Colt Express

Bewakers & Gepantserde Trein

Auteur: Christophe Raimbault
Illustraties: Jordi Valbuena

Spelregels

Inhoud	2
Doel van het spel	3
Voorbereiding	4
Spelen met een oneven aantal spelers	4
De ronden	6
De acties	8
De gepantserde trein	10
De bandieten	11
Einde van het spel	12

Uitgever
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2022 Ludonaute – Alle rechten voorbehouden

Spelregels in video

Het basisspel is vereist om deze uitbreiding te kunnen spelen.

Inhoud

De Gepantserde trein

- 2 machinegeweren
- 3 bewaakte wagons en hun bewakerpionnen

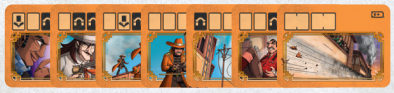
- 1 locomotief
- 1 kolenwagon
- 1 wapenwagon
- 1 ziekenwagon

Volg de instructies in de spelregels van het basisspel voor het monteren van de gepantserde trein.

De kaarten

- 21 rondekaarten:
  - 7 rondekaarten voor 2-4 spelers

  - 7 rondekaarten voor 5 of meer spelers



  - 7 cavaleriekaarten (3 voor de normale modus en 4 voor de verradersmodus)

- 9 hulpkaarten (1 voor iedere bandiet uit het basisspel, 1 voor Mei, de bandiet uit de uitbreiding *Marshal & Gevangenen*, 1 voor iedere bandiet uit deze uitbreiding)

- 10 neutrale kogelkaarten

De fiches

De buitfiches

- 5 geldzakken (met een waarde van $ 300, $ 400, $ 500, $ 600 en $ 700)

- 2 geldbuidels met een waarde van $ 250

- 1 geldcassette met een waarde van $ 1000

- 3 goudklompen (met een waarde van $ 0, $ 0 en $ 1500)

- 3 geheime documenten (1 blauw met een waarde van $ 4000, 1 rood met een waarde van $ 4000, 1 neutraal met een waarde van $ 0)

Andere fiches

- 10 bendebadges (5 blauwe en 5 rode)

- 1 bendefiche met een waarde van $ 1500

Voor Il Professore:

- 16 kaarten:

10 verrekijkerkaarten

1 extra hulpkaart

1 snelvuurkaart

3 complotkaarten

1 kaart 'schot op de laatste bewaker'

Speelmateriaal voor de nieuwe bandieten

Voor elk van de twee nieuwe bandieten, Misty en de Twinzz

- 22 kaarten:
  - 1 karakterkaart

  - 6 kogelkaarten

  - 10 actiekaarten zoals in het basisspel

  - 1 briljant-ideekaart, 1 gevangenekaart, 1 'Wanted'-kaart en 1 doelkaart van de Marshal (alleen te gebruiken met de uitbreiding *Marshal & Gevangenen*)

  - 1 'rij'-actiekaart (alleen te gebruiken met de uitbreiding *Paarden & Postkoets*)

- 1 bandietpion

- 1 paardpion (alleen te gebruiken met de uitbreiding *Paarden & Postkoets*)

- 1 karakterblad

- 1 buitmarker van Il Professore

- 1 karakterblad

Doel van het spel

In deze uitbreiding spelen de spelers een bandiet van een van twee bendes, blauw of rood, op zoek naar buit. Het doel is aan het einde van het spel tot de rijkste bende te behoren.

Behalve de gebruikelijke buit kunnen de bandieten nieuwe buit (goudklompen, geldzakken en geheime documenten) en een nieuwe beloning (bendefiche) veroveren.

De bandieten beginnen in de trein uit het basisspel, de starttrein genoemd. De gepantserde trein uit deze uitbreiding en de starttrein zullen elkaar ronde na ronde langzaam kruisen tot ze van elkaar zijn weggereden.

Aan het einde van het spel tellen alleen de bandieten op het dak en in de starttrein hun buit voor hun bende. De buit van de bandieten in de gepantserde trein telt niet mee voor de totaalscore van de bende en die spelers zijn uitgeschakeld. Als de spelers het spel in verradersmodus spelen, wint slechts één bandiet het spel.

Voorbereiding

1 De spelers verdelen zichzelf over twee bendes met evenveel leden. Bij een oneven aantal spelers sluit Il Professore zich aan bij de kleinste bende. Lees daarvoor de rode kaders.

De leden van de bendes gaan afwisselend rond de tafel zitten, dus eerst een bandiet van de eerste bende, daarnaast een van de tweede bende enzovoort. Er mogen geen 2 bandieten van dezelfde bende naast elkaar zitten, behalve bij een oneven aantal spelers.

De ene bende speelt met rood, de andere met blauw. Iedere speler van beide bendes neemt een bendebadge in de kleur van zijn bende.

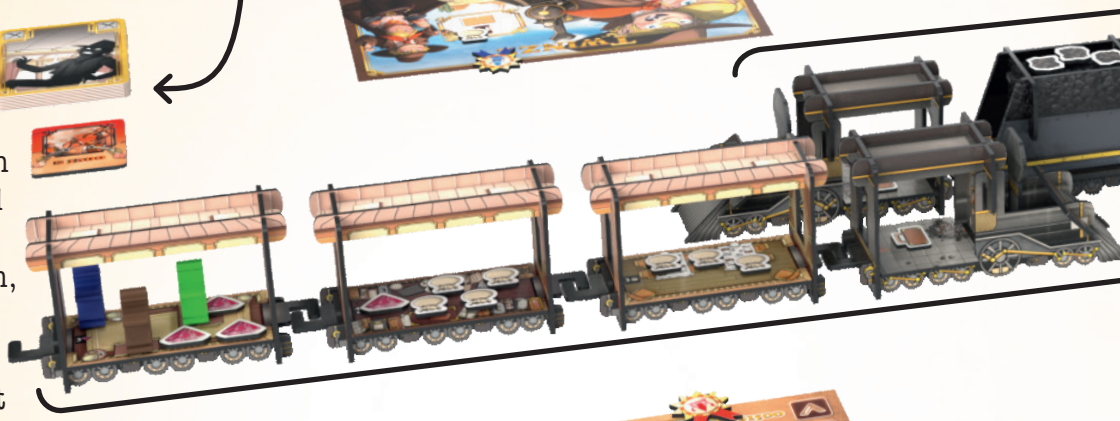
2 Neem 23 neutrale kogelkaarten (13 uit het basisspel en 10 uit de uitbreiding) en het bendefiche, en leg alles in het midden van de tafel.

3 Voorbereiding van de **starttrein**:

Zet de locomotief en 3 wagonnetjes uit het basisspel in willekeurige volgorde op tafel: de restauratiewagon, de bagagewagon en de eersteklascoupé.

Leg evenveel geldbuidels met een waarde van $ 250 opzij als er bandieten aan het spel deelnemen en leg daarna de buitfiches volgens de gebruikelijke regels in de wagonnetjes.

Zet alle bandietpionnen in de laatste wagon van de starttrein.



Spelen met een oneven aantal spelers
Il Professore

Il Professore heeft altijd iets achter de hand. Sinds hij gewond raakte tijdens de oorlog kan hij niet meer paardrijden en hij kan zelf geen trein meer aanvallen. Maar hij houdt zijn bende vanaf afstand altijd in de gaten met zijn Springfield Model 1861 geweer.

Deze bandiet heeft zijn eigen speciaal materiaal en neemt **automatisch** deel aan het spel. Hij helpt de bende met de minste leden.

Voorbereiding

1. Leg het karakterblad van Il Professore en een bendebadge van de kleinste bende tussen 2 bandieten van de andere bende.

2. Il Professore krijgt geen geldbuidel met een waarde van $ 250, maar zet zijn buitmarker op het onderste veld van zijn duivels-planspoor op zijn karakterblad.

4 Voorbereiding van de **gepantserde trein**:

Zet de locomotief van de gepantserde trein op de tafel en bevestig daaraan de kolenwagon, een bewaakte wagon, de wapenwagon, een bewaakte wagon, de ziekenwagon en een bewaakte wagon.

Zet de locomotief van de gepantserde trein naast die van de starttrein, maar in tegenovergestelde richting.

Leg 1 machinegeweer op het dak van de wapenwagon en 1 machinegeweer op het dak van de ziekenwagon. Leg in elk van deze 2 wagons gedekt 1 willekeurige geldzak.

Leg op het dak van elk van de 3 bewaakte wagons gedekt 1 geldzak.

Leg in elk van de 3 bewaakte wagons gedekt 1 geheim document.

Zet op het dak van de eerste en de laatste bewaakte wagon 1 bewakerpion en zet 1 bewakerpion in de bewaakte wagon in het midden.

Leg de 3 goudklompen gedekt en zonder ze te bekijken in de kolenwagon.

Leg 1 geldcassette in de locomotief.

6 Leg afhankelijk van het aantal spelers willekeurig getrokken rondekaarten klaar als trekstapel: 4 rondekaarten voor 2 tot 4 spelers of 4 rondekaarten voor 5 of meer spelers en leg onder aan de trekstapel 1 cavaleriekaart in normale of verradersmodus (zie blz. 10 voor de cavaleriekaarten).

Tip: het is aanbevolen de eerste malen dat je het spel speelt de cavaleriekaarten in normale modus te gebruiken.

5 De spelers nemen het materiaal dat bij de bandiet hoort die zij spelen: het karakterblad, de 6 kogelkaarten en 1 geldbuidel met een waarde van $ 250 die ze gedekt op hun karakterblad leggen.

De spelers stellen hun persoonlijke kaartendeck samen met de volgende 10 actiekaarten: 2 beweegkaarten, 2 schietkaarten, 2 berovingskaarten, 1 'dreun verkopen'-kaart, 2 'van verdieping wisselen'-kaarten en 1 hulpkaart. (De marshalkaarten worden in deze uitbreiding niet gebruikt, leg ze terug in de doos.)

Opmerking bij 3 spelers: verwijder de hulpkaart van de bandiet die een team vormt met Il Professore.

De spelers schudden de kaarten in hun kaartendeck en leggen ze gedekt op hun karakterblad, naast hun 6 kogelkaarten.

Je bent nu klaar om het spel te spelen.

3. Neem de verrekijkerkaarten die overeenkomen met de bandieten in het spel en voeg ze toe aan de volgende kaarten om het kaartendeck van Il Professore te vormen:

- Bij 3 bandieten: 2 complotkaarten, 1 snelvuurkaart, 1 kaart 'Schot op de laatste bewaker', 1 extra hulpkaart.
- Bij 5 bandieten: 2 complotkaarten, 1 snelvuurkaart, 1 kaart 'Schot op de laatste bewaker'.
- Bij 7 bandieten: 3 complotkaarten, 1 snelvuurkaart, 1 kaart 'Schot op de laatste bewaker'.
- Bij 9 bandieten: 3 complotkaarten, 1 snelvuurkaart, 1 kaart 'Schot op de laatste bewaker'.

Schud de kaarten en leg de stapel gedekt op de daarvoor voorziene plek op het karakterblad van Il Professore. Leg ongebruikte kaarten terug in de doos.

De ronden

Pas de spelregels van het basisspel toe en voeg daaraan de volgende spelregels toe.

Het spel duurt 5 ronden en elke ronde bestaat uit de 2 gebruikelijke fases: de planfase en de actiefase.

In de planfase **mogen** de bandieten communiceren, maar onthoud dat de vijand meeluistert.

In de actiefase **mogen** de bandieten **niet** communiceren. Iedere bandiet moet zelf beslissen wat hij zal doen met de gespeelde actiekaart of hulpkaart.

Planfase

Il Professore speelt zoals elke bandiet: elke ronde leg de vijandelijke bandiet rechts van hem de bovenste kaart van zijn persoonlijke trekstapel op de gemeenschappelijke stapel.

Tijdens een versnellingsbeurt legt die speler de bovenste 2 kaarten van de persoonlijke trekstapel van Il Professore op de gemeenschappelijke stapel.

Tijdens een tunnelbeurt legt die speler de eerste kaart van de trekstapel van Il Professore gedekt op de gemeenschappelijke stapel.

De effecten van een schijnbeweging of actieplan zijn nooit van toepassing op Il Professore.

De speciale ronden

Schijnbeweging

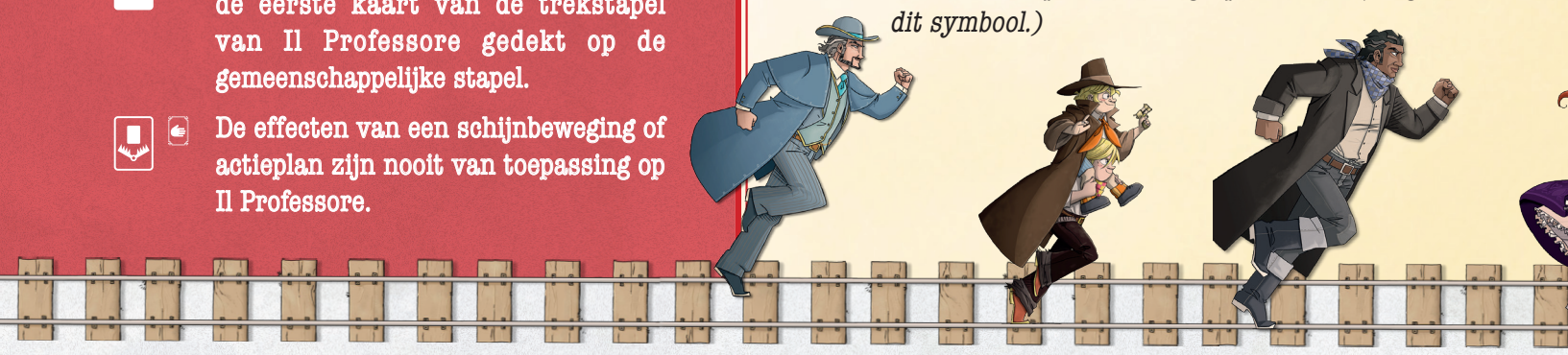
Tijdens een schijnbewegingsronde mag een speler ervoor kiezen een beurt over te slaan en een willekeurige kaart uit de hand van alle andere spelers trekken zonder ernaar te kijken. De andere spelers mogen naar de getrokken kaart kijken en leggen de kaart onder aan hun persoonlijke trekstapel.

Een beurt overslaan betekent dat je zelf tijdens die beurt geen actiekaarten mag spelen of trekken.

Opmerking: slechts 1 bandiet van elke bende mag een schijnbeweging maken tijdens een schijnbewegingsronde.

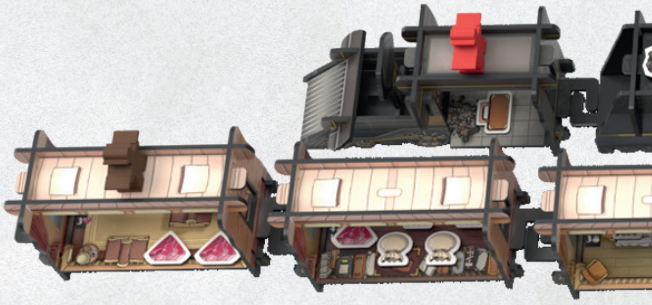
Actieplan

Aan het einde van de planfase mag iedere bandiet 1 kaart uit zijn hand bijhouden voor de volgende ronde. In dat geval trekt hij 1 kaart minder aan het begin van de volgende ronde en gebruikt hij de bijgehouden kaart uit zijn hand. *(Indien de expertvariant gespeeld wordt, negeer dit symbool.)*



Einde van een ronde - verplaatsen van de starttrein

Aan het einde van elke ronde en na het uitvoeren van de gebeurtenis verplaatsen de spelers de starttrein 2 wagons vooruit ten opzichte van de gepantserde trein.



Gebeurtenissen

• Bewakers in beweging

Alle bewakerpionnen wisselen van verdieping.

Als een speler zich na deze gebeurtenis op dezelfde locatie als een bewaker bevindt, moet hij direct van verdieping wisselen en een neutrale kogelkaart toevoegen aan zijn persoonlijke kaartendeck.

• Zwenkarm

Als een speler zich aan het einde van de ronde op het dak van de starttrein of de gepantserde trein bevindt, verplaatst hij zich naar het dak van de laatste wagon, zonder van trein te wisselen.

• Gecoördineerd actieplan

Als een speler zich aan het einde van de ronde op dezelfde locatie bevindt als een medebendelid, trekt hij 2 extra kaarten aan het begin van de volgende ronde.

Opmerking: als een speler zich aan het einde van deze ronde in de wapenwagon bevindt, trekt hij slechts 2 extra kaarten (en geen 4). Hij kan van slechts één effect profiteren: dat van het Gecoördineerde actieplan of dat van de wapenwagon (zie blz. 10).

• Hevig vuurgevecht

Als een speler zich aan het einde van de ronde op het dak van de starttrein of de gepantserde trein bevindt, neemt hij een neutrale kogelkaart en voegt die aan zijn persoonlijke kaartendeck toe. Hij kiest daarna een van zijn buitfiches en legt het gedekt op de locatie waar hij zich bevindt.

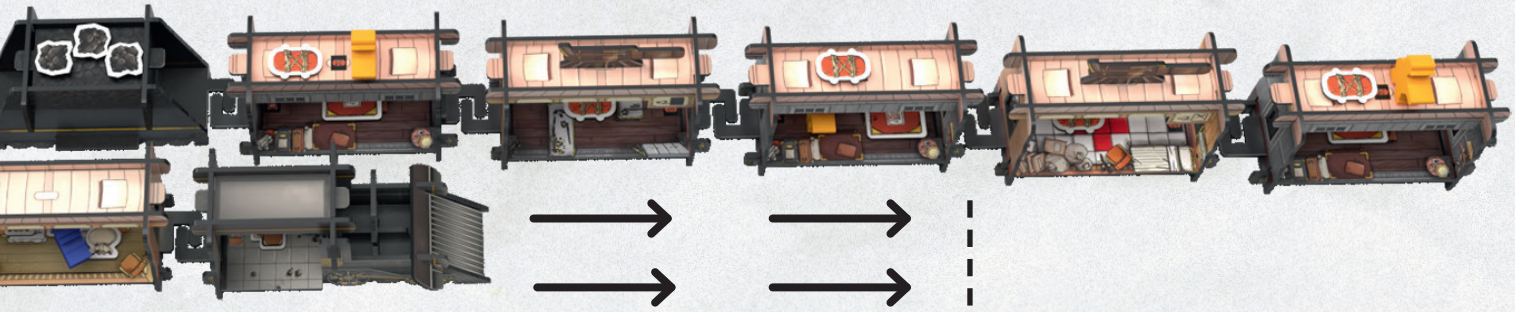
• Help!

De spelers mogen in speelvolgorde hun pion verplaatsen naar de locatie van een van hun medebendeleden. Ze mogen daarbij van wagon, van verdieping en zelfs van trein wisselen.

• Herstel

Als een speler zich aan het einde van de ronde op dezelfde locatie als een medebendelid bevindt, kiest mag hij tot 2 kogelkaarten verwijderen.Hij legt eerst de neutrale kogelkaarten af, en legt ze terug in de voorraad. Indien hij geen neutrale kaarten heeft, worden kaarten van zijn tegenstanders terug in de doos gelegd.

Opmerking: als een speler zich aan het einde van deze ronde in de ziekenwagon bevindt, mag hij slechts 2 kogelkaarten verwijderen (en geen 4). Hij kan van slechts één effect profiteren: dat van het Herstel of dat van de ziekenwagon (zie blz. 10).



De acties

Een dreun verkopen

Als een speler een andere bandiet slaat, mag hij die andere bandiet ook naar de aangrenzende wagon van de andere trein verplaatsen, naar dezelfde verdieping (dak of in de wagon).

Ter herinnering: als een speler een bandiet slaat, mag de speler een buitfiche van die bandiet kiezen en het zonder het te bekijken gedekt leggen **waar hij zich bevindt**.

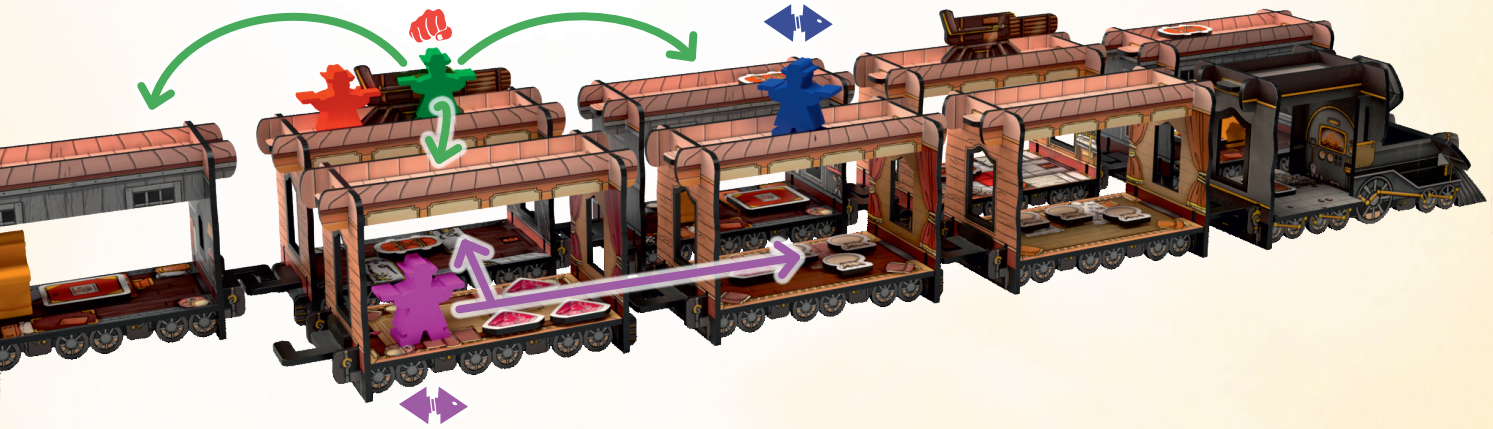
Bewegen

De spelers beschikken over een extra beweegactie:

in een trein mag een speler naar de wagon ervoor of erachter bewegen, maar ook naar de wagon ernaast van de andere trein.

Als een speler op het dak staat, mag hij met een van zijn (drie mogelijke) verplaatsingen naar het dak van de wagon van de andere trein bewegen.

Kan bewegen naar het dak van alle wagons die zichtbaar zijn in deze illustratie.



Schieten

Als een speler zich **in de trein** in een wagon bevindt waarnaast een wagon van de andere trein staat, kan hij een bandiet of bewaker in die andere wagon raken.

Op het dak gelden de regels van het basisspel voor doelwitten op de trein waarop de speler zich bevindt. Daarnaast kan hij iedere bandiet of bewaker op het dak van de andere trein raken.

Mogelijke doelwitten

Hulp inroepen

Deze nieuwe actie geldt speciaal voor de uitbreiding *Bewakers & Gepantserde trein* en het spelen in teams.

De speler die tijdens de actiefase de hulpkaart speelt, geeft een bandiet uit zijn eigen bende een actie uit het basisspel: Bewegen, Van verdieping wisselen, Schieten, Beroving, Een dreun verkopen.

De bandiet die de actie krijgt, mag de actie uitvoeren zoals hij dat wil of hij mag ervoor kiezen de actie niet uit te voeren.

Voorbeeld:
Django speelde zijn hulpkaart. Hij geeft Doc een actie Bewegen. Doc besluit op het dak van de starttrein 2 wagons naar achter te bewegen.

Beroving

Neem 1 buitfiche naar keuze van de plek waar je je bevindt. Leg het gedekt op je karakterblad. Je mag de waarde van het buitfiche bekijken.

Goudklompen en geldzakken

Er liggen aan het begin van het spel 3 goudklompen op het dak van de kolenwagon. Daarvan is 1 goudklomp $ 1500 waard, de andere 2 zijn $ 0 waard.

Er ligt aan het begin van het spel een geldzak op het dak van elke bewaakte wagon en in de ziekenwagon en de wapenwagon. Een geldzak kan $ 300, $ 400, $ 500, $ 600 of $ 700 waard zijn.

Geheime documenten

Aan het begin van het spel ligt in elke bewaakte wagon een geheim document. Er bestaan 3 soorten geheime documenten: één voor de blauwe bende, één voor de rode bende en één nepdocument.

Er zijn verschillende situaties mogelijk:

1. Het geheime document is dat voor de bende van de speler die het opraapt. In dat geval legt hij het document gedekt op zijn karakterblad.

2. Het geheime document is niet dat voor de bende van de speler die het opraapt, maar dat voor de andere bende. In dat geval laat hij het document gedekt liggen. Een speler mag niet het geheime document van de vijandige bende bezitten.

3. Het geheime document is het nepdocument. De speler mag kiezen of hij het houdt of gedekt laat liggen.

De spelers mogen de waarde of soort buit niet laten zien, maar ze mogen wel zeggen wat ze willen.

Van verdieping wisselen

De spelregels van het basispel blijven ongewijzigd. De spelers kunnen met deze actie niet van trein veranderen.

De actiekaarten van Il Professore

Complot

Zet de buitmarker van Il Professore 1 veld omhoog op zijn duivels-planspoor.

Als de marker al op het laatste veld van het spoor staat, gebeurt er niets.

Verrekijker

Elke verrekijkerkaart heeft 1 bepaalde bandiet in het vizier.

Als de verrekijker één van de vijanden van Il Professore op het dak in het vizier heeft, schiet Il Professore op die bandiet en krijgt die speler een neutrale kogelkaart. Als de bandiet in een trein zit, gebeurt er niets.

Als de verrekijker een bandiet van de bende van Il Professore in het vizier heeft, mag die bandiet direct een actie van het basisspel naar keuze (Bewegen, Van verdieping wisselen, Schieten, Beroving of Een dreun verkopen) uitvoeren.

Extra hulp (alleen in een spel met 3 bandieten)

De bandiet van de bende van Il Professore mag direct een actie naar keuze uit het basisspel uitvoeren (Bewegen, Van verdieping wisselen, Schieten, Beroving of Een dreun verkopen).

Schot op de laatste bewaker

Als er geen bewaker op het dak van de gepantserde trein staat, heeft deze actie geen effect.

Anders schiet Il Professore op de bewaker die op het dak van de wagon het dichtst bij de laatste wagon van de bewaakte trein staat. Wissel de bewakerpion van verdiep. Neem 1 neutrale kogelkaart uit de voorraad en leg ze gedekt onder het bendefiche. Die kaart telt mee bij het uitreken van de bendeprijs (zie 'Eindtelling', blz. 12).

Snelvuur

Als er geen vijandelijke bandiet op het dak van een van de treinen staat, heeft deze actie geen effect.

Anders schiet Il Professore op alle vijandelijke bandieten die op het dak van één van de treinen staan. Zij nemen allemaal een neutrale kogelkaart en voegen ze toe aan hun persoonlijke kaartendeck.

Als de voorraad neutrale kogels uitgeput is, hebben de schietacties van Il Professore geen effect.

De spelers schudden de actiekaarten van Il Professore na elke ronde en vormen er een nieuwe trekstapel mee.

Over de bewakers

Confrontatie met een bewaker

Als een bandiet zich op dezelfde plek als een bewaker bevindt (na een beweegactie, van verdieping wisselen, een dreun verkopen, schieten of een gebeurtenis), **moet hij direct van verdieping wisselen** en een neutrale kogelkaart toevoegen aan zijn persoonlijke trekstapel.

Als alle neutrale kogelkaarten op zijn, wisselt de bandiet alleen van verdieping.

Bewakers verplaatsen nooit naar een andere wagon, maar ze wisselen wel van verdieping na de gebeurtenis 'Bewakers in beweging' of nadat ze zijn geraakt door de actie 'Schieten'.

Op een bewaker schieten

Als een speler op een bewaker schiet:

- legt hij een van zijn kogelkaarten **gedekt** onder het bendefiche. Die kaart telt mee aan het einde van het spel.
- wisselt hij de bewakerpion van verdieping. Als op die nieuwe plek van de bewaker bandieten aanwezig zijn, moeten ze van verdieping wisselen en een neutrale kogelkaart nemen.

Opmerking: als de speler geen kogelkaarten meer bezit als hij op een bewaker schiet, gebeurt er niets.

Voorbeeld:

Doc schiet op de bewaker. Hij legt een van zijn kogelkaarten onder het bendefiche. De geraakte bewaker wisselt van verdieping. In de bewaakte wagon bevindt zich Cheyenne. Zij wisselt van verdieping en gaat dus naar het dak, en krijgt een neutrale kogelkaart.

De kolenwagon

De spelers kunnen alleen op het dak van de kolenwagon staan, nooit in de wagon.

De wapenwagon

+2

Als een speler zich aan het begin van een ronde (voor de planfase) in de wapenwagon bevindt, trekt hij 2 extra kaarten en voegt hij ze toe aan zijn hand.

De ziekenwagon

-2

Als een speler zich aan het begin van een ronde in de ziekenwagon bevindt, mag hij voor hij kaarten trekt, tot 2 kogelkaarten verwijderen. Hij legt eerst de neutrale kogelkaarten af, en legt ze terug in de voorraad. Indien hij geen neutrale kaarten heeft, worden kaarten van zijn tegenstanders terug in de doos gelegd.

De machinegeweren

Er zijn 2 machinegeweren: 1 op het dak van de ziekenwagon en 1 op het dak van de wapenwagon. Als een speler de actie 'Schieten' speelt op een locatie met een machinegeweer, heeft hij 2 mogelijkheden:

- hij schiet op de klassieke manier en gebruikt een van zijn kogelkaarten.
- hij schiet met het machinegeweer en kan daarmee iedereen op het dak van de starttrein en iedereen in de vuurlinie op de gepantserde trein raken.

  Als de speler 1 of meer bandieten raakt, geeft hij ze een neutrale kogelkaart, kiest hij een willekeurige buitfiche van hun karakterblad en legt het zonder het te bekijken gedekt op hun locatie.

  Als de speler 1 of meer bewakers raakt, legt hij geen neutrale kogelkaart onder het bendefiche, maar wisselt de bewakerpion(nen) wel van verdieping.

  Als er onvoldoende neutrale kogelkaarten zijn voor alle slachtoffers, mag de speler geen machinegeweer gebruiken.

De speler kan geen bandieten raken die zich op dezelfde locatie als hem bevinden.

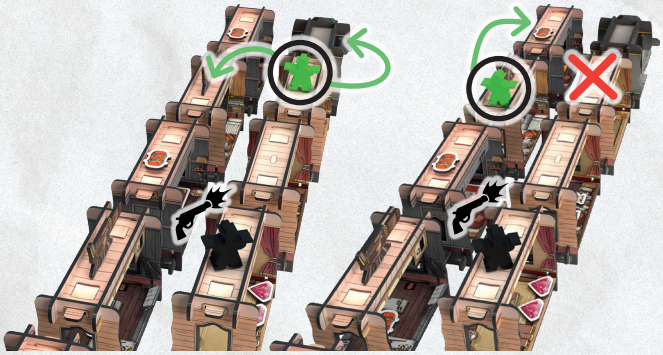
De bandieten

De volgende speciale vaardigheden van bandieten zijn een beetje gewijzigd.

Django

Django's speciale vaardigheid geldt niet als hij een machinegeweer gebruikt.

Als Django naar een bandiet schiet, verplaatst hij het slachtoffer naar een aangrenzende wagon. Django kan het slachtoffer naar de andere trein verplaatsen, maar nooit van verdieping laten wisselen.



Cheyenne

Cheyennes speciale vaardigheid geldt voor geldzakken en geldbuidels.

Tuco

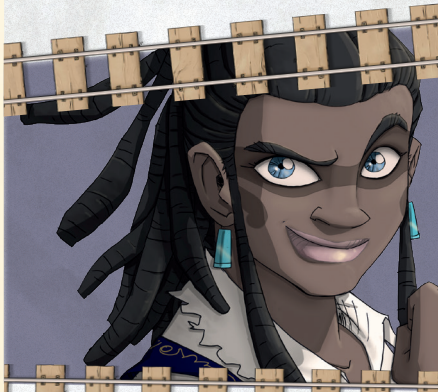
Tuco's speciale vaardigheid geldt niet van de ene naar de andere trein.

Mei

Mei kan niet van trein veranderen als ze haar speciale vaardigheid gebruikt.

Belle

Een bandiet kan Belle slaan of op haar schieten als het enige andere potentiële doelwit een bewaker is.



Misty's vuisten zijn haar trouwste makkers. Niemand wil haar tegenkomen als ze slechtgeluimd is.

Misty

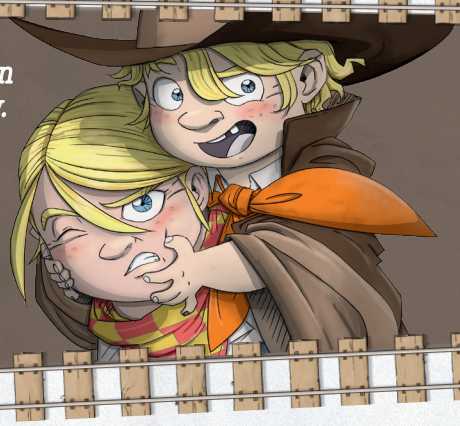
Misty kan tijdens de planfase kogelkaarten uit haar hand op de gemeenschappelijke stapel leggen.
Tijdens de actiefase kan Misty met deze kaarten een dreun verkopen.
Vergeet niet dat je deze kogelkaarten na gebruik niet mag afleggen maar door je trekstapel moet schudden.

De Twinzz

In een tunnelbeurt mogen ze twee keer na elkaar spelen in één beurt (net zoals bij 'Versnellen') en dus kunnen ze:

- 6 kaarten trekken,
- OF 2 kaarten **open** na elkaar spelen,
- OF 3 kaarten trekken en 1 kaart **open** spelen.

De Twinzz zijn onafscheidelijk, snel en sluw. Ze hebben er een gewoonte van gemaakt boven op elkaar te gaan staan om serieus te worden genomen door volwassenen en te tonen wie de baas is.



De spelers kunnen de nieuwe bandieten Mysty en de Twinzz ook gebruiken in het basisspel of elke andere uitbreiding van Colt Express.

De cavaleriekaarten

De cavaleriekaarten vervangen de treinstationkaarten. Er zijn 2 sets cavaleriekaarten: voor de normale modus en voor de verradersmodus. De spelers kiezen bij de voorbereiding van het spel welke modus ze willen spelen.

In de normale modus moeten de bendes sowieso samenwerken.

In de verradersmodus kunnen de leden van eenzelfde bende een verschillende opdracht hebben naar het einde van het spel toe. Voor de verradersmodus zijn minimaal 4 spelers vereist (Il Professore telt niet als speler).

Normale modus STOP

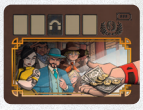
- **Onderbezetting**

Alle bandieten die zich nog in de gepantserde trein bevinden, krijgt nog 1 laatste beweegactie. Als zich meerdere bandieten in de gepantserde trein bevinden, bewegen ze in speelvolgorde.

- **Uitgestelde aanval**

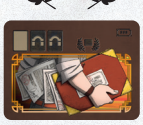
Als een bandiet zich aan het begin van de laatste ronde in de starttrein bevindt en een geheim document bezit, eindigt de planfase na 2 beurten. Anders duurt de planfase 5 beurten.

Verradersmodus $$$



- **De wet van de sterkste (x2)**

Als bekend wordt gemaakt welke bende het rijkst is, wint alleen het rijkste bendelid van die bende het spel als hij zich op de starttrein bevindt. Geheime documenten zijn een collectieve buit, die tellen dus niet mee als persoonlijke buit. Hetzelfde geldt voor het bendefiche. De speler krijgt wel persoonlijk $ 1000 als al zijn kogelkaarten op zijn.



- **Dubbele bodem**

De bandieten die het geheime document van hun bende bezitten en zich op de starttrein bevinden, winnen het spel. Het is dus mogelijk dat 2 bandieten het spel winnen. Het nepdocument telt hierbij niet. Als geen enkele bandiet aan beide voorwaarden voldoet, wint de rijkste bandiet die zich in de starttrein bevindt, het spel.

Einde van het spel

Eindtelling

Aan het einde van het spel tellen alleen de bandieten in de starttrein hun buit op bij de score van de bende.

Zo vergaren de bendes rijkdom:

- De bandieten tellen de waarde van de buitfiches op hun karakterblad op.
- De scherpschutterprijs verschilt van die in het basisspel. Iedere bandiet die al zijn kogelkaarten heeft uitgedeeld, ontvangt $ 1000. Als een speler niet al zijn kogelkaarten heeft opgebruikt, krijgt hij niet de scherpschutterprijs.
- De spelers draaien de geheime documenten op hun karakterbladen om. Als een speler het geheime document van zijn bende bezit, is de bende $ 4000 rijker. Het nepdocument is niets waard.
- In deze uitbreiding is er een nieuwe gemeenschappelijke prijs, de bendeprijs, met een waarde van $ 1500.

Om de winnaar daarvan te kennen tellen de spelers het aantal kogelkaarten onder het bendefiche (dat zijn de kogels die door de bandieten op de bewakers werden afgevuurd). De bende die het vaakst op de bewakers schoot, ontvangt de bendeprijs. Bij een gelijke stand wint geen van beide bendes de prijs.

Einde van het spel

Aan het einde van het spel verdient Il Professore voor zijn bende zoveel dollars als vermeld staat bij de positie van zijn buitmarker op het duivels-planspoor ($ 0 tot $ 1500).

De neutrale kogelkaarten onder het bendefiche van Il Professore tellen mee voor het totale aantal van de bende.