

BELLE

Belle liebt funkelnde Edelsteine. Lasst euch nicht von ihr verführen, sonst seid ihr eure Klunker los ...

SPIELMATERIAL

8 Aktionskarten (2x Bewegen, 1x Hieb, 2x Raub, 2x Verführen, 1x Diebstahl), 7 Edelsteine.

Diese Mini-Erweiterung kann nur mit dem Basis-spiel *Colt Express* genutzt werden, nicht mit den Erweiterungen. Belle wird vom Spiel gesteuert, nicht von einem Spieler. Trotzdem kann Belle die Partie gewinnen.

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie üblich auf. **Platziert Belle zur Rechten des Startspielers.** Ersetzt Belles Kartendeck durch die Karten dieser Erweiterung. Legt zusätzlich zur normalen Beute noch 1 Edelstein in jeden Waggon. Belle erhält 1 Edelstein anstelle des üblichen Start-Geldbeutels. Die übrigen Edelsteine werden nicht benötigt.

PLANUNG

Wenn Belle an der Reihe ist, zieht die oberste Karte ihres Kartendecks und legt sie auf den gemeinsamen Stapel.

AKTIONEN

Es gelten die bekannten Regeln des Basisspiels, abgesehen von folgenden Änderungen:



Bewegen: Belle geht in die Richtung mit den meisten Edelsteinen auf dem Boden. Bei Gleichstand geht sie in Richtung Lokomotive.



Hieb: Alle möglichen Ziele werden getroffen und in Richtung Zugende versetzt (wenn möglich).



Diebstahl: Belle stiehlt **1 Edelstein von jedem Banditen am selben Ort.**



Verführen: Belle bewegt alle Banditen in Richtung ihres Orts. Sind sie im selben Waggon, aber auf der anderen Ebene, wechseln sie die Ebene. Sind sie in einem anderen Waggon als Belle, bewegen sie sich um 1 Waggon in ihre Richtung, wechseln aber nicht die Ebene.



Bei den Aktionen **Raub** bzw. **Hieb** gilt stets diese Reihenfolge:



>



>



AN BELLE GEGEBENE PATRONEN

Falls Belle eine Patronenkarte erhält, wird diese vor ihre Charakterkarte ausgelegt. Sobald **3 oder mehr Patronenkarten** vor Belle ausliegen, wird ihre nächste Aktion nicht ausgeführt. Stattdessen werden alle vor ihr ausliegenden Patronenkarten abgeworfen.

BELLE UND DER MARSHAL

Belle kann sich im selben Waggon wie der Marshal aufhalten. Sie erhält weder eine neutrale Patrone noch flieht sie aufs Dach, wenn sie ihn trifft. Sie kann dem Marshal einen Hieb versetzen.

Belle wird von Ereignissen genauso wie alle anderen Banditen betroffen.

SPIELENDE

Belle wird bei der Bestimmung des Revolverhelden nicht berücksichtigt. Sie gewinnt, wenn sie die reichste Banditin ist.

© 2018 Ludonaute, alle Rechte vorbehalten.
Ein Spiel von Christophe Raimbault
Illustrationen: Jordi Valbuena
Weitere Informationen findet ihr auf www.coltexpress.fr.

CHEYENNE

Cheyenne hat ihre Pistole gegen einen Bogen eingetauscht. Vorsicht, ihre Pfeile fliegen sehr zielsicher ... und sind vergiftet!

SPIELMATERIAL

8 Aktionskarten (4x Sonderbewegungen, 1x Ebenenwechsel, 2x Raub, 1x Bogen), 6 vergiftete Pfeile, 6 nummerierte Gegengift-Plättchen.

Diese Mini-Erweiterung kann nur mit dem Basis-Spiel *Colt Express* genutzt werden, nicht mit den Erweiterungen. Cheyenne wird vom Spiel gesteuert, nicht von einem Spieler. Trotzdem kann Cheyenne die Partie gewinnen.

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie üblich auf. **Platziert Cheyenne zur Rechten des Startspielers.** Ersetzt Cheyennes Kartendeck durch die Karten dieser Erweiterung. Ersetzt ihre Patronenkarten durch die vergifteten Pfeile. Legt ein Gegengift-Plättchen in jeden Waggon mit der entsprechenden Nummer: Der letzte Waggon hat die Nummer 1 usw. Cheyenne erhält den üblichen Start-Geldbeutel.

PLANUNG

Wenn Cheyenne an der Reihe ist, zieht die oberste Karte ihres Kartendecks und legt sie auf den gemeinsamen Stapel.

AKTIONEN



Es gelten die bekannten Regeln des Basisspiels, abgesehen von folgenden Änderungen:

Die **Sonderbewegungen** werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie abgebildet sind.



Bei der Aktion **Raub** nimmt Cheyenne die Beute in dieser Reihenfolge:



  Cheyenne geht **im Inneren des Zuges 2 Waggon** bzw. **auf dem Dach 4 Waggon** in Richtung der meisten Banditen. Bei Gleichstand geht sie in Richtung Lokomotive. Sie kann dabei durch den Waggon mit dem Marshal laufen. Danach stiehlt sie **von jedem Banditen** am selben Ort zufällig **einen Geldbeutel** (auch von Belle).



Cheyenne geht **im Inneren des Zuges 1 Waggon** bzw. **auf dem Dach 2 Waggon** in Richtung der meisten Banditen. Bei Gleichstand geht sie in Richtung Lokomotive. Ist sie auf dem Dach, wechselt sie danach ins Innere. Danach stiehlt sie **von jedem Banditen** am selben Ort zufällig **einen Geldbeutel** (auch von Belle).



Cheyennes **Bogen** trifft **alle möglichen Ziele** (auch Belle). Jeder getroffene Bandit erhält einen **vergifteten Pfeil** und legt ihn auf sein Deck. Ein Pfeil hat dieselbe Auswirkung wie eine Patrone. Sollte Cheyenne nicht genügend Pfeile haben, um alle Ziele zu treffen, schießt sie gar nicht.

AN CHEYENNE GEGEBENE PATRONEN

Falls Cheyenne eine Patronenkarte erhält, wird diese vor ihrer Charakterkarte ausgelegt. Sobald **3 oder mehr Patronenkarten** vor Cheyenne ausliegen, wird ihre nächste Aktion nicht ausgeführt. Stattdessen werden alle vor ihr ausliegenden Patronenkarten abgeworfen.

Cheyenne wird von Ereignissen genauso wie alle anderen Banditen betroffen.

Gegengift: Mit der Aktion Raub kann ein Spieler auch ein Gegengift-Plättchen aufnehmen. Mit der Aktion Hieb kann man einen Banditen zwingen, ein Gegengift-Plättchen zu verlieren. Am Ende jeder Runde kann jeder Spieler so viele Pfeile aus seinem Deck entfernen, wie er Gegengift-Plättchen hat. Cheyenne erhält diese Pfeile zurück und kann sie erneut einsetzen. Die Gegengift-Plättchen werden in die entsprechenden Waggon zurückgelegt.

SPIELLENDE

Hat ein Spieler einen oder mehrere Pfeile in seinem Deck, kann er die Partie nicht gewinnen. Cheyenne wird bei der Bestimmung des Revolverhelden nicht berücksichtigt. Sie gewinnt, wenn sie von allen nicht vergifteten Banditen die Reichste ist.

© 2018 Ludonaute, alle Rechte vorbehalten.

Ein Spiel von Christophe Raimbault

Illustrationen: Jordi Valbuena

Weitere Informationen findet ihr auf www.coltexpress.fr.

DJANGO

Django hat ein Faible für Dynamit. Kommt ihm also besser nicht zu nahe ...

SPIELMATERIAL

8 Aktionskarten (2x Bewegen, 1x Ebenenwechsel, 2x Feuer!, 2x Hieb, 1x Explosion), 5 Dynamitplättchen, 12 Goodbye-Plättchen im Wert von je \$ 500.

Diese Mini-Erweiterung kann nur mit dem Basis-spiel *Colt Express* genutzt werden, nicht mit den Erweiterungen. Django wird vom Spiel gesteuert, nicht von einem Spieler. Trotzdem kann Django die Partie gewinnen.

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie üblich auf. **Platziert Django zur Rechten des Startspielers.** Ersetzt Djangos Kartendeck durch die Karten dieser Erweiterung. Stellt Djangos Spielfigur in den drittletzten Waggon. Jeder Spieler erhält 2 Goodbye-Plättchen (die übrigen werden nicht benötigt). Django erhält keinen Start-Geldbeutel.

Legt zu **Beginn jeder Runde ein Dynamitplättchen** in Djangos Waggon, falls sich dort noch keines befindet.

PLANUNG

Wenn Django an der Reihe ist, zieht die oberste Karte seines Kartendecks und legt sie auf den gemeinsamen Stapel.

AKTIONEN

Es gelten die bekannten Regeln des Basisspiels, abgesehen von folgenden Änderungen:



Bei **Feuer!** und **Hieb** werden **alle möglichen Ziele getroffen** (auch Belle). Django kann also mehrere Patronen mit einer Feuer!-Aktion verteilen und bewegt alle Getroffenen. Banditen können durch diese Aktionen vom Zug gestoßen werden! Sollte Django seine Waffe leergefeuert haben, verteilt er ab sofort neutrale Patronen, wenn er feuert.



Bewegen: Django geht **im Inneren des Zuges 1 Waggon bzw. auf dem Dach 2 Waggons** in Richtung der meisten Banditen. Bei Gleichstand geht er in Richtung Lokomotive.



Mit der Aktion **Hieb** versetzt Django die geschlagenen Banditen in Richtung Zugende. Geschlagene Banditen verlieren Beute in dieser Reihenfolge:



Explosion: Django zündet das gesamte Dynamit im Zug. **Alle Banditen** (außer Django), die sich in oder auf einem explodierenden Waggon befinden, werden **aus dem Zug gestoßen**. Der Marshal ist hiervon nicht betroffen. Alle Beuteplättchen im Inneren des Zuges werden auf das Dach desselben Waggons geschleudert und die auf dem Dach ins Innere.

GOODBYE

Wird ein Bandit durch eine Aktion von Django vom Zug gestoßen, gibt er eines seiner Goodbye-Plättchen an Django. Vom Zug gestoßene Banditen werden neben den Waggon gestellt, von dem sie gestoßen wurden. Anstelle ihrer nächsten Aktion klettern sie wieder in den Waggon, neben dem sie stehen.

Banditen können Goodbye-Plättchen nur verlieren, indem sie aus dem Zug gestoßen werden.

AN DJANGO GEGEBENE PATRONEN

Falls Django eine Patronenkarte erhält, wird diese vor seiner Charakterkarte ausgelegt. Sobald **3 oder mehr Patronenkarten** vor Django ausliegen, wird seine nächste Aktion nicht ausgeführt. Stattdessen werden alle vor ihm ausliegenden Patronenkarten abgeworfen.

Django wird von Ereignissen genauso wie alle anderen Banditen betroffen.

SPIELLENDE

Falls Django die Goodbye-Plättchen aller Spieler erhalten hat, gewinnt er die Partie automatisch. Ansonsten gewinnt er, wenn er der reichste Bandit ist. Django wird bei der Bestimmung des Revolverhelden nicht berücksichtigt.

© 2018 Ludonaute, alle Rechte vorbehalten.

Ein Spiel von Christophe Raimbault

Illustrationen: Jordi Valbuena

Weitere Informationen findet ihr auf www.coltexpress.fr.

DOC

Sich Docs Respekt zu verdienen, ist nicht einfach, kann aber einträglich sein. Doc hat immer ein paar Tricks auf Lager.

SPIELMATERIAL

8 Aktionskarten (2x Feuer!, 2x Bewegen, 1x Ebenenwechsel, 1x Raub, 1x Hieb, 1x Pokerspiel), 1 Karte „Docs Respekt“, 6 Besondere Patronenkarten, 6 Einsatzplättchen, 1 Geldbeutel.

Diese Mini-Erweiterung kann nur mit dem Basis-spiel *Colt Express* genutzt werden, nicht mit den Erweiterungen. Doc wird vom Spiel gesteuert, nicht von einem Spieler. Trotzdem kann Doc die Partie gewinnen.

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie üblich auf. **Platziert Doc zur Rechten des Startspielers.** Ersetzt Docs Kartendeck durch die Karten dieser Erweiterung sowie Docs Patronenkarten durch die Besonderen Patronenkarten. Doc erhält zwei Start-Geldbeutel. Der Spieler rechts von Doc erhält die Karte „Docs Respekt“ und

legt sie vor sich aus. Die 6 Einsatzplättchen werden verdeckt gemischt und neben dem Zug bereitgelegt.

PLANUNG

Wenn Doc an der Reihe ist, zieht die oberste Karte seines Kartendecks und legt sie auf den gemeinsamen Stapel.

AKTIONEN

Es gelten die bekannten Regeln des Basisspiels, abgesehen von den folgenden Änderungen.

DOCS RESPEKT



Immer wenn ein Bandit Doc schlägt oder auf ihn feuert, nimmt er sich „Docs Respekt“. Der Spieler, der diese Karte besitzt, trifft alle Entscheidungen für Doc. Für Doc gelten dieselben Regeln wie für alle anderen Banditen.

BESONDERE PATRONEN

Ein Bandit, der von einer Besonderen Patrone getroffen wird, legt die Karte offen vor sich aus.

Bis zum Ende der laufenden Runde gilt der beschriebene Effekt für diesen Banditen.



Alle entsprechenden Aktionen Feuer!, Ebenenwechsel, Hieb, Bewegen des getroffenen Banditen werden nicht ausgeführt.



Der getroffene Bandit muss seine wertvollste Beute verlieren (bei Geldbeuteln wird zufällig einer gezogen).

POKERSPIEL



Das Pokerspiel unterbricht die Action!-Phase. Alle Banditen, die mindestens 1 Beuteplättchen besitzen, **müssen spielen.** Der Spieler mit „Docs Respekt“ zieht ein Einsatzplättchen. Dann legt jeder Teilnehmer eines seiner Beuteplättchen verdeckt dazu. Der Spieler mit „Docs Respekt“ schaut sich alle Plättchen an und verteilt sie. Er gibt **2 Plättchen an Doc** und 1 Plättchen an jeden Teilnehmer, bis auf einen. Einer der Teilnehmer verliert also ein Beuteplättchen beim Pokern. Ein Spieler, der ein

Einsatzplättchen besitzt, kann dieses nicht mehr verlieren, auch nicht in einem weiteren Pokerspiel.

AN DOC GEGEBENE PATRONEN

Falls Doc eine Patronenkarte erhält, wird diese vor seiner Charakterkarte ausgelegt. Sobald **3 oder mehr Patronenkarten** vor Doc ausliegen, wird seine nächste Aktion nicht ausgeführt. Stattdessen werden alle vor ihm ausliegenden Patronenkarten abgeworfen.

Doc wird von Ereignissen genauso wie alle anderen Banditen betroffen.

SPIELLENDE

Die Einsatzplättchen werden zur normalen Beute jedes Spielers addiert. Der reichste Bandit gewinnt. Doc wird bei der Bestimmung des Revolverhelden berücksichtigt.

© 2018 Ludonaute, alle Rechte vorbehalten.

Ein Spiel von Christophe Raimbault

Illustrationen: Jordi Valbuena

Weitere Informationen findet ihr auf www.coltexpress.fr.

GHOST

Ghost hat immer schon davon geträumt, sich die besonders fette Geldkassette Deluxe unter den Nagel zu reißen. Schlau wie er ist, könnte es ihm gelingen ...

SPIELMATERIAL

8 Aktionskarten (2x Überfall ODER Bewegen, 1x Überfall ODER Ebenenwechsel, 1x Hieb ODER Bewegen, 1x Feuer!, 1x Hieb, 1x Ebenenwechsel und Feuer!, 1x Marshal), 1 Geldkassette Deluxe im Wert von \$ 1.500.

Diese Mini-Erweiterung kann nur mit dem Basisspiel Colt Express genutzt werden, nicht mit den Erweiterungen. Ghost wird vom Spiel gesteuert, nicht von einem Spieler. Trotzdem kann Ghost die Partie gewinnen.

SPIELAUFBAU


Baut das Spiel wie üblich auf. **Platziert Ghost zur Rechten des Startspielers.** Ersetzt Ghosts Kartendeck durch die Karten dieser Erweiterung. Ersetzt die normale Geldkassette durch die Geldkassette Deluxe und legt sie in die Lokomotive. Ghost erhält keinen Start-Geldbeutel.

PLANUNG


Wenn Ghost an der Reihe ist, zieht die oberste Karte seines Kartendecks und legt sie auf den gemeinsamen Stapel. Ghost legt die erste Karte in jeder Runde verdeckt.


AKTIONEN

Es gelten die bekannten Regeln des Basisspiels, abgesehen von folgenden Änderungen:

 **Bewegen:** Ghost geht immer in Richtung der Geldkassette Deluxe bzw. des Banditen, der diese besitzt.

Ghost geht immer 1 Waggon bzw. auf dem Dach 2 Waggonen weit, wenn möglich. Er hält an, sobald er sich im Waggon mit der Geldkassette Deluxe befindet.

 **Marshal:** Ghost bewegt den Marshal von der Geldkassette Deluxe weg, wenn möglich.

 **Überfall:** Ghost nimmt die Geldkassette Deluxe vom Boden seines Orts. Besitzt er die Kassette bereits, geschieht nichts.



Die Aktion **Ebenenwechsel und Feuer!** wird in dieser Reihenfolge ausgeführt.



Bei **Feuer!** und **Hieb** werden **alle möglichen Ziele getroffen** (auch Belle). Ghost kann also mehrere Patronen mit einer Feuer!-Aktion verteilen. Sollte Ghost seine Waffe leergefeuert haben, verteilt er ab sofort neutrale Patronen, wenn er feuert.



Feuer!: Trifft Ghost den Banditen, der die Geldkassette Deluxe besitzt, verliert dieser die Kassette und legt sie an seinem Ort ab.

Hieb: Ghost versetzt die geschlagenen Banditen in Richtung Zugende (wenn möglich). Geschlagene Banditen verlieren Beute in dieser Reihenfolge:



DIE ODER-AKTIONEN

Falls Ghost die Geldkassette Deluxe besitzt oder wenn er sich am selben Ort mit dieser befindet (sie ist am Boden oder im Besitz eines Banditen), führt er die obere Aktion aus: Überfall oder Hieb.

Sollte Ghost nicht am selben Ort mit der Geldkassette Deluxe sein, führt er die untere Aktion aus: Bewegen oder Ebenenwechsel.

AN GHOST GEGEBENE PATRONEN

Falls Ghost eine Patronenkarte erhält, wird diese vor seiner Charakterkarte ausgelegt. Sobald **3 oder mehr Patronenkarten** vor Ghost ausliegen, wird seine nächste Aktion nicht ausgeführt. Stattdessen werden alle vor ihm ausliegenden Patronenkarten abgeworfen.

Ghost wird von Ereignissen genauso wie alle anderen Banditen betroffen.

SPIELENDE

Falls **Ghost die Geldkassette Deluxe besitzt,** gewinnt er die Partie. Ansonsten gewinnt der reichste Bandit. Ghost wird bei der Bestimmung des Revolverhelden nicht berücksichtigt.

© 2018 Ludonaute, alle Rechte vorbehalten.

Ein Spiel von Christophe Raimbault

Illustrationen: Jordi Valbuena

Weitere Informationen findet ihr auf www.coltexpress.fr.

TUCO

Tuco möchte es vermeiden, dem Marshal zu begegnen. Sie waren früher mal befreundet, sind nun aber erbitterte Feinde.

SPIELMATERIAL

8 Aktionskarten (2x Bewegen, 1x Hieb, 3x Feuer!, 1x Marshal, 1x Platztausch), 6 Patronenkarten und 6 Steckbriefe im Wert von je \$ 500.

Diese Mini-Erweiterung kann nur mit dem Basis-Spiel *Colt Express* genutzt werden, nicht mit den Erweiterungen. Tuco wird vom Spiel gesteuert, nicht von einem Spieler. Trotzdem kann Tuco die Partie gewinnen.

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie üblich auf. **Platziert Tuco zur Rechten des Startspielers.** Ersetzt Tucos Kartendeck durch die Karten dieser Erweiterung. Fügt die 6 zusätzlichen Patronenkarten den regulären hinzu. Tuco erhält so viele Steckbriefe, wie Spieler an der Partie teilnehmen. Tuco erhält keinen Start-Geldbeutel.

PLANUNG

Wenn Tuco an der Reihe ist, zieht die oberste Karte seines Kartendecks und legt sie auf den gemeinsamen Stapel.

AKTIONEN

Es gelten die bekannten Regeln des Basisspiels, abgesehen von folgenden Änderungen:



Bewegen: Tuco geht immer in Richtung der meisten Banditen. Bei Gleichstand geht er in Richtung Lokomotive.



Bei **Feuer!** und **Hieb** werden **alle möglichen Ziele getroffen** (auch Belle). Tuco kann also mehrere Patronen mit einer Feuer!-Aktion verteilen. Tuco nutzt dabei auch seine Fähigkeit, durch das Dach zu schießen. Sollte Tuco alle seine 12 Kugeln abgefeuert haben, verteilt er ab sofort neutrale Patronen, wenn er feuert.



Platztausch: Tuco und der Marshal tauschen die Plätze.



Hieb: Tuco versetzt die geschlagenen Banditen in Richtung Zugende (wenn möglich). Geschlagene Banditen verlieren Beute in dieser Reihenfolge:



>



>



Marshal: Tuco bewegt den Marshal immer von sich weg, wenn möglich.

TREFFEN

Wenn ein Bandit mit einer Aktion Tuco und den Marshal am selben Ort zusammenführt (Marshal, Hieb, Djangos Feuer!), erhält Tuco keine neutrale Patrone. Stattdessen erhält der Spieler, der das Treffen herbeigeführt hat, **einen Steckbrief** von Tuco, **falls er noch keinen hat**. Sollte Tuco durch eine eigene Aktion auf den Marshal treffen, verliert er keinen Steckbrief.

Jedes Mal, wenn Tuco und der Marshal aufeinandertreffen, **wird Tuco danach in die Lokomotive versetzt**. Treffen sie sich in der Lokomotive, wird Tuco in den letzten Waggon versetzt.

AN TUCO GEGEBENE PATRONEN

Falls Tuco eine Patronenkarte erhält, wird diese vor seiner Charakterkarte ausgelegt. Sobald **3 oder mehr Patronenkarten** vor Tuco ausliegen, wird seine nächste Aktion nicht ausgeführt. Stattdessen werden alle vor ihm ausliegenden Patronenkarten abgeworfen.

Tuco wird von Ereignissen genauso wie alle anderen Banditen betroffen.

SPIELLENDE

Tuco wird bei der Bestimmung des Revolverhelden nicht berücksichtigt. Tucos Beute beträgt \$ 250 für jede verschossene Patrone plus alle Steckbriefe, die er noch besitzt. Alle Spieler zählen den Wert eines erhaltenen Steckbriefs zu ihrer Beute hinzu. Tuco gewinnt, wenn er der reichste Bandit ist.

© 2018 Ludonaute, alle Rechte vorbehalten.

Ein Spiel von Christophe Raimbault

Illustrationen: Jordi Valbuena

Weitere Informationen findet ihr auf www.coltexpress.fr.