

- COLT EXPRESS

L'AUTOMOBILE DEL TEMPO

L'Automobile del Tempo può essere usata con o senza la prima espansione Cavalli e Diligenza.

PREPARAZIONE

L'Automobile del Tempo va collocata davanti alla Locomotiva. Il resto della preparazione viene svolto come descritto nelle regole del gioco.

Se si gioca con l'espansione Cavalli e Diligenza, non potete collocare il vostro bandito nell'Automobile del Tempo durante l'Attacco a Cavallo.

FUNZIONAMENTO

L'Automobile del Tempo vi permette di viaggiare nel tempo portandovi dove nessuno se lo aspetta.

Più Banditi possono trovarsi contemporaneamente nell'Automobile del Tempo, ma al fine di attivarla un Bandito deve trovarsi da solo al suo interno alla fine di un Round (dopo avere applicato l'Evento, se il Round in corso ne ha uno).

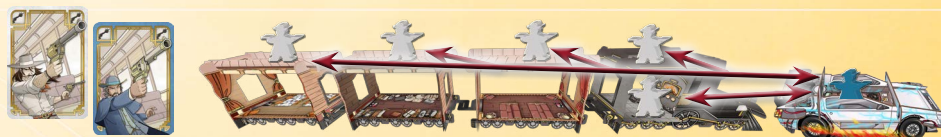
Se questa condizione è soddisfatta, tutti gli altri giocatori chiudono gli occhi mentre quello nell'Automobile del Tempo prende il suo Bandito e lo nasconde sotto la Locomotiva o uno dei Vagoni (o anche sotto la Diligenza, se state giocando con l'espansione). Nella fase di Pianificazione successiva nessuno saprà dove si trova il suo Bandito, che verrà rivelato all'inizio della fase di Furto e collocato all'interno della Locomotiva, Vagone o Diligenza dove si era nascosto. Poi si giocano tutte le azioni programmate.

Alla fine della partita, dopo lo svolgimento dell'Evento, se un Bandito si trova da solo all'interno dell'Automobile del Tempo ottiene \$500 e tutto il bottino che si trova al suo interno.

LE AZIONI

L'Automobile del Tempo è considerata adiacente al tetto e all'interno della Locomotiva, quindi un Bandito può entrarvi usando un'azione Movimento (o un'azione Cavalcare, se state giocando con l'espansione). L'azione Cambiare Piano è inutile quando un Bandito si trova nell'Automobile del Tempo.

Per quanto riguarda l'azione Fuoco, l'Automobile del Tempo è considerata adiacente al tetto del treno e all'interno della Locomotiva: questo significa che un Bandito nell'Automobile del Tempo può sparare a un Bandito sul tetto di qualsiasi Vagone, ma solo entro la sua Linea Visiva (e viceversa).



Se si gioca con la Diligenza, un Bandito sul tetto della Diligenza può sparare a un Bandito nell'Automobile del Tempo e viceversa.

Per quanto riguarda l'azione Pugno, è possibile spostare qualcuno dal tetto o dall'interno della Locomotiva verso l'Automobile del Tempo, ma chi si trova nell'Automobile del Tempo può essere spostato solo all'interno della Locomotiva (non è possibile spostare un bandito dall'Automobile del Tempo al tetto della Locomotiva).



PRECISAZIONI

Lo Sceriffo non può mai entrare nell'Automobile del Tempo.

Quando Django spara dal treno a un Bandito sul tetto della Locomotiva, quest'ultimo viene spostato sull'Automobile del Tempo.

L'evento Frenata costringe i Banditi che si trovano sul tetto della Locomotiva a spostarsi sull'Automobile del Tempo.