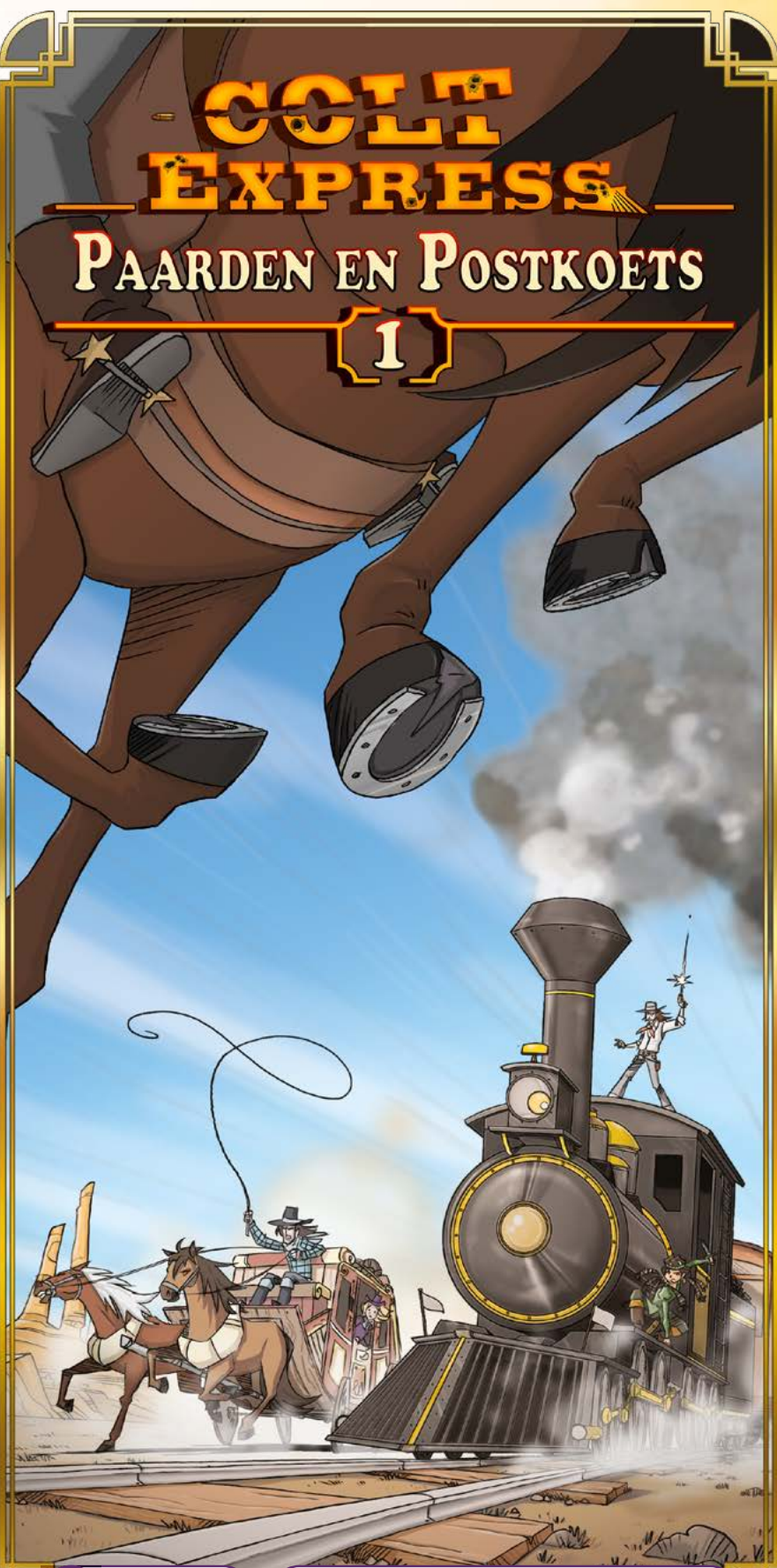


COLT EXPRESS

PAARDEN EN POSTKOETS

1



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA



De spoorweg raast door de vlakke naast de baan van Des Moines naar Bismarck. Postkoetsen volgen het ijzeren paard in grote stofwolken die mijlenver te zien zijn.

De passagiers van de Wells, Fargo & Company lijn dommelen weg terwijl de Colt Express naast hun postkoets komt. Ze beseffen nog niet dat de trein wordt overvallen. Ze kunnen immers niets zien door de zware lederen gordijnen van de koets. Zes gewetenloze bandieten rijden tussen de spoorweg en de baan. De passagiers zullen echter snel keihard geconfronteerd worden met deze wandaden.

INHOUD

★ 1 Postkoets

Opmerking: Vóór het eerste spel, de postkoets maken volgens de bijgevoegde instructies.

★ 1 Geweerschutter-pion

★ 6 Paard-pionnen

★ 1 Safe met 1.000 \$

★ 5 Flessen whisky

★ 1 Fles oude whisky

★ 6 "Rij"-actie-kaarten

★ 8 Gijzelaar-kaarten

★ 3 Neutrale kogel-kaarten

★ 13 Ronde-kaarten

– 5 kaarten voor 2-4 spelers

– 5 kaarten voor 5-6 spelers

– 3 Treinstation-kaarten

OPSTELLING

Plaats de postkoets aan de rechterkant van de locomotief.

Leg het safe-teken op het dak van de postkoets. Plaats de geweerschutter-pion op dit teken.

Plaats in elke wagon, met uitzondering van de locomotief, een fles whisky. Deze tekens worden willekeurig gekozen en met de beeldkant naar beneden gelegd. Het overblijvende fles-teken keert terug naar de speldoos.

Trek zoveel gijzelaar-kaarten als er spelers zijn min een. Leg ze links van de locomotief. De overblijvende gijzelaar-kaarten keren terug naar de speldoos.



Schud de ronde-kaarten samen met de kaarten van het basisspel. Doe hetzelfde met de treinstation-kaarten.

Trek dan willekeurig 4 ronde-kaarten en 1 treinstation-kaart, zoals in het basisspel.

Voeg de 3 neutrale kogel-kaarten toe bij de 13 neutrale kogel-kaarten van het basisspel.

Elke speler voegt de rij-kaart van zijn kleur toe bij zijn stapel actie-kaarten.

Elke speler neemt een paard-pion.

De bandiet-pionnen worden niet, zoals gewoonlijk, aan het begin van het spel geplaatst. Volg de opstellingsregel op de overstaande pagina: Aanval met paarden.



AANVAL MET PAARDEN

Vóór het spel start, komen de bandieten te paard aanrijden. Zij kunnen de wagon kiezen waar ze het spel zullen starten. Niemand mag starten in de locomotief of in de postkoets.

Elke speler houdt een gesloten vuist over de tafel. In deze vuist houdt hij een bandiet-pion of een paard-pion verborgen. Als je met de speciale regels voor 2 spelers speelt, verberg je 2 pionnen in je vuist in plaats van 1: een voor elk van je bandieten. De spelers tonen dan tegelijk de pion(nen) in hun vuist.

De spelers die hun bandiet in de hand hebben, plaatsen hem in de wagon voor het treinpersoneel. Ze moeten hun paard rechts van de trein naast de wagon voor het treinpersoneel plaatsen.

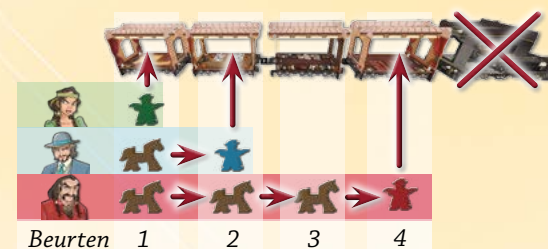
De andere spelers willen verder rijden. Ze moeten nu samen "Clip clop, clip clop, Yee Hawwww!" roepen. Daarna houden ze opnieuw hun gesloten vuist met hun bandiet of hun paard om te bepalen of ze al dan niet de volgende wagon naast de wagon voor het treinpersoneel nemen.

Enzovoort. Wanneer er slechts een speler overblijft, mag hij meteen zijn startwagon kiezen uit de resterende wagons.

Je kunt het spel beginnen in om het even welke wagon met uitzondering van de locomotief.

Na de aanval met de paarden, hebben de bandieten geen eigen paard meer. Om het even welke bandiet kan dus met om het even welk paard rijden.

De eerste speler wordt willekeurig gekozen uit de bandieten in de wagon die zich het verst van de locomotief bevindt.



RIJ-ACTIE

Uittreksel uit de Handleiding voor de perfecte Piraten van de Far West pag. 1: "Banditisme is niet alleen het uitoefenen van oneerlijke praktijken. Het is vooral een manier van leven. Een echte bandiet zal immers niet gewoon stelen waar iedereen het kan zien. Hij zal met bijzonder veel klasse en raffinement onmerkbaar een portefeuille uit de jaszak van een persoon halen. Hij zal niet bijzonder ruw op een oude knol draven, maar hij zal elegant op zijn trouwe strijdros springen vanaf het dak van een razendsnel rijdende trein..."

Deze nieuwe actie-kaart kan worden gebruikt tijdens de planingsfase zoals om het even welke andere actie-kaart.

Wanneer er zich minstens één paard bevindt ter hoogte van de wagon waar je bandiet is op het moment van de acties, rijdt hij met dit paard. Hij kan op een paard springen vanaf het dak van de trein of vanuit de wagon zelf.



Als er zich geen paard bevindt naast uw wagon, levert deze actie geen resultaat op.

Verplaats dan je bandiet en zijn paard over 0, 1, 2 of 3 wagons (naar eigen keuze) naar de voor- of de achterkant van de trein.

Plaats je bandiet in de trein, in de wagon naast het paard aan het einde van deze verplaatsing. Als je bandiet zich naast de postkoets bevindt, kun je kiezen waar je je bandiet plaatst: in de postkoets of in de trein.

Aan het einde van de rij-actie mag geen enkele bandiet nog een paard berijden. Alle bandieten moeten dus in de trein of in de postkoets zitten.

Je mag een paard gebruiken als tussenschakel tussen de postkoets en de wagon ervoor. In dit geval beweegt het paard niet.

DE POSTKOETS

IN DE POSTKOETS

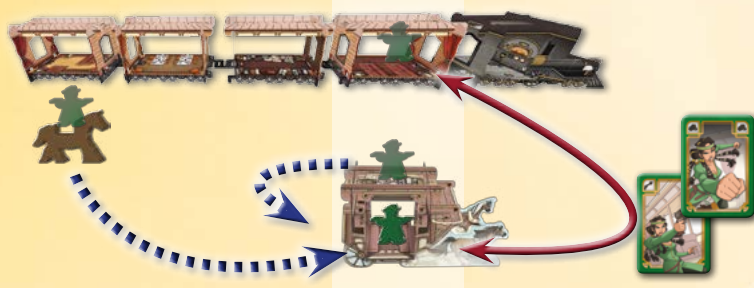


Uittreksel uit de Handleiding voor de perfecte Piraten van de Far West pag. 591:

"Een bandiet zal een rijke en weerloze man die het onverstandige idee had om hem de weg te versperren, altijd gijzelen. Zelfs wanneer het losgeld minder bedraagt dan hij verwacht had. Dit wordt duidelijk vermeld in artikel 12.3 van de erecode van de bandiet."

De binnenkant van de postkoets kan worden bereikt door af te dalen van het dak van de postkoets bij een niveauverandering of door een paard te berijden met een rij-actie-kaart.

Voor de brand- en slag-acties wordt de binnenkant van de wagon beschouwd als aangrenzend aan de postkoets.



Opmerking: De marshall komt nooit in de postkoets. Hij moet in de trein blijven om de passagiers te beschermen.

Als een bandiet in de postkoets komt en hij nog geen gijzelaar heeft, moet hij een gijzelaar kiezen uit de beschikbare personen (als er nog personen beschikbaar zijn).

Plaats de gekozen gijzelaar-kaart naast je rol-kaart of profiel. Een gijzelaar bezorgt je geld aan het einde van het spel. Dan moet je wel de vervelende gevolgen van hun aanwezigheid aanvaarden (zie Beschrijving van de gijzelaar pag. 6).

Opmerking: Een bandiet mag slechts 1 gijzelaar hebben.

Opmerking: Zodra je een gijzelaar genomen hebt, kan niemand deze gijzelaar afnemen van je. Je raakt er ook nooit vanaf!

Opmerking: Als je de speciale regels voor 2 spelers volgt, mag elk van je bandieten een gijzelaar nemen.

HET DAK VAN DE POSTKOETS

Je kunt vanuit de binnenkant van de postkoets naar het dak van de postkoets gaan met een actie voor niveauverandering of vanaf het dak van de wagon ernaast. Je kunt van het dak van een wagon naar het dak van de postkoets gaan en vice versa met een van de verplaatsingen van een verplaatsing-actie.

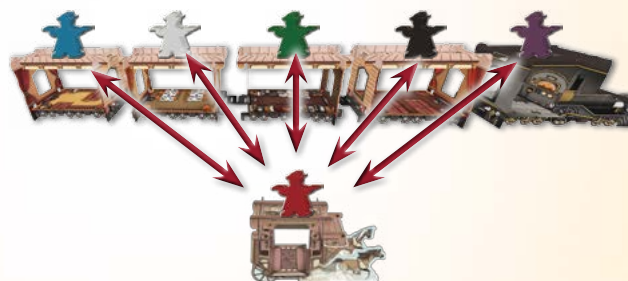
Het dak van een wagon en het dak van de postkoets worden beschouwd als aangrenzend voor de verplaatsing-, brand- en slag-acties.



4

Een bandiet op het dak van de postkoets kan schieten naar om het even welke bandiet op het dak van de trein. Omgekeerd kun je ook naar een bandiet op het dak van de postkoets schieten vanuit om het even welk punt op het dak van de trein.

Opgelet! In beide gevallen geldt de troef van Django niet.



BOZE GEWEERSCHUTTER

De geweschutter komt slechts in actie wanneer iemand probeert om de safe te stelen die hij beschermt.

Om de safe los te krijgen, moet een bandiet een slag-actie spelen en de geweschutter raken.

Opmerking: Als je Belle of de geweschutter kunt slaan, moet je altijd de geweschutter slaan.

Als hij een slag gekregen heeft, verlaat de geweschutter zijn safe. Hij wordt naar het dak van de wagon naast de postkoets geworpen en blijft op het dak van de trein tot het spel afgelopen is.



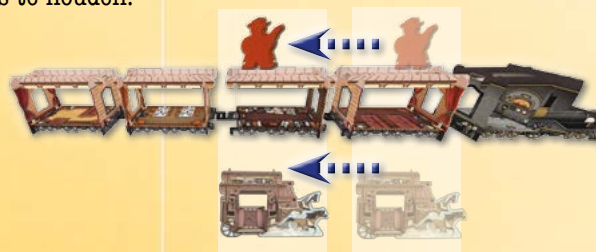
Opgelet! Een bandiet mag niet op dezelfde positie staan op het dak van de trein als de geweschutter. Als de verplaatsing van een bandiet op de positie van de geweschutter eindigt, krijgt hij onmiddellijk een neutrale kogel-kaart en moet hij naar het dak van een door hem gekozen aangrenzende wagon lopen (zelfs als hij net van dat dak komt). Hij mag niet naar de postkoets lopen.

Een bandiet mag langs de positie van de geweschutter gaan. In dit geval gaat zijn verplaatsing normaal door, maar krijgt hij onmiddellijk een neutrale kogel-kaart.

Je mag niet schieten naar de geweschutter.

De geweschutter blokkeert de gezichtslijn bij het schieten op het dak van de trein (maar niet bij het schieten vanaf of naar het dak van de postkoets).

Aan het einde van elke ronde en na het toepassen van een mogelijk event, de postkoets een wagon verplaatsen in de richting van de wagon voor het treinpersoneel (tenzij als de postkoets al naast de wagon voor het treinpersoneel staat). Wanneer de geweschutter op het dak van de trein staat, hem nu een wagon verplaatsen in de richting van de wagon voor het treinpersoneel om hem naast de postkoets te houden.



5

DE GIJZELAARS

Het gijzelaarseffect geldt zodra je hun kaart trekt. Het losgeld wordt betaald aan het einde van het spel, tijdens het tellen van de punten.

DE POEDEL VAN DE DAME



"Waf! Waf! GRRR!"

"Verdomde hond! Hij heeft me net gebeten!"

Voeg een neutrale kogel-kaart toe bij je stapel aan het begin van elke ronde.

Losgeld: 1.000 \$

DE BANKIER



"Mijn familie zal geen dollar betalen voor mij. Je praat beter met mij..."

Deze gijzelaar heeft geen enkel negatief effect.

Losgeld: 1.000 \$ als je minstens 1 safe hebt.

DE PREDIKANT



"Niet schieten, zoon!"

Trek een kaart minder dan je mag aan het begin van elke ronde.

Losgeld: 900 \$

DE LERARES



"Zelfs een kind begrijpt dat het stout is om zijn klasgenootjes te slaan!"

Je mag niet meer slaan. Deze actie-kaart heeft geen enkel nut meer voor jou.

Losgeld: 800 \$

DE GODSDIENSTFANATICA



"Neem je tijd en bid veel tot God."

Je kunt de rij-actie niet meer gebruiken.

Losgeld: 700 \$

DE OUDE DAME



"Niet te snel, ik ben geen 20 meer..."

Je kunt je maar over één wagon verplaatsen op het dak (in plaats van 3).

Losgeld: 500 \$ per juweel-teken in je bezit

DE POKERSPELER



"Leen me die beurs. Ik kan je buit minstens verdubbelen als ik even een kaartje leg met die man daar. Voor een keer zou je je loon eerlijk verdienen!"

Je verliest de speciale troef van je bandiet tot aan het einde van het spel.

Losgeld: 250 \$ per beurs-teken in je bezit.

DE FOTOGRAAF



"Niet bewegen..." FLITS "Hoe opvallender mijn foto's, hoe beter mijn reportage zal zijn."

Je mag niet meer spelen met de beeldkant van je actie-kaarten naar beneden, zelfs als je een geest bent.

Losgeld: 200 \$ per kogel-kaart van een andere bandiet (niet van een bondgenoot als je met de team-versie speelt) in je stapel.

DE FLESSEN WHISKY

Uittreksel uit de Handleiding voor de perfecte Piraten van de Far West pag. 158:

"Te veel alcohol is ongezond. Maar als je leven ervan afhangt, mag je zeker niet te lang aarzelen."

De flessen whisky zijn een nieuw soort van buit die je kunt krijgen door een diefstal-actie te spelen.

Je kunt elke fles whisky twee keer gebruiken in een spel. Na het eerste gebruik, het fles-teken draaien naar de kant met de half lege fles. Na het tweede gebruik, het teken definitief verwijderen.



Als een half lege fles op de vloer valt na een slag-actie, blijft ze op de "half lege" kant.

Tijdens de planningsfase kun je, als je aan de beurt bent, een fles gebruiken in plaats van een actie-kaart te spelen of 3 kaarten te trekken.

Je kunt een fles whisky slechts één keer gebruiken tijdens een normale beurt (zonder speciale regel).

Normale fles whisky

Trek 3 kaarten en speel dan een actie-kaart uit je hand. Je kunt geen 3 andere kaarten trekken in plaats van je actie-kaart te spelen.



Fles oude whisky

Je speelt twee actie-kaarten na elkaar. Je kunt geen 3 kaarten trekken in plaats van een van de twee kaarten te spelen.



DE RONDE-KAARTEN

SPECIALE BEURT: VERWARRING



Tijdens deze beurt beslissen de spelers welke kaart ze gaan spelen en tonen allen tegelijk hun kaart. De actie-kaarten worden dan in de normale volgorde op de gemeenschappelijke stapel gelegd.

Je kunt nog altijd je eigen beurt overslaan om nog 3 kaarten te trekken. Dit moet gebeuren voor de andere kaarten worden getoond.

EINDE VAN DE RONDE-BONUS

Uittreksel uit de Handleiding voor de perfecte Piraten van de Far West pag. 236: "Een echte bandiet zal je altijd een stapje voor zijn. En als dat niet het geval is, zal hij dat stapje wel van je stelen."

De ronde-kaarten van deze uitbreiding zijn voorzien van het nieuwe symbool hiernaast. Voor elk dergelijk symbool op de ronde-kaart mag je, als je dat wenst, een van de kaarten in je hand houden voor de volgende ronde. Dit geldt tussen de planningsfase en de steelfase.

Aan het begin van de volgende ronde worden de kaarten die je opzij gelegd hebt, niet geschud met je stapel. Je trekt kaarten om een hand van 6 kaarten te krijgen (of 7 voor Doc).



DE EVENEMENTEN



Hijgende paarden

In een spel met 5-6 spelers, de 3 paarden dichtst bij de wagon voor het treinpersoneel verwijderen.

In een spel met 2-4 spelers, de 2 paarden dichtst bij de wagon voor het treinpersoneel verwijderen.



Een glas whisky voor de marshall

Als er zich een fles whisky bevindt op de positie van de marshall, moet deze fles uit het spel worden gehaald. Als het een fles gewone whisky is, gaat de marshall naar de aangrenzende wagon in de richting van de achterkant van de trein. Als het een fles oude whisky is, wordt de marshall over zoveel wagons verplaatst als nodig is om de wagon voor het treinpersoneel te bereiken. Telkens als de marshall tijdens deze verplaatsing een bandiet ontmoet, moet deze laatste vluchten naar het dak en krijgt hij een neutrale kogel-kaart als gratis geschenk, zoals gebruikelijk.

Als er zich geen fles whisky bevindt op de positie van de marshall, gebeurt er niets.



Sneller

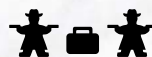
Verplaats alle bandieten die zich op het dak van de trein bevinden, over een wagon in de richting van de achterkant van de trein.

Verplaats ook alle paarden, de postkoets en de geweer-schutter over een wagon in de richting van de achterkant van de trein.



Boze geweer-schutter

Alle bandieten die zich in de postkoets of op het dak ervan of in de wagon tegenover de postkoets of op het dak ervan bevinden, krijgen een neutrale kogel.



Verdeling van de buit

Als meerdere bandieten zich aan het einde van het spel in dezelfde wagon en op hetzelfde niveau bevinden en een ervan een safe heeft, wordt de waarde van deze safe verdeeld onder alle aanwezige bandieten. Indien nodig, wordt het resultaat afgerond.



Ontsnapping

Aan het einde van het spel wordt de orde hersteld aan boord van de trein. Alle bandieten die zich nog in een wagon, in de locomotief of op het dak bevinden, worden gevangen genomen. Ze kunnen het spel niet winnen.

Om te verhinderen dat ze gevangen worden genomen, moeten de bandieten de trein verlaten op een van de volgende manieren:

- tijdens deze ronde een rij-kaart spelen en de trein permanent verlaten. Het spel is afgelopen voor deze spelers, maar ze kunnen nog altijd winnen;
- zich in of op de postkoets bevinden aan het einde van het spel.



Dodelijke kogel

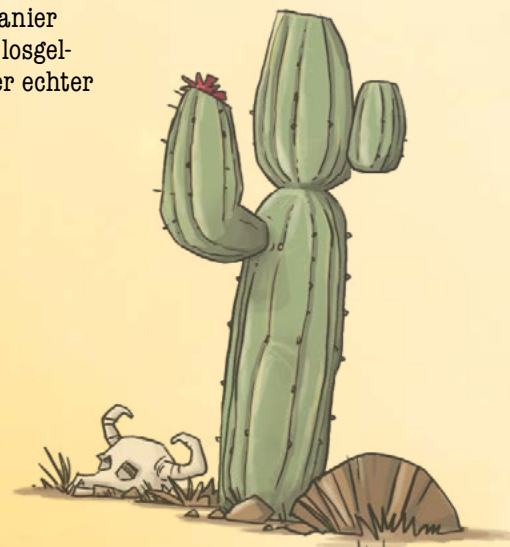
Elke speler verliest 150 \$ voor elke kogel die hij tijdens deze ronde krijgt. Dit geldt voor de neutrale kogels en voor de kogels van alle bandieten.

Om het tellen van deze kogels te vergemakkelijken, raden we aan om ze tijdens deze ronde afzonderlijk te spelen.



EINDE VAN HET SPEL

De punten worden op dezelfde manier berekend als in het basisspel. De losgel-den van de gijzelaars moeten hier echter worden bijgeteld.



SPECIALE REGELS BIJ HET SPELEN IN TEAMS

Met deze speciale regels kun je teams van 2 spelers vormen. Het aantal spelers moet dus even zijn. Je kunt met of zonder paarden en de postkoetsuitbreiding spelen.

OPSTELLING

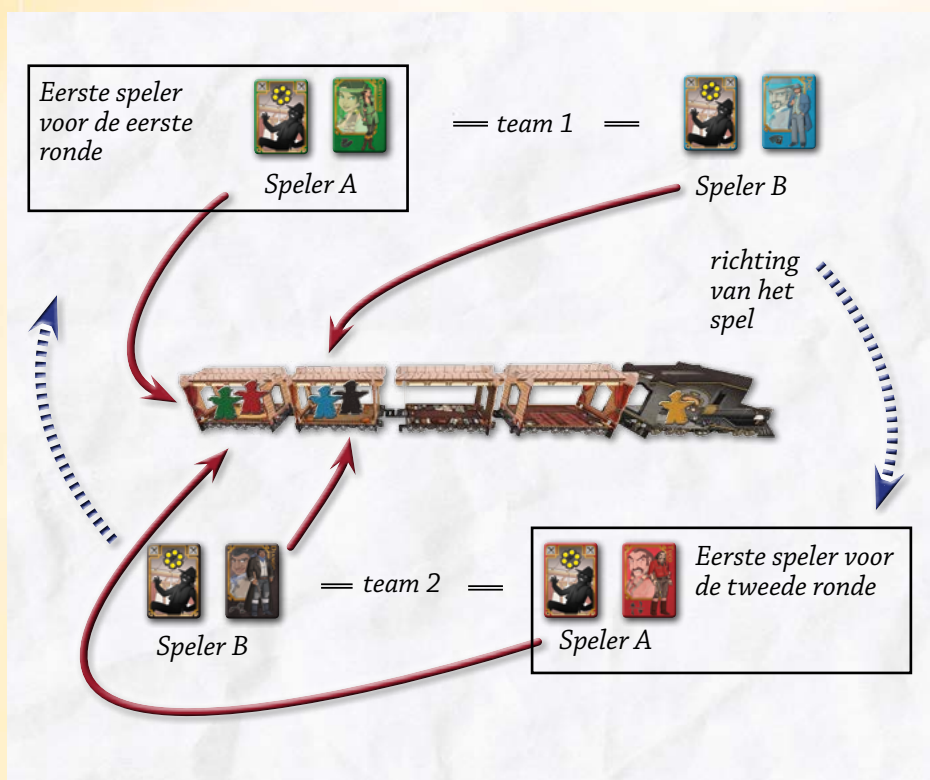
De twee spelers van het team zitten naast elkaar. De eerste speler, aan de rechterkant, is speler A. De tweede speler is speler B. Ze spelen altijd na elkaar.

Speler A van elk team plaatst zijn bandiet in de wagon voor het treinpersoneel. Speler B van elk team plaatst zijn bandiet in de wagon naast de wagon voor het treinpersoneel. Als je speelt met de uitbreiding met paarden en de postkoets, moet je de regel voor het aanvallen met paarden volgen.

EERSTE SPELER

De eerste speler wordt willekeurig gekozen uit de spelers A van elk team.

Voor elke nieuwe ronde wordt speler A van het volgende team (met de wijzers van de klok mee) de volgende eerste speler, en dus niet speler B van hetzelfde team.



BEGIN VAN EEN RONDE

Aan het begin van elke ronde trekt elke speler een kaart uit de stapel van zijn partner en vult dan zijn hand met kaarten uit zijn eigen stapel.

Als de kaart uit de stapel van zijn partner een actie-kaart is, mag hij ze spelen tijdens de fase 1 Planning! in plaats van een van zijn eigen kaarten.

Als het een kogel-kaart is, houdt hij ze altijd in zijn hand.

Alleen als ze gespeeld wordt, wordt deze kaart teruggegeven aan de eigenaar ervan. Als dit niet gebeurt, blijft ze bij de andere kaarten van deze speler.

OPMERKINGEN OVER DE VERWISSELBEURT

Een verwisselbeurt wordt gespeeld tegen de wijzers van de klok in. In deze beurt wordt speler A speler B en omgekeerd.

EINDE VAN HET SPEL

De twee spelers van het team tellen hun scores bij elkaar om de eindscore van het team te kennen. Het rijkste team wint het spel.

Het team dat de meeste kogels afgevuurd heeft, krijgt de revolverkampioen-prijs. Vergeet daarbij niet dat elke kogel naar de partner een strafpunt oplevert. Een kogel naar de partner zal je dus niet helpen om de revolverkampioen-prijs te winnen.



CREDITS



Christophe Raimbault

Design: Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Lay-out: Marinella Degiorgi

Vertaler: Claudia Le Clef



Ludonaute
20 boulevard Dethéz
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr

© 2015 Ludonaute, Alle rechten voorbehouden.
© 2015 COLT Express, Alle rechten voorbehouden.



Verdeeld door Asmodee Editions LLC
Guldendelle Park - Jan-Baptist Vinkstraat, 4
3070 Kortenberg
www.asmodee.com

- COLT EXPRESS

PAARDEN EN POSTKOETS

1



Hahaha.. Aan het einde van de rit ligt er goud te wachten en ik ben de enige die dat weet!

CRAG



We zijn weg!



Haast je Django!

Je bent laat!



De trein gaat vertrekken en...

.. Je hebt geen paard meer!



Grrrrr !!!

Spord