

COLT EXPRESS

MARSHAL Y PRISIONEROS



40'



3-8



10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA



Una vez más, nuestros famosos forajidos están planeando robar el Union Pacific Express. El Marshal Samuel Ford está armado y preparado para ellos, pero se enfrenta a una nueva adversaria: ¡la escurridiza Mei! Tendrá que ser cuidadoso con ella: ¡es peligrosa como una víbora!

CONTENIDOS

★ 1 Vagón Prisión



Nota: monta cuidadosamente el vagón prisión siguiendo las instrucciones incluidas antes de tu primera partida.

★ 2 Hojas de personaje



★ 1 Ficha de Marshal



★ 1 ficha de caballo (para utilizar las expansión Caballos y Diligencia con 7 Bandidos)



★ 2 Bolsas de correo con \$250 o \$1200



★ 1 Bolsa de \$250



★ 7 Cartas de prisionero



★ 7 Cartas de Idea Brillante



★ 7 Carteles de «Se Busca»



★ 18 cartas de Mei



★ 23 cartas de Marshal



★ 14 cartas de Objetivo del Marshal



7 Órdenes de arresto

7 Objetivos especiales

★ 13 cartas de Ronda



- 5 cartas para 2, 3, 4 Bandidos
- 5 cartas para 5, 6 (y 7) Bandidos
- 3 cartas de Estación de tren

★ 3 Cartas de matón (puño de oro, de plata y de bronce)



El peón amarillo del juego básico (que representaba al Marshal) ahora es la ficha de Mei (la nueva Bandida de esta expansión). La ficha con una estrella representa al Marshal.



OBJETIVO

¿Odas que no se cumpla la ley? ¡En esta expansión, un jugador será el Marshal!

El Marshal tiene 5 objetivos que quiere lograr. Si consigue completar al menos 4 de ellos ¡gana la partida! Si (y solo si) falla, entonces el Bandido más rico gana.

Nota: durante todo el reglamento nos referiremos a los jugadores como «Marshal» (jugador que controla al solitario Marshal) o «Bandido» (el resto de jugadores).

PREPARACIÓN

Cada jugador retira la carta de Marshal de su mazo de cartas de Acción. Se devuelven a la caja ya que no se usarán con esta expansión.

Cada jugador retira la carta de Cabalgar de su mazo de acción y la devuelve a la caja, a no ser que se esté jugando también con la expansión Caballos y Diligencia. Cada Bandido añade la carta de Idea Brillante de su color a su mazo de cartas de Acción.

Cada jugador pone a la vista el cartel de «Se Busca» que muestra a su personaje (por la cara de \$500).



1 Escoged el jugador que va a ser el Marshal. El jugador coge la ficha de Marshal. Coloca las 3 cartas de Matón (con la cara del Puño hacia arriba) formando un mazo en la Zona de la Cara del Marshal de su ficha de personaje. El puño de oro debería estar en la parte superior del mazo, y el de bronce en la inferior.

2 Baraja las cartas de Acción del Marshal y las coloca, boca abajo, en la zona de Mazo de la ficha de personaje del Marshal.

3 Prepara dos mazos de seis cartas de Bala cada uno (¡el Marshal lleva dos Colts!). Los mazos se colocan boca arriba, con las Balas ordenadas en cada mazo en orden ascendente del 1 al 6.

4 Devolved a la caja las Órdenes de Arresto de Bandidos que no estén en juego. Barajad el resto de Órdenes de Arresto y robad dos al azar. ¡No las miréis! Si estáis jugando con 2 o 3 Bandidos, devolved las dos cartas de Objetivo Especial «Lleno de Plomo» y «Archienemigo» a la caja. Baraja las cartas restantes de Objetivo Especial y robad 3, sin verlas. Después barajad estos 3 Objetivos Especiales junto con las 2 Órdenes de Arresto.

Colocad estas 5 cartas boca abajo en la Zona de Objetivos Futuros de la ficha de personaje del Marshal. ¡El Marshal NO puede mirar todavía sus objetivos!



Preparación del tren para
5 jugadores (4 Bandidos
y Marshal)

Si estáis jugando con 2, 3 o 4 Bandidos, usad la Locomotora, 4 Vagones y el Vagón Prisión.

Con 5, 6 o 7 Bandidos, usad la Locomotora, 5 Vagones y el Vagón Prisión.

El Vagón Prisión siempre es el vagón de cola.

En lugar de los Maletines, colocad las 2 Bolsas de correo con su valor oculto en la Locomotora.

Robad al azar 3 cartas de Prisionero, independientemente del número de jugadores. Colocadas la vista, boca arriba, detrás del Vagón Prisión. Devolved el resto de cartas de Prisionero a la caja.

Colocad la ficha del Marshal en la Locomotora, como siempre. Es el jugador 1 (jugador inicial) para esta expansión. El jugador de su izquierda es el jugador 2, y así sucesivamente. Todos los Bandidos con números pares colocan sus fichas en el Vagón anterior al Vagón de Cola. Los jugadores con número impares colocan sus fichas en el siguiente Vagón hacia la Locomotora. A diferencia de los Bandidos, el Marshal no empieza con una bolsa de \$250.

El jugador comienza la partida siendo el Jugador Inicial. Al principio de cada nueva ronda, el jugador que esté a la izquierda del Jugador Inicial será el nuevo Jugador Inicial.

VAGÓN PRISIÓN E IDEA BRILLANTE

EL VAGÓN PRISIÓN

Extracto del «Manual para el perfecto Pirata del Lejano Oeste», pág. 247: «Antes o después, un Bandido acabará en una celda. Un verdadero Pirata del Lejano Oeste no verá una celda como el final, sino como un lugar de paso. Debe fundirse con la celda; sentir sus esperanzas y sus deseos, comprender su angustia por encontrar su razón de ser. ¡Se la celda, mi amigo!... y encuentra el punto débil de esta construcción chapucera».



Los Bandidos «libres» que estén en el Vagón Prisión solo pueden estar en el Pasillo o en el Techo. No puedes elegir entrar en la Celda. Solo los Bandidos Capturados pueden estar en la Celda.

No puedes disparar ni dar un puñetazo a un Bandido en la Celda (¡aunque se lo merezca!). No puedes lanzar a un Bandido a la Celda cuando le das un puñetazo (ni Django cuando le dispara).

Las cartas de Acción de un Bandido en la Celda no tienen efecto durante la Fase de Asalto, excepto la carta de Idea Brillante.

LA CARTA DE IDEA BRILLANTE

Extracto del «Manual para el perfecto Pirata del Lejano Oeste», pág. 165: «Echa un vistazo a los criminales que conoces, los que han tenido éxito y los que están entre rejas. ¿Cuál es la diferencia entre el éxito y el fracaso? La idea brillante. La idea brillante aparece en la mente del bandido exitoso justo a tiempo y le salva de situaciones desesperadas».

Nueva regla de robo (Fase 1: Planificación)

Se modifica la regla de robo. Ahora puedes:

- ★ coger 3 cartas adicionales de la parte superior de tu mazo de robo y añadirlas a tu mano (como siempre); 0
- ★ buscar y robar la carta de Idea Brillante de tu mazo de robo (o de tu pila de descarte, si estás utilizando la Variante Experta) y añadirla a tu mano. Después vuelve a barajar tu mazo.

Debes declarar qué opción escoges antes de robar.

Acción Idea Brillante

El funcionamiento de esta acción depende de dónde se encuentre el Bandido.



Si el Bandido no está en el Vagón Prisión (ni en el Techo, ni en el Pasillo ni en la Celda), funciona copiando la última carta de Acción jugada por un Bandido que no haya sido una Idea Brillante.

Es posible que haya que mirar atrás unas cuantas cartas en el mazo si se han jugado cartas de Marshal o otras cartas de Idea Brillante. Si no hay ninguna carta de Bandido que se pueda copiar, la Idea Brillante no tiene efecto.



Tuco juega su carta de Idea Brillante justo después del turno del Marshal. No obstante, no puede copiarse una carta de Acción del Marshal. El último Bandido que jugó una carta es Ghost, y escogió Puñetazo. Por lo tanto, Tuco debe copiar la acción Puñetazo con su Idea Brillante.

Consejo: para facilitar el uso de las cartas de Idea Brillante durante la fase de Asalto, no devolváis las cartas de acción a sus dueños después de resolverlas. Formad un mazo siguiendo el orden de resolución. De esta forma, podréis saber fácilmente que carta de Acción debe copiar la carta de Idea Brillante.



Si tu Bandido está en la Celda del Vagón Prisión, se libera y huye al Pasillo o al Techo. Tú eliges.



Si tu Bandido está en el Techo o en el Pasillo del Vagón Prisión, tu Idea Brillante:

★ liberará una carta de Prisionero. Coge una carta de Prisionero de las que queden disponibles y colócala al lado de tu carta (o ficha) de Personaje. No puedes hacerlo si ya tienes una carta de Prisionero. O

★ liberas al Bandido de otro jugador de la Celda y lo colocas donde tú estás. Si el Bandido liberado tienen algún Botín, deberá darte una ficha de Botín a su elección como pago por tus servicios. Si no tiene Botín, es la bondad de tu corazón criminal la que te impulsa a liberarlo.

LOS PRISIONEROS

Extracto del «Manual para el perfecto Pirata del Lejano Oeste», pág. 559: «Si sigues cuidadosamente los sabios consejos de este manual pronto te convertirás en un Bandido famoso. Sabrás que has alcanzado este punto cuando villanos inferiores te pidan ser tu fiel ayudante».



Un Bandido no puede tener más de un Prisionero a la vez. Cada Prisionero es el ayudante de uno de los Bandidos de Colte Express (como indica la carta de Prisionero) independientemente de que ese Bandido esté presente en la partida.

El Prisionero que has liberado te dará una de dos habilidades, en función de si es tu Fiel Ayudante o el de otro Bandido:

★ si el Prisionero no es tu Fiel Ayudante, te da la misma habilidad que la de su Bandido preferido. Esta habilidad tiene efecto a partir del momento en que liberas a ese Prisionero, y la conservas durante tanto tiempo como tengas al Prisionero. Si el Prisionero que liberas es tu Fiel Ayudante, te permite coger 2 fichas de Botín en lugar de una cuando robas. Esta habilidad solo funciona ¡si hay dos fichas de Botín para robar!

★ Al final de la partida, ganas \$200 si todavía conservas una carta de Prisionero.

Nota: en el caso de que Belle y el Bandido que tenga el Fiel Ayudante de Belle puedan ser ambos objetivos de una acción de Puñetazo o de Disparar, la habilidad de Belle funciona antes que la del Prisionero.

EL MARSHAL

CAMBIOS EN LAS REGLAS BÁSICAS

En esta expansión, un Bandido que se encuentra con el Marshal no tiene que coger una Bala Neutral y no escapa al techo. No obstante, ten las Balas Neutrales a mano, porque pueden ser necesarias para algunos Eventos.

Ahora los Bandidos pueden (¡y deberían!) Disparar al Marshal, moverse donde él está ¡e incluso pegarle puñetazos! Las habilidades de los personajes que afectan a los bandidos también afectan al Marshal.

 Cuando pegues un Puñetazo al Marshal, coge la carta de Matón superior del mazo de su ficha de personaje y dale la vuelta. Ahora tienes una carta de Matón que te proporcionará dinero. Después, mueve al Marshal al Vagón adyacente que elijas.



CARTAS DE OBJETIVO DEL MARSHAL

Para ganar la partida, Marshal debe completar 4 de sus cinco Objetivos de Marshal al final de la partida. Al principio de cada ronda, el Marshal mueve la carta superior de la Zona de Objetivos Futuros a la Zona de Objetivos Actuales. El Marshal puede mirar cuando quiera, en secreto, las cartas en su Zona de Objetivos Actuales, pero nunca podrá mirar la que están en la Zona de Objetivos Futuros.

Zona de Objetivos Futuros

Zona de Objetivos Actuales

Zona de logros



OBJETIVOS ESPECIALES

¡Solo es una herida superficial!



Este Objetivo se cumple si el Marshal conserva al menos una carta de matón en su ficha al final de la partida.



¡Corre entre las balas!



Este Objetivo se cumple si el Marshal no tiene más de 2 cartas de Bala del mismo Bandido en su mazo de Acción al final de la partida.



Premio Bala de Oro



Este Objetivo se cumple si el Marshal ha vaciado de cartas al menos 1 de sus Colts.



¡El correo debe llegar!



Este Objetivo se cumple si el Marshal tiene al menos 1 Bolsa de Correo en su zona de logros. Nota: el Marshal no dejará caer una Bolsa de Correos cuando recibe un puñetazo.



¡Y perder la llave!



Este Objetivo se cumple si el Marshal tiene al menos 2 cartas de Prisionero en su zona de logros.



Lleno de plomo



Este Objetivo se cumple si hay al menos una carta de Bala del Marshal en el mazo de acción de todos los Bandidos.



Archienemigo

Este Objetivo se cumple si el mazo de acción de al menos un Bandido contiene al menos 4 cartas de Bala del Marshal.



Nota: usa esta dos cartas de Objetivo solo si estás jugando con 4 Bandidos o más (5 jugadores).

ÓRDENES DE ARRESTO



Cada Orden de Arresto está dirigida a un único Bandido de la partida.

CAPTURED

Este Objetivo se cumple si el cartel de «Se Busca» del Bandido nombrado en la Orden de Arresto está en la Zona de Logros del Marshal al final de la partida (el Marshal le ha arrestado por lo menos una vez, consulta la acción Arrestar).

No es necesario que el Bandido de la Orden de Arresto se encuentre todavía en la Celda al final de la partida. ¡Con una vez es suficiente!

CARTAS DE ACCIÓN DEL MARSHAL

Las cartas de Acción del Marshal son: Mover (x2), Cambiar de piso (x1), Disparar (x3), Mover + (x1), Cambiar piso + (x1), Arrestar (x2) y Cabalgar (x1) cuando se usa la expansión Caballos y diligencia.



MOVER + / CAMBIAR DE PISO +

Si el Marshal juega una de estas cartas en un turno normal (sin Túnel, Acelerando, Intercambiar, Confusión, Traqueteo, etc.) durante la fase de Planificación puede, inmediatamente, jugar una segunda carta de su mano. La segunda carta se resuelve siguiendo el orden normal durante la fase de Asalto.

No tiene opción de robar cartas en lugar de jugar la segunda carta.

Es posible jugar las dos cartas «+» seguidas ¡por lo que el Marshal podrá jugar 3 cartas de Acción en un turno!

Si el Marshal juega una carta de Acción «+» durante un turno especial (Túnel, Acelerando, Intercambiar, Confusión, Traqueteo) no podrá jugar una segunda carta. En cualquier caso, la acción de Mover o de Cambiar piso se realizará normalmente durante la fase de Asalto.



ARRESTAR

El Marshal escoge a un Bandido que esté en la misma localización que él. Este Bandido se coloca en la Celda del Vagón Prisión. El Marshal coge el cartel de «Se Busca» del Bandido capturado, lo coloca por la cara «capturado» y lo deja en su Zona de Logros.

Es posible arrestar a un Bandido varias veces. Después de arrestarlo por primera vez, el Marshal se quedará con el cartel de «Se Busca» durante toda la partida.



DISPARAR

Si el Marshal tiene más de un blanco posible ¡puede disparar a dos Bandidos con la misma acción! Entrega 1 carta de Bala a cada uno de los Bandidos a los que ha disparado, cada uno de un Colt distinto.

Si solo hay un Bandido al que disparar, el Marshal elige con qué Colt dispara, ya que un Bandido no puede recibir 2 Balas en la misma acción. Belle evita ser disparada por el Marshal solo si el Marshal tiene 3 bandidos o más en su línea de visión, o si hay 2 Bandidos y el Marshal solo dispara 1 bala.

CARTAS DE BALA DEL MARSHAL

Al igual que las Balas disparadas por los Bandidos, las cartas de Bala del Marshal se añaden al mazo del Bandido. Además, hay penalizaciones adicionales para el Bandido en función de qué Bala del Marshal le ha alcanzado.

PENALIZACIONES CONTINUADAS (HASTA FINAL DE RONDA)

Coloca la Bala del Marshal delante del jugador cuyo Bandido ha recibido el disparo. Es un recordatorio hasta el final de la Ronda, momento en el cual se baraja la Bala en el mazo del Bandido.



Desarmar

Las cartas de Disparar del Bandido no tienen efecto durante esta Ronda.



Rodilla herida

Las cartas de Cambiar de piso del Bandido no tienen efecto durante esta Ronda.



Hombro dislocado

Las cartas de Puñetazo del Bandido no tienen efecto durante esta Ronda.



Nota: si un Bandido juega su carta de Idea Brillante después de haber sido disparado y afectado por una penalización, puede usarla para copiar la carta Disparar, Puñetazo o Cambiar de piso jugada por otro Bandido a pesar de la penalización.

PENALIZACIONES INMEDIATAS



¡Le tengo!

Si el Bandido que ha sido disparado tiene una carta de Prisionero, el Marshal la coge, le da la vuelta y la coloca en su Zona de logros.



¡Suelta esa bolsa!

Si el Bandido que ha sido disparado tiene una Bolsa de Correo, el Marshal la coge y la coloca en su Zona de Logros



Premio Bala de Oro

Sin efecto.

Recordatorio: librarse de esta carta de Bala puede ser uno de los Objetivos del Marshal.



FIN DE PARTIDA

Después de la quinta Ronda, se da la vuelta a las cartas de Prisionero que estén todavía en el Vagón Prisión y se colocan en la Zona de Logros del Marshal. Lo mismo ocurre con las Bolsas de Correo que se encuentren en el tren (no las tienen los Bandidos).

★ En este momento el Marshal desvela sus 5 cartas de Objetivo a los Bandidos. Si ha conseguido cumplir al menos 4 de los 5 Objetivos, el Marshal gana la partida, independientemente de la riqueza de los Bandidos.

★ Si el Marshal no consigue cumplir al menos 4 de sus Objetivos, el bandido más rico gana la partida, como en el Colt Express básico.

Si eres un Bandido, ahora tienes 7 formas de conseguir puntos:

- Botín (Bolsas, Joyas, Maletines, Bolsas de Correo);
- Premio del Pistolero: \$1000 si eres el que más balas ha disparado;
- Cartel de «Se Busca»: \$500 si el Marshal no te ha arrestado nunca;
- Prisionero: \$200 si todavía tienes una carta de Prisionero.
- Rescate de los rehenes (si juegas con la expansión Caballos y Diligencia);
- Premios por Matón: 3 premios de \$800, \$500 y \$300 por dar un Puñetazo al Marshal;
- Algunos efectos de las cartas de Estación de Tren.

CARTAS DE RONDA

¡Mezcla libremente las cartas de Ronda de esta expansión y las cartas de ronda de la primera expansión! Si la carta de Ronda tiene un efecto que se aplica específicamente a los Bandidos, no tendrá efecto sobre el Marshal. Puede que el efecto de las cartas de Ronda que mencionan al Marshal haya cambiado, consulta la página 10.



Las cartas de Ronda con este icono se utilizan en partidas de 2, 3 o 4 Bandidos.



Las cartas de Ronda con este icono se utilizan en partidas de 5, 6 o 7 Bandidos.

Turno especial: Traqueteo



El traqueteo del Tren fastidia la puntería de los jugadores. Durante este turno los jugadores no pueden utilizar cartas de Disparar o de Puñetazo.

Nota: se sigue pudiendo utilizar la carta de Idea Brillante para copiar la acción de Disparar o Puñetazo de la carta de otro Bandido.

Bonificación de final de Ronda: Planificando para los días malos

Algunas cartas de Ronda de esta expansión tienen un icono nuevo (que se muestra aquí). Este icono te permite conservar una de las cartas que tengas en tu mano para la siguiente Ronda. Guarda la carta tan pronto finaliza la fase de Planificación pero antes de que comience la fase de Asalto. Si estás jugando con la Variante Experto, no tengas en cuenta esta bonificación.



Al principio de la Ronda siguiente, la carta que has reservado no se baraja con el resto de tu mazo. Sigues recibiendo una mano de 6 cartas (7 para el Doc) pero la carta que has reservado cuenta para ese total. Por ejemplo, si Mei reservó una carta en la Ronda anterior, solo robaría 5 cartas y añadiría la carta que había guardado a su mano.

LOS EVENTOS



Custodia

Todas las fichas de Botín en el suelo del Vagón del Marshal se mueven al Techo, independientemente de dónde se encuentre el Marshal (en el Techo o dentro del Vagón).



Rumores

El Marshal debe revelar a los Bandidos una carta de su Zona de Objetivos Actuales escogida al azar.



Acto reflejo

Los jugadores no devuelven sus cartas sin usar a sus mazos al final de la fase de Planificación. Al final de la fase de Asalto, cada jugador, empezando por el jugador inicial y siguiendo por el jugador de su izquierda, puede jugar y resolver una carta de Acción de su mano. Después coloca las cartas sin jugar de su mano encima de su mazo.





Sentimiento de culpa

Si el Marshal gana la partida, el Bandido más pobre gana también. En caso de que haya varios Bandidos empatados, el Marshal es el ganador en solitario.



Caída mortal

Durante esta última Ronda, 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. Las acciones restantes del Bandido que ha sido lanzado no se resolverán. Un jugador al que hayan tirado del tren no puede ganar la partida (sea Bandido o Marshal).

La habilidad de Django es más poderosa de lo habitual con este evento. Además de poder elegir si lanza a alguien fuera del tren cuando da un Puñetazo, si dispara a alguien que esté en el techo de la Locomotora o del Vagón de cola ¡puede lanzarlo fuera también si lo desea!



¡El crimen no compensa!

Al final de la partida, los Bandidos que estén en la Celda no pueden ganar ¡da igual la puntuación que tengan!



EVENTOS MODIFICADOS DEL JUEGO BÁSICO



Marshal furioso

Si usas esta expansión, reemplaza las reglas originales del Evento Marshal furioso por las siguientes: El Marshal puede realizar una Acción de Disparar seguida de una de Mover al final de la Ronda, sin usar las cartas necesarias.



La venganza del Marshal

Los Bandidos resultan afectados por este evento si están dentro o en el techo del Vagón del Marshal.



Un trago de Whisky para el Marshal

Si usas el Whisky de Caballos y Diligencia: Si hay una botella de Whisky en donde se encuentra el Marshal, este la recoge y la coloca en su ficha de personaje. Podrá utilizarla más adelante, como si fuera un Bandido.

Si el Marshal bebe una Botella de Whisky Añejo puede jugar un máximo de 2 cartas este turno, incluso si juega las cartas Mover + o Cambio de piso +. Si recibe un Puñetazo, el Marshal no deja caer su botella.

REGLAS OPCIONALES PARA ESCOGER EVENTOS

A principio de la partida, los jugadores escogen (de todas las cartas disponibles) qué 7 cartas de Ronda y qué 3 Estaciones de Tren podrían usarse en esta partida. Después de haberlas elegido, se roban 4 cartas de Ronda y 1 Estación de tren de esta selección. Mantenedlas ocultas. Estas serán las que utilicéis durante esta partida.

MEI: UNA BANDIDA NUEVA



Mei es una experta acróbata y tiene métodos especiales para escalar.



Cuando Mei juega una carta de Acción de Cambiar de Piso, puede moverse hacia adelante o hacia atrás «en diagonal», colocándose en el Techo o en el interior del Vagón adyacente.

En el turno en el que Mei escapa de la Celda, no puede moverse al Techo del Vagón Adyacente.

Mei puede añadirse al juego básico, sin utilizar la expansión Marshal y Prisioneros, para permitir que haya 7 Bandidos. Las reglas del juego básico no cambian.

Si juegas con Mei sin utilizar la expansión Marshal y Prisioneros, su habilidad especial no se puede utilizar cuando es capa del Marshal.

Si utilizas la expansión Caballos y Diligencia, no puede moverse en diagonal desde o hacia la Diligencia.

MEZCLAR LAS EXPANSIONES

Aunque Marshal y Prisioneros es totalmente compatible con Caballos y Diligencia, te recomendamos que solo mezcles las dos si todos los jugadores sabéis jugar a Colt Express.

Marshal y la carta Cabalgar

A diferencia de los Bandidos, el Marshal siempre debe comenzar la partida en la Locomotora. No obstante, el Marshal puede utilizar los Caballos para moverse cuando utiliza su carta Cabalgar, tal y como hacen los Bandidos.

Marshal y Diligencia

El Marshal puede entrar o colocarse en el Techo de la Diligencia. No coge ningún rehen cuando entra a la Diligencia.

Marshal y el Vigía

El Marshal no es un Bandido y por lo tanto el Vigía no le puede disparar. No obstante, el Vigía bloquea la línea de visión del Marshal. El Marshal puede estar en el mismo sitio que El Vigía, pero no puede arrestarle.

CRÉDITOS



Christophe Rimbault



Jordi Valbuena

Diseño: Cédric Lefebvre

Maquetación: Marinella Degiorgi

Publicado por Ludonaute

20 boulevard Dethez

13800 Istres Francia

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr



© 2016 COLT Express, todos los derechos reservados.

© 2016 Ludonaute, todos los derechos reservados.

- COULT EXPRESS

MARSHAL Y PRISIONEROS



Ok, Tucco, eres libre.
Pero me debes una.



¡Cuando te llame
espero que estés
aquí como un rayo!



Pero ahora tenemos
otros problemas.



¡Ey!

¡No te preocupes Belle!

¡Siempre es un placer
hacer tratos contigo!

