

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält einen **Charakterbogen**, einen Geldbeutel mit **250\$** und seine **Karten**, die er gemischt als Nachzugstapel bereit legt.
- Der **Zug** wird aufgebaut (1 Lok und 1 Waggon pro Spieler), in die Lok wird 1 **Geldkoffer**, in die Waggon die abgebildete **Beute** gelegt.
- Der **Marshall** wird in die Lok gestellt, beginnend beim Startspieler stellen die Spieler ihre **Figuren abwechselnd** in den letzten und vorletzten Waggon.
- 1 **Bahnhofskarte** und darauf 4 **Rundenkarten** werden verdeckt auslegt.

Spielablauf:

Fünf Runden werden gespielt:

- **Beginn der Runde:** Jeder Spieler zieht auf 6 Handkarten auf und die Rundenkarte wird aufgedeckt.
- **Planung:** Reihum spielen die Spieler Karten, wie auf der Rundenkarten angegeben auf einen Stapel (statt eine Karte zu spielen können auch 3 Karten nachgezogen werden).
- **Aktion:** Der Kartenstapel wird umgedreht und die Karten werden nacheinander ausgeführt. Der Besitzer der Karten entscheidet, was er genau tun möchte.
 - **Bewegen:** im Zug 1 Waggon, auf dem Zug bis zu 3 Waggon vor / zurück
 - **Ebenenwechsel:** rauf / runter klettern
 - **Marshall:** Marshall um 1 Waggon bewegen, Banditen fliehen aufs Dach und erhalten 1 neutrale Patronenkarte
 - **Feuer:** im Zug 1 Waggon weit, auf dem Zug beliebig weit schießen und dem Opfer eine Schusskarte auf den Nachzugstapel legen
 - **Raub:** ein Beutestück vom aktuellen Standort nehmen
 - **Hieb:** einen Banditen in / auf Nachbarwaggon boxen und ein Beutestück wählen, das an vorherigen Standort gelegt wird
- **Ende der Runde:**
 - Normales Spiel: Alle Karten der Spieler werden gemischt
 - Variante für Fortgeschrittene Spieler:
 - Alle ausgespielten Karten kommen auf die Ablagestapel der Spieler.
 - Die Spieler legen so viele Karten, wie sie möchten, auf ihren Ablagestapel.
 - Ist der Nachzugstapel irgendwann aufgebraucht wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachzugstapel bereit gelegt.

Spielende:

Das **Spiel endet**, nach der fünften Runde. Die Spieler, die die **meisten Patronen** verschossen haben, erhalten **1000\$** zu ihrer gesammelten Beute. Der Spieler mit der **meisten Beute** ist der Sieger.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Colt Express – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Pro Spieler: 1 Charakterbogen, 250\$ Geldbeutel, Karten als Nachzugstapel
- Zug: 1 Lok (Geldkoffer) und 1 Waggon pro Spieler (abgebildete Beute)
- Marshall in die Lok, abwechselnd Spielfiguren in letzten / vorletzte Waggon
- 1 Bahnhofskarte und darauf 4 Rundenkarten verdeckt auslegen

Spielablauf:

Fünf Runden:

- **Beginn der Runde:** Auf 6 Handkarten aufziehen und Rundenkarte aufdecken
- **Planung:** Reihum entsprechend Rundenkarten Karten ausspielen (statt Karte zu spielen auch 3 Karten ziehen möglich)
- **Action:** Kartenstapel umdrehen und Karten ausführen
 - **Bewegen:** im Zug 1 Waggon, auf dem Zug bis zu 3 Waggon vor / zurück
 - **Ebenenwechsel:** rauf / runter klettern
 - **Marshall:** Marshall um 1 Waggon bewegen, Banditen fliehen aufs Dach und erhalten 1 neutrale Patronenkarte
 - **Feuer:** im Zug 1 Waggon weit, auf dem Zug beliebig weit schießen und dem Opfer eine Schusskarte auf den Nachzugstapel legen
 - **Raub:** ein Beutestück vom aktuellen Standort nehmen
 - **Hieb:** einen Banditen in / auf Nachbarwaggon boxen und ein Beutestück wählen, das an vorherigen Standort gelegt wird
- **Ende der Runde:**
 - Normales Spiel: Spieler mischen alle Karten
 - Variante für Fortgeschrittene Spieler:
 - ausgespielten Karten kommen auf Ablagestapel
 - Spieler können Handkarten auf Ablagestapel legen
 - Nachzugstapel aufgebraucht => Ablagestapel wird Nachzugstapel

Spielende:

Spiel endet, nach 5. Runde. Spieler mit meisten verschossenen Patronen erhalten 1000\$.
Spieler mit der meisten Beute gewinnt.