

Un juego de Christophe Raimbault
 Ilustrado por Jordi Valbuena

COLT EXPRESS

FELIZ DÉCIMO ANIVERSARIO



COMPONENTES

**11 CARTAS DE
 PUÑETAZO ESPECIALES**

**17 FIGURAS DE
 PERSONAJE DE MADERA**



AL PATRON

- | | |
|------------------------------|---------------------------------|
| 1 Hoja de Personaje | 1 Carta de Apoyo |
| 1 Carta de Personaje | 1 Carta de Se Busca |
| 10 Cartas de Acción normales | 1 Carta de Objetivo del Marshal |
| 1 Carta de Idea Brillante | 1 carta de Cabalgar |
| 1 Carta de Prisionero | 6 cartas de Bala |

**60 FICHAS DE
 BOTÍN DE MADERA**



**CARRO DE
 CIRCO**

**CARRO DE
 MANO**

MARY PUMPKINS

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1 hoja de personaje | 1 carta de Puñetazo |
| 2 cartas de Disparo | 2 cartas de Hurto |
| 1 carta de Saludo | 2 cartas de Desplazar |
| 1 carta de Encanto | |

Para jugar con esta expansión, necesitas el juego básico Colt Express.

EL VAGÓN DEL CIRCO

Preparación

Inserta el Vagón de Circo en cualquier lugar de la fila de vagones del tren y coloca los 2 Cofres de Payaso boca abajo dentro de él. Uno vale 1000 \$ y el otro 0 \$.



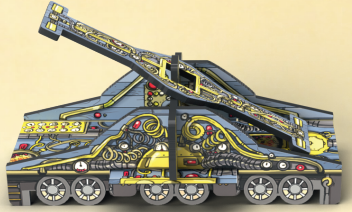
Efecto

Si tu Bandido termina su movimiento en el Vagón de Circo (*dentro o en el techo*), puedes cambiar de piso usando el cuello de la jirafa si quieres.

EL VAGÓN DE MANO

Preparación

Coloca el Vagón de Mano en la parte delantera del Tren del juego base, delante de la Locomotora.



Efecto

Puedes acceder al Vagón de Mano a través del techo o del interior del vagón adyacente.

Cuando tu Bandido aterriza en el Vagón de Mano y el Bandido de un oponente ya está allí, este último es lanzado automáticamente al techo del Vagón adyacente.

Si tu Bandido está en el Vagón de mano **al final de una ronda** y antes de que se resuelva el evento, desplaza el Vagón de mano al otro lado del tren (*si el Vagón de mano está delante de la Locomotora, colócalo detrás del Vagón de cola, y viceversa*).

A continuación, coloca en secreto tu Bandido (que estaba en el Vagón de mano) debajo del Vagón que elijas. Tus oponentes deben mantener los ojos cerrados mientras haces esto. Tu Bandido solo saldrá de su escondite al comienzo de la fase de Asalto de la siguiente ronda.

Nota: un Bandido en el Vagón de Mano se considera que está en el piso inferior.

AL PATRON

Comienza con 2 Carteras de 250 \$ en lugar de 1.



Al Patron es el rey de la corrupción. Nadie puede resistirse a sus propuestas financieras.

Durante la fase de Asalto: una vez por ronda, como acción, puedes comprar la Carta de Acción de un oponente. En cuanto se descubra la carta que te interesa, pero antes de que se resuelva, grita «¡Me la llevo!» y dale 1 de tus Monederos al propietario de la carta. Realiza la acción de la carta que has comprado como si la hubieras programado tú mismo. LUEGO, tu oponente puede realizar la misma acción.

Nota: puedes jugar como Al Patron en todas las expansiones. Solo tienes que sustituir a uno de los otros Bandidos.



MARY PUMPINKS

Una Bandida automatizada que solo se puede usar en el juego básico y posiblemente en la expansión Caballos y Diligencia. No funciona con las otras expansiones.

PREPARACIÓN

Prepara el juego como de costumbre, colocando a Mary a la derecha del Primer Jugador. Baraja su conjunto de 9 Cartas de Acción y colócalas en su Hoja de Personaje. Coloca una Joya dentro de los 3 últimos Cartas de Vagón, además de las Cartas de Botín habituales. Dale a Mary una Joya en lugar de un Monedero de 250 \$.

PODER DE MARY: LA PREFERIDA DEL MARSHAL

Mary nunca sube al tejado. Permanece en el interior del tren en todo momento. Si se encuentra con el Marshal, no huye al tejado, sino que permanece donde está. Incluso puede darle un Puñetazo al Marshal.

FASE 1: ¡PLANIFICACIÓN!

En los turnos de Mary, toma al azar la carta superior de su conjunto de Cartas de Acción y colócala en la pila central.

BALAS

Baraja las Balas que Mary reciba en su conjunto de Cartas de Acción. Si roba una carta de Bala, la descarta en la caja del juego y simplemente pasa su turno.

Al final de su turno, vuelve a barajar todas las cartas de Mary, incluso si estás jugando con las reglas avanzadas.

FIN DEL JUEGO

Mary no compite por el premio de Pistolera. Mary gana el juego si es la más rica de todos los Bandidos.



ACCIONES

SEDUCCIÓN

Gracias a sus poderes de seducción, Mary puede mover al Marshall y a todos los Bandidos hacia su ubicación actual. Si ya están dentro de su Carta de Vagón, se quedan allí. Si están en el techo de la Carta de Vagón de Mary, deben cambiar de piso. Si están dentro de una Carta de Vagón diferente, se mueven 1 Carta de Vagón hacia Mary, sin cambiar de piso. Si están en el techo, se desplazan 3 Cartas de Vagón como de costumbre, intentando acercarse lo más posible a Mary.



PUÑETAZO

La Carta de Puñetazo de Mary apunta a todos los Personajes (incluido el Marshall) que están en su ubicación, enviándolos hacia la parte trasera del tren si es posible. Mary pierde su Botín en el siguiente orden:



SALUDO

Mary y el Marshall cambian de ubicación. A continuación, aplica los efectos del Marshall a los Bandidos que están con él. Si Mary y el Marshall están en la misma ubicación, no ocurre nada.

ATRACO

Durante un Atraco, Mary toma el Botín en el siguiente orden:



DESPLAZAR

Mary se desplaza en la dirección del Vagón que tiene más Joyas. Si hay un empate, se desplaza hacia la Locomotora.

DISPARAR

Los disparos de Mary afectan a todos los objetivos potenciales, incluida Belle. Esto significa que Mary puede distribuir varias Cartas de Bala en una sola acción de Disparo. Ella no tiene ninguna Carta de Bala propia, y en su lugar utiliza Cartas de Bala Neutrales. Los Bandidos que son alcanzados sueltan una Joya si tienen una.

LAS FICHAS DE BOTÍN DE MADERA



Reemplaza tus fichas de cartón por las de madera, que son más resistentes.

Hay una caja fuerte adicional por valor de 0 \$, que puedes utilizar para añadir un elemento sorpresa a los Robos.

LAS FIGURAS DE MADERA DE LOS PERSONAJES



LAS CARTAS DE PUÑETAZO ESPECIALES

Siempre puedes añadir estas cartas a tu juego de Cartas de Acción. Esto significa que tendrás 2 Cartas de Golpe a tu disposición.

El Bandido objetivo de una Carta de Puñetazo especial no se desplaza a un vagón adyacente, sino que cambia de piso.

**BOARD
GAME
ARENA**



**¡JUEGA
AHORA!**

¡Disfruta de 30 días de acceso **GRATIS** a Colt Express en Board Game Arena escaneando este código QR! La oferta se activará una vez validada en el sitio web de Board Game Arena.