

COLT EXPRESS

GEPANZERTER ZUG & WACHPOSTEN

Ein Spiel von Christophe Rimbault
Illustriert von Jordi Valbuena

ANLEITUNG

Inhalt	2
Spielprinzip	3
Spielaufbau	4
Spiel mit ungerader Banditenanzahl	4
Die Runden	6
Die Aktionen	8
Der gepanzerte Zug	10
Die Banditen	11
Spielende	12

Herausgegeben von:

Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
© 2022 Ludonaute
Alle Rechte vorbehalten.



Regelvideo

Zum Spielen wird ein Grundspiel
Colt Express benötigt.

INHALT



DER GEPANZERTE ZUG

★ 3 gepanzerte Waggons und ihre Spielfiguren Wachposten



★ 1 Lokomotive

★ 1 Tenderwaggon

★ 1 Rüstwaggon

★ 1 Krankwaggon

DIE KARTEN



Vor der ersten Partie müsst ihr den gepanzerten Zug gemäß der Bauanleitung des Grundspiels zusammenbauen.

★ 21 Rundenkarten:

● 7 Karten für 2-4 Banditen



● 7 Karten für 5 oder mehr Banditen



● 7 Reiterangriffskarten (3 im Teammodus und 4 im Verrätermodus)



★ 9 Aktionskarten „Hilfsangebot“ (je 1 für die Banditen des Grundspiels, 1 für Mei aus der Erweiterung Marshal & Gefangene und je 1 für die neuen Banditen aus dieser Erweiterung)



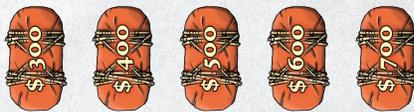
★ 10 neutrale Patronenkarten



DIE PLÄTTCHEN

Beuteplättchen

★ 5 Gepäckstücke, Wert \$ 300, \$ 400, \$ 500, \$ 600 und \$ 700



★ 2 Geldbeutel, Wert je \$ 250



★ 1 Geldkassette, Wert \$ 1.000



★ 3 Goldnuggets, Wert \$ 0, \$ 0 und \$ 1.500



★ 3 Geheimdokumente: 1 blaues im Wert von \$ 4.000, 1 rotes im Wert von \$ 4.000 und 1 Attrappe im Wert von \$ 0



Sonstige Plättchen

★ 10 Teamabzeichen (5 blaue und 5 rote)



★ 1 Plättchen „Wilder Haufen“, Wert \$ 1.500



Für II Professore

★ 16 Karten:



10 Aktionskarten „Fernglas“



1 Aktionskarte „Besonderes Hilfsangebot“



1 Aktionskarte „Schnellfeuer“



3 Aktionskarten „Der Plan geht auf“



1 Aktionskarte „Schuss auf den letzten Wachposten“

MATERIAL FÜR DIE NEUEN BANDITEN

Für jeden der zwei neuen Banditen Misty und die Twinnz

★ 22 Karten:

- 1 Charakterkarte
- 6 Patronenkarten



- 10 Basis-Aktionskarten



- 1 Aktionskarte „Brillante Idee“, 1 Gefangenenkarte, 1 Steckbrief und 1 Haftbefehl (können nur mit der Erweiterung Marshal & Gefangene verwendet werden)



- 1 Aktionskarte „Reiten“ (kann nur mit der Erweiterung Postkutsche & Pferde verwendet werden)



★ 1 Spielfigur Bandit



★ 1 Spielfigur Pferd (kann nur mit der Erweiterung Postkutsche & Pferde verwendet werden)



★ 1 Charakterbogen



★ 1 Beutemarker für Il Professore



★ 1 Charakterbogen



SPIELPRINZIP

In dieser Erweiterung bist du ein Bandit und gleichzeitig Mitglied des roten oder blauen Teams, die um Beute wetteifern. Dein Ziel ist es, mit deinem Team den größten Reichtum anzusammeln.

Zusätzlich zur üblichen Beute könnt ihr euch mithilfe neuer Beutestücke (Goldnuggets, Gepäckstücke, Geheimdokumente) und eines neuen Titels (Wilder Haufen) bereichern.

Ihr beginnt die Partie an Bord des Zugs aus dem Grundspiel, der Startzug genannt wird. Der gepanzerte Zug aus dieser Erweiterung und der Startzug fahren im Laufe der Runden langsam aneinander vorbei, bis sie sich schließlich voneinander trennen.

Am Ende der Partie dürfen nur die Banditen, denen es gelingt, zum Startzug zurückzukehren, ihre Beute für die Teamwertung zählen. Banditen, die im gepanzerten Zug zurückgeblieben sind, scheiden aus der Teamwertung aus und ihre Beute wird nicht gezählt. Aber Achtung! Wenn ihr im Verrätermodus spielt, kann auch ein einzelner Bandit gewinnen.

SPIELAUFBAU



Bildet zwei gleich große Banditentteams. Bei einer ungeraden Anzahl an Banditen schließt sich Il Professore dem kleineren Team an. Seht euch in diesem Fall die roten Abschnitte in dieser Anleitung an.

Setzt euch so um den Tisch herum, dass sich Banditen aus dem ersten und aus dem zweiten Team abwechseln. Es dürfen keine zwei Banditen desselben Teams nebeneinandersitzen, außer es gibt eine ungerade Anzahl an Banditen.

Ein Team ist das rote Team, das andere das blaue. Jeder Bandit nimmt sich ein Teamabzeichen in der entsprechenden Farbe und legt es vor sich ab.



Bildet einen Stapel aus 23 neutralen Patronenkarten (13 aus dem Grundspiel und 10 aus dieser Erweiterung) und legt ihn zusammen mit dem Plättchen „Wilder Haufen“ in die Tischmitte.



Vorbereitung des Startzugs:

Stellt die Lokomotive auf, gefolgt von diesen 3 Waggons des Grundspiels in beliebiger Reihenfolge: Restaurantwaggon, Gepäckwaggon und Erste-Klasse-Waggon.

Legt so viele Geldbeutel im Wert von \$ 250 beiseite, wie Banditen mitspielen, und legt dann nach den üblichen Regeln Beuteplättchen in die Waggons.

Stellt die Spielfiguren aller Banditen in den letzten Waggon des Startzugs.



SPIEL MIT UNGERADER BANDITENANZAHL: IL PROFESSORE



VORBEREITUNG

Il Professore hat immer ein Ass im Ärmel. Nachdem er im Krieg verwundet wurde, kann er nicht mehr reiten und würde es nie riskieren, einen Zug bei einem Überfall direkt zu betreten. Stattdessen beobachtet er sein Team von einem Felsvorsprung aus und unterstützt es mit seinem Springfield-Gewehr Modell 1861.

Dieser Bandit hat sein eigenes Spielmaterial und greift **automatisch** ins Spielgeschehen ein. Er unterstützt das kleinere Team.

1. Legt den Charakterbogen von Il Professore und ein Teamabzeichen des kleineren Teams zwischen zwei Mitglieder des gegnerischen Teams.

2. Il Professore bekommt keinen Geldbeutel. Stattdessen legt ihr seinen Beutemarker auf die unterste Stufe der Leiste „Skrupelloser Plan“ auf seinem Charakterbogen.



Vorbereitung des **gepanzerten Zugs**:

Baut den gepanzerten Zug auf, indem ihr die Waggons in der folgenden Reihenfolge hinter die Lokomotive stellt: Tenderwaggon – gepanzerter Waggon – Rüstwaggon – gepanzerter Waggon – Krankenwaggon – gepanzerter Waggon.

Stellt die Lokomotive des gepanzerten Zugs so neben die Lokomotive des Startzugs, dass sie in entgegengesetzte Richtung fahren.

Setzt jeweils 1 Gatling auf das Dach des Rüstwaggons und des Krankenwaggons. Legt außerdem jeweils

1 zufälliges Gepäckstück verdeckt in beide Waggons.

Legt jeweils 1 zufälliges Gepäckstück verdeckt auf die Dächer der 3 gepanzerten Waggons.

Legt jeweils 1 zufälliges Geheimdokument verdeckt in die 3 gepanzerten Waggons.

Stellt jeweils 1 Wachposten auf das Dach des ersten und letzten gepanzerten Waggons und 1 Wachposten in den mittleren gepanzerten Waggon.

Legt die 3 Goldnuggets verdeckt auf den Tenderwaggon.

Legt eine Geldkassette in die Lokomotive.



Abhängig davon, wie viele Banditen mitspielen, bildet ihr den Stapel aus 5 Rundenkarten wie folgt: entweder 4 Rundenkarten für 2–4 Banditen oder 4 Rundenkarten für 5 oder mehr Banditen, und darunter 1 Reiterangriffskarte im Teammodus oder Verrätermodus (siehe S. 12, Die Reiterangriffskarten).

Tipp: Verwendet in den ersten Partien die Reiterangriffskarten im Teammodus.



Nimm das zu deinem Banditen gehörende Spielmaterial: deinen Charakterbogen, deine 6 Patronenkarten und 1 Geldbeutel im Wert von \$ 250, den du verdeckt auf deinen Charakterbogen legst.

Bilde dein persönliches Kartendeck mit den 10 folgenden Aktionskarten: 2x Bewegen, 2x Ebenen-Wechsel, 2x Feuer!, 2x Raub, 1x Hieb und 1x Hilfsangebot. (Die Aktionskarten „Marshal“ werden in dieser Erweiterung nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.)

Hinweis für das Spiel zu dritt: Die Aktionskarte „Hilfsangebot“ des Banditen, der mit Il Professore verbündet ist, wird aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Mische dein Deck und lege es verdeckt neben deine 6 Patronenkarten auf deinen Charakterbogen.



Nun kann die Partie beginnen.

3. Sucht die Aktionskarten „Fernglas“ der Banditen im Spiel heraus und fügt die folgenden Aktionskarten hinzu, um das Deck von Il Professore zu bilden:

- Bei 3 Banditen: 2x Der Plan geht auf, 1x Schnellfeuer, 1x Schuss auf den letzten Wachposten, 1x Besonderes Hilfsangebot.
- Bei 5 Banditen: 2x Der Plan geht auf, 1x Schnellfeuer, 1x Schuss auf den letzten Wachposten.
- Bei 7 oder 9 Banditen: 3x Der Plan geht auf, 1x Schnellfeuer, 1x Schuss auf den letzten Wachposten.

Mischt die Karten und legt den Stapel verdeckt auf den entsprechenden Platz auf dem Charakterbogen von Il Professore.

Legt ungenutzte Karten zurück in die Schachtel.

DIE RUNDEN

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Ergänzungen.

Die Partie verläuft über 5 Runden, die jeweils in die üblichen zwei Phasen unterteilt werden: die Planungsphase und die Actionphase.

Während der Planungsphase **dürft** ihr miteinander sprechen, aber vergesst nicht, dass das gegnerische Team euch hören kann.

Während der Actionphase dürft ihr **nicht** miteinander sprechen. Du musst immer selbst entscheiden, wie du deine gespielte Aktionskarte oder ein Hilfsangebot ausführst.

PLANUNGSPHASE



II Professore wird wie ein Bandit gespielt: In jedem Spielzug legt der gegnerische Bandit, der rechts von II Professore sitzt, die oberste Karte des Professore-Decks auf den gemeinsamen Stapel.



Während eines Beschleunigungsspielzugs werden die zwei obersten Karten des Decks auf den gemeinsamen Stapel gelegt.



Während eines Tunnel-Spielzugs wird die oberste Karte des Decks verdeckt auf den gemeinsamen Stapel gelegt.



II Professore bleibt von den Effekten des Täuschungsmanövers und der Ausgeklügelten Strategie unberührt.

BESONDERE SPIELZÜGE



Täuschungsmanöver

In diesem Spielzug kannst du dich dafür entscheiden, auf deinen Spielzug zu verzichten und stattdessen je 1 zufällige Karte von jedem Banditen im gegnerischen Team zu ziehen und abzulegen, ohne sie anzusehen. Die Betroffenen dürfen sich die Karte ansehen, bevor sie sie unter ihr Deck schieben.

Wenn du dich für diese Möglichkeit entscheidest, darfst du in diesem Spielzug keine Aktionskarten spielen oder nachziehen.

Hinweis: Nur ein Bandit pro Team kann während dieses Spielzugs ein Täuschungsmanöver ausführen.



Ausgeklügelte Strategie

Am Ende der Planungsphase kann jeder Bandit eine nicht genutzte Handkarte für die nächste Runde aufheben. Wer das tut, zieht zu Beginn der nächsten Runde eine Karte weniger nach und fügt stattdessen die aufgehobene Karte zur neuen Hand hinzu. (Ignoriert diesen Bonus in der Variante für Fortgeschrittene.)



RUNDENENDE – DEN STARTZUG BEWEGEN

Am Ende jeder Runde und nachdem ihr Ereignisse ausgeführt habt, schiebt ihr den Startzug am gepanzerten Zug entlang um 2 Waggon nach vorne.



DIE EREIGNISSE



Wachposten in Bewegung

Alle Wachposten wechseln die Ebene.
Falls sich nach diesem Ereignis ein Wachposten an deinem Aufenthaltsort befindet, musst du sofort die Ebene wechseln und du erhältst eine neutrale Patronenkarte.



Schwenkarm

Falls du dich am Ende der Runde auf einem Dach des Startzugs oder des gepanzerten Zugs befindetst, wirst du auf den letzten Waggon deines Zugs gestellt.



Koordinierte Strategie

Falls du dich am Ende der Runde am selben Aufenthaltsort wie ein Teammitglied befindetst, ziehst du zu Beginn der nächsten Runde 2 zusätzliche Karten.



Hinweis: Falls du dich am Ende der Runde im Inneren des Rüstwaggons befindetst, ziehst du nur 2 zusätzliche Karten (nicht 4). Die Effekte der Koordinierten Strategie und des Rüstwaggons (siehe S. 10) können nicht kombiniert werden.



Schwerer Beschuss

Falls du dich am Ende der Runde auf einem Dach des Startzugs oder des gepanzerten Zugs befindetst, erhältst du eine neutrale Patronenkarte. Wähle dann eines deiner Beuteplättchen und lege es verdeckt an deinen Aufenthaltsort.



Hilfe!

In Zugreihenfolge hat jeder Bandit die Möglichkeit, sich zum Aufenthaltsort eines Teammitglieds zu bewegen. Dabei kann der Waggon, die Ebene und/oder der Zug frei gewechselt werden.

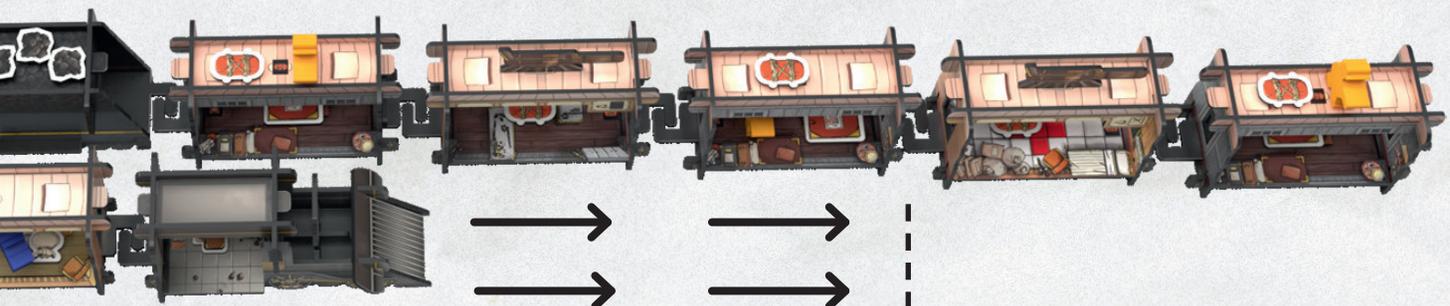


Helfende Hand

Falls du dich am Ende der Runde am selben Aufenthaltsort wie ein Teammitglied befindetst, entfernst du bis zu 2 Patronenkarten aus deiner Hand oder deinem Deck. Entferne dabei zuerst neutrale Patronenkarten und lege sie zurück auf ihren Stapel. Falls du keine neutralen Patronenkarten hast, entferne gegnerische Patronenkarten und lege sie in die Schachtel zurück.



Hinweis: Falls du dich am Ende der Runde im Inneren des Krankenwaggons befindetst, entfernst du höchstens 2 Karten (nicht 4). Die Effekte der Helfenden Hand und des Krankenwaggons (siehe S. 10) können nicht kombiniert werden.



DIE AKTIONEN

HIEB

Mit einem Hieb kannst du dein Ziel jetzt auch auf dieselbe Ebene des benachbarten Waggons des anderen Zugs versetzen (Innenbereich oder Dach).

Erinnerung: Wenn du einem Banditen einen Hieb verpasst, wählst du eines seiner Beuteplättchen und legst es verdeckt an **deinem Aufenthaltsort** ab, ohne es anzuschauen.

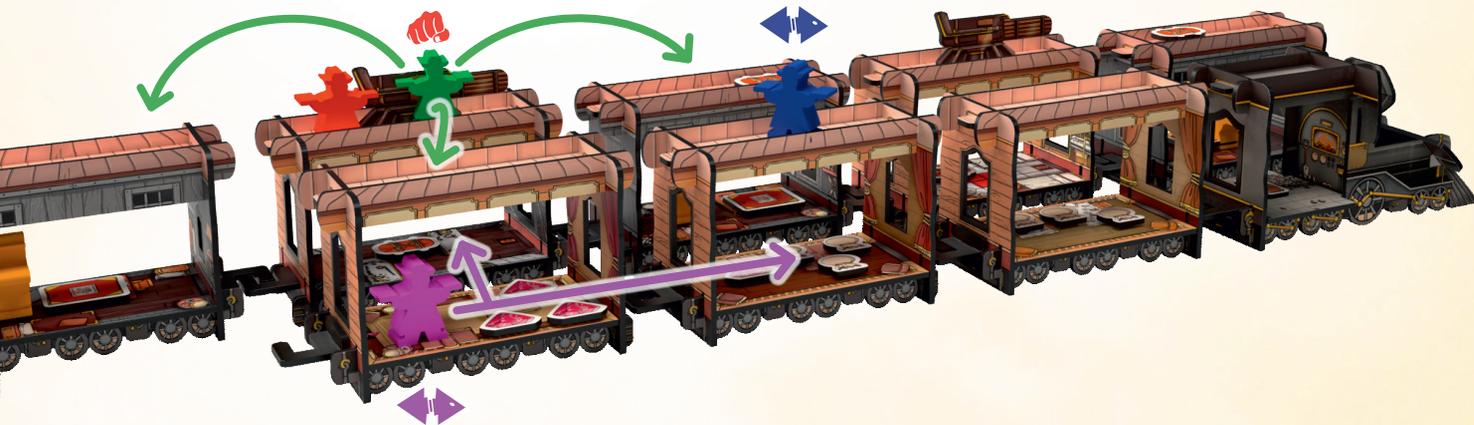
BEWEGEN

Es gibt eine zusätzliche Bewegungsmöglichkeit:

Wenn du dich im Inneren des Zugs befindest, kannst du dich in den nächsten Waggon nach vorne oder nach hinten bewegen oder den benachbarten Waggon des anderen Zugs betreten.

Wenn du dich auf einem Dach aufhältst, kannst du mit 1 deiner 3 möglichen Bewegungen auf das Dach eines benachbarten Waggons des anderen Zugs wechseln.

Du kannst dich auf das Dach aller hier sichtbaren Waggons bewegen.



FEUER!

Im Inneren des Zugs kannst du auch auf Banditen im benachbarten Waggon des anderen Zugs schießen.

Auf dem Dach gilt die Sichtkontakt-Regel des Grundspiels nur für Ziele auf deinem Zug. Du kannst hingegen auf jeden Banditen oder Wachposten auf dem anderen Zug schießen.

HILFSANGEBOT

Diese neue Aktion kann in dieser Erweiterung und im Spiel in Teams ausgeführt werden.

Wenn du eine „Hilfsangebot“-Karte spielst, wählst du in der Actionphase einen Banditen aus deinem Team und bietest ihm eine **Basis-Aktion** an: Bewegen, Ebenen-Wechsel, Feuer!, Raub oder Hieb.

Der gewählte Bandit entscheidet dann, ob er deine angebotene Aktion ausführen möchte oder nicht. Er kann selbst entscheiden, wie er die Aktion ausführt.

Beispiel:

Django spielt eine „Hilfsangebot“-Karte. Er bietet Doc die Aktion „Bewegen“ an. Doc entscheidet sich dazu, sich auf dem Dach des Startzugs 2 Waggons nach hinten zu bewegen.



 Mögliche Ziele



DIE AKTIONSKARTEN VON IL PROFESSORE

RAUB

Nimm ein beliebiges Beuteplättchen von deinem Aufenthaltsort und lege es verdeckt auf deinen Charakterbogen. Du darfst dir den Wert anschauen.

Die Goldnuggets und Gepäckstücke

Zu Beginn der Partie befinden sich 3 Goldnuggets auf dem Tenderwaggon. Eines davon hat einen Wert von \$ 1.500, während die anderen beiden wertlos sind.

Die Gepäckstücke befinden sich zu Beginn im Rüstwaggon, im Krankenwaggon sowie auf dem Dach jedes gepanzerten Waggons. Sie haben einen Wert von \$ 300, \$ 400, \$ 500, \$ 600 oder \$ 700.

Die Geheimdokumente

Zu Beginn befindet sich in jedem gepanzerten Waggon ein Geheimdokument. Es gibt 3 Arten des Geheimdokuments: das Ziel des blauen Teams, das Ziel des roten Teams und eine Attrappe.

Drei verschiedene Situationen sind möglich:

1. Das Geheimdokument hat die Farbe deines Teams: Lege es verdeckt auf deinen Charakterbogen.
2. Das Geheimdokument hat die Farbe des gegnerischen Teams: Lege es wieder verdeckt an seinen vorherigen Platz zurück. Du darfst das Geheimdokument des gegnerischen Teams nicht behalten.
3. Das Geheimdokument ist die Attrappe: Du kannst es entweder behalten oder verdeckt zurücklegen.

Du darfst niemals den Wert oder die Art deiner Beute zeigen, aber du darfst darüber sagen, was du willst.

EBENEN-WECHSEL

Diese Aktion bleibt unverändert. Es ist nicht möglich, durch einen Ebenen-Wechsel auch den Zug zu wechseln.



Der Plan geht auf

Schieb den Beutemarker von Il Professore auf der Leiste „Skrupelloser Plan“ eine Stufe nach oben.

Falls der Marker bereits auf der obersten Stufe ist, passiert nichts.



Fernglas

Jedes Fernglas nimmt einen bestimmten Banditen ins Visier.

Falls das Fernglas einen Banditen des gegnerischen Teams ins Visier nimmt und sich dieser auf einem Dach aufhält, schießt Il Professore. Das Ziel erhält eine neutrale Patronenkarte. Befindet sich der Bandit im Inneren eines Zugs, passiert nichts.

Falls das Fernglas einen mit Il Professore verbündeten Banditen ins Visier nimmt, darf dieser Bandit sofort eine beliebige Basis-Aktion ausführen (Bewegen, Ebenen-Wechsel, Feuer!, Raub oder Hieb).



Besonderes Hilfsangebot

(nur im Spiel mit 3 Banditen)

Der mit Il Professore verbündete Bandit darf sofort eine beliebige Basis-Aktion ausführen (Bewegen, Ebenen-Wechsel, Feuer!, Raub oder Hieb).



Schuss auf den letzten Wachposten

Falls sich kein Wachposten auf dem Dach eines gepanzerten Waggons aufhält, passiert nichts.

Andernfalls schießt Il Professore auf den Wachposten, der am weitesten von der Lokomotive entfernt ist. Der Wachposten wechselt die Ebene. Nehmt eine neutrale Patronenkarte vom Stapel und legt sie verdeckt unter das Plättchen „Wilder Haufen“. Die Karte wird mitgezählt, wenn der Titel „Wilder Haufen“ vergeben wird (siehe S. 12, Endwertung).



Schnellfeuer

Falls sich kein gegnerischer Bandit auf einem Dach aufhält, passiert nichts.

Andernfalls schießt Il Professore auf alle gegnerischen Banditen auf einem Dach. Jeder getroffene Bandit erhält eine neutrale Patronenkarte.

Falls es nicht mehr genug neutrale Patronenkarten für alle Ziele gibt, passiert nichts.

Mischt die Aktionskarten von Il Professore am Ende jeder Runde und bildet einen neuen Stapel.

DER GEPANZERTE ZUG

DIE WACHPOSTEN

Einem Wachposten begegnen

Wenn du dich am selben Aufenthaltsort wie ein Wachposten befindest (nach den Aktionen „Bewegen“, „Ebenen-Wechsel“, „Feuer!“ und „Hieb“ oder nach einem Ereignis), **musst du sofort die Ebene wechseln** und erhältst eine neutrale Patronenkarte.

Falls es keine neutralen Patronenkarten mehr gibt, wechselst du nur die Ebene.

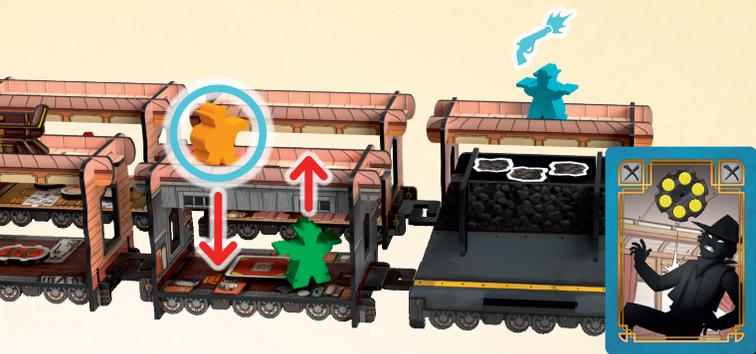
Wachposten bewegen sich niemals zwischen Waggons hin und her, wechseln aber die Ebene, nachdem auf sie geschossen wurde, oder nach dem Ereignis „Wachposten in Bewegung“.

Auf einen Wachposten schießen

Wenn du auf einen Wachposten schießt:

- ★ Nimm eine deiner Patronenkarten und lege sie **verdeckt** unter das Plättchen „Wilder Haufen“. Dieser Titel wird am Ende der Partie vergeben.
- ★ Der Wachposten wechselt die Ebene. Falls sich an seinem neuen Aufenthaltsort Banditen befinden, müssen diese ebenfalls die Ebene wechseln und erhalten eine neutrale Patronenkarte.

Hinweis: Falls du keine Patronen mehr hast, um auf einen Wachposten zu schießen, passiert nichts.



Beispiel:

Doc schießt auf den Wachposten. Er legt eine seiner Patronenkarten unter das Plättchen „Wilder Haufen“. Der getroffene Wachposten klettert nach unten in das Innere des gepanzerten Waggons. Dort begegnet er Cheyenne, die auf das Dach flieht und eine neutrale Patronenkarte erhält.



DER TENDERWAGGON

Da der Tenderwaggon keinen Innenraum hat, kannst du dich nur auf seinem Dach aufhalten.

DER RÜSTWAGGON +2

Falls du dich zu Beginn einer Runde (vor der Planungsphase) im Inneren des Rüstwaggons befindest, darfst du 2 zusätzliche Karten ziehen und auf die Hand nehmen.

DER KRANKENWAGGON -2

Falls du dich zu Beginn einer Runde im Inneren des Krankenwaggons befindest, darfst du bis zu 2 Patronenkarten aus deinem Deck entfernen, bevor du Karten ziehst. Entferne dabei zuerst neutrale Patronenkarten und lege sie zurück auf ihren Stapel. Falls du keine neutralen Patronenkarten in deinem Deck hast, darfst du gegnerische Patronenkarten entfernen und in die Schachtel zurücklegen.

DIE GATLINGS

Es gibt zwei Gatlings: eine auf dem Dach des Rüstwaggons, die andere auf dem Dach des Krankenwaggons. Wenn du die Aktion „Feuer!“ am Ort einer Gatling ausführst, hast du zwei Möglichkeiten:

- ★ Du schießt wie üblich und verteilst eine deiner Patronen oder
- ★ du schießt mit der Gatling und triffst alle Ziele auf dem Dach des Startzugs und in Sichtlinie auf dem gepanzerten Zug.

Falls du einen oder mehrere Banditen triffst, gib ihnen jeweils eine neutrale Patronenkarte, wähle jeweils eines ihrer Beuteplättchen, ohne dir seinen Wert anzuschauen, und lege es verdeckt an den Aufenthaltsort des Banditen.

Falls du einen oder mehrere Wachposten triffst, legst du keine neutrale Patronenkarte unter das Plättchen „Wilder Haufen“, sondern lässt sie nur die Ebene wechseln.

Falls es nicht mehr genug neutrale Patronenkarten für alle Ziele gibt, kannst du die Gatling nicht benutzen.

Du kannst nicht auf Ziele schießen, die sich auf demselben Dach befinden wie du.

DIE BANDITEN

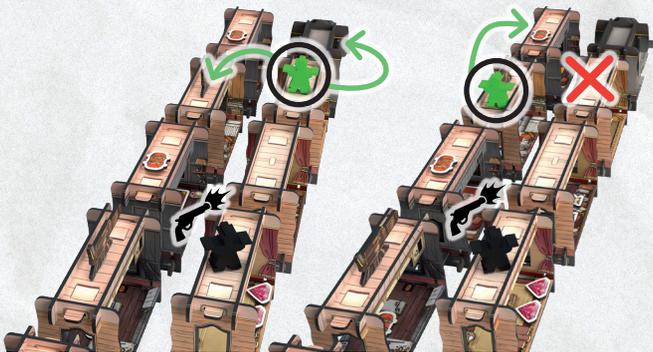
Die Fähigkeiten der folgenden Banditen werden leicht angepasst.



Django

Du kannst deine Fähigkeit nicht einsetzen, wenn du mit einer Gatling schießt.

Wenn du auf einen Banditen schießt, bewegst du ihn in Schussrichtung einen Waggon weiter. In dieser Erweiterung kannst du dein Ziel so auch zum anderen Zug bewegen, aber nie auf eine andere Ebene.



Cheyenne

Deine Fähigkeit gilt für Geldbeutel und Gepäckstücke.



Tuco

Du kannst deine Fähigkeit nicht zwischen Zügen einsetzen.



Mei

Du kannst deine Fähigkeit nicht einsetzen, wenn du dich zwischen Zügen bewegst.



Belle

Ein Bandit kann dich als Ziel für „Hieb“ oder „Feuer!“ wählen, falls das einzige andere mögliche Ziel ein Wachposten ist.



Mistys Fäuste sind ihre treuesten Begleiter. Niemand möchte ihr im Weg stehen, wenn sie schlechte Laune hat.

MISTY



Während der Planungsphase kannst du Patronenkarten von deiner Hand auf den gemeinsamen Stapel legen. Während der Actionphase sind diese Karten für dich „Hieb“-Karten. Vergiss nicht, dass du die Patronenkarten nach der Benutzung nicht ablegen darfst, sondern wieder in dein Deck mischen musst.



DIE TWINZZ

Während eines Tunnel-Spielzugs führst du 2 Aktionen hintereinander aus (wie in einem Beschleunigungs-Spielzug). Du kannst also:

- 6 Karten ziehen
- ODER 2 Aktionskarten **offen** ausspielen
- ODER 3 Karten ziehen und 1 Aktionskarte **offen** ausspielen.

Die Twinzz sind unzertrennlich, schnell und gerissen. Sie klettern oft aufeinander, um von Erwachsenen ernst genommen zu werden – und um ihnen zu zeigen, wer wirklich das Sagen hat.



Die neuen Banditen Misty und die Twinzz können im Grundspiel und mit allen Erweiterungen benutzt werden.

DIE REITERANGRIFFSKARTEN

Die Reiterangriffskarten ersetzen die Bahnhofskarten. Es gibt sie in 2 verschiedenen Versionen: im Teammodus und im Verrätermodus. Während des Spielaufbaus entscheidet ihr gemeinsam, welchen Modus ihr in der fünften Runde spielen wollt.

Im Teammodus gewinnen alle Mitglieder eines Teams gemeinsam.

Im Verrätermodus können Mitglieder eines Teams am Ende der Partie unterschiedliche Interessen verfolgen. Für diesen Modus müssen mindestens 4 Banditen mitspielen (II Professore zählt nicht dazu).

TEAMMODUS



Unterbesetzt

Falls du dich am Ende der Runde noch im gepanzerten Zug befindest, darfst du eine letzte „Bewegen“-Aktion ausführen. Falls das auf mehrere Banditen zutrifft, bewegt ihr euch in Zugreihenfolge.



Blitzschneller Angriff

Falls sich zu Beginn dieser Runde ein Bandit im Startzug befindet, der ein Geheimdokument besitzt, endet die Planungsphase nach 2 Spielzügen. Ansonsten dauert sie 5 Spielzüge.



VERRÄTERMODUS



Recht des Stärkeren (2x)

Wenn das reichste Team bestimmt wurde, gewinnt nur der reichste Bandit in diesem Team, der sich auch im Startzug befindet. Das Geheimdokument ist eine kollektive Beute und wird nicht mitgezählt. Dasselbe gilt für den Titel „Wilder Haufen“. Dagegen bringt der Titel „Revolverheld“ allen Banditen, die ihre 6 Patronen verschossen haben, \$ 1.000 ein.



Doppelter Boden

Die Banditen, die das Geheimdokument ihres Teams besitzen und sich im Startzug befinden, gewinnen die Partie. Auf diese Weise können sich zwei Banditen den Sieg teilen (einer aus jedem Team). Die Attrappe zählt nicht. Falls kein Bandit diese Bedingungen erfüllt, gewinnt der reichste Bandit im Startzug.



SPIELEND

ENDWERTUNG

Am Ende der Partie addieren nur Banditen, die sich im Startzug befinden, ihren Reichtum zu einer Teamwertung.

Hier sind die verschiedenen Möglichkeiten, um reich zu werden:

★ Addiere die Werte der Beuteplättchen auf deinem Charakterbogen.

★ Der Titel „Revolverheld“ wird anders vergeben als im Grundspiel. Alle Banditen, die ihre 6 Patronen verschossen haben, erhalten jeweils \$ 1.000. Wenn du noch Patronen übrig hast, kannst du kein „Revolverheld“ werden.

★ Deckt die Geheimdokumente auf den Charakterbögen auf. Wenn du das Geheimdokument in deiner Teamfarbe besitzt, erhält dein Team \$ 4.000. Die Attrappe ist nichts wert.

★ In dieser Erweiterung gibt es einen neuen kollektiven Titel, der \$ 1.500 wert ist: „Wilder Haufen“. Um zu bestimmen, welches Team ihn erhält, deckt ihr die Patronenkarten unter dem Plättchen „Wilder Haufen“ auf (die Patronen, die ihr während der Partie auf Wachposten abgefeuert habt) und zählt die Patronen jedes Teams. Das Team, das öfter auf Wachposten geschossen hat, erhält den Titel „Wilder Haufen“. Bei Gleichstand erhält niemand den Titel.



SPIELEND

Am Ende der Partie addiert II Professore den Wert zur Teamwertung, der durch seinen Beutemarker auf der Leiste „Skrupelloser Plan“ angegeben wird (zwischen \$ 0 und \$ 1.500).

Die neutralen Patronenkarten, die unter dem Plättchen „Wilder Haufen“ liegen, zählen zu den Patronenkarten des Teams von II Professore.