

COLT EXPRESS

ESCOLTAS Y TREN BLINDADO

Diseño: Christophe Rimbault

Ilustraciones: Jordi Valbuena

REGLAMENTO

Contenido	2
Objetivo del juego	3
Partidas con jugadores impares	4
Preparación	4
Las Rondas	6
Las Acciones	8
El Tren Blindado	10
Los Bandidos	11
Fin de la partida	12

Editorial



Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2022 Ludonaute -
Todos los derechos reservados



Reglamento en vídeo

Esta expansión requiere
el juego básico.

CONTENIDO



EL TREN BLINDADO

★ 3 Vagones Blindados y sus peones de Escolta



★ 1 Locomotora

★ 1 Vagón Carbonera

★ 1 Vagón Armería

★ 1 Vagón Enfermería



Sigue las instrucciones de montaje del juego básico para montar el Tren Blindado.

LAS CARTAS

★ 21 cartas de Ronda:

● 7 cartas de Ronda para 2-4 Bandidos



● 7 cartas de Ronda para 5+ Bandidos



● 7 cartas de Carga de caballería (3 para el modo Normal y 4 para el modo Traición)



★ 9 cartas de Apoyo: 1 para cada Bandido del juego básico, 1 para Mei (de la expansión *Marshal & Prisioneros*) y 1 para cada Bandido de esta expansión



★ 10 cartas de Bala Neutral



LAS FICHAS

Las fichas de Botín

★ 5 Bultos (de 300\$, 400\$, 500\$, 600\$ y 700\$)



★ 2 Bolsas de 250\$



★ 1 Maletín de 1000\$



★ 3 Pepitas de oro (de 0\$, 0\$ y 1500\$)



★ 3 Documentos secretos (1 azul de 4000\$, 1 rojo de 4000\$ y 1 señuelo de 0\$)



Otras fichas

★ 10 Insignias de equipo (5 azules y 5 rojas)



★ 1 ficha de Grupo salvaje de 1500\$



Para el Professore:

★ 16 cartas:



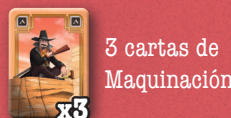
10 cartas de Prismáticos



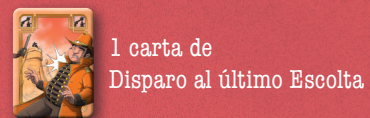
1 carta de Apoyo especial



1 carta de Ráfaga de disparos



3 cartas de Maquinación



1 carta de Disparo al último Escolta

COMPONENTES DE LOS NUEVOS BANDIDOS

Para los dos nuevos Bandidos, Misty y los Twinzz

★ 22 cartas:

- 1 carta de Personaje ● 6 cartas de Bala



- 10 cartas de Acción del juego básico



- 1 carta de Idea Brillante, 1 carta de Prisionero, 1 cartel de «Se busca» y 1 carta de Objetivo del Marshal (solo para la expansión *Caballos & Diligencias*)



- 1 carta de Acción «Cabalgar» (solo para la expansión *Caballos & Diligencias*)



★ 1 peón de Bandido



★ 1 peón de Caballo (solo para la expansión *Caballos & Diligencias*)



★ 1 hoja de Personaje



★ 1 marcador de Botín de Il Professore



★ 1 hoja de Personaje



OBJETIVO DEL JUEGO

En esta expansión, los Bandidos forman dos equipos, el azul y el rojo, y compiten por las fichas de Botín. Al final de la partida, ganará el equipo que haya conseguido más dinero.

Además de las fichas de Botín habituales, ahora hay otras nuevas (Pepitas de oro, Bultos y Documentos secretos), además de un nuevo título (Grupo salvaje) para ganar aún más dinero.

Los Bandidos empiezan la partida dentro del tren del juego básico, que ahora se llama Tren Inicial. El Tren Blindado de esta expansión y el Tren Inicial se irán cruzando en paralelo, ronda tras ronda, hasta que se separen.

Al final de la partida, los Bandidos deben estar situados en el techo o en el interior del Tren Inicial para que sus fichas de Botín se tengan en cuenta. Los Bandidos que permanezcan en el Tren Blindado quedan eliminados y sus fichas de Botín se pierden. Si jugáis en modo Traición, es posible que haya un único ganador.

PREPARACIÓN



Los jugadores se dividen en dos equipos iguales. Si son impares, Il Professore se une al equipo que tenga menos jugadores. Consultad las secciones rojas de este reglamento para saber más.

Los jugadores deben sentarse de manera alterna: no puede haber dos Bandidos de un mismo equipo sentados juntos, a menos que los jugadores sean impares.

Cada equipo elige un color (rojo o azul) y cada jugador toma una Insignia del color de su equipo.



La ficha de Grupo salvaje y las 23 Balas Neutrales (13 del juego básico y 10 de la expansión) se dejan en el centro de la mesa.

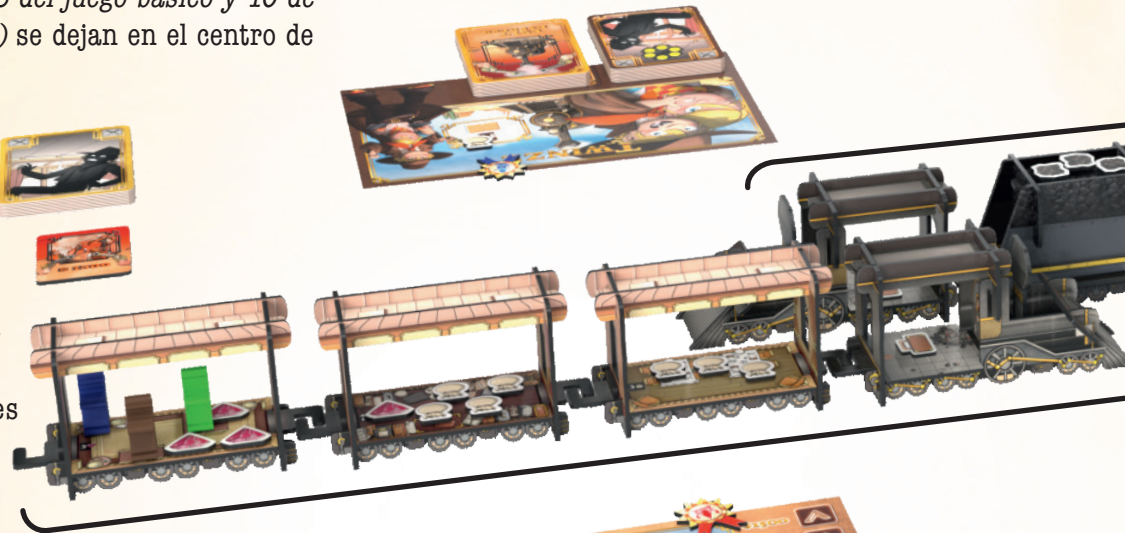


Prepara el **Tren Inicial**:

Coloca los 3 Vagones del juego básico detrás de la Locomotora, en el orden que quieras: el Vagón Restaurante, el Vagón de Equipajes y el Vagón de Primera.

Separa tantas Bolsas de 250\$ como Bandidos haya y coloca las fichas de Botín en los Vagones, siguiendo las normas habituales.

Todos los peones de Bandido se colocan en el Vagón de cola del Tren Inicial.



PARTIDAS CON JUGADORES IMPARES IL PROFESSORE



PREPARACIÓN

Il Professore siempre guarda un as bajo la manga. Desde que lo hirieron en la guerra ya no es capaz de montar a caballo ni de asaltar un tren personalmente, pero siempre vigila a su equipo desde un promontorio con su rifle Springfield Modelo 1861.

Este Bandido tiene componentes propios y actúa de manera **automática** durante la partida. Sirve para ayudar al equipo con menos jugadores.

1. Coloca la hoja de Personaje de Il Professore y la Insignia del equipo con menos jugadores entre los dos miembros del equipo contrario que se sientan juntos.

2. Il Professore no recibe una Bolsa de 250\$. En su lugar, coloca su marcador de Botín en la casilla más baja del medidor de Plan diabólico de su hoja de Personaje.



Prepara el **Tren Blindado**:

Coloca los Vagones en este orden: la Locomotora, el Vagón Carbonera, un Vagón Blindado, el Vagón Armería, un Vagón Blindado, el Vagón Enfermería y un Vagón Blindado.

Coloca la Locomotora del Tren Blindado adyacente a la Locomotora del Tren Inicial, pero en sentido contrario.

Coloca 1 Gatling en el techo del Vagón Armería y 1 Gatling en el techo de la Enfermería. Coloca 1 Bulto al azar dentro de cada uno de esos 2 Vagones, sin mostrar su valor.

Coloca 1 Bulto al azar en el techo de cada uno de los 3 Vagones Blindados, sin mostrar su valor.

Coloca 1 Documento secreto al azar dentro de cada uno de los 3 Vagones Blindados, sin mostrar su valor.

Coloca 1 peón de Escolta en el techo del primer y el último Vagón Blindado y 1 peón de Escolta dentro del Vagón Blindado central.

Coloca las 3 Pepitas de oro en el Vagón Carbonera, sin mostrar su valor.

Coloca 1 Maletín dentro de la Locomotora.



En función del número de jugadores, forma un mazo con 5 cartas de Ronda al azar: 4 cartas de Ronda para 2-4 Bandidos o 4 cartas de Ronda para 5+ Bandidos; debajo del mazo coloca al azar 1 carta de Carga de caballería del modo Normal o del modo Traición (ver página 10 para saber más sobre las cartas de Carga de caballería).

Consejo: usa las cartas de Carga de caballería del modo Normal durante tus primeras partidas.

Ya está todo listo para empezar la partida.



Toma los componentes de tu Bandido: tu hoja de Personaje, tus 6 cartas de Bala y 1 Bolsa de 250\$, que se coloca bocabajo sobre tu hoja de Personaje.

Prepara tu mazo personal con las siguientes 10 cartas de Acción: Mover (x2), Disparo (x2), Robar (x2), Puñetazo (x1), Cambiar de piso (x2) y Apoyo (x1). Las cartas de Marshal no se usan con esta expansión; guárdalas en la caja.

Nota para partidas de 3 jugadores: la carta de Apoyo del Bandido que juega en el equipo de Il Professore se retira de la partida.

Baraja tu mazo personal y colócalo bocabajo sobre tu hoja de Personaje, al lado de tus 6 cartas de Bala.



3. Toma las cartas de Prismáticos correspondientes al número de jugadores y añádelas a las siguientes cartas para formar el mazo de Il Professore:

- Con 3 Bandidos: Maquinación (x2), Ráfaga de disparos (x1), Disparo al último Escolta (x1), Apoyo especial (x1).
- Con 5 Bandidos: Maquinación (x2), Ráfaga de disparos (x1), Disparo al último Escolta (x1).

- Con 7 Bandidos: Maquinación (x3), Ráfaga de disparos (x1), Disparo al último Escolta (x1).
- Con 9 Bandidos (si jugáis con Mei o Silk): Maquinación (x3), Ráfaga de disparos (x1), Disparo al último Escolta (x1).

Baraja las cartas y coloca el mazo bocabajo sobre la hoja de Personaje de Il Professore, en la zona señalada. Guarda en la caja las cartas que no se vayan a usar.

LAS RONDAS

Se aplican las mismas reglas que en el juego básico y se añaden las siguientes.

Cada partida consta de 5 Rondas, cada una de las cuales se divide en las 2 fases habituales: Planificación y Asalto.

Durante la fase de Planificación, los Bandidos **pueden** comunicarse libremente, pero los miembros del equipo contrario podrán oírles.

Durante la fase de Asalto, los Bandidos **no** se pueden comunicar. Cada Bandido debe decidir por su cuenta lo que hace con la carta de Acción jugada o, en su caso, con la carta de Apoyo.

FASE DE PLANIFICACIÓN



Il Professore juega igual que cualquier otro Bandido: en cada Ronda, el Bandido del equipo contrario que está sentado a su derecha añade la primera carta del mazo de Il Professore al mazo común.



Durante un turno de Acelerando, se añaden las dos primeras cartas del mazo de Il Professore al mazo común.



Durante un turno de Túnel, se añade la primera carta del mazo de Il Professore al mazo común, bocabajo.



Il Professore nunca se beneficia de los efectos de Distracción o Plan de acción.

LOS TURNOS ESPECIALES



Distracción

Durante un turno de Distracción, puedes saltarte tu turno a cambio de elegir una carta al azar de la mano de cada Bandido del equipo contrario, sin mirarlas. Los Bandidos del equipo contrario deben descartar la carta elegida, colocándola debajo de su mazo personal, aunque pueden mirarla primero.

Si te saltas tu turno, no puedes jugar ni robar cartas de Acción durante ese turno.

Nota: solo 1 Bandido de cada equipo puede usar el efecto de cada turno de Distracción.



Plan de acción

Al final de la fase de Planificación, cada Bandido puede guardarse una carta de su mano para la próxima ronda. Si decide hacerlo, al principio de la próxima Ronda roba una carta menos y añade a su mano la carta que se había guardado (*este icono se ignora en partidas con la Variante Experto*).



FIN DE RONDA - AVANZAR EL TREN INICIAL

Al final de cada Ronda, después de completar el Evento de Fin de Ronda, el Tren Inicial avanza 2 Vagones en paralelo con el Tren Blindado.



EVENTOS DE FIN DE RONDA



• Escoltas en movimiento

Todos los peones de Escolta cambian de piso.



Si después de este Evento te encuentras en la misma ubicación que un Escolta, debes cambiar de piso inmediatamente y añadir una Bala Neutral a tu mazo personal.



• Artillería pesada

Si al final de la Ronda estás en el techo del Tren Inicial o del Tren Blindado, añade una Bala Neutral a tu mazo personal, elige una de tus fichas de Botín y déjala bocabajo en tu ubicación.



• Grúa giratoria

Si al final de la Ronda estás en el techo del Tren Inicial o del Tren Blindado, te mueves al techo del Vagón de cola sin cambiar de tren.



• ¡Ayuda!

Por orden de turno, cada jugador puede mover su peón a la ubicación de un Bandido de su equipo. Este Evento permite cambiar de Vagón, de piso o incluso de tren.

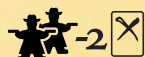


• Plan de ataque coordinado

Si al final de la Ronda estás en la misma ubicación que otro miembro de tu equipo, robas 2 cartas adicionales al principio de la siguiente Ronda.



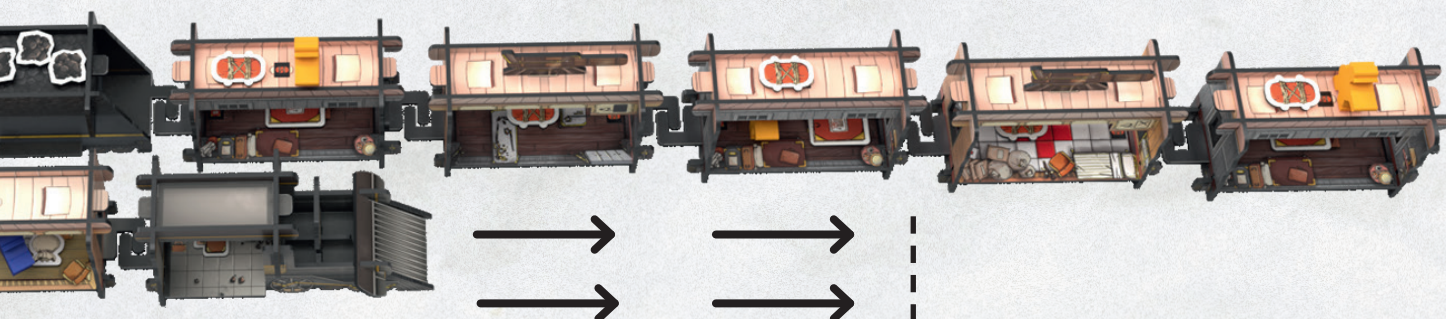
Nota: si al final de esta Ronda estás en el Vagón Armería, solo robas 2 cartas adicionales en total (no 4). Tienes que elegir entre el efecto de Plan de ataque coordinado y el del Vagón Armería (ver página 10).



• Primeros auxilios

Si al final de la Ronda estás en la misma ubicación que otro Bandido de tu equipo, retira hasta 2 cartas de Bala. Retira primero tus cartas de Bala Neutral, que se devuelven a la reserva. Si no tienes cartas de Bala Neutral, puedes descartar cartas de Bala del equipo contrario, que se guardan en la caja y no se vuelven a usar durante la partida.

Nota: si al final de esta Ronda estás en el Vagón Enfermería, solo descartas hasta 2 cartas de Bala en total (no 4). Tienes que elegir entre el efecto de Primeros auxilios y el del Vagón Enfermería (ver página 10).



LAS ACCIONES

PUÑETAZO

Al dar un puñetazo, ahora puedes enviar a tu blanco al Vagón adyacente del otro Tren, pero siempre en el mismo piso (interior o techo).

Recordatorio: al dar un puñetazo a un Bandido, escoges una de sus fichas de Botín y la colocas en **tu posición**, sin mirar su valor.

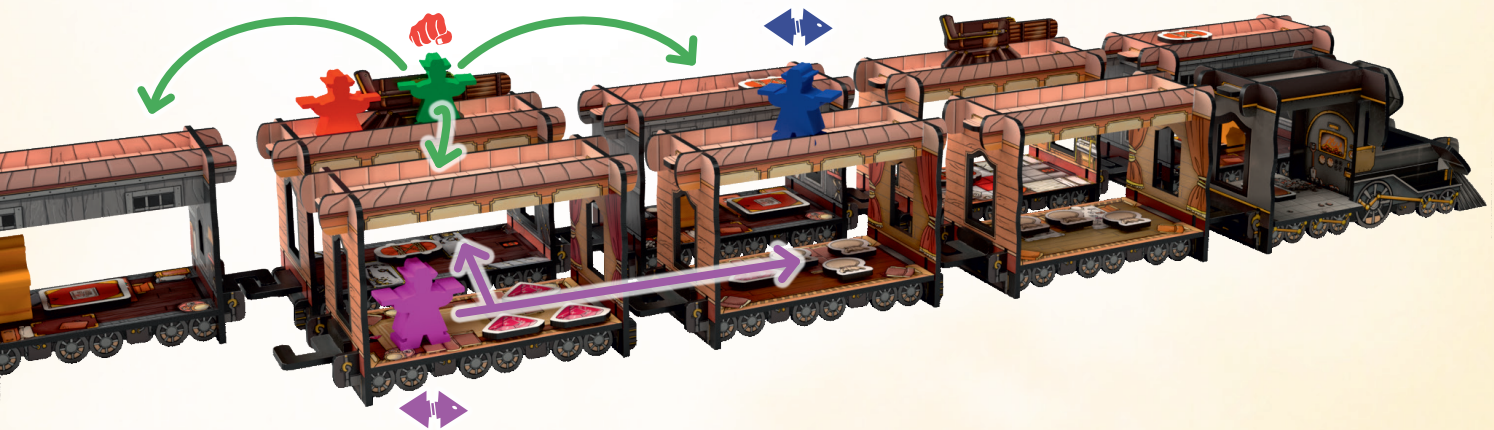
MOVER

Se añade una opción de movimiento adicional:

Si estás dentro de un tren, puedes moverte a un Vagón adyacente del mismo tren (hacia delante o hacia atrás) o al Vagón adyacente del otro tren.

Si estás en el techo de un tren, puedes usar uno de tus tres movimientos para pasar al techo del Vagón adyacente del otro tren.

Puede moverse al techo de todos los Vagones visibles en esta imagen.



DISPARO

Dentro del tren, también puedes disparar a un Bandido o un Escolta situado en el interior de un Vagón del otro tren, siempre que sea adyacente al tuyo.

En el techo, la regla de Línea de Visión del juego básico se aplica a los blancos situados en tu mismo Tren. Puedes disparar a cualquier Bandido o Escolta situado en el techo del otro tren.

APOYO

Esta nueva carta de Acción solo se usa con la expansión *Escoltas y Tren Blindado* y las partidas por equipos.

Durante la fase de Asalto, el Bandido que ha jugado la carta de Apoyo le ofrece a uno de sus compañeros de equipo una **acción del juego básico**: Mover, Cambiar de piso, Disparo, Robar o Puñetazo.

El Bandido elegido puede gastar la acción como prefiera. También puede decidir no realizarla.

Ejemplo:

Django ha jugado una carta de Apoyo. Le ofrece a Doc una acción de Mover. Doc decide moverse 2 Vagones por el techo del Tren Inicial, hacia la parte posterior.



 Blancos posibles



CARTAS DE ACCIÓN DE IL PROFESSORE

ROBAR

Utiliza la acción de Robar para tomar aleatoriamente 1 ficha de Botín de tu ubicación y colocarla bocabajo en tu hoja de Personaje. Puedes comprobar su valor.

Las Pepitas de oro y los Bultos

Al principio de la partida se colocan 3 Pepitas de oro en el techo del Vagón Carbonera. Una de ellas vale 1500\$; las otras dos, 0\$.

Al principio de la partida se coloca un Bulto en el techo de cada Vagón Blindado y en el interior del Vagón Enfermería y el Vagón Armería. Los Bultos pueden valer 300\$, 400\$, 500\$, 600\$ y 700\$.

Los Documentos secretos

Al principio de la partida se coloca un Documento secreto dentro de cada Vagón Blindado. Hay 3 tipos de Documentos secretos: el objetivo del equipo azul, el objetivo del equipo rojo y un señuelo.

Pueden darse tres situaciones:

1. Consigues el Documento secreto de tu equipo: coloca la ficha bocabajo en tu hoja de Personaje.
2. Consigues el Documento secreto del equipo contrario: vuelve a dejar la ficha bocabajo en el tren, en la misma ubicación. No puedes quedarte el Documento secreto del equipo contrario.
3. Consigues el señuelo. Puedes elegir si te lo quedas o si vuelves a dejarlo bocabajo en la misma ubicación.

No puedes mostrar el valor ni el contenido de tus fichas de Botín a los demás jugadores, pero puedes decirles lo que quieras.

CAMBIAR DE PISO

Esta acción es idéntica al juego básico. La carta de Cambiar de piso no puede usarse para cambiar de tren.



Maquinación

Avanza el marcador de Botín de Il Professore una casilla en su medidor de Plan diabólico.

Si la ficha ya se encuentra en la última casilla, no ocurre nada.



Prismáticos

Cada carta de Prismáticos tiene como blanco un Bandido específico.

Si el blanco de los Prismáticos es un Bandido del equipo contrario y dicho Bandido está situado en un techo, Il Professore dispara y el blanco recibe una carta de Bala Neutral. Si el Bandido se encuentra en el interior de un tren, no ocurre nada.

Si el blanco de los Prismáticos es un Bandido del equipo de Il Professore, dicho Bandido puede realizar inmediatamente la acción del juego básico que quiera (Mover, Cambiar de piso, Disparo, Robar o Puñetazo).



Apoyo especial (solo en partidas de 3 Bandidos)

El Bandido que juega en el equipo de Il Professore puede realizar inmediatamente la acción del juego básico que quiera (Mover, Cambiar de piso, Disparo, Robar o Puñetazo).



Disparo al último Escolta

Si no hay ningún Escolta en el techo del Tren Blindado, esta acción no tiene ningún efecto.

De lo contrario, el Escolta situado en el techo del Vagón del Tren Blindado más cercano al Vagón de cola recibe un disparo de Il Professore. Coloca una carta de Bala Neutral bocabajo debajo de la ficha de Grupo salvaje. Esa carta se tendrá en cuenta a la hora de otorgar el título (ver página 12, Puntuación final).



Ráfaga de disparos

Si no hay Bandidos del equipo contrario en un techo, esta acción no tiene ningún efecto.

De lo contrario, Il Professore dispara a todos los Bandidos del equipo contrario que estén situados en un techo. Cada blanco recibe 1 carta de Bala Neutral y la añade a su mazo personal.

Si no hay suficientes cartas de Bala Neutral en la reserva, las acciones de Disparo de Il Professore no tienen efecto.

Las cartas de Acción de Il Professore se barajan al final de cada Ronda para formar un mazo nuevo.

EL TREN BLINDADO

LOS ESCOLTAS

Encuentro con un Escolta

Cuando estés en la misma posición que un Escolta (después de un Evento o una acción de Mover, Cambiar de piso, Puñetazo o Disparo), **debes cambiar de piso inmediatamente** y añadir una Bala Neutral a tu mazo personal.

Si no quedan Balas Neutrales en el mazo, solo cambias de piso.

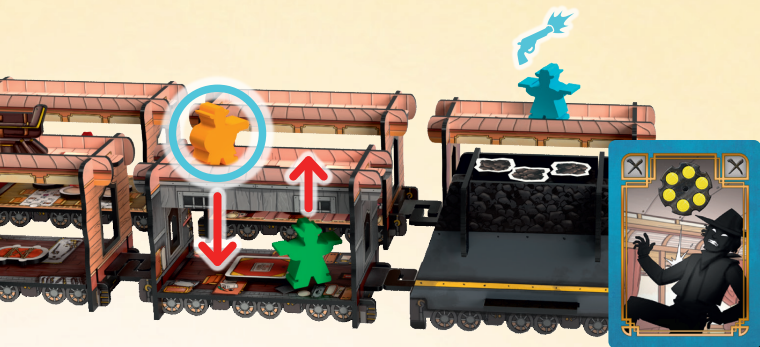
Los Escoltas nunca cambian de Vagón, pero sí que cambian de piso después de un Evento «Escoltas en movimiento» o si son el blanco de una acción de Disparo.

Disparar a un Escolta

Cuando dispires a un Escolta:

- ★ Coloca una de tus cartas de Bala **bocabajo** debajo de la ficha de Grupo salvaje. Se tendrá en cuenta al final de la partida.
- ★ El peón de Escolta cambia de piso. Si hay Bandidos en la nueva ubicación del Escolta, deben cambiar de piso y reciben una Bala Neutral.

Nota: si no te quedan Balas al disparar a un Escolta, no ocurre nada.



Ejemplo:

Doc dispara al Escolta. Coloca una de sus cartas de Bala debajo de la ficha de Grupo salvaje. El Escolta cambia de piso y entra en el Vagón Blindado, donde está Cheyenne, que tiene que subir al techo y recibe una Bala Neutral.



EL VAGÓN CARBONERA

Los jugadores no pueden moverse al interior del Vagón Carbonera; solo pueden pasar por el techo.

EL VAGÓN ARMERÍA +2

Si estás en el interior del Vagón Armería al principio de una Ronda (antes de la fase de Planificación), robas 2 cartas adicionales y las añades a tu mano.

EL VAGÓN ENFERMERÍA -2

Si estás en el interior del Vagón Enfermería al principio de una Ronda, puedes retirar hasta 2 cartas de Bala de tu mazo personal. Retira primero tus cartas de Bala Neutral, que se devuelven a la reserva. Si no tienes cartas de Bala Neutral, puedes descartar cartas de Bala del equipo contrario, que se guardan en la caja y no se vuelven a usar durante la partida.

LAS GATLING

Hay una Gatling en el techo del Vagón Enfermería y otra en el techo del Vagón Armería. Si juegas una acción de Disparo en una ubicación que contiene una Gatling, tienes dos opciones:

- ★ Disparar de la forma habitual y gastar una de tus Balas.
- ★ Disparar con la Gatling: los blancos son todos los peones situados en el techo del Tren Inicial y en tu Línea de Visión en el Tren Blindado.

Si disparas a uno o más Bandidos, cada uno de ellos recibe una Bala Neutral. Luego, sin mirar su valor, elige una ficha de Botín de su hoja de Personaje y déjala boca abajo en su ubicación.

Si disparas a uno o más Escoltas, no coloques una Bala Neutral debajo de la ficha de Grupo salvaje. Los peones de Escolta alcanzados cambian de piso.

Si no quedan suficientes Balas Neutrales para todos los blancos, no puedes usar las Gatling.

No puedes disparar contra un Bandido situado en tu misma ubicación.

Los BANDIDOS

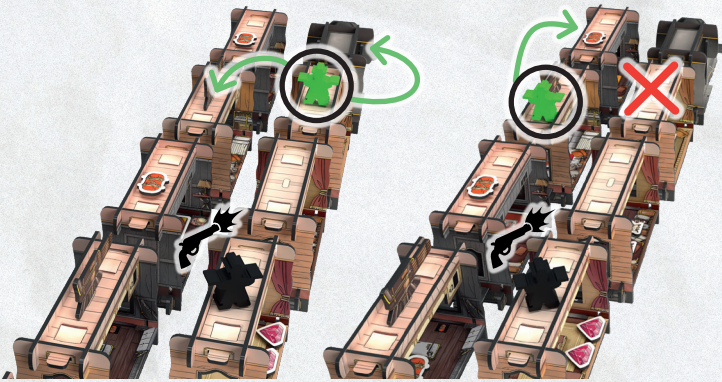
Se han modificado ligeramente las habilidades de los siguientes Bandidos:



Django

La habilidad de Django no se aplica al utilizar una Gatling.

Al disparar contra un Bandido, Django obliga a su blanco a alejarse de él y moverse a un Vagón adyacente. Django puede obligar al blanco a cambiar de tren, pero nunca de piso.



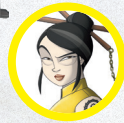
Cheyenne

La habilidad de Cheyenne se aplica a los Bultos y a las Bolsas.



Belle

Un Bandido puede elegir como blanco a Belle si el otro blanco potencial es un Escolta.



Mei

Mei no puede cambiar de tren al usar su habilidad.



Tuco

La habilidad de Tuco no se aplica de un tren a otro.



Los puños de Misty son sus más fieles compañeros. Que nadie se interponga en su camino cuando está de mal humor.

MISTY

Durante la fase de Planificación, puedes jugar cartas de Bala de tu mano y añadirlas al mazo común. Durante la fase de Asalto, dichas cartas se consideran cartas de Puñetazo de Misty. Después de usarlas, no descartes esas cartas de Bala. Añádelas de nuevo a tu mazo personal y barájalo.

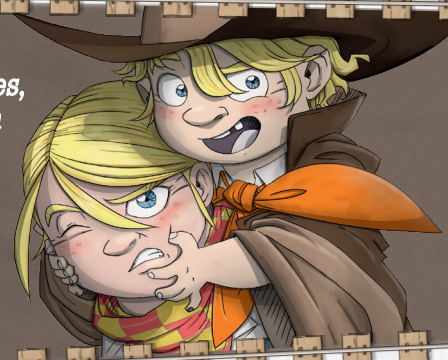


Los TWINZZ

En los turnos de Túnel, juegas dos veces seguidas en tu turno (como si se tratara de un turno de Acelerando). Por lo tanto, puedes:

- robar 6 cartas
- 0 jugar 2 cartas seguidas **bocarriba**
- 0 robar 3 cartas y jugar 1 carta **bocarriba**.

Los Twinzz son inseparables, veloces y astutos. Se han acostumbrado a ir siempre a caballito para que los adultos los tomen en serio y así poder demostrarles quién manda.



Misty y los Twinzz pueden añadirse al juego básico *Colt Express* y a cualquier expansión.

LAS CARTAS DE CARGA DE CABALLERÍA

Las cartas de Carga de caballería sustituyen a las cartas de Estación. Hay dos tipos de cartas distintas: las del modo Normal y las del modo Traición. Durante la preparación de la partida, los jugadores eligen con qué modo quieren jugar.

En el modo Normal, los miembros de un mismo equipo juegan de manera totalmente cooperativa.

En el modo Traición, los miembros de un mismo equipo pueden tener objetivos diferentes al final de la partida. El modo Traición solo puede jugarse con 4+ jugadores (sin contar con Il Professore).

MODO NORMAL



- **Escasez de personal**

Cualquier Bandido que siga en el Tren Blindado recibe una última acción de Mover. Si hay varios Bandidos en el Tren Blindado, realizan los movimientos en orden de turno.

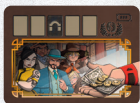


- **Asalto atrasado**

Si al principio de la última Ronda hay algún Bandido en el Tren Inicial con una ficha de Documento secreto, la fase de Planificación solo dura 2 turnos. De lo contrario, la fase de Planificación dura 5 turnos.

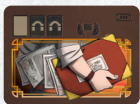


MODO TRAICIÓN



- **Selección natural (x2)**

Después de comprobar cuál es el equipo más rico, únicamente el Bandido más rico de dicho equipo (y que se encuentre en el Tren Inicial) gana la partida. Los Documentos secretos son fichas de Botín colectivas y no se tienen en cuenta a la hora de calcular el Botín personal. Lo mismo se aplica al título de Grupo salvaje. Vaciar el tambor de tu pistola te otorga 1000\$ personalmente.



- **Doble fondo**

Los Bandidos que tengan en su poder el Documento secreto de su equipo y se encuentren en el Tren Inicial ganan la partida. Por lo tanto, puede haber 2 Bandidos ganadores. La ficha de Documento secreto que funciona como señuelo no se tiene en cuenta para esta condición de victoria. Si ningún Bandido cumple las dos condiciones, el Bandido más rico situado en el Tren Inicial gana la partida.

FIN DE LA PARTIDA

PUNTUACIÓN FINAL

Al final de la partida, únicamente los Bandidos situados en el Tren Inicial cuentan a la hora de calcular el Botín de su equipo.

Estas son las diferentes maneras de conseguir dinero:

- ★ Cada Bandido suma las fichas de Botín colocadas sobre su hoja de Personaje.

- ★ El título de Pistolero cambia un poco respecto del juego básico. Cada Bandido que tenga el tambor vacío al final de la partida gana 1000\$. Si no tienes el tambor vacío, no puedes recibir el título de Pistolero.

- ★ Se revelan los Documentos secretos colocados sobre las hojas de Personaje. Si la ficha coincide con el color del equipo, el equipo gana 4000\$. El señuelo no vale nada.

- ★ Se ha añadido al juego un nuevo título colectivo: el título de Grupo salvaje, que otorga 1500\$.

Para determinar qué equipo recibe este título, mirad las cartas de Bala que se han colocado debajo de la ficha de Grupo salvaje (son las Balas que los Bandidos han disparado contra los Escoltas) durante la partida. El equipo que haya disparado más Balas contra los Escoltas recibe el título de Grupo salvaje. En caso de empate, nadie recibe el título.



FIN DE LA PARTIDA

Al final de la partida, Il Professore otorga a su equipo el dinero que indica la posición de su marcador de Botín en el medidor de Plan diabólico (entre 0\$ y 1500\$).

Las cartas de Bala Neutral colocadas debajo de la ficha de Grupo salvaje por Il Professore se tienen en cuenta para calcular el total de su equipo.