Colt Express – Kurzspielregel

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 Waggons 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 Waggons 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.