

TUCO

Tuco nie ma ochoty spotkać Szeryfa, swojego byłego przyjaciela, do którego wciąż żywi urazę.

ZAWARTOŚĆ:

8 kart Akcji (2 × Ruch, 1 × Cios, 3 × Strzał, 1 × Szeryf, 1 × Zamiana), 6 kart Pocisków i 6 żetonów Poszukiwanego wartych 500 \$.

Niniejszy dodatek może być łączony tylko z grą podstawową; nie jest kompatybilny z żadnym innym dodatkiem. Postać Tuco jest sterowana przez grę, a nie przez gracza. Tuco może wygrać rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE.

Przygotujcie rozgrywkę jak w grze podstawowej. **Umieśćcie kartę Tuco na prawo od pierwszego gracza.** Następnie wymieńcie jego stos kart Akcji na karty z tego dodatku. Dodajcie 6 kart Pocisków z dodatku do standardowych kart Pocisków. Tuco otrzymuje tyle żetonów Poszukiwanego, ilu pozostałych graczy bierze udział w rozgrywce. Tuco nie otrzymuje początkowego Worka z pieniędzmi.

FAZA PLANOWANIE! W turze Tuco dobierzcie kartę z wierzchu jego stosu Akcji i zagrajcie na wspólny stos.

AKCJE. Stosujcie zasady gry podstawowej z poniższymi wyjątkami.



Podczas **Ruchu** Tuco kieruje się w stronę tej części Pociągu, w której znajduje się więcej Bandytów. W przypadku remisów kieruje się w stronę czoła Pociągu.



Strzał i **Cios** Tuco dosięgają wszystkie możliwe cele (włączając Belle). Tuco może przydzielić kilka kart Pocisków podczas 1 akcji Strzału. Tuco posiada zdolność specjalną strzału przez dach. Jeśli Tuco opróżni oba magazynki swoich koltów (12 Pocisków), strzela Neutralnymi Pociskami.



Akcja **Zamiany** zamienia postacie Tuco i Szeryfa miejscami.



Cios Tuco przesuwa wybranego Bandytę w stronę tyłu Pociągu. Jego cel upuszcza też Łup w następującej kolejności:



>



>



Akcja **Szeryfa** oddala Szeryfa od Tuco, jeśli to możliwe.

SPOTKANIE.

Jeśli Bandyta wykona akcję (Szeryf, Cios albo Strzał Django), która sprawi, że Szeryf i Tuco znajdą się w tym samym Wagonie, Tuco nie otrzymuje karty Neutralnego Pocisku, ale w zamian **przekazuje żeton Poszukiwanego** graczowi odpowiedzialnemu za to spotkanie, **jeśli ten gracz nie ma jeszcze takiego żetonu.** Jeśli Tuco spotka Szeryfa w wyniku własnego ruchu, nie traci żetonu Poszukiwanego.

Za każdym razem, gdy Tuco i Szeryf się spotkają, **Tuco zostaje przeniesiony** do Lokomotywy. Jeśli spotkają się w Lokomotywie, Tuco przenosi się do Brankardu.

KARTY POCISKÓW PRZEKAZYWANE

Tuco. Gdy Tuco otrzymuje kartę Pocisku, połóżcie ją przed jego kartą Postaci. Pocisk nie trafia do jego stosu kart Akcji. Jeśli w momencie wykonywania przez niego Akcji przed Tuco leżą co najmniej **3 karty Pocisków**, to ta akcja jest ignorowana. Następnie odrzućcie jego 3 karty Pocisków (pozostałe karty Pocisków pozostają przed Tuco).

Wydarzenia mają wpływ na Tuco tak samo jak na pozostałych Bandytów.

KONIEC GRY. Tuco nie ubiega się o tytuł Najlepszego Rewolwerowca.

Łupy Tuco: każda wystrzelona karta Pocisku (warta 250 \$) i każdy żeton Poszukiwanego, który mu został. Żetony Poszukiwanego znajdujące się w posiadaniu innych Bandytów zaliczają się do ich Łupów. Tuco zostaje zwycięzcą, jeśli jest najbogatszym Bandytą.

Autor gry: Christophe Raimbault
Oprawa graficzna: Jordi Valbuena

© 2018 Ludonaute. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Więcej informacji znajdziecie na stronie
www.coltexpress.fr

DOC

Każdy chciałby założyć na szacunek Doca, bo może się to opłacić. W końcu zawsze ma kilka asów w rękawie.

ZAWARTOŚĆ:

8 kart Akcji (2 × Strzał, 2 × Ruch, 1 × Zmiana poziomu, 1 × Rabunek, 1 × Cios, 1 × Poker), karta Szacunku Doca, 6 kart Pocisków specjalnych, 6 żetonów Stawki, żeton Worka z pieniędzmi.

Niniejszy dodatek może być łączony tylko z grą podstawową; nie jest kompatybilny z żadnym innym dodatkiem. Postać Doca jest sterowana przez grę, a nie przez gracza. Doc może wygrać rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE.

Przygotujcie rozgrywkę jak w grze podstawowej. **Umieśćcie kartę Doca na prawo od pierwszego gracza.** Następnie wymieńcie jego stos kart Akcji na karty z tego dodatku. Ponadto wymieńcie jego karty Pocisków na karty Pocisków specjalnych. Doc otrzymuje też 2 Worki z pieniędzmi o wartości 250 \$ każdy. Gracz siedzący na prawo od Doca otrzymuje kartę Szacunku Doca, którą kładzie przed sobą. 6 żetonów Stawki należy pomieszać i ułożyć w zakrytym stosie obok Pociągu.

Faza PLANOWANIE! W turze Doca dobraćcie kartę z wierzchu jego stosu Akcji i zagrajcie na wspólny stos.

AKCJE. Stosujcie zasady gry podstawowej z poniższymi wyjątkami.

SZACUNEK DOCA. Gdy Bandyta odda



Strzał do Doca albo **zada mu Cios pięścią**, zabiera kartę Szacunku Doca i kładzie ją przed sobą. Gracz posiadający tę kartę podejmuje wszystkie decyzje za Doca. Doca obowiązują te same zasady co pozostałych Bandytów.

Pociski specjalne. Bandyta postrzelony przez Doca **Pociskiem specjalnym** kładzie tę kartę Pocisku specjalnego przed sobą i **do końca bieżącej Rundy stosuje zapisany na niej efekt.**



Akcje Strzału, Zmiany poziomu, Ciosu i Ruchu postrzelonego Bandyty są anulowane.



Postrzelony Bandyta upuszcza swój **najbardziej wartościowy Łup** (w przypadku Worków z pieniędzmi robi to w ciemno).



POKER.

Zagranie karty Pokera zawiesza na chwilę fazę Napad! Wszyscy Bandyty posiadający co najmniej 1 Łup **muszą usiąść do partii pokera.** Gracz posiadający kartę Szacunku Doca losowo dobiera 1 żeton Stawki ze stosu. Następnie każdy z uczestników dokłada do puli 1 zakryty Łup. Gracz posiadający kartę Szacunku Doca ogląda żeton Stawki i postawione przez graczy żetony Łupu. Następnie przekazuje **2 żetony Docowi** i po 1 żetonie każdemu z uczestników z wyjątkiem 1 gracza. Ta osoba kończy partię, tracąc 1 żeton Łupu. Gdy gracz posiada żeton Stawki, nie może go utracić ani postawić w kolejnych partiach pokera.

KARTY POCISKÓW PRZEKAZYWANE

Docowi. Gdy Doc otrzymuje kartę Pocisku, połóżcie ją przed jego kartą Postaci. Pocisk nie trafia do jego stosu kart Akcji. Jeśli w momencie wykonywania przez niego Akcji przed Dokiem leżą co najmniej **3 karty Pocisków**, to ta akcja jest ignorowana. Następnie odrzućcie jego 3 karty Pocisków (pozostałe karty Pocisków pozostają przed Dokiem).

Wydarzenia mają wpływ na Doca tak samo jak na pozostałych Bandytów.

KONIEC GRY. Żetony Stawki są liczone do sumy wartości Łupu każdego Bandyty. Zwycięzcą zostaje najbogatszy z Bandytów.

Autor gry: Christophe Raimbault

Oprawa graficzna: Jordi Valbuena

© 2018 Ludonaute. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji znajdziecie na stronie
www.coltexpress.fr

GHOST

Ghost zawsze marzył o zdobyciu tej wartościowej walizki. A że ma głowę na karku, to z pewnością w końcu dopnie swego...

ZAWARTOŚĆ:

8 kart Akcji (2 × Przechwyt ALBO Ruch, 1 × Przechwyt ALBO Zmiana poziomu, 1 × Cios ALBO Ruch, 1 × Strzał, 1 × Cios, 1 × Zmiana poziomu i Strzał, 1 × Szeryf), żeton Walizki specjalnej wart 1500 \$.


Niniejszy dodatek może być łączony tylko z grą podstawową; nie jest kompatybilny z żadnym innym dodatkiem. Postać Ghosta jest sterowana przez grę, a nie przez gracza. Ghost może wygrać rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE.


Przygotujcie rozgrywkę jak w grze podstawowej. Umieśćcie kartę Ghosta na prawo od pierwszego gracza. Następnie wymieńcie stos jego kart Akcji na karty z tego dodatku. Wymieńcie Walizkę w Lokomotywie na Walizkę specjalną z tego dodatku. Ghost nie otrzymuje początkowego Worka z pieniędzmi.


FAZA PLANOWANIE! W turze Ghosta dobraćcie kartę z wierzchu jego stosu Akcji i zagrajcie na wspólny stos. Pierwszą kartę w każdej Rundzie należy zagrać zakrytą.


AKCJE. Stosujcie zasady gry podstawowej z poniższymi wyjątkami.


 **Ruch** Ghosta zawsze przybliży go do Walizki specjalnej lub do Bandyty, który ją posiada.


Na dachu Ghost porusza się, jeśli to możliwe, o 2 Wagony. Jeśli to niemożliwe, porusza się o 1 Wagon, szczególnie w przypadku, gdy Walizka specjalna znajduje się w odległości właśnie 1 Wagonu.

 **Przechwyt** pozwala Ghostowi wziąć Walizkę specjalną z podłogi Wagonu (na tym samym poziomie), w którym się znajduje.

 Akcja **Szeryfa** sprawia, że Szeryf oddala się od Walizki specjalnej, jeśli to możliwe.

 Akcja **Zmiana poziomu i Strzał** odbywa się właśnie w tej kolejności.

 **Strzał i Cios** Ghosta dosięgają **wszystkie możliwe cele (włączając Belle)**. Ghost może przydzielić kilka kart Pocisków w jednej akcji. Jeśli Ghost opróżni cały magazynek swojego kolta, strzela Neutralnymi Pociskami.

 **Strzał** Ghosta sprawia, że trafiony Bandyta będący w posiadaniu Walizki specjalnej upuszcza ją w Wagonie, w którym się znajduje.

Cios Ghosta powoduje cofanie się trafionych nim Bandytów w kierunku tyłu Pociągu oraz upuszczenie przez nich Łupu w następującej kolejności:



AKCJE Z WARUNKIEM (Z 2 IKONAMI W PIONIE). Jeśli Ghost posiada Walizkę specjalną albo znajduje się w miejscu, gdzie jest Walizka specjalna (na podłodze albo w rękach innego Bandyty), wykonuje górną akcję: Przechwyt albo Cios.

Jeśli Ghost jest w miejscu, w którym nie ma Walizki specjalnej, wykonuje dolną akcję: Ruch albo Zmiana poziomu.

KARTY POCISKÓW PRZEKAZYWANE GHOSTOWI. Gdy Ghost otrzymuje kartę Pocisku, połóżcie ją przed jego kartą Postaci. Pocisk nie trafia do jego stosu kart Akcji. Jeśli w momencie wykonywania przez niego Akcji przed Ghostem leżą co najmniej 3 karty Pocisków, to ta akcja jest ignorowana. Następnie odrzućcie jego 3 karty Pocisków (pozostałe karty Pocisków pozostają przed Ghostem).

Wydarzenia mają wpływ na Ghosta tak samo jak na pozostałych Bandytów.

KONIEC GRY. Jeśli na koniec gry Ghost posiada Walizkę specjalną, wygrywa i to bez względu na Łupu zgromadzone przez pozostałych Bandytów. W przeciwnym razie wygrywa najbogatszy z Bandytów.

Autor gry: Christophe Raimbault
Oprawa graficzna: Jordi Valbuena

© 2018 Ludonaute. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Więcej informacji znajdziecie na stronie www.coltexpress.fr

BELLE

Belle zawsze miała słabość do błyskotek. Strzeżcie się, gdy zechce sięgnąć po Wasze...

ZAWARTOŚĆ:

8 kart Akcji (2 × Ruch, 1 × Cios, 2 × Rabunek, 2 × Wdzięk, 1 × Kradzież), 7 Klejnotów.

Niniejszy dodatek może być łączony tylko z grą podstawową; nie jest kompatybilny z żadnym innym dodatkiem. Postać Belle jest sterowana przez grę, a nie przez gracza. Belle może wygrać rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE.

Przygotujcie rozgrywkę jak w grze podstawowej. Umieście kartę Belle na prawo od pierwszego gracza. Następnie wymieńcie stos jej kart Akcji na karty z tego dodatku. Belle otrzymuje też 1 Klejnot zamiast początkowego Worka z pieniędzmi. W każdym Wagonie oprócz standardowych Łupów umieście także po 1 Klejnocie. Pozostałe Klejnoty odłóżcie do pudełka.

FAZA PLANOWANIE! W turze Belle doберите kartę z wierzchu jej stosu Akcji i zagrajcie na wspólny stos.

AKCJE. Stosujcie zasady gry podstawowej z poniższymi wyjątkami.



Ruch Belle następuje zawsze w kierunku tej części Pociągu, w której znajduje się więcej Klejnotów. W przypadku remisu kieruje się w stronę czoła Pociągu.



Cios Belle dosięga wszystkie możliwe cele znajdujące się w tym samym Wagonie i na tym samym poziomie co ona i, jeśli to możliwe, przesuwa je w kierunku tyłu Pociągu.



Kradzież w wykonaniu Belle oznacza zabranie 1 Klejnotu każdemu Bandytce znajdującemu się w tym samym Wagonie i na tym samym poziomie co ona.



Wdzięk Belle powoduje, że wszyscy Bandyty przesuwać się w kierunku jej Wagonu. Jeśli Bandyta jest w tym samym Wagonie co Belle, ale na innym poziomie, zmienia poziom. Jeśli Bandyta jest w innym Wagonie, podchodzi bliżej Belle, ale nie zmienia poziomu.



Podczas **Rabunku** albo **Ciosu** Belle zabiera Łup albo powoduje jego upuszczenie w następującej kolejności:



KARTY POCISKÓW PRZEKAZYWANE BELLE. Gdy Belle otrzymuje kartę Pocisku, połóżcie ją przed jej kartą Postaci. Pocisk nie trafia do jej stosu kart Akcji. Jeśli w momencie wykonywania przez nią Akcji przed Bellą leżą co najmniej 3 karty Pocisków, to ta akcja jest ignorowana. Następnie odrzućcie jej 3 karty Pocisków (pozostałe karty Pocisków pozostają przed Belle).

BELLE I SZERYF. Belle może zostać w Wagonie razem z Szeryfem. Nie otrzymuje karty Neutralnego Pocisku ani nie ucieka przed nim na dach. Belle może zadać Cios Szeryfowi.

Wydarzenia mają wpływ na Belle tak samo jak na pozostałych Bandytów.

KONIEC GRY. Belle nie ubiega się o tytuł Najlepszego Rewolwerowca. Belle wygrywa, jeśli jest najbogatszym Bandytą.

Autor gry: Christophe Raimbault
Oprawa graficzna: Jordi Valbuena

© 2018 Ludonaute. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Więcej informacji znajdziecie na stronie
www.coltexpress.fr

DJANGO

Django ma słabość do dynamitu. Lepiej się do niego nie zbliżać!

ZAWARTOŚĆ:

8 kart Akcji (2 × Ruch, 1 × Zmiana poziomu, 2 × Strzał, 2 × Cios, 1 × Wybuch), 5 żetonów Dynamitu, 12 żetonów Wyrzucenia wartych 500 \$.

Niniejszy dodatek może być łączony tylko z grą podstawową; nie jest kompatybilny z żadnym innym dodatkiem. Postać Django jest sterowana przez grę, a nie przez gracza. Django może wygrać rozgrywkę.

PRZYGOTOWANIE.

Przygotujcie rozgrywkę jak w grze podstawowej. Umieśćcie kartę Django na prawo od pierwszego gracza. Następnie wymieńcie jego stos kart Akcji na karty z tego dodatku. Django nie otrzymuje początkowego Worka z pieniędzmi. Umieśćcie jego pionek w trzecim Wagonie od końca. Każdy gracz otrzymuje 2 żetony Wyrzucenia. Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka. Połóżcie żetony Dynamitu w zasięgu graczy.

Na początku każdej Rundy umieśćcie 1 żeton Dynamitu w Wagonie, w którym znajduje się Django, o ile nie ma w nim takiego żetonu.

FAZA PLANOWANIE! W turze Django dobierzcie kartę z wierzchu jego stosu Akcji i zagrajcie na wspólny stos.

AKCJE. Stosujcie zasady gry podstawowej z poniższymi wyjątkami.



Strzał i **Cios** Django dosięgają **wszystkie możliwe cele (włączając Belle)**. Django może przydzielić kilka kart Pocisków w 1 akcji Strzału i zmusić wszystkie cele do ruchu w tył. Cofani Bandyci mogą zostać wyrzuceni z Pociągu, jeśli znajdowali się w Brankardzie albo w Lokomotywie. Jeśli Django opróżni cały magazynek swojego kolta, strzela Neutralnymi Pociskami.



Django **rusza się** na odległość 1 Wagonu, **jeśli przebywa wewnątrz Pociągu, i 2 Wagonów, jeśli znajduje się na dachu**, w kierunku tej części Pociągu, w której znajduje się więcej Bandytów. W przypadku remisu kieruje się w stronę czoła Pociągu.

Cios Django przesuwają wybranego Bandytę w stronę tyłu Pociągu. Jego cel upuszcza też Łup w następującej kolejności:



Wybuch aktywuje wszystkie żetony Dynamitu znajdujące się w Pociągu. **Wszyscy Bandyci (z wyjątkiem Django)** znajdujący się w każdym wybuchającym Wagonie (czy to wewnątrz, czy na dachu) zostają **wyrzuceni z Pociągu**. Dynamit nie ma wpływu na Szeryfa. Łupy znajdujące się w wybuchającym Wagonie przemieszczają się: Łupy z wnętrza wędrują na dach, a Łupy z dachu do wnętrza Wagonu.

WYRZUCENIE Z POCIĄGU. Każdy wyrzucony z Pociągu Bandyta przekazuje Django 1 żeton Wyrzucenia (jeśli jakieś posiada). Pionki wyrzuconych Bandytów należy umieszczać obok Wagonu, w którym właśnie eksplodował Dynamit. W swojej następnej akcji ci Bandyci powrócą **do wnętrza Wagonu** (tym samym **tracąc tę akcję**).

Bandyta może utracić żeton Wyrzucenia tylko przez wyrzucenie z Pociągu.

KARTY POCISKÓW PRZEKAZYWANE DJANGO. Gdy Django otrzymuje kartę Pocisku, połóżcie ją przed jego kartą Postaci. Pocisk nie trafia do jego stosu kart Akcji. Jeśli w momencie wykonywania przez niego Akcji przed Django leżą co najmniej 3 karty Pocisków, to ta akcja jest ignorowana. Następnie odrzućcie jego 3 karty Pocisków (pozostałe karty Pocisków pozostają przed Django).

Wydarzenia mają wpływ na Django tak samo jak na pozostałych Bandytów.

KONIEC GRY. Jeśli Django zgromadzi wszystkie żetony Wyrzucenia, natychmiast wygrywa. Jeśli mu się to nie uda, może wygrać grę, jeśli zostanie najbogatszym Bandytą. Django nie ubiega się o tytuł Najlepszego Rewolwerowca. Żetony Wyrzucenia stanowią część Łupu.

Autor gry: Christophe Raimbault

Oprawa graficzna: Jordi Valbuena

© 2018 Ludonaute. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji znajdziecie na stronie
www.coltexpress.fr

CHEYENNE

Cheyenne przehandlowała swoją strzelbę za łuk. Ale uważajcie, gdyż jej strzały są celniejsze od pocisków. I do tego są zatrute...

ZAWARTOŚĆ:

8 kart Akcji (4 × Ruch specjalny, 1 × Zmiana poziomu, 2 × Rabunek, 1 × Strzał z łuku), 6 kart Zatrutych strzał, 6 ponumerowanych żetonów Antidotum.

Niniejszy dodatek może być łączony tylko z grą podstawową; nie jest kompatybilny z żadnym innym dodatkiem. Postać Cheyenne jest sterowana przez grę, a nie przez gracza. Cheyenne może wygrać rozgrywkę.


PRZYGOTOWANIE.

Przygotujcie rozgrywkę jak w grze podstawowej. **Umieśćcie kartę Cheyenne na prawo od pierwszego gracza.** Następnie wymieńcie jej stos kart Akcji na karty z tego dodatku. Cheyenne otrzymuje Worek z pieniędzmi o wartości 250 \$. Ponadto wymieńcie jej karty Pocisków na karty Zatrutych strzał. Umieśćcie też po 1 żetonie Antidotum w każdym Wagonie. Żeton z numerem 1 umieśćcie w Brankardzie, resztę żetonów, w kolejności rosnącej, umieszczajcie w pozostałych Wagonach w stronę Lokomotywy.


Faza PLANOWANIE! W turze Cheyenne doберите kartę z wierzchu jej stosu Akcji i zagrajcie na wspólny stos.


AKCJE. Stosujcie zasady gry podstawowej z poniższymi wyjątkami.


Akcja **Ruchu specjalnego** jest aktywowana w kolejności symboli, od lewej do prawej.

 Podczas **Rabunku** Cheyenne zabiera Łupy w następującej kolejności:



 Cheyenne rusza się na odległość **2 Wagonów, jeśli przebywa wewnątrz Pociągu, i 4 Wagonów, jeśli znajduje się na dachu**, w kierunku tej części Pociągu, w której znajduje się więcej Bandytów. W przypadku remisu kieruje się w stronę czoła Pociągu. Cheyenne może przechodzić przez Wagon z Szeryfem. Następnie po ruchu zabiera każdemu Bandycie znajdującemu się w tym samym Wagonie i na tym samym poziomie co ona (włączając Belle) **1 losowy Worek z pieniędzmi.**

 Cheyenne rusza się na odległość **1 Wagonu, jeśli przebywa wewnątrz Pociągu, i 2 Wagonów, jeśli znajduje się na dachu**, w kierunku tej części Pociągu, w której znajduje się więcej Bandytów. W przypadku remisu kieruje się w stronę czoła Pociągu. Następnie, jeśli znajduje się na dachu, schodzi do wnętrza Wagonu. Na koniec po ruchu zabiera każdemu Bandycie znajdującemu się w tym samym Wagonie i na tym samym poziomie co ona (włączając Belle) **1 losowy Worek z pieniędzmi.**

 **Strzały z łuku** Cheyenne dosięgają **wszystkie możliwe cele (włączając Belle)**. Każdy trafiony Bandyta otrzymuje **kartę Zatrutej strzały**, którą włącza do swojego stosu Akcji. Karta Zatrutej strzały działa tak samo jak karta Pocisku. Jeśli Cheyenne nie ma wystarczająco dużo Zatrutych strzał, aby zranić wszystkie cele, nie strzela.

ANTIDOTUM. Gracze zdobywają **Antidotum, zagrażając Rabunek** w Wagonie, w którym znajduje się żeton Antidotum. Stosując Cios, gracz może sprawić, że przeciwnik upuści Antidotum. Na koniec każdej Rundy każdy gracz może pozbyć się tytułu kart Zatrutych strzał ze swojego stosu, ile żetonów Antidotum posiada. Strzały

przekazuje Cheyenne, która może znów z nich skorzystać, a żetony Antidotum wracają do swoich Wagonów początkowych.

KARTY POCISKÓW PRZEKAZYWANE CHEYENNE. Gdy Cheyenne otrzymuje kartę Pocisku, połóżcie ją przed jej kartą Postaci. Pocisk nie trafia do jej stosu kart Akcji. Jeśli w momencie wykonywania przez nią Akcji przed Cheyenne leżą co najmniej **3 karty Pocisków**, to ta akcja jest ignorowana. Następnie odrzućcie jej 3 karty Pocisków (pozostałe karty Pocisków pozostają przed Cheyenne).

Wydarzenia mają wpływ na Cheyenne tak samo jak na pozostałych Bandytów.

KONIEC GRY. Jeśli na koniec gry gracz posiada **1 lub więcej Zatrutych strzał w swoim stosie, nie może zostać zwycięzcą**, nawet jeśli jest najbogatszym Bandytą. Cheyenne nie ubiega się o tytuł Najlepszego Rewolwerowca. Cheyenne wygrywa, jeśli jest najbogatszym Bandytą spośród tych, którzy nie mają Zatrutych strzał.

Autor gry: Christophe Raimbault

Oprawa graficzna: Jordi Valbuena

© 2018 Ludonaute. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji znajdziecie na stronie

www.coltexpress.fr