https://www.siegpunktsammler.de/Colt-Express-Marshall-Gefangene

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 **Waggons** (2-4 Banditen, 5-7 Banditen) und dem **Gefängis-waggon** 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**.

Siegpunktsammler
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.) + **Gefängiswaggon**, **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 <u>verschiedenen</u> 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**.

Colt Express – Endlich wird für Ordnung gesorgt

„In der Vergangenheit kam es immer wieder zu Überfällen von Banditen auf unsere Eisenbahnen. Auch unsere Postkutschen sind obwohl sie bereits mit einem Bordschützen gesichert sind nicht mehr vor diesen Kriminellen sicher. Die Regierung hat reagiert. Die Marshals wurden noch besser ausgebildet und ausgestattet um die Züge zu verteidigen. Außerdem wird nun auch immer ein **Gefängniswaggon** angehängt, in dem er diesem Abschaum sicher verwahren kann."

Dies ist nicht etwa ein Zeitungsbericht aus dem 18. Jahrhundert, sondern Realität. Naja zumindest Realität an unseren Spieltischen. Mit der zweiten Erweiterung *Marshal & Gefangene* übernimmt nun ein Spieler die Rolle des **Marshals**.

Um zu gewinnen muss er vier von fünf Aufträgen erfüllen, die er aber erst im Verlaufe des Spiels alle kennt. Da gilt es **Postsäcke** vor den Banditen zu sichern, alle zu verletzen oder bestimmte mit Blei voll zu pumpen oder Gefangene sicher aufzubewahren. Um so viel zu ballern, hat der Marshal gleich zwei Knarren mit denen er gleichzeitig auf zwei verschieden Ziele schießen kann. Immer dabei ist die Aufgabe zwei bestimmte Banditen zu verhaften. Aber welche? Am besten alle einbuchten!

Aber wird es nicht langweilig, wenn alle Banditen im **Gefängnis** sitzen? Naja, meist bleiben die dort nicht lange. Mit der neuen Aktionskarte „Brillante Idee" können sie ausbrechen oder andere Banditen gegen Bezahlung befreien oder auch Gehilfen befreien, die den Banditen Sonderfähigkeiten verleihen.

Mit *Marshal & Gefangene* können nun bis zu **acht Spieler** Westerngeschichte schreiben, denn es gibt auch noch einen neuen Charakter. Im Gegensatz zur ersten Erweiterung ändert sich an den Regeln für die Banditen kaum etwas, lediglich der Marshal muss einige neue Regeln lernen. Schöne neue Optionen kommen trotzdem einige ins Spiel und es macht sowohl unheimlich Spaß gemeinsam den Marshal zu bekämpfen, als auch alleine gegen alle anzutreten.

Wer noch keine der beiden Erweiterung hat, ist also besser beraten mit dieser zu beginnen, da diese sich **nahtloser** ins Grundspiel einfügt. Für alle Colt Express Fans ist sie ein Muss.

Rene' Puttin