

Autor gry: Christophe Raimbault
Ilustracje: Jordi Valbuena

COLT EXPRESS

10. ROCZNICA

ZAWARTOŚĆ

11 KART CIOSÓW
SPECJALNYCH

17 DREWNIANYCH
PIONKÓW POSTACI



Al Patron

1 plansza Postaci
1 karta Postaci
10 kart Akcji
1 karta Genialnego
Pomysłu

1 karta Więźnia

1 karta Zachęty
1 karta Listu Gończego
1 karta Celu Szeryfa
1 karta akcji Jazda
6 kart Pocisków

60 DREWNIANYCH
ŻETONÓW ŁUPÓW*



WAGON
CYRKOWY



DREZYNA



Mary Pumpkins

Mary Pumpkins

1 plansza Postaci
2 karty akcji Strzał
1 karta akcji Uchylene
Kapelusza

1 karta akcji Uwodzenie

1 karta akcji Cios
2 karty akcji Rabunek
2 karty akcji Ruch

KARTY CIOSÓW SPECJALNYCH



Gracze mogą dołożyć karty Ciosów Specjalnych do swoich talii Akcji, dzięki czemu każdy z nich będzie miał do dyspozycji 2 karty Ciosów.

Bandyta, który jest celem Ciosu Specjalnego, zmienia poziom w tym samym Wagonie, zamiast przesuwać się na ten sam poziom sąsiedniego Wagonu.

Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry „Colt Express”.

* Zamień tekturowe żetony na bardziej wytrzymałe żetony z drewna.

W pudełku znajduje się również dodatkowa Walizka o wartości 0 \$, którą można wykorzystać do urozmaicenia akcji Rabunku.



Zeskanuj kod QR, by skorzystać z 30-dniowego **DARMOWEGO** dostępu do gry „Colt Express” na platformie Board Game Arena. Dostęp będzie aktywowany po zalogowaniu się.

WAGON CYRKOWY

Przygotowanie

Wagon Cyrkowy należy ustawić między 2 dowolnymi Wagonami, a następnie umieścić w nim zakryte 2 Skrzynie Klauna. Jedna z nich jest warta 1000 \$, a druga – 0 \$.



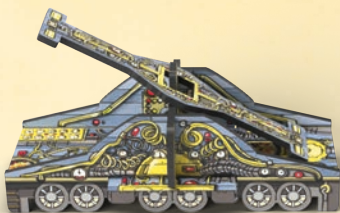
Efekt

Jeśli Bandyta skończy swój ruch w Wagonie Cyrkowym (w jego wnętrzu albo na dachu), może zmienić poziom, wspinając się po szyi żyrafy albo po niej zjeżdżając.

DREZYNA

Przygotowanie

Dreżynę należy ustawić na początku Pociągu z gry podstawowej, przed Lokomotywą.



Efekt

Bandyta może dostać się do Dreżyny z dachu albo wnętrza sąsiedniego Wagonu.

Gdy Bandyta wchodzi na Dreżynę, na której znajduje się inny Bandyta, ten, który był na niej pierwszy, zostaje przesunięty na dach sąsiedniego Wagonu.

Uwaga! Bandyta na Dreżynie jest traktowany tak, jakby znajdował się wewnątrz Wagonu.

Jeśli **na koniec rundy** na Dreżynie znajduje się Bandyta, przed rozegranie Wydarzenia należy ją przestawić na drugi koniec Pociągu (jeśli Dreżyna stoi przed Lokomotywą, należy umieścić ją za Brankardem i na odwrót).

Następnie gracz bierze pionek swojego Bandyty z Dreżyny i w tajemnicy umieszcza pod wybranym Wagonem. Pozostali gracze muszą mieć w tym czasie zamknięte oczy. Ten Bandyta wyjdzie z ukrycia dopiero na początku fazy Napad! w kolejnej rundzie.

AL PATRON

Al Patron rozpoczyna rozgrywkę z 2 Workami pieniędzy o wartości 250 \$ każdy.



Al Patron jest wirtuozem przekupstwa. Nikt nie oprze się jego korupcyjnym propozycjom.

Podczas fazy Napad! (raz na rundę) Al Patron w ramach swojej akcji może kupić kartę Akcji przeciwnika. Aby to zrobić, musi krzyknąć „Kupuję!”, gdy przeciwnik odkryje kartę, ale zanim zostanie ona rozpatrzona. Następnie przekazuje mu 1 ze swoich żetonów Łupów i wykonuje kupioną Akcję, jakby sam ją zaplanował. Gdy to zrobi, przeciwnik, od którego kupił kartę Akcji, wykonuje tę samą Akcję.

Uwaga! Al Patrona można wprowadzić do rozgrywki z dowolnymi dodatkami. Wystarczy zastąpić nim 1 z Bandytów.



MARY PUMPKINS

To automa, którą można wprowadzić do podstawowej wersji gry „Colt Express” i do rozgrywki z dodatkiem „Konie i dylizans”. Nie sprawdzi się w rozgrywkach z innymi dodatkami.

PRZYGOTOWANIE

Grę należy przygotować według standardowych zasad i umieścić Mary Pumpkins po prawej stronie pierwszego gracza. Następnie należy potasować jej 9 kart Akcji i umieścić w stosie na jej planszy Postaci. W 3 ostatnich Wagonach poza standardowymi żetonami Łupów należy umieścić również po 1 Klejnocie. Mary zaczyna rozgrywkę z Klejnotem zamiast Worka pieniędzy o wartości 250 \$.

ZDOLNOŚĆ: DZIEWCZYNA SZERYFA

Mary nigdy nie wychodzi na dach – porusza się wyłącznie wewnątrz Wagonów. Podczas spotkania z Szeryfem zostaje na swoim miejscu i nie ucieka na dach Wagonu. Może nawet zadać Cios Szeryfowi.

FAZA 1: PLANOWANIE!

W swojej turze Mary dobiera kartę z wierzchu swojej talii kart Akcji i zagrywa ją na wspólny stos.

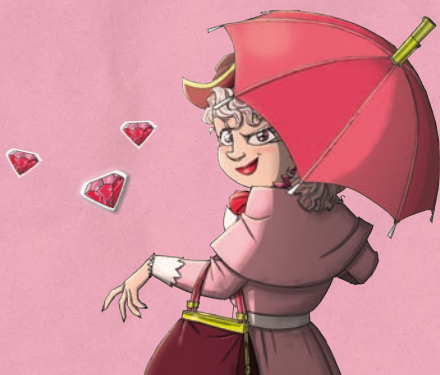
KARTY POCISKÓW

Wszystkie karty Pocisków, które otrzymała Mary, należy wtasować do jej talii kart Akcji. Jeśli Mary dobierze kartę Pocisku, odkłada ją do pudełka, a jej tura się kończy.

Na koniec tury Mary należy potasować wszystkie jej karty, nawet jeśli rozgrywka toczy się w Wariancie Eksperckim.

KONIEC GRY

Mary nie rywalizuje o tytuł Najlepszego Rewolwerowca. Wygrywa, jeśli jest najbogatszym z Bandytów.



AKCJE



UWODZENIE

Dzięki swojemu urokowi Mary może przesunąć Szeryfa i pozostałych Bandytów w swoim kierunku. Jeśli są z nią wewnątrz Wagonu, zostają na swoich miejscach. Jeśli są na dachu Wagonu, w którym znajduje się Mary, muszą zmienić poziom. Jeśli znajdują się wewnątrz innego Wagonu, przesuwa się o 1 Wagon w kierunku Mary, ale nie zmieniają poziomu. Jeśli znajdują się na dachu innego Wagonu, przesuwa się o 3 Wagony w kierunku Mary, próbując jak najbardziej się do niej zbliżyć.



CIOS

Gdy Mary wykonuje Cios, jego celem są wszystkie Postacie (w tym Szeryf), które znajdują się z nią w Wagonie. Jeśli to możliwe, należy je przesunąć w kierunku tyłu Pociągu. Mary traci żetony Łupów w następującej kolejności:



UCHYLENIE KAPELUSZA

Mary i Szeryf zamieniają się miejscami. Następnie należy rozegrać efekt spotkania Szeryfa z Bandytami dla wszystkich Bandytów, którzy znajdują się z nim w Wagonie. Jeśli Mary i Szeryf są w tym samym Wagonie, nic się nie dzieje.



RABUNEK

W czasie Rabunku Mary bierze żetony Łupów w następującej kolejności:



RUCH

Mary przesuwa się w kierunku Wagonu, w którym znajduje się najwięcej Klejnotów. W razie remisu przesuwa się w kierunku Lokomotywy.



STRZAŁ

Gdy Mary wykonuje Strzał, jego potencjalnym celem są wszyscy Bandyci, w tym Belle. Oznacza to, że Mary może rozdzielić kilka kart Pocisków w ramach zagrania 1 karty Strzału. Mary nie ma swoich kart Pocisków, więc używa kart Neutralnych Pocisków. Trafiony Bandyta traci Klejnot, jeśli go ma.

- COLT EXPRESS

10. ROCZNICA



Rocznicowa niespodzianka dla nowych i wiernych fanów gry „Colt Express”! W środku znajdziesz drewniane żetony i minidodatki, które urozmaicą rozgrywkę.

DWÓJKA NOWYCH BANDYTÓW

AL PATRON

Wirtuoz przekupstwa.



MARY PUMPINKS

Uroczą Bandytkę, której poczynaniami steruje automa.



WAGON CYRKOWY

Zjeżdżaj i wspinaj się po szyi żyrafy lub sprawdź, co kryją Skrzynie Klauna.



DREZYNA

Ukryj się pod pociągiem, aby zaskoczyć przeciwników, lub poślój ich na dach Pociągu.



DREWNIANE ŻETONY ŁUPÓW I PIONKI POSTACI

Zmień tekturowe żetony na bardziej wytrzymałe żetony z drewna.



KARTY CIOSÓW SPECJALNYCH



Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry „Colt Express”.

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
POLSKA
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

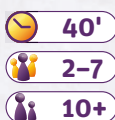
Producent:
Ludonaute
1603 route de la vallée du Bandiat
24300 Nontron
FRANCJA
ludonaute.fr



3 760269 593022 >

LUCOEX13PL - XXX-2024-1
Wyprodukowano w Chinach.

rebel



OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Zawartość

43 karty o wymiarach 63 × 88 mm
77 drewnianych żetonów i pionków
2 plansze Postaci
2 Wagony
instrukcja