

BELLE

Belle está obsesionada con las joyas. Ten cuidado no vaya a usar sus encantos para robarte las tuyas...

CONTENIDO 8 cartas de Acción (2 Mover, 1 Puñetazo, 2 Robar, 2 Encanto, 1 Hurto), 7 fichas de Joya.

Esta mini-expansión sólo puede utilizarse con el juego básico de Colt Express (no con otras expansiones). Belle juega sola, no la maneja ningún jugador, y puede ganar la partida.

PREPARACIÓN Prepara la partida siguiendo las reglas de la caja básica **con Belle sentada a la derecha del jugador 1**. A continuación, reemplaza el mazo de cartas de Acción de Belle con el mazo de cartas cerrado. Entrégale una Joya en lugar de una Bolsa de 250\$. Pon una Joya en cada Vagón, además del Botín indicado. Devuelve el resto de fichas de Joya a la caja del juego.

FASE DE PLANIFICACIÓN Durante el turno de Belle, roba al azar la primera carta de su mazo de Acción y ponla en el mazo común.

ACCIONES Todas las reglas del juego básico permanecen igual exceptuando las siguientes.



Belle se mueve siempre hacia la parte del tren en la que haya más Joyas en el suelo. En caso de empate se dirigirá hacia la Locomotora.



La acción de **Puñetazo** de Belle afecta a **todos los objetivos posibles** que se encuentren en su posición y los hace retroceder si es posible.



La acción de **Hurto** de Belle le permite coger **una Joya de cada Bandido que se encuentre en su posición**.



La acción de **Encanto** de Belle hace que **todos los Bandidos se muevan hacia su Vagón**; si ya se encuentran en su Vagón, pero en un piso diferente, deberán cambiar de piso. Si se encuentran en otro Vagón, deberán acercarse al Vagón de Belle sin cambiar de piso.



La acción de **Robar** o de **Puñetazo** de Belle, hace que coja o haga caer el botín siguiendo este orden:



BALAS ENTREGADAS A BELLE

Cuando Belle reciba una carta de Bala, pon esa carta frente a su carta de Personaje, no en su mazo de cartas de Acción. Si tiene **3 cartas de Bala** o más cuando vaya a realizar una acción, ignora esa carta de Acción y descarta las 3 cartas de Bala.

BELLE Y EL MARSHAL Belle puede permanecer en el mismo Vagón en el que se encuentre el Marshal. No recibe una carta de Bala Neutral ni debe huir al techo del Vagón. Belle puede usar el Puñetazo contra el Marshal.

Belle se ve afectada por los Eventos de la misma manera que el resto de los Bandidos.

FINAL DE LA PARTIDA Belle no puede ganar el título de Pistolero. Belle gana si es la más rica de los Bandidos.

© 2018 Ludonaute. Todos los derechos reservados.
Un juego de Christophe Raimbault
Ilustraciones de Jordi Valbuena
Tienes más información en www.coltexpress.fr
Traducción de Midna

CHEYENNE

Cheyenne ha cambiado su pistola por un arco. Cuidado, tiene mejor puntería con el arco, especialmente si usa flechas envenenadas.

CONTENIDO 8 cartas de Acción (4 Mover especial, 1 Cambiar de piso, 2 Robar, 1 Arco), 6 cartas de Flecha envenenada, 6 fichas numeradas de Antídoto.

Esta mini-expansión sólo puede utilizarse con el juego básico de Colt Express (no con otras expansiones). Cheyenne juega sola, no la maneja ningún jugador, y puede ganar la partida.

PREPARACIÓN Prepara la partida siguiendo las reglas de la caja básica **con Cheyenne sentada a la derecha del jugador 1**. A continuación, reemplaza el mazo de cartas de Acción de Cheyenne con el mazo de cartas cerrado. Dale una Bolsa de 250\$ y reemplaza sus 6 cartas de Bala por las cartas de Flecha envenenada. Pon una ficha numerada de Antídoto en su correspondiente Vagón, siendo el Vagón de cola el Vagón número 1.

FASE DE PLANIFICACIÓN Durante el turno de Cheyenne, roba al azar la primera carta de su mazo de Acción y ponla en el mazo común.

ACCIONES Todas las reglas del juego básico permanecen igual exceptuando las siguientes.

La acción de **Mover especial** se activa siguiendo los símbolos de izquierda a derecha.

 Con la acción de **Robar** Cheyenne coge Botín en este orden:



 Cheyenne se mueve **2 Vagones si se encuentra en el interior del tren, o bien 4 Vagones si se encuentra en el techo del tren** hacia la parte del tren en la que haya más Bandidos. En caso de empate se dirigirá hacia la Locomotora. Puede pasar por la posición del Marshal sin sufrir penalización alguna (excepto si se queda con él). A continuación, después del movimiento, cogerá sin mirar **una Bolsa de cada Bandido** que se encuentre en su posición (incluyendo a Belle).

 Cheyenne se mueve **1 Vagón si se encuentra en el interior del tren, o bien 2 Vagones si se encuentra en el techo del tren** hacia la parte del tren en la que haya más Bandidos. En caso de empate se dirigirá hacia la Locomotora. A continuación, si se encuentra en el techo del tren, bajará al interior del tren. Por último, después de su movimiento, cogerá sin mirar **una Bolsa de cada Bandido** que se encuentre en su posición (incluyendo a Belle).

 El **Arco** de Cheyenne afecta a **todos los posibles objetivos incluyendo a Belle**. Cada Bandido objetivo recibe una **Flecha envenenada** que deberá añadir a su mazo de Acción. Una carta de Flecha tiene los mismos efectos que una carta de Bala. Si Cheyenne no tiene suficientes cartas de Flecha para afectar a todos los objetivos, no podrá disparar.

BALAS ENTREGADAS A CHEYENNE Cuando Cheyenne reciba una carta de Bala, pon esa carta frente a su carta de Personaje, no en su mazo de cartas de Acción. Si tiene **3 cartas de Bala** o más cuando vaya a realizar una acción, ignora esa carta de Acción y descarta las 3 cartas de Bala.

Cheyenne se ve afectada por los Eventos de la misma manera que el resto de los Bandidos.

ANTÍDOTO Los jugadores cogen una ficha de **Antídoto jugando una acción de Robar** en un Vagón en el que haya una de esas fichas. Un Puñetazo puede hacer perder la ficha de Antídoto. Al final de cada Ronda, cualquier jugador puede utilizar una o más fichas de Antídoto que tenga en su poder para retirar ese mismo número de cartas de Flecha envenenada de su mazo de cartas de Acción. Las cartas de Flecha envenenada se devuelven a Cheyenne para que las pueda volver a usar. Las fichas de Antídoto se devuelven a sus Vagones correspondientes.

FINAL DE LA PARTIDA Si un jugador tiene una o más cartas de Flecha envenenada en su mazo de cartas de Acción al final de la partida no podrá ganar, incluso si es el Bandido más rico. Cheyenne no puede ganar el título de Pistolero. Cheyenne gana la partida si es la Bandida más rica de entre los Bandidos que no estén envenenados.

Tienes más información en www.coltexpress.fr
© 2018 Ludonaute. Todos los derechos reservados.
Un juego de Christophe Raimbault
Ilustraciones de Jordi Valbuena
Traducción de Midna

DJANGO

Django tiene dinamita. No te acerques demasiado a él...

CONTENIDO 8 cartas de Acción (2 Mover, 1 Cambiar de piso, 2 Disparar, 2 Puñetazo, 1 Explosión), 5 fichas de Dinamita, 12 fichas de Expulsión con un valor de 500\$ cada una.

Esta mini-expansión sólo puede utilizarse con el juego básico de Colt Express (no con otras expansiones). Django juega solo, no lo maneja ningún jugador, y puede ganar la partida.

PREPARACIÓN Prepara la partida siguiendo las reglas de la caja básica **con Django sentado a la derecha del jugador 1**. A continuación, reemplaza el mazo de cartas de Acción de Django con el mazo de cartas cerrado. No le entregues una Bolsa de 250\$. Pon su peón en el penúltimo Vagón. Entrega a cada jugador 2 fichas de Expulsión. Devuelve el resto de fichas a la caja del juego. Deja las fichas de Dinamita al alcance de todos.

Al inicio de cada Ronda, pon 1 ficha de Dinamita en el Vagón en el que se encuentre Django, si no hay ya una de esas fichas.

FASE DE PLANIFICACIÓN Durante el turno de Django, roba al azar la primera carta de su mazo de Acción y ponla en el mazo común.

ACCIONES Todas las reglas del juego básico permanecen igual exceptuando las siguientes.



La acción de **Disparar** y de **Puñetazo** de Django afectan a todos los objetivos posibles, incluyendo a Belle. Django puede entregar varias cartas de Bala en una misma acción de Disparo y hacer que todos los objetivos se desplacen hacia atrás, en cuyo caso los Bandidos afectados podrían ser expulsados del tren si se encuentran en el Vagón de cola o en la Locomotora. Si Django logra vaciar su pistola, utilizará Balas Neutrales en sus siguientes disparos.



Django se mueve 1 Vagón si se encuentra en el interior del tren y 2 Vagones si se encuentra en el techo del tren hacia la parte del tren en la que haya más Bandidos. En caso de empate se dirigirá hacia la Locomotora.

El **Puñetazo** de Django mueve a su objetivo hacia la parte trasera del tren y hace que pierda botín siguiendo este orden:



La acción de **Explosión** detona todas las Dinamitas que se encuentren en el tren. **Todos los Bandidos (exceptuando Django) que se encuentren en el interior o en el techo del Vagón que sufra una Explosión, son Expulsados del tren.** El Marshal no se ve afectado por la Dinamita. Las fichas de Botín que se encuentren en el interior de un Vagón que sufre una Explosión se mueven al techo de ese Vagón, y viceversa.

EXPULSIÓN DEL TREN Cada Bandido que sea Expulsado del tren debe entregar una ficha de Expulsión a Django, si es que tiene alguna. Los peones de un Bandido Expulsado del tren se dejan al lado del Vagón del tren que ha Explotado. Esos jugadores deberán utilizar su siguiente acción para regresar al tren, **en el interior del Vagón del que fueron expulsados.** Esta acción se pierde.

Los Bandidos no pueden perder las fichas de Expulsión si no es por el efecto de una Explosión.

BALAS ENTREGADAS A DJANGO Cuando Django reciba una carta de Bala, pon esa carta frente a su carta de Personaje, no en su mazo de cartas de Acción. Si tiene **3 cartas de Bala** o más cuando vaya a realizar una acción, ignora esa carta de Acción y descarta las 3 cartas de Bala.

Tuco se ve afectado por los Eventos de la misma manera que el resto de los Bandidos.

FINAL DE LA PARTIDA Si Django consigue **todas las fichas de Expulsión**, gana la partida inmediatamente. En caso contrario, Django gana si es el Bandido más rico. Django no puede ganar el título de Pistolero. Las fichas de Expulsión forman parte del Botín.

© 2018 Ludonaute. Todos los derechos reservados.
Un juego de Christophe Rimbault
Ilustraciones de Jordi Valbuena
Tienes más información en www.coltexpress.fr
Traducción de Midna

DOC

No es sencillo ganarse el respeto de Doc, pero puede merecer la pena intentarlo. Doc guarda algunos trucos bajo la manga.

CONTENIDO 8 cartas de Acción (2 Disparar, 2 Mover, 1 Cambiar de piso, 1 Robar, 1 Puñetazo, 1 Póker), 1 carta de Respeto, 6 cartas de Bala especial, 6 fichas de Apuesta, 1 ficha de Bolsa.

Esta mini-expansión sólo puede utilizarse con el juego básico de Colt Express (no con otras expansiones). Doc juega solo, no lo maneja ningún jugador, y puede ganar la partida.

PREPARACIÓN Prepara la partida siguiendo las reglas de la caja básica **con Doc sentado a la derecha del jugador 1**. A continuación, reemplaza el mazo de cartas de Acción de Doc con el mazo de cartas cerrado. Entrega a Doc **2 Bolsas de 250\$** en lugar de una. El jugador sentado a la derecha de Doc recibe **la carta de Respeto** y la deja frente a sí. Mezcla boca abajo todas las fichas de Apuesta y déjalas a un lado del tren.

FASE DE PLANIFICACIÓN Durante el turno de Doc, roba al azar la primera carta de su mazo de Acción y ponla en el mazo común.

ACCIONES Todas las reglas del juego básico permanecen igual exceptuando las siguientes.

RESPECTO Cuando un Bandido usa **Disparar o Puñetazo contra Doc**, recibirá la carta de Respeto, que pondrá frente a sí. El Bandido que tenga esta carta tomará todas las decisiones en lugar de Doc. Doc sigue las mismas reglas que los demás Bandidos.

BALA ESPECIAL El Bandido que reciba una **Bala especial** de Doc, conservará esa carta boca arriba frente a sí, y **sufrirá el efecto correspondiente hasta el final de la Ronda actual**.



Cancela las acciones Disparar, Cambio de piso, Puñetazo y Mover del Bandido.



El Bandido que ha recibido el disparo debe dejar caer su **Botín de más valor** (en el caso de las Bolsas deja caer una sin mirar su valor).



PÓKER Jugar una partida de Póker suspende la fase de ¡Asalto! Todos los Bandidos que tengan al menos un Botín **deben participar**. El jugador con la carta de Respeto robará al azar una ficha de Apuesta de las que se encuentren al lado del tren. A continuación, el resto de los participantes añadirán un Botín de su elección, boca abajo. El jugador con la carta de Respeto mirará la ficha de Apuesta que ha elegido y las fichas de Botín. Entregará **2 fichas a Doc**, y después una ficha a cada jugador menos a uno. Uno de los participantes termina la partida de Póker perdiendo un Botín. Una vez tengas una ficha de Apuesta, no puedes perderla ni devolverla en una partida de Póker posterior.

BALAS ENTREGADAS A DOC Cuando Doc reciba una carta de Bala, pon esa carta frente a su carta de Personaje, no en su mazo de cartas de Acción. Si tiene **3 cartas de Bala** o más cuando vaya a realizar una acción, ignora esa carta de Acción y descarta las 3 cartas de Bala.

Doc se ve afectado por los Eventos de la misma manera que el resto de los Bandidos.

FINAL DE LA PARTIDA Las fichas de Apuesta cuentan como Botín. El Bandido más rico gana la partida.

© 2018 Ludonaute. Todos los derechos reservados.
Un juego de Christophe Raimbault
Ilustraciones de Jordi Valbuena
Tienes más información en www.coltexpress.fr
Traducción de Midna

GHOST

¡Ghost siempre ha soñado con conseguir ese maletín! Es astuto como un ratón, podría salirse con la suya...

CONTENIDO 8 cartas de Acción (2 Robar 0 Mover, 1 Robar 0 Cambiar de piso, 1 Puñetazo 0 Mover, 1 Disparar, 1 Puñetazo, 1 Cambiar de piso Y Disparar, 1 Marshal), 1 ficha de Maletín especial con un valor de 1.500\$.

Esta mini-expansión sólo puede utilizarse con el juego básico de Colt Express (no con otras expansiones). Ghost juega solo, no lo maneja ningún jugador, y puede ganar la partida.

PREPARACIÓN Prepara la partida siguiendo las reglas de la caja básica **con Ghost sentado a la derecha del jugador 1**. A continuación, reemplaza el mazo de cartas de Acción de Ghost con el mazo de cartas cerrado. Reemplaza el Maletín del juego básico por el Maletín especial y ponlo en la Locomotora. No entregues a Ghost una Bolsa de 250\$.

FASE DE PLANIFICACIÓN Durante el turno de Ghost, roba al azar la primera carta de su mazo de Acción y ponla en el mazo común. La primera carta de cada Ronda la juega boca abajo.

ACCIONES Todas las reglas del juego básico permanecen igual exceptuando las siguientes.



Con la acción de **Mover** Ghost siempre tratará de acercarse al Maletín especial o al Bandido que lo tenga.

En el techo, Ghost mueve **2 Vagones** si es posible. De lo contrario, mueve sólo un Vagón, en particular si el Maletín especial se encuentra a un solo Vagón de distancia.



La acción de **Robar** hace que Ghost coja el Maletín especial si se encuentra en su posición.



La acción de **Marshal** hace que el Marshal se aleje del Maletín especial, si es posible.



La acción de **Cambiar de piso Y Disparar** se realiza en ese orden.



La acción de **Disparar** y de **Puñetazo** afecta a todos los posibles objetivos incluyendo a Belle. Ghost puede entregar varias cartas de Bala en una misma acción de Disparo. Si a Ghost no le quedan cartas de Bala, utilizará cartas de Bala Neutral cuando dispare.



La acción de **Disparar** de Ghost hace que el Bandido que tenga el Maletín especial deba dejarlo caer en el caso de que se vea afectado por el disparo. El Maletín especial debe dejarse en el suelo correspondiente.

El **Puñetazo** de Ghost mueve a sus objetivos hacia la parte trasera del tren y hace que pierdan botín siguiendo este orden:



ACCIONES 'O' Si Ghost tiene el Maletín especial o bien se encuentra en una posición en la que esté el Maletín especial (ya se encuentre en el suelo o en posesión de otro Bandido), realizará la acción superior: Robar o Puñetazo.

Si Ghost no se encuentra en la posición en la que se encuentra el Maletín especial, realizará la acción inferior: Mover o Cambiar de piso.

BALAS ENTREGADAS A GHOST

Cuando Ghost reciba una carta de Bala, pon esa carta frente a su carta de Personaje, no en su mazo de cartas de Acción. Si tiene **3 cartas de Bala** o más cuando vaya a realizar una acción, ignora esa carta de Acción y descarta las 3 cartas de Bala.

Ghost se ve afectado por los Eventos de la misma manera que el resto de los Bandidos.

FINAL DE LA PARTIDA

Si Ghost tiene el Maletín especial al final de la partida, gana la partida independientemente del botín del resto de los Bandidos. Todos los jugadores "humanos" pierden la partida. En caso contrario, gana el Bandido más rico.

© 2018 Ludonaute. Todos los derechos reservados.

Un juego de Christophe Rimbault

Ilustraciones de Jordi Valbuena

Tienes más información en www.coltexpress.fr

Traducción de Midna

TUCO

Tuco no quiere encontrarse con el Marshal, su antiguo amigo contra quien guarda rencor.

CONTENIDO 8 cartas de Acción (2 Mover, 1 Puñetazo, 3 Disparar, 1 Marshal, 1 Intercambio), 6 cartas de Bala y 6 fichas de Se busca con un valor de 500\$.

Esta mini-expansión sólo puede utilizarse con el juego básico de Colt Express (no con otras expansiones). Tuco juega solo, no lo maneja ningún jugador, y puede ganar la partida.

PREPARACIÓN Prepara la partida siguiendo las reglas de la caja básica **con Tuco sentado a la derecha del jugador 1**. A continuación, reemplaza el mazo de cartas de Acción de Tuco con el mazo de cartas cerrado. Añade las 6 cartas de Bala adicionales a las 6 cartas de Bala de la caja básica. Entrega a Tuco tantas fichas de Se busca como jugadores haya en la partida, pero no le entregues una Bolsa de 250\$.

FASE DE PLANIFICACIÓN Durante el turno de Tuco, roba al azar la primera carta de su mazo de Acción y ponla en el mazo común.

ACCIONES Todas las reglas del juego básico permanecen igual exceptuando las siguientes.



La acción de **Mover** de Tuco siempre hace que se dirija a la parte del tren en la que haya más Bandidos, en caso de empate se dirigirá hacia la Locomotora.



La acción de **Disparar** y de **Puñetazo** afecta a todos los posibles objetivos incluyendo a Belle. Tuco puede entregar varias cartas de Bala en una única acción de Disparar. Tuco utiliza su habilidad especial de disparar a través del techo del Vagón. Si Tuco vacía los cargadores de sus dos pistolas (12 Balas), utilizará cartas de Bala Neutral en su lugar.



La acción de **Intercambio** intercambia la posición de Tuco con la posición del Marshal.



El **Puñetazo** de Tuco mueve a sus objetivos hacia la parte trasera del tren y hace que pierdan botín siguiendo este orden:



>



>



La acción de **Marshal** de Tuco siempre debe alejar al Marshal de Tuco.

ENCUENTRO CON EL MARSHAL

Si un Bandido juega una carta de Acción (Marshal, Puñetazo o un Disparo de Django) y eso provoca que el Marshal se encuentre con Tuco, Tuco no recibe una carta de Bala Neutral, en su lugar **entrega una ficha de Se busca** al jugador que ha provocado esa situación **si es que no tiene ya una**. Si Tuco se encuentra con el Marshal después de moverse por sí solo, no pierde una ficha de Se busca.

Cada vez que Tuco y el Marshal se encuentren, **Tuco se mueve** hacia la Locomotora. Si ya se encontraba en la Locomotora, Tuco se mueve hacia el Vagón de cola.

BALAS ENTREGADAS A TUCO Cuando Tuco reciba una carta de Bala, pon esa carta frente a su carta de Personaje, no en su mazo de cartas de Acción. Si tiene **3 cartas de Bala** o más cuando vaya a realizar una acción, ignora esa carta de Acción y descarta las 3 cartas de Bala.

Tuco se ve afectado por los Eventos de la misma manera que el resto de los Bandidos.

FINAL DE LA PARTIDA Tuco no puede ganar el título de Pistolero. Tuco gana 250\$ por carta de Bala que haya entregado (máx. 3.000\$), más las fichas de Se busca que todavía conserve. Las fichas de Se busca que tengan los demás Bandidos cuentan para su propio Botín, no para Tuco. Tuco gana la partida si es el Bandido más rico.

Tienes más información en www.coltexpress.fr
© 2018 Ludonaute. Todos los derechos reservados.
Un juego de Christophe Raimbault
Ilustraciones de Jordi Valbuena
Traducción de Midna