



# Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

## Colt Express Marshal & Gefangene – Kurzspielregel

### Spielvorbereitung:

- Jeder Bandit entfernt die **Marshal-Karte** aus seinem Deck und fügt dafür die **Brillante Idee-Karte** hinzu. Weiterhin legt er seinen **Steckbrief** vor sich aus.
- Der **Marshal** erhält seinen **Charakterbogen** mit **zwei Sets Patronenkarten**, den **Prügelkarten** und **5 zukünftigen Zielkarten**. (2 Haftbefehle + 3 andere Zielkarten)
- Der Zug wird aus **Lok**, **4/5 Waggon** (2-4 Banditen, 5-7 Banditen) und dem **Gefängniswaggon** aufgebaut. In die Lok werden **2 Postsäcke** anstatt des Koffers gelegt.

### Spielablauf:

#### Marshal:

- **Rundenbeginn:** Der Marshal schaut sich seinen obersten zukünftigen Auftrag an und legt ihr zu den aktuellen Aufträgen.
- **Aktionskarten:**
  - **Bewegen+ / Ebene+:** Aktion und weitere Karte (nur auf normaler Strecke)
  - **Feuer:** Marshal darf zwei verschiedenen Banditen eine Patronenkarte geben
  - **Verhaften:** Bandit am gleichen Ort kommt in die Zelle, Marshal erhält Steckbrief

#### Banditen:

- **Gefängniswaggon:** „freie“ Banditen dürfen sich nie in der Zelle aufhalten.
- **Brillante Idee:**
  - Die oberste Aktionskarte, die nicht vom Marshal stammt und keine Brillante Idee ist, wird kopiert.
  - oder wenn der Bandit auf oder im Gefängniswaggon ist kann er
    - einen Gefangenen befreien (und hat ab sofort dessen Sonderfunktion)
    - oder einen anderen Banditen befreien und erhält von diesem ein Beutestück nach dessen Wahl
- **Neue Nachziehregel:** Anstatt drei Karten zu ziehen, kann der Spieler seine Brillante Idee auf die Hand nehmen.
- **Interaktion mit dem Marshal:** Der Marshal kann beschossen und geschlagen werden. Beim Schlagen erhält der Bandit die oberste Prügelkarte.

### Spielende:

Der Marshal gewinnt, wenn er **4** seiner **5 Ziele erfüllt** hat, sonst der reichste Bandit. Die Banditen erhalten zusätzliches Geld durch **Postsäcke**, **Gefangene** und **Prügelkarten**.



# Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

## Colt Express Marshal & Gefangene – Kurzspielregel

### Spielvorbereitung:

- Pro Bandit: **Marshal-Karte** raus, **Brillante Idee-Karte** dazu, Steckbrief auslegen
- **Marshal:** **Charakterbogen** mit **zwei Sets Patronenkarten**, **Prügelkarten** und **5 zukünftigen Zielkarten**. (2 Haftbefehle + 3 andere Zielkarten)
- Zug = Lok + 4/5 **Waggons** (2-4 B., 5-7 B.) + **Gefängniswaggon**, **2 Postsäcke** in Lok

### Spielablauf:

#### Marshal:

- **Rundenbeginn:** 1 Auftrag zu aktuellen legen
- **Aktionskarten:**
  - **Bewegen+ / Ebene+:** Aktion und weitere Karte (nur auf normaler Strecke)
  - **Feuer:** Marshal darf zwei verschiedenen Banditen eine Patronenkarte geben
  - **Verhaften:** Bandit am gleichen Ort kommt in die Zelle, Marshal erhält Steckbrief

#### Banditen:

- **Gefängniswaggon:** „freie“ Banditen nie in Zelle
- **Brillante Idee:**
  - oberste Aktionskarte kopieren, oder
  - wenn Bandit auf oder im Gefängniswaggon Gefangenen oder Bandit befreien
- **Neue Nachziehregel:** anstatt drei Karten ziehen, Brillante Idee nehmen
- **Marshal:** Marshal kann beschossen und geschlagen (Prügelkarte) werden

### Spielende:

Marshal gewinnt, wenn **4 / 5 Ziele erfüllt**, sonst der reichste Bandit. Zusätzliches Geld durch **Postsäcke**, **Gefangene** und **Prügelkarten**.