

COLT EXPRESS

SZERYF I WIEŹNIOWIE



40'



3-8



10+

www.wydawnictwo.rebel.pl



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA



Raz jeszcze niestawni bandyci planują napad na ekspres Union Pacific. Szeryf Samuel Ford jest uzbrojony i już na nich czeka. Będzie się jednak musiał zmierzyć z nowym przeciwnikiem – nieuchwytną Mei! Szeryf musi mieć się na baczności, bo Mei jest niebezpieczna jak żmija!

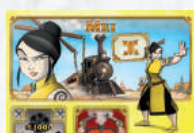
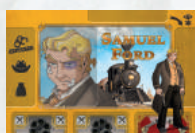
ZAWARTOŚĆ PUDELKA

★ Wagon Więzienny



Uwaga! Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie złożcie Wagon Więzienny według załączonej instrukcji.

★ 2 plansze Postaci



★ pionek Szeryfa z Gwiazdą



★ pionek konia (dla siódmego Bandyty podczas rozgrywki z dodatkiem „Konie i dyliżansy”)



★ 2 Torby Pocztowe (o wartości 200\$ i 1200\$)



★ Worek z pieniędzmi o wartości 250\$



★ 7 kart Więźniów



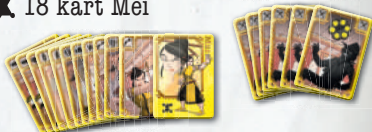
★ 7 kart Genialnych Pomysłów



★ 7 Listów Gończych



★ 18 kart Mei



★ 23 karty Szeryfa



★ 14 kart Celów Szeryfa



7 Nakazów Aresztowania

7 Specjalnych Celów

★ 13 kart Rund



– 5 kart dla 2–4 Bandytów

– 5 kart dla 5–7 Bandytów

– 3 karty Stacji

★ 3 karty Bijatyki (Złoty Cios, Srebrny Cios i Brązowy Cios)



Żółty pionek z gry podstawowej (wcześniej pionek Szeryfa) staje się pionkiem Mei (nowego Bandyty z tego dodatku). Pionek z gwiazdą staje się nowym pionkiem Szeryfa.



CEL GRY

Nienawidzisz bezprawia? Ten dodatek pozwoli jednemu graczowi wcielić się w Szeryfa!

Szeryf chce osiągnąć 5 celów. Jeśli uda mu się osiągnąć przynajmniej 4, wygra grę! Jeśli mu się nie powiedzie (i TYLKO wtedy!), wygra najbogatszy Bandyta.

Uwaga! W tej instrukcji gracze będą nazywani „Szeryfem” (gracz, który wciela się w Szeryfa) albo „Bandytami” (pozostali gracze).

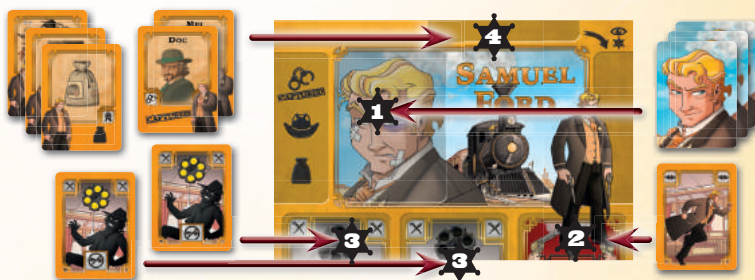
PRZYGOTOWANIE

Wszyscy gracze usuwają karty Szeryfa ze swoich talii Akcji i odkładają je do pudełka. Te karty nie będą potrzebne podczas rozgrywek z tym dodatkiem.

Wszyscy gracze usuwają karty Jazdy ze swoich talii Akcji i odkładają je do pudełka. Te karty nie będą potrzebne podczas rozgrywek z tym dodatkiem, chyba że gracze korzystają też z dodatku „Konie i dyliżans”.

Każdy Bandyta dodaje do swojej talii Akcji po karcie Genialnego Pomysłu w swoim kolorze.

Każdy Bandyta umieszcza przed sobą List Gończy przedstawiający jego postać (stroną z 500\$ ku górze).



1 Gracze wybierają jedną osobę spośród siebie. Ten gracz zostaje Szeryfem i otrzymuje planszę Szeryfa. Na polu twarzy Szeryfa należy umieścić stos kart Bijatyki (stroną z Ciosem ku dołowi). Żółty Cios powinien się znaleźć na wierzchu stosu, a Brązowy Cios na spodzie.

2 Karty Akcji Szeryfa należy potasować i umieścić rewersami ku górze na polu talii planszy Szeryfa.

3 Na odpowiednich polach planszy Szeryfa należy umieścić 2 stosy kart Pocisków (Szeryf ma 2 colty!). Odkryte stosy należy ułożyć w malejącej kolejności – od 6 Pocisków do 1.

4 Należy odłożyć do pudełka Nakazy Aresztowania Bandytów niebiorących udziału w grze. Pozostałe Nakazy Aresztowania należy potasować i wylosować 2. Gracze nie mogą ich podglądać!

Podczas rozgrywki na 2-3 Bandytów należy odłożyć do pudełka 2 karty Specjalnych Celów – „Pełen ołowiu” i „Arcywróg”. Pozostałe karty Specjalnych Celów należy potasować, a następnie bez podglądania wylosować 3. Te 3 karty Specjalnych Celów należy potasować z 2 Nakazami Aresztowania.

Z tych 5 kart należy utworzyć zakryty stos i umieścić go na polu Nadchodzących Celów na planszy Szeryfa. Szeryf NIE MOŻE jeszcze podglądać swoich celów!



Podczas rozgrywki na 2-4 Bandytów należy korzystać z Lokomotywy, 4 Wagonów i Wagonu Więziennego.

Podczas rozgrywki na 5-7 Bandytów należy korzystać z Lokomotywy, 5 Wagonów i Wagonu Więziennego.

Wagon Więzienny zawsze jest Brankardem.

Zamiast Walizki w Lokomotywie należy umieścić 2 Torby Pocztove rewersami ku górze.

Bez względu na liczbę graczy należy wylosować 3 karty Więźniów. Te karty należy umieścić awersami ku górze obok Wagonu Więziennego. Pozostałe karty Więźniów należy odłożyć do pudełka.

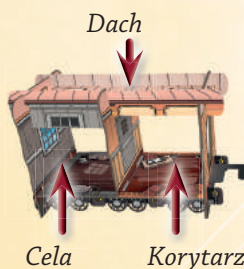
Pionek Szeryfa należy umieścić w Lokomotywie. Podczas rozgrywki z tym dodatkiem będzie nim gracz o numerze 1 (pierwszy gracz). Gracz po jego lewej będzie mieć numer 2 itd. Bandyci o parzystych numerach umieszczają swoje pionki w wagonie obok Brankardu. Bandyci o nieparzystych numerach umieszczają swoje pionki w następnym, bliższym Lokomotywie Wagonie. W przeciwieństwie do Bandytów Szeryf rozpoczyna bez Worka z 250\$.

Szeryf, jako pierwszy gracz, rozpoczyna grę. Na początku następnej rundy pierwszym graczem zostaje gracz po lewej od obecnego pierwszego gracza.

WAGON WIĘZIENNY I GENIALNY POMYSŁ

WAGON WIĘZIENNY

Fragment „Podręcznika idealnych piratów Dalekiego Zachodu”, strona 247: „Prędzej czy później bandyta trafi do celi. Prawdziwy pirat Dalekiego Zachodu nigdy nie zobaczy w tej celi końca – a jedynie punkt przejściowy. Więzień musi poznać celę; jej nadzieje i marzenia; zrozumieć jej walkę o sens i byt. STAC SIĘ celą! I znaleźć jej wadę konstrukcyjną, w końcu to fuszarka”.



W Wagonie Więziennym wolni Bandyty mogą przebywać jedynie na korytarzu lub dachu. Nikt nie może dobrowolnie wejść do celi. Tylko pojmاني Bandyty mogą się znajdować w celi.

Strzelanie do Bandyty w celi lub bicie go jest zakazane (nawet jeśli na to zasłużył!).

Podczas fazy Napadu karty Akcji Bandyty z celi – z wyjątkiem karty Genialnego Pomysłu – nie wywołują żadnego efektu.

KARTA GENIALNEGO POMYSŁU

Fragment „Podręcznika idealnych piratów Dalekiego Zachodu”, strona 165: „Przyjrzyj się dobrze ci znanym rabusiom, tym, którym się udało, i tym za kratkami. Co odróżnia sukces od porażki? Genialny pomysł. W ostatniej chwili w umyśle wziętego bandyty rodzi się genialny pomysł, który ratuje go z rozpaczliwych sytuacji”.

Nowa zasada dobierania kart (Faza 1: Planowanie)

Podstawowa zasada dobierania ulega zmianie. Od tej pory gracz może:

- ★ wziąć 3 dodatkowe karty z wierzchu swojej talii i dodać je do swojej ręki (tak jak wcześniej) ALBO
- ★ przeszukać talię (albo stos kart odrzuconych podczas rozgrywki z wariantem eksperckim) i wziąć na rękę kartę Genialnego Pomysłu, a następnie potasować talię.

Gracz musi ogłosić, którą opcję wybiera, zanim zacznie dobierać karty.

Akcja Genialnego Pomysłu

Działanie tej akcji zależy od miejsca w pociągu, w którym znajduje się Bandyta.




Jeśli Bandyta nie znajduje się w Wagonie Więziennym (na dachu, na korytarzu albo wewnątrz celi), kopiuje ostatnią zagraną przez dowolnego Bandytę kartę Akcji, która nie jest Genialnym Pomysłem.

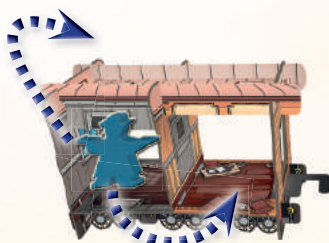
Jeśli ostatnie zagrane karty należą do Szeryfa albo to inne Genialne Pomysły, gracz będzie musiał przejrzeć stos rozpatrzonych kart. Jeśli na stosie nie ma żadnych kart Akcji Bandytów, które można by skopiować, karta Genialnego Pomysłu nie wywiera żadnego efektu.




Tuco zagrał swoją kartę Genialnego Pomysłu tuż po turze Szeryfa. Nie może skopiować karty Akcji Szeryfa, więc patrzy dalej. Ostatnią zagrana kartą Akcji Bandyty jest Cios Ghosta. W związku z tym Tuco musi go skopiować.

Ważna wskazówka! Aby korzystać z kart Genialnych Pomysłów podczas fazy Napadu, w momencie rozpatrzenia karty Akcji nie należy jej oddawać właścicielowi. Zamiast tego z kart należy układać stos (w kolejności ich rozpatrywania). Dzięki temu łatwo będzie ustalić ostatnią kartę, którą można skopiować Genialnym Pomysłem.

 Jeśli Bandyta znajduje się w celi Wagonu Więziennego, ucieka z niej na korytarz albo dach (wybór należy do gracza).



 Jeśli Bandyta znajduje się na dachu albo na korytarzu Wagonu Więziennego, gracz może:

★ Uwolnić kartę Więźnia. Gracz bierze jedną z dostępnych kart Więźniów i umieszcza ją obok swojej karty (albo planszy) Postaci. Gracz nie może wykonać tej akcji, jeśli posiada już kartę Więźnia.

ALBO

★ Uwolnić innego Bandytę z celi i przesunąć go do zajmowanego przez siebie miejsca. Jeśli uwolniony Bandyta posiada jakieś Łupy, musi oddać 1 wybrany żeton jako zapłatę za uwolnienie. Jeśli nie posiada Łupów, gracz uwolnił go z dobroci bandyckiego serca.

WIĘZNIOWIE

Fragment „Podręcznika idealnych piratów Dalekiego Zachodu”, strona 599: „Jeśli będziesz skrupulatnie stosować się do rad z tego podręcznika, w mig zostaniesz nieślawnym bandytą. Będziesz wiedzieć, kiedy to nastąpi, bo pomniejsze płotki będą chciały zostać twoimi pomagierami”.



Bandycie może towarzyszyć tylko 1 Więzień naraz.

Każdy Więzień jest Zaufanym Pomagierem jednego z Bandytów z gry (zaznaczono to na karcie Więźnia); nie ma znaczenia, czy dany Bandyta bierze akurat udział w rozgrywce.

Uwolniony Więzień zapewni graczowi 1 z 2 zdolności, zależnie od tego, czy jest jego Zaufanym Pomagierem, czy też służy innemu Bandycie.

★ Jeśli uwolniony Więzień nie jest Zaufanym Pomagierem gracza, zapewnia mu zdolność swojego ulubionego Bandyty. Specjalna zdolność zaczyna działać od momentu uwolnienia Więźnia i będzie działać, dopóki będzie towarzyszył graczowi.

★ Jeśli uwolniony Więzień jest Zaufanym Pomagierem gracza, pozwala mu zabrać 2 żetony Łupów podczas rabunku. Ta zdolność działa jedynie wtedy, gdy w Wagonie faktycznie znajdują się 2 żetony Łupów do zabrania!

Jeśli gracz będzie posiadał kartę Więźnia na koniec gry, otrzyma 200\$.

Zaufany Pomagier Belle. Jeśli Belle i Bandyta, któremu towarzyszy jej Zaufany Pomagier, są jedynymi celami akcji Strzału albo Ciosu, zdolność Belle ma pierwszeństwo przed zdolnością Więźnia.

SZERYF

PODSTAWOWE MODYFIKACJE ZASAD

Podczas rozgrywki z tym dodatkiem Bandyta nie otrzymuje karty Neutralnego Pocisku ani nie ucieka na dach, kiedy spotka Szeryfa. Mimo to nie należy chować Neutralnych Pocisków: mogą się przydać przy rozpatrywaniu niektórych Wydarzeń. Od teraz Bandyta może (i powinien!) strzelać do Szeryfa, przesuwać się na jego miejsce, a nawet przyłożyć mu z pięści!



Kiedy Bandyta zada Cios Szeryfowi, odwraca wierzchnią kartę Bijatyki ze stosu i zabiera ją dla siebie. Gracz otrzyma za nią dodatkowe pieniądze na koniec gry. Następnie gracz przesuwa Szeryfa do wybranego przez siebie sąsiedniego Wagonu.



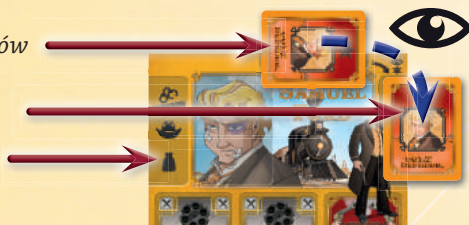
KARTY CELÓW SZERYFA

Aby wygrać, Szeryf musi przed zakończeniem rozgrywki osiągnąć przynajmniej 4 z 5 celów. Na początku rundy Szeryf przesuwa wierzchnią kartę z pola Nadchodzących Celów na pole Obecnych Celów. Szeryf może w dowolnym momencie podglądać karty z pola Obecnych Celów, nie może jednak podglądać kart pozostających na polu Nadchodzących Celów.

Pole Nadchodzących Celów

Pole Obecnych Celów

Pole Osiągnięć



SPECJALNE CELE



To tylko draśnięcie!

Szeryf osiągnie ten Cel, jeśli na koniec gry na polu twarzy posiada przynajmniej 1 kartę Bijatyki.



Taniec pomiędzy kulami!

Szeryf osiągnie ten Cel, jeśli na koniec gry w jego talii Akcji znajdują się co najwyżej 2 karty Pocisków tego samego Bandyty.



Złota kula

Szeryf osiągnie ten Cel, jeśli skończą mu się Pociski w przynajmniej 1 colcie.



Poczta musi zostać doręczona!

Szeryf osiągnie ten Cel, jeśli na polu Osiągnięć będzie się znajdować przynajmniej 1 Torba Pocztowa. Uwaga! Szeryf nie upuszcza Torby Pocztowej po otrzymaniu Ciosu.



Wyrzucić klucz!

Szeryf osiągnie ten Cel, jeśli na polu Osiągnięć będą się znajdować przynajmniej 2 karty Więźniów.



Pełen ołowiu

Szeryf osiągnie ten Cel, jeśli w talii Akcji każdego Bandyty znajdzie się przynajmniej 1 karta Pocisku Szeryfa.



Arcywróg

Szeryf osiągnie ten Cel, jeśli w talii Akcji przynajmniej 1 Bandyty znajdują się przynajmniej 4 karty Pocisków Szeryfa.



Uwaga! Z tych 2 ostatnich Celów należy korzystać tylko podczas rozgrywek z co najmniej 4 Bandytami (5 graczami).

NAKAZY ARESZTOWANIA



Każdy Nakaz Aresztowania dotyczy 1 Bandyty biorącego udział w rozgrywce.

CAPTURED

Cel zostanie osiągnięty, jeśli na koniec gry List Gończy Bandyty z Nakazu Aresztowania znajduje się na polu Osiągnięć Szeryfa (Szeryf przynajmniej raz go aresztował – zob. „Pojmanie”).

Na koniec gry Bandyta z Nakazu Aresztowania nie musi przebywać w celi – wystarczy, że Szeryf raz go złapie!

KARTY AKCJI SZERYFA

Szeryf posiada następujące karty Akcji: 2 × Ruch, 1 × Zmiana Poziomu, 3 × Strzał, 1 × Ruch +, 1 × Zmiana Poziomu +, 2 × Pojmanie (i 1 karta Jazdy dla rozgrywek z dodatkiem „Konie i dyliżans”).

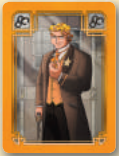


RUCH +/ZMIANA POZIOMU +

Jeśli w fazie Planowania Szeryf zagra jedną z tych kart podczas normalnej tury (czyli nie tury z tunelem, przyspieszeniem, zamianą, „Wszyscy jednocześnie”, wstrząsami itd.), może natychmiast zagrać z ręki drugą kartę. Tę drugą kartę rozpatruje się w fazie Napadu zgodnie z kolejnością zagrania (tak jak zwykle).

Gracz nie może zrezygnować z zagrywania drugiej karty, żeby dobrać nowe karty. Gracz może zagrać 2 karty „+” z rzędu, co pozwoli mu na zagranie 3 kart Akcji z rzędu!

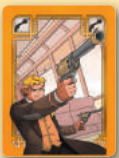
Jeśli Szeryf zagra jedną z tych kart podczas tury specjalnej (czyli tury z tunelem, przyspieszeniem, zamianą, „Wszyscy jednocześnie”, wstrząsami itd.), nie może zagrać drugiej karty. Podczas fazy Napadu, bez względu na sytuację, akcję Ruchu albo Zmiany Poziomu wykonuje się normalnie.



POJMANIE

Szeryf wybiera jednego z Bandytów znajdujących się w tym samym miejscu co on. Tego Bandytę umieszcza się w celi w Wagonie Więziennym. Szeryf zabiera List Gończy pojmanego Bandyty, odwraca go na stronę „pojmania” i umieszcza na swoim polu Osiągnięć.

Bandyta może zostać aresztowany kilka razy, ale jeśli przytrafi mu się to chociaż raz, jego List Gończy pozostanie w posiadaniu Szeryfa do końca gry.



STRZAŁ

Jeśli Szeryf ma przynajmniej 2 różne potencjalne cele, może strzelić do obu Bandytów podczas tej samej akcji! Każdemu z trafionych Bandytów gracz rozdaje po 1 karcie Pocisku; każdy z tych Pocisków powinien pochodzić ze stosu innego colta. Jeśli Szeryf może strzelić tylko do 1 Bandyty, wybiera, z którego colta to zrobi; gracz nie może trafić 1 Bandyty z obu coltów naraz (i przydzielić mu 2 kart Pocisków). Belle może uniknąć trafienia wyłącznie wówczas, gdy Szeryf ma jeszcze 2 inne cele, albo też jeśli Szeryf strzela tylko z 1 colta do 2 Bandytów (a jednym z nich jest Belle).

KARTY POCISKÓW SZERYFA

Pociski wystrzelone przez Szeryfa dodaje się do talii Bandytów w taki sam sposób jak Pociski Bandytów. Zależnie od tego, jaki Pocisk trafi Bandytę, otrzyma on dodatkową karę.

TRWAŁE KARY (DO KOŃCA RUNDY)

Kartę Pocisku Szeryfa należy umieścić przed postrzelonym Bandytą. Pozostanie ona w tym miejscu do końca rundy, przypominając o swoim działaniu. Na koniec rundy należy ją wtasować do talii Akcji Bandyty.



Rozbrojenie

Do końca rundy zagrane przez tego Bandytę karty Strzału nie wywołują żadnego efektu.



Strzał w kolano

Do końca rundy zagrane przez tego Bandytę karty Zmiany Poziomu nie wywierają żadnego efektu.



Uraz barku

Do końca rundy zagrane przez tego Bandytę karty Ciosu nie wywołują żadnego efektu.



Uwaga! Teoretycznie, mimo ponoszenia jednej z powyższych kar, gracz nadal może wykonać akcję Strzału, Ciosu albo Zmiany Poziomu. Jeśli w fazie Planowania gracz zagrał kartę Genialnego Pomysłu, może skopiować jedną z tych kart zagranych przez innego Bandytę, nawet jeśli w międzyczasie został postrzelony (zob. „Genialny Pomysł”).

NATYCHMIASTOWE KARY



Mam go!

Jeśli postrzelony Bandyta posiada kartę Więźnia, Szeryf zabiera ją, odwraca i umieszcza na swoim polu Osiągnięć.



Puszczaj torbę!

Jeśli postrzelony Bandyta posiada Torbę Pocztową, Szeryf zabiera ją i umieszcza na swoim polu Osiągnięć.



Złoty pocisk

Brak efektu.

Uwaga! Pozbycie się tej karty Pocisku może być jednym z celów Szeryfa.



KONIEC GRY

Na koniec piątej rundy należy odwrócić wszystkie karty Więźniów, które wciąż znajdują się w Wagonie Więziennym, i umieścić je na polu Osiągnięć Szeryfa. To samo należy zrobić z Torbami Pocztowymi znajdującymi się w pociągu (nietrzymanymi przez Bandytów).

★ W tym momencie Szeryf ujawnia swoje 5 kart Celów. Jeśli osiągnął przynajmniej 4 z 5 Celów, wygrywa grę, bez względu na zdobyte przez Bandytów pieniądze.

★ Jeśli Szeryf nie osiągnął przynajmniej 4 z 5 Celów, zgodnie z normalnymi zasadami „Colt Express” grę wygrywa najbogatszy Bandyta.

Jeśli gracz jest Bandytą, może zdobyć fortunę na 7 sposobów dzięki:

- Łupom (Worki z pieniędzmi, Klejnoty, Walizki i Torby Pocztowe),
- Listowi Gończemu wartemu 500\$ (jeśli Szeryf nigdy nie pojmał danego Bandyty),
- nagrodzie dla Najlepszego Rewolwerowca wartej 1000\$ (za wystrzelenie największej liczby Pocisków),
- Więźniowi wartemu 200\$ (jeśli gracz wciąż posiada jego kartę),
- okupowi za Zakładnika (w rozgrywce z dodatkiem „Konie i dyliżans”),
- nagrodzie za Bijatykę wartej 800\$, 500\$ albo 300\$ (za zadanie Ciosu Szeryfowi),
- niektórym efektom kart Stacji (Pojmanie konduktora, Podział łupu itd.).

KARTY RUNDY

Gracze mogą w dowolny sposób mieszać karty Rundy z tego dodatku z kartami z gry podstawowej i pierwszego dodatku! Jeśli karta Rundy posiada efekt wpływający wyłącznie na Bandytów, nie wywiera efektu na Szeryfa. Efekt niektórych kart, które wspominają o Szeryfie, mógł ulec modyfikacji (zob. strona 10).



Kart Rundy z tym symbolem używa się podczas rozgrywek dla 2-4 Bandytów.



Kart Rundy z tym symbolem używa się podczas rozgrywek dla 5-7 Bandytów.

Tura specjalna: Wstrząsy



Trzęsienie pociągu utrudnia celowanie. Podczas tej tury gracze nie mogą zagrywać kart Strzału ani Ciosu.

Uwaga! Karta Genialnego Pomysłu nadal może skopiować akcję Strzału albo Ciosu z karty innego Bandyty.

Premia na koniec rundy: Planowanie na czarną godzinę



Niektóre karty Rundy z tego dodatku posiadają nowy symbol (pokazany obok). Ten symbol pozwala graczom zachować jedną z kart z ręki na następną rundę. Kartę należy zarezerwować tuż po zakończeniu fazy Planowania, przed rozpoczęciem fazy Napadu. Tej premii nie bierze się pod uwagę w wariancie eksperckim.



Na początku następnego rundy zarezerwowanej karty nie wtasowuje się do talii Akcji. Gracz dobiera na rękę do 6 kart (do 7 w przypadku Doca), biorąc pod uwagę zarezerwowaną kartę. Na przykład, jeśli w poprzedniej rundzie Mei zarezerwowała kartę, w tym momencie dobierze na rękę 5 kart i doda do nich zarezerwowaną kartę.

WYDARZENIA



Skrytka

Wszystkie żetony Łupu w wnętrzu Wagonu Szeryfa należy przesunąć na dach (bez względu na to, czy Szeryf znajduje się na dachu, czy wewnątrz Wagonu).



Pogłoski

Szeryf musi ujawnić Bandytom losową kartę Celu ze swojego pola Obecnych Celów.



Bez namysłu

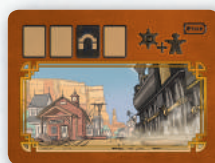
Akcje bez namysłu zostaną wykonane po zakończeniu fazy Napadu. Począwszy od pierwszego gracza z tej rundy, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy może zagrać z ręki kartę Akcji. Te akcje należy natychmiast wykonać.





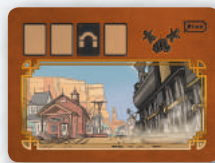
Wyrzuty sumienia

Jeśli na koniec gry okaże się, że wygrał Szeryf, wygrywa również najbiedniejszy Bandyta. Jeśli kilku posiada równie mało \$, Szeryf wygrywa samotnie.



Śmiertelny upadek

Jeśli podczas tej ostatniej rundy gracz znajduje się na dachu i zada komuś Cios, może go wyrzucić z pociągu (zamiast przesuwając do sąsiedniego Wagonu). Wyrzucony gracz nie wykona swoich pozostałych akcji. Wyrzucony z pociągu gracz (Bandyta albo Szeryf) nie może wygrać gry.

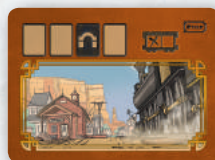


Podczas tego wydarzenia specjalna zdolność Django działa silniej niż zazwyczaj. Django może wyrzucić zarówno przeciwnika, którego uderzył, jak i przeciwnika, którego postrzelił, o ile ten ostatni stał na dachu Brankardu albo Lokomotywy!



Zbrodnie nie popłaca!

Żaden Bandyta, który na koniec gry znajduje się w celi, nie może wygrać – bez względu na swój wynik!



ZMODYFIKOWANE WYDARZENIA Z GRY PODSTAWOWEJ



Wściekły Szeryf

Podczas rozgrywki z tym dodatkiem poniższe wydarzenie zastępuje zasady z gry podstawowej. Na koniec rundy Szeryf może wykonać 1 akcję Strzału, a potem 1 akcję Ruchu (bez zagrywania kart).



Zemsta Szeryfa

To wydarzenie wpływa na Bandytów, jeśli znajdują się w Wagonie Szeryfa lub na jego dachu.



Szklaneczka whiskey dla Szeryfa

Jeśli podczas rozgrywki z tym dodatkiem i whiskey z dodatku „Konie i dyliżans” w miejscu, w którym znajduje się Szeryf, znajduje się Manierka Whiskey, Szeryf umieszcza ją na swojej karcie. Może z niej później skorzystać w taki sam sposób jak Bandyci.

Jeśli Szeryf wypije Starą Whiskey, w tej turze może zagrać maksymalnie 2 karty Akcji, nawet jeśli zagra Ruch + albo Zmianę Poziomu +. Uderzony Szeryf nie upuszcza Manierki.

OPCJONALNE ZASADY WYBIERANIA KART WYDARZEŃ

Na początku gry gracze wybierają 7 kart Rundy i 3 karty Stacji (ze wszystkich dostępnych kart). Następnie losują z wybranych kart 4 karty Rundy i 1 kartę Stacji. Gracze będą używać wylosowanych kart. Tych kart nie należy podglądać.

MEI – NOWY BANDYTA



Mei jest utalentowaną akrobatką, potrafi też niezwykle zwinnie się wspinać.



Kiedy Mei zagrywa kartę Zmiany Poziomu, może zmienić poziom „po przekątnej”, czyli przesunąć się do środka albo na dach sąsiedniego Wagonu.

Mei nie może przesunąć się na dach sąsiedniego Wagonu w turze, w której uciekła z celi.

Gracze mogą dodać Mei do gry podstawowej, nie korzystając z reszty dodatku „Szeryfi i więźniowie”. W takim wypadku mogą grać w grę podstawową z 7 Bandytami. Dodanie Mei nie zmienia żadnych zasad z gry podstawowej.

Podczas rozgrywek bez dodatku „Szeryfi i więźniowie” Mei nie może korzystać ze swojej zdolności, uciekając Szeryfowi.

Podczas rozgrywki z dodatkiem „Konie i dylizans” Mei nie może poruszać się „po przekątnej” na Dylizans ani z Dylizansu.

ŁĄCZENIE DODATKÓW

Dodatek „Szeryfi i więźniowie” można łączyć z dodatkiem „Konie i dylizans”, ale grę z dwoma dodatkami zalecamy tylko graczom, którzy dobrze znają zasady „Colt Express”.

Szeryf i karta Jazdy

W przeciwieństwie do Bandytów Szeryf zawsze rozpoczyna grę w Lokomotywie. Szeryf może poruszać się konno (tak jak Bandycci), zagrywając swoją kartę Jazdy.

Szeryf i Dylizans

Szeryf może wejść na dach albo do środka Dylizansu. Kiedy wchodzi do Dylizansu, nie może wziąć Zakładnika.

Szeryf i Konduktor

Szeryf nie jest Bandytą, więc Konduktor nie będzie do niego strzelał. Konduktor blokuje jednak zasięg wzroku Szeryfa. Szeryf może znajdować się w tym samym miejscu co Konduktor, ale nie może go pojmać.

OPRACOWANIE



Christophe Raimbault

Projekt: Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel



Wydawca: Ludonaute
20 boulevard Dethes
13800 Istres Francja
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr



Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictwo.rebel.pl

© 2016 COLT Express, Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2016 Ludonaute, Wszystkie prawa zastrzeżone.

COLT EXPRESS

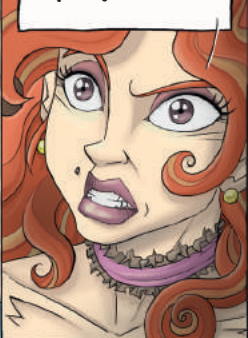
SZERYF I WIEŹNIOWIE



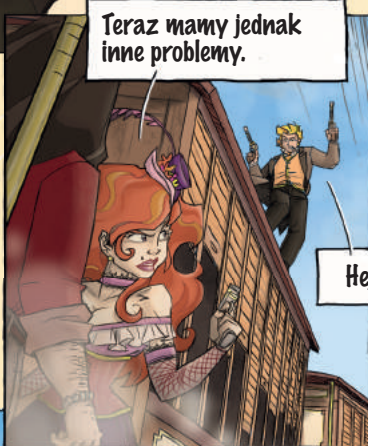
Dobra, Tucco. Jesteś wolny, ale masz wobec mnie dług.



Kiedy cię wezwę, masz się tu zjawić szybciej niż echo!



Teraz mamy jednak inne problemy.



Hej!

Nie martw się, Belle!

Praca z tobą to sama przyjemność!

