Spielübersicht

Besondere Spielzüge



Alle Aktionskarten müssen offen ausgespielt werden.

Alle Aktionskarten müssen verdeckt ausgespielt werden.

Du darfst keine „Feuer!"- oder „Hieb"-Karten spielen.

Alle Aktionskarten werden gleichzeitig ausgewählt und aufgedeckt.

Dieser Spielzug wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

Führe 2 Aktionen aus.

Behalte 1 Aktionskarte für die nächste Runde.

Behalte 2 Aktionskarten für die nächste Runde.

Die Geiseln

Mische zu Beginn jeder Runde 1 neutrale Patronenkarte in dein Kartendeck.

Du darfst die Aktion „Hieb" nicht mehr nutzen.

Du darfst die Aktion „Reiten" nicht mehr nutzen.

Du verlierst bis zum Spielende deine Spezialfertigkeit.

Du darfst keine Karte mehr verdeckt legen (auch im Tunnel).

Du darfst dich auch auf dem Dach des Zuges nur noch 1 Waggon weit bewegen (statt 3).

Ziehe zu Beginn jeder Runde 1 Karte weniger als du normalerweise ziehen würdest.

Diese Geisel bringt dir keine Nachteile.

Ereignisse

Der Marshal feuert durch die Decke des Waggons, in dem er sich aufhält. Dann wird der Marshal einen Waggon in Richtung Zugende bewegt.

Alle Banditen, die sich im Inneren des Zuges aufhalten, bekommen eine neutrale Patronenkarte.

Stellt die zweite Geldkassette in den Waggon, in dem sich der Marshal gerade aufhält.

Wenn du dich auf dem Dach aufhältst, wirst du auf den letzten Waggon gestellt.

Wenn du dich auf dem Dach aufhältst, wirst du einen Waggon nach vorne (in Richtung der Lokomotive) bewegt.

Das Pferd, das dem Zugende am nächsten ist, wird entfernt (2 Pferde ab 5 Spielern).

Wenn du dich in/auf der Postkutsche oder in/auf dem zur Postkutsche benachbarten Waggon aufhältst, erhältst du eine neutrale Patronenkarte.

Wenn du dich auf dem Dach aufhältst, wirst du einen Waggon in Richtung Zugende bewegt. Außerdem werden alle Pferde, die Postkutsche und ggf. der Begleitschütze (wenn er sich auf dem Zugdach befindet) um einen Waggon in Richtung Zugende bewegt.

Liegt in dem Waggon mit dem Marshal eine Whiskeyflasche, wird diese aus dem Spiel entfernt. War es normaler Whiskey, wird der Marshal einen Waggon in Richtung Zugende bewegt.
War es Alter Whiskey, wird der Marshal von Waggon zu Waggon in Richtung Zugende bewegt, bis er den letzten Waggon erreicht. In jedem Waggon, in dem er auf Banditen trifft, verpasst er ihnen eine neutrale Patronenkarte und verjagt sie aufs Dach.

Spiele 1 Aktionskarte von der Hand und führe sie sofort aus.

Der Marshal muss den Banditen 1 zufällige seiner Zielkarten im Bereich für aktuelle Ziele zeigen.

Legt alle Beuteplättchen im Waggon des Marshals auf das Dach.

Ereignisse – Bahnhof

Stop

$ 250

Wenn du dich in oder auf der Lokomotive aufhältst, erhältst du $ 250 Lösegeld.

Wenn du allein in bzw. auf einem Waggon bist, kannst du dir einen Geldbeutel nehmen, vorausgesetzt, an deinem Aufenthaltsort liegt einer.

Wenn du dich auf dem Dach direkt über dem Marshal aufhältst, verlierst du einen deiner Geldbeutel mit dem niedrigsten Wert.

Bist du im Besitz einer Geldkassette und hältst du dich im (bzw. auf dem) selben Waggon wie andere Banditen auf, so wird der Wert der Geldkassette(n) zwischen allen anwesenden Banditen geteilt.

– $150:

Du musst von deinem Endergebnis $ 150 pro Patronenkarte abziehen, die du in dieser Runde erhalten hast.

Wenn du dich am Spielende noch im oder auf dem Zug aufhältst, verlierst du.
Spiele eine „Reiten"-Karte oder bewege dich auf die Postkutsche, um den Zug zu verlassen.

Wenn du im Laufe der letzten Runde auf dem Dach stehst und die „Hieb"-Aktion ausführst, darfst du das Ziel vom Zug stoßen. Dieser Spieler kann das Spiel nicht gewinnen.

Wenn du dich am Ende der Partie in der Zelle aufhältst, kannst du das Spiel nicht gewinnen.

Falls der Marshal Sieger der Partie ist, gewinnt der ärmste Bandit ebenfalls.

Die Whiskeyflaschen

(können zwei Mal im Spiel eingesetzt werden, nur in normalen Spielzügen)

Ziehe 3 Karten und spiele dann 1 Aktionskarte.

Spiele 2 Aktionskarten hintereinander.

Colt Express – Big Box

Das GRÖSSTE Colt-Express-Erlebnis

Entdecke Colt Express (wieder): DAS Brettspiel im Wilden Westen mit 3D-Zügen, bei dem jeder Schuss erlaubt ist, um der reichste Bandit zu werden.



Christophe Raimbault
Jordi Valbuena

Kombiniere die verschiedenen Erweiterungen und erlebe Colt Express immer neu.

Spiel des Jahres 2015 Kritikerpreis

Das Grundspiel, 2 Erweiterungen und ein neuer Bandit in einer Schachtel.



Colt Express Postkutsche und Pferde
1 Postkutsche
6 Spielfiguren Pferde
1 Spielfigur Begleitschütze
30 Karten
7 Beuteplättchen
1 Anleitung

Colt Express Marshal und Gefangene
1 Gefangenenwaggon
2 Charakterbögen
92 Karten
1 Spielfigur Marshal mit Stern
1 Spielfigur Pferd
3 Beuteplättchen
1 Anleitung

Colt Express Das Grundspiel
1 Lokomotive
6 Waggons
10 Gelände-Teile
26 Beuteplättchen
7 Spielfiguren
6 Charakterbögen
132 Karten
1 Anleitung

SILK Ein neuer Bandit
1 Charakterbogen
1 Spielfigur Bandit
1 Spielfigur Pferd
23 Karten



3 760269 592322 >
Hergestellt in China.
LUCOEX11DE · WTZ-2021-1

0-3

ACHTUNG.
Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.

40' | 2–9 | 10+

Ludonaute

Hergestellt von:
Ludonaute · 20 Bld Dethez
13800 ISTRES · FRANKREICH
www.ludonaute.fr

Vertrieb durch:
Asmodee Germany
Friedrichstr. 47
45128 ESSEN
www.asmodee.de

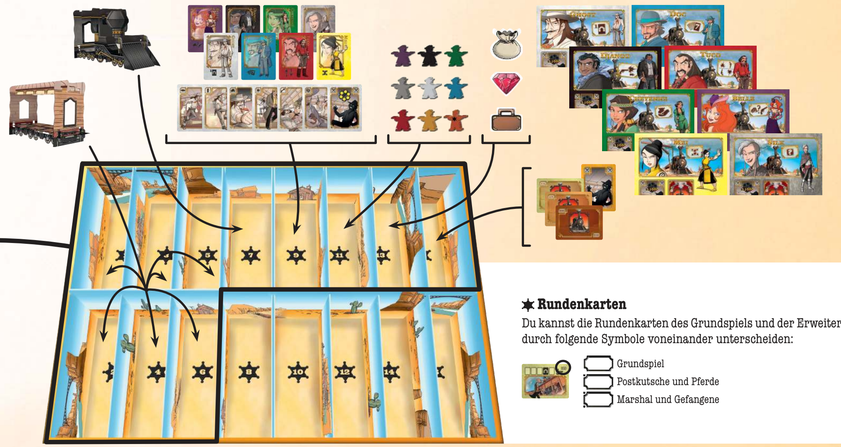
CE

Wie benutzt man diese Big Box?

Beschreibung des Inhalts

Steckt vor eurem ersten Spiel die 3D-Komponenten nach beiliegender Beschreibung zusammen.

Steckt die Trenner in der Schachtel zusammen, um 16 Fächer zu erhalten. Darin könnt ihr den Inhalt der Big Box wie hier beschrieben verstauen.



★ Grundspiel

1 Lokomotive – Stanzbogen 1
6 Waggons und 10 Gelände-Teile – Stanzbogen 2–7
28 Beutelplättchen (19 Geldbeutel, 6 Edelsteine, 3 Geldkassetten) – Stanzbogen 2–9
8 Spielfiguren und 1 Spielfigur Marshal mit Stern
136 Banditenkarten [17 Karten für jeden der 8 Banditen (1 Charakterkarte + 10 Aktionskarten + 6 Patronenkarten)]
17 Rundenkarten, 15 nicht spezifische Rundenkarten aus den Erweiterungen, 16 neutrale Patronenkarten
8 Charakterbögen

★ Rundenkarten

Du kannst die Rundenkarten des Grundspiels und der Erweiterungen durch folgende Symbole voneinander unterscheiden:

Grundspiel
Postkutsche und Pferde
Marshal und Gefangene

★ Postkutschen-Modul
Fach 8

Anleitung für Postkutsche und Pferde – Aufbau auf S. 2
Regeln auf S. 4–6
1 Postkutsche – Stanzbogen 8
1 Spielfigur Begleitschütze
8 Geiselkarten
3 Rundenkarten (2x „Der Zorn des Begleitschützen“, 1x „Die Kurve kratzen“)



★ Gefängnis-Modul
Fach 10

Anleitung für Marshal und Gefangene – Aufbau auf S. 3
Regeln auf S. 4–5
1 Gefangenenwaggon – Stanzbogen 9
8 Aktionskarten „Brillante Idee“
8 Gefangenenkarten



★ Whiskey-Modul
Fach 12

Anleitung für Postkutsche und Pferde – Aufbau auf S. 2
Regeln auf S. 7
6 Flaschen Whiskey – Stanzbogen 8
2 Rundenkarten („Ein Gläschen Whiskey für den Marshal“)



★ Pferde-Modul
Fach 14

Anleitung für Postkutsche und Pferde – Aufbau auf S. 2
Regeln auf S. 3
8 Spielfiguren Pferde
8 Aktionskarten „Reiten“
2 Rundenkarten „Erschöpfte Pferde“



★ Marshal-Modul
Fach 16

Anleitung für Marshal und Gefangene – Aufbau auf S. 3
Regeln auf S. 6–8
1 Marshalbogen
3 Prügelkarten
23 Marshal-Karten (11 Aktionskarten + 12 Patronenkarten)
8 Steckbriefe
16 Zielkarten des Marshals
2 Postsäcke – Stanzbogen 9
4 Rundenkarten (2x „Gerüchte“, 1x „Schlechtes Gewissen“, 1x „Verbrechen lohnt sich nicht!“)



Wie wird gespielt?

Diese Big Box enthält das Grundspiel Colt Express und verschiedene Module, mit denen ihr das Grundspiel beliebig erweitern könnt.

Die Spielmodi

Das Grundspiel

Wenn ihr noch nie Colt Express gespielt habt, empfehlen wir euch zunächst ein paar Partien nach den Regeln des Grundspiels zu spielen. Lest dafür die Anleitung des Grundspiels.
Die 8 Banditen (Ghost, Tuco, Doc, Cheyenne, Belle, Django, Mei und Silk) können alle im Grundspiel benutzt werden. So können bis zu 8 Spieler mitspielen.
Falls ihr mit 7 oder 8 Banditen spielt, nehmt alle 6 Waggons des Grundspiels und die Rundenkarten für 5–6 Spieler.

Meis Fertigkeit ist auf S. 11 in der Anleitung für „Marshal und Gefangene“ beschrieben.
Silks Fertigkeit ist auf der rechten Seite beschrieben.

2 Banditen pro Spieler

Wenn ihr zu zweit oder dritt spielt, wendet die Sonderregeln von S.6 der Grundspiel-Anleitung an.

Das Spiel in Teams

Wenn ihr zu viert, sechst oder acht spielt, könnt ihr in Teams spielen. Wendet die Regeln von S. 10 der Anleitung für „Postkutsche und Pferde“ an.

Variante für fortgeschrittene Spieler

Für diese Variante wendet ihr die Regeln von S. 6 der Grundspiel-Anleitung an.

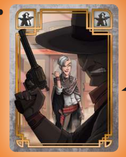
Ihr könnt die Modi zusammen mit beliebig vielen Modulen kombinieren.

Wie werden die Module benutzt?

Ihr könnt ein oder mehrere Module zum Grundspiel hinzufügen.
Baut dafür das Grundspiel auf und nehmt das Spielmaterial der gewählten Module aus den Fächern.
Wendet die entsprechenden Regeln an.
Wir empfehlen die Module erst einmal einzeln kennenzulernen.

Mehr Spaß, Action und Überraschungen!

Vorschau: Eine neue Erweiterung für Colt Express erscheint voraussichtlich 2022.



Du findest in dieser Box eine Silk-Aktionskarte, die zu keinem Modus oder Modul gehört.

Das ist eine kleine Vorschau auf die nächste Erweiterung **2 Züge & 1 Mission**, die 2022 veröffentlicht wird.

In **2 Züge & 1 Mission** spielt ihr mit zwei Zügen, die sich kreuzen.

Springt zwischen den Zügen hin und her, nehmt euch in Acht vor der Miliz und erfüllt die Missionen mit hohem Gewinn, damit euer Team gewinnt.



Ein neuer Bandit

? Silk

Niemand weiß, wer Silk wirklich ist.

Wenn du mit Silk spielst, wähle 1 Sonderfertigkeit aus, bevor das Spiel beginnt.
Du kannst eine der 3 folgenden Sonderfertigkeiten wählen … oder deine eigene Fertigkeit erschaffen.
Alle Spieler müssen der Fertigkeit von Silk zustimmen, bevor sie ihre Banditen wählen.

★ Bewegungs-Fertigkeit

Bewege den Banditen 1 oder 2 Waggons weit im Zug oder auf dem Dach des Zuges.
Du darfst dich damit auf dem Dach nur 2 Waggons weit bewegen, nicht 3 wie die anderen Banditen.
Während der Bewegung darfst du dich durch einen Waggon hindurchbewegen, in dem sich der Marshal oder der Begleitschütze aufhält.
Als eine deiner beiden Bewegungen kannst du das das Dach der Postkutsche betreten oder verlassen.

★ Ausweich-Fertigkeit

(Nur wenn niemand den Marshal spielt.)
Gib einem Spieler deiner Wahl die neutrale Patrone, die du bekommst, wenn du dem Marshal oder Begleitschützen begegnest. Fliehe wie gewohnt.
Du erhältst jedoch weiterhin neutrale Patronen durch die Ereignisse „Widerstand der Passagiere“ und „Wütender Marshal“.

★ Blockier-Fertigkeit

Du blockierst die hintere Tür. Kein Charakter (Bandit oder Marshal) kann den Waggon, in dem du dich befindest, durch die hintere Tür betreten.
Du blockierst nur das Betreten des Waggons durch Bewegungs-Aktionskarten.
Du blockierst jedoch nicht den Weg aus deinem Waggon hinaus.
Du blockierst keine Schüsse. Ein Charakter (Bandit oder Marshal), der aus einem angrenzenden Waggon feuert, kann auf einen beliebigen Charakter in deinem Waggon zielen und umgekehrt.

Spielmaterial von Silk

10 Basis-Aktionskarten [Bewegen (2x), Ebenen-Wechsel (3x), Feuer! (1x), Hieb (2x), Raub (2x), Marshal (1x)]
1 Aktionskarte „Reiten“
1 Gefangenenkarte
1 Aktionskarte „Brillante Idee“
1 Steckbrief
1 Haftbefehl-Karte
1 Sonderkarte
Diese Karte kannst du mit der nächsten Erweiterung verwenden. Bitte aufbewahren.
6 Patronenkarten
1 Charakterbogen
1 Charakterkarte
1 Spielfigur Bandit
1 Spielfigur Pferd

