

## AYUDA PARA EL JUGADOR

### LOS TURNOS

- Las cartas deben jugarse boca arriba.
- Las cartas deben jugarse boca abajo.
- Los jugadores no pueden utilizar cartas de Disparo ni de Puñetazo.
- Los jugadores escogen qué carta van a jugar y la muestran todos al mismo tiempo.
- Empezando por el Jugador Inicial, este turno se juega hacia la derecha.



- Cada jugador juega dos turnos seguidos.
- Los jugadores pueden conservar una de sus cartas para la siguiente Ronda.
- Los jugadores pueden conservar dos de sus cartas para la siguiente Ronda.

### LOS REHENES

- \$1000**: Al principio de cada Ronda, añade una carta de Bala Neutral a tu mazo.
- \$700**: No puedes utilizar acciones de Cabalgar.
- \$200**: No puedes jugar tus cartas de Acción boca abajo (ni siquiera en túneles).
- \$900**: Al principio de cada Ronda, roba una carta menos de las que deberías robar.

- \$800**: No puedes utilizar acciones de Puñetazo.
- \$250**: Pierdes la habilidad de tu Bandido.
- \$500**: Cuando estés en el techo, solo puedes moverte 1 Vagón (en lugar de 3).
- \$1000**: Sin efectos negativos.

### LOS EVENTOS

- El Marshal dispara a los Bandidos que están en el techo de su Vagón y luego se mueve un espacio hacia el Vagón de cola.
- Si estás en el interior de un Vagón, recibes una carta de Bala Neutral.
- Coloca un Maletín dentro del Vagón en el que se encuentre el Marshal en este momento.
- Si estás en el techo de un Vagón, te mueves al techo del Vagón de cola.
- Si estás en el techo de un Vagón, te mueves un Vagón hacia la Locomotora.
- Retira del juego el Caballo más cercano al Vagón de cola (en una partida de 5 jugadores o más, retira los 2 Caballos más cercanos).
- Si estás en la Diligencia o en el Vagón adyacente a la Diligencia (tanto dentro como en el techo), recibes una carta de Bala Neutral.
- Mueve todos los Bandidos que estén en el techo un espacio hacia el Vagón de cola. Además, mueve todos los Caballos, la Diligencia y el Vigía un Vagón hacia el Vagón de cola.
- Si hay una Botella de Whisky donde se encuentra el Marshal, retira la Botella de la partida. Si es una Botella de Whisky Normal, el Marshal se mueve al Vagón adyacente hacia el final del tren. Si es una Botella de Whisky Añejo, el Marshal se mueve hasta el Vagón de cola. Cada Bandido que se encuentre por el camino huirá al techo y se llevará una carta de Bala Neutral.
- Cada jugador puede jugar y resolver inmediatamente una carta de Acción de su mano.
- El Marshal revela una carta de Objetivo escogida al azar.
- Todas las fichas de Botín que estén dentro del Vagón del Marshal se mueven al Techo.

### LOS EVENTOS - ESTACIÓN

- \$250**: Si estás en la Locomotora o sobre su techo, recibes un rescate de una Bolsa de \$250\$.
- +**: Si estás solo en tu ubicación, puedes robar una Bolsa de esa ubicación si hay alguna.
- : Si estás en el techo del Vagón donde se encuentra el Marshal, pierdes la ficha de Bolsa de menor valor que tengas.
- \$150**: Cada jugador pierde 150\$ por cada Bala que reciba durante esta Ronda.
- Si estás todavía dentro del tren, no puedes ganar la partida. Para abandonar el tren, juega una carta de Cabalgar o sube a la Diligencia.
- Si estás en el techo y das un Puñetazo a alguien, puedes decidir lanzar a tu blanco fuera del tren en lugar de moverlo a un Vagón adyacente. Ese jugador ya no podrá ganar la partida.
- Si estás en la Celda al final de la partida, no puedes ganar.
- Si el Marshal gana la partida, el Bandido más pobre también gana.

### LAS BOTELLAS DE WHISKY

- Roba 3 cartas y después juega una carta de Acción de tu mano.
- Juega dos cartas de Acción de tu mano seguidas.

# COLT EXPRESS BIG BOX

## LA EXPERIENCIA COLT EXPRESS COMPLETA

(Re)Descubre la diversión de Colt Express y su tren en 3D, el juego de mesa del Lejano Oeste en el que todo vale para convertirse en el forajido más rico.

CONVIÉRTETE EN UN BANDIDO DEL LEJANO OESTE POR DINERO...

O JUEGA CON EL MARSHAL SAMUEL FORD PARA DEFENDER LA LEY Y EL HONOR.

PLANIFICA EL ASALTO AL TREN JUGANDO CARTAS DE ACCIÓN.

PLANIFICA LA DEFENSA DEL TREN JUGANDO CARTAS DE ACCIÓN.

CONSIGUE PREMIOS POR MATÓN DANDO UN PUÑETAZO AL MARSHAL.

PERSIGUE EL TREN A CABALLO Y ASALTA LA DILIGENCIA.

DISPARA A TUS RIVALES PARA CONSEGUIR EL PREMIO DEL PISTOLERO.

MUÉVETE DE UN VAGÓN A OTRO PARA ROBAR A LOS PASAJEROS, PERO TAMBIÉN A LOS DEMÁS BANDIDOS.

Disfruta de una experiencia distinta en cada partida al combinar los elementos del juego.

El juego básico, dos expansiones y un nuevo bandido en la misma caja.



Más de 500 000 juegos vendidos

### Colt Express La caja básica

- 1 Locomotora
- 6 Vagones de tren
- 10 Elementos de Terreno
- 28 fichas de Botín
- 7 peones
- 6 hojas de Bandido
- 132 cartas
- 1 libro de reglas



¡INCLUYE un tren en 3D!



Fabricado en China  
LUCOEX11SP - WTZ-2021-1

40' 2-9 10+

**Ludonaute**  
20 Bd Dethetz - 13800 Istres  
FRANCIA  
ludonaute.fr



¡Advertencia! No es apto para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas. Peligro de asfixia.

Guarde esta información como referencia.

### Colt Express Caballos y Diligencias

- 1 Diligencia
- 6 peones de Caballo
- 1 peón de Vigía
- 30 cartas
- 7 fichas de Botín
- 1 libro de reglas

### Colt Express Marshal y Prisioneros

- 1 Vagón Prisión
- 2 hojas de Personaje
- 92 cartas
- 1 peón de Marshal
- 1 peón de Caballo
- 3 fichas de Botín
- 1 libro de reglas

### SILK

- Un nuevo bandido
- 1 hoja de Personaje
- 1 peón de Bandido
- 1 peón de Caballo
- 23 cartas



CHRISTOPHE RAINBAULT  
JORDI VALBUENA

## ¿CÓMO SE UTILIZA ESTA BIG BOX?

### DESCRIPCIÓN DEL CONTENIDO Y LOS MÓDULOS

Antes de jugar, ensambla los distintos elementos 3D utilizando las instrucciones adjuntas.

Endereza y ensambla los divisores de la parte inferior de la caja para crear 16 compartimentos donde colocar el contenido del juego, tal y como se describe a continuación.

#### ★ Juego básico

1 Locomotora - tablero n° 1  
6 Vagones de tren + Elementos de Terreno - tableros n° 2 a 7  
28 fichas de Botín (19 Bolsas, 6 Joyas, 3 Maletines) - tableros n° 2 a 7  
8 peones de Bandido y 1 peón de Marshal  
136 cartas de Bandido básicas [17 cartas (1 carta de Personaje + 10 cartas de Acción básica + 6 cartas de Bala) para cada uno de los 8 bandidos]  
17 cartas de Ronda básicas, 15 cartas de Ronda no específicas de las expansiones, 16 cartas de Bala Neutral  
8 hojas de Bandido

#### ★ Módulo Diligencia compartimento 8

Libro de reglas Caballos y Diligencias - preparación en la página 2 - reglas en las páginas 4, 5 y 6

1 Diligencia - tablero n° 8  
1 peón de Vigía  
8 cartas de Rehén  
3 cartas de Ronda (2x La furia del Vigía, 1x Huida)



#### ★ Módulo Prisión compartimento 10

Libro de reglas Marshal y Prisioneros - preparación en la página 3 - reglas en las páginas 4 y 5

1 Vagón Prisión - tablero n° 9  
8 cartas de Idea Brillante  
8 cartas de Prisionero



#### ★ Módulo Whisky compartimento 12

Libro de reglas Caballos y Diligencias - preparación en la página 2 - reglas en la página 7

6 fichas de Botella de Whisky - tablero n° 8  
2 cartas de Ronda (Un trago de Whisky para el Marshal)



#### ★ Módulo Caballos compartimento 14

Libro de reglas Caballos y Diligencias - preparación en la página 2 - reglas en la página 3

8 peones de Caballo  
8 cartas de Acción Cabalgar  
2 cartas de Ronda (Caballos agotados)



#### ★ Módulo Marshal compartimento 16

Libro de reglas Marshal y Prisioneros - preparación en la página 3 - reglas en las páginas 6, 7 y 8

1 hoja de Marshal  
3 cartas de Matón  
23 cartas de Marshal (11 cartas de Acción + 12 cartas de Bala)  
8 Carteles de "Se Busca"  
16 cartas de Objetivo del Marshal  
2 fichas de Bolsa de correo - tablero n° 9  
4 cartas de Ronda (2x Rumores, 1x Sentimiento de culpa, 1x ¡El crimen no compensa!)



#### ★ Las cartas de Ronda

Las cartas de Ronda del juego básico y las expansiones se pueden diferenciar mediante los siguientes iconos.



## ¿CÓMO SE JUEGA?

Esta Big Box contiene el juego básico Colt Express y diversos módulos que puedes añadir a la partida como prefieras.

#### Modos de juego

##### - Juego básico

Si nunca has jugado a Colt Express, te recomendamos que pruebes el juego básico en tus primeras partidas. Consulta el libro de reglas del juego básico.

El juego básico permite utilizar a los 8 Bandidos (Ghost, Tuco, Doc, Cheyenne, Belle, Django, Mei y Silk) para jugar partidas básicas de hasta 8 jugadores.

Si juegas con 7 u 8 Bandidos, utiliza los 6 Vagones del juego básico y las cartas de Ronda para 5/6 jugadores.

La habilidad de Mei se describe en la página 11 del libro de reglas de Marshal y Prisioneros.

La habilidad de Silk se describe en el lado derecho de esta hoja.

##### - Modo 2 Bandidos por jugador

En partidas de 2-3 jugadores, se aplican las reglas especiales que se describen en la página 10 del libro de reglas del juego básico.

##### - Modo por equipos

Es posible jugar por equipos en partidas de 4, 6 u 8 jugadores. Se aplican las reglas que se describen en la página 10 del libro de reglas de Caballos y Diligencias.

Estos cuatro modos de juego pueden combinarse con cualquiera de los módulos o incluso con todos a la vez.

##### - Variante Experto

También puedes jugar con la variante Experto (consulta la página 11 del libro de reglas del juego básico).

## ¿CÓMO SE USAN LOS MÓDULOS?

Puedes añadir uno o varios módulos a tus partidas de Colt Express.

Para ello, primero realiza la preparación del juego básico. A continuación, saca de sus compartimentos los módulos que quieras añadir y aplica las reglas correspondientes.

Es aconsejable probar cada módulo por separado.

## ¡Más diversión, acción y sorpresas!

### AVANCE: UNA NUEVA EXPANSIÓN DE COLT EXPRESS PARA 2022.

Esta caja incluye una carta de Acción de Silk que no corresponde a ningún módulo ni modo de juego.

Se trata de un pequeño adelanto de la próxima expansión que se publicará en 2022: Colt Express, 2 Trenes y 1 Misión.

En Colt Express, 2 Trenes y 1 Misión, jugarás con dos trenes que se cruzan.

Salta de un tren a otro, ten cuidado con la milicia, obtén la jugosa recompensa de tu misión y ayuda a ganar a tu equipo.



## UN NUEVO BANDIDO

### SILK

*Nadie sabe quién es Silk en realidad.*

Al jugar con Silk, elige una habilidad especial antes de empezar la partida. Puedes elegir una de estas tres habilidades... o inventarte otra. Los jugadores deben acordar cuál será la habilidad de Silk antes de elegir a su Bandido.

#### ★ Habilidad de Movimiento

Te mueves 1 o 2 Vagones tanto dentro del tren como en el techo. Solo puedes moverte 2 Vagones por el techo, a diferencia de los demás Bandidos (que pueden mover 3 Vagones).

Durante este movimiento, puedes cruzar un Vagón en el que se encuentren el Marshal o el Vigía.

Si te detienes en su ubicación, se aplican las reglas habituales.

Uno de tus dos movimientos puede ser acceder al techo de la Diligencia o abandonarlo.

#### ★ Habilidad de Esquiva

*(solo cuando ningún jugador es el Marshal)*

Entrégale al jugador que quieras la Bala Neutral que normalmente recibirías al encontrarte con el Marshal o el Vigía y luego cambia de ubicación según se indica en el libro de reglas.

Esta habilidad no te salva de recibir la Bala Neutral por Rebelión de los pasajeros o Marshal furioso.

#### ★ Habilidad de Bloqueo

Bloqueas la entrada por la puerta trasera de tu Vagón. Ningún personaje (ni los Bandidos ni el Marshal) puede entrar en tu Vagón por la puerta trasera.

Solamente se bloquea la entrada de personajes mediante cartas de Acción Mover.

Sin embargo, no impides que los jugadores puedan salir del Vagón por la puerta trasera. Los disparos no se bloquean. Cualquier personaje (Bandido o Marshal) que dispare desde un Vagón adyacente puede alcanzar a cualquier personaje de tu Vagón y viceversa.

#### Contenido específico de Silk

10 cartas de Acción básica  
[Mover (x2), Cambiar de piso (x2), Disparo (x2), Puñetazo (x1), Robar (x2), Marshal (x1)]  
1 carta de Acción Cabalgar  
1 carta de Prisionero  
1 carta de Idea Brillante

1 Cartel de "Se Busca"  
1 Orden de arresto  
6 cartas de Bala  
1 hoja de Personaje  
1 carta de Personaje  
1 peón de Bandido (gris)  
1 peón de Caballo

#### 1 carta de Apoyo

Esta carta solo se usa con la próxima expansión. Guárdala.

