

# COLT EXPRESS



Het is 11 juli 1899, 10.00 uur in de ochtend.

De Union Pacific Express heeft net Folsom, New Mexico verlaten, met 47 passagiers aan boord. Kort na het vertrek horen de passagiers voetstappen boven hun hoofd, en daarna schoten. Tot de tanden gewapende bandieten beroven zonder pardon eerbare reizigers van hun geldbuidels en juwelen. Zullen de bandieten hier ongeschonden uit komen?

Zullen ze er in slagen om de geldkoffers met de salarissen van de werknemers van de Nice Valley Coal Company, die worden bewaakt door Marshal Samuel Ford, te roven?

Er is echter slechts één bandiet die zijn doel zal bereiken: de rijkste bandiet worden!

 40'

 2-6

 10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

## INHOUD

★ 6 treinwagonnetjes



★ 1 locomotief

*Opgelet: Voordat je het spel voor de eerste keer gaat spelen moet je de wagonnetjes en de locomotief voorzichtig, aan de hand van de handleiding, monteren.*

★ 10 Decor stukken

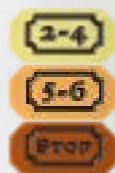
★ Buitfiches met verschillende waarden

- 18 geldbuidels met een waarde van tussen de \$ 250 en \$ 500
- 6 juwelen met een waarde van \$ 500 per stuk
- 2 geldkoffers van elk \$ 1000



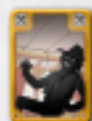
★ 17 Rondekaarten:

- 7 kaarten voor 2-4 spelers
- 7 kaarten voor 5-6 spelers
- 3 treinstationkaarten



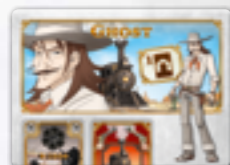
★ 1 Marshal pion

★ 13 neutrale kogelkaarten



**Speelstukken voor elke speler (6 x)**

★ 1 karakterblad



★ 1 karakterkaart



★ 10 actiekaarten



★ 6 kogelkaarten

★ 1 bandiet pion

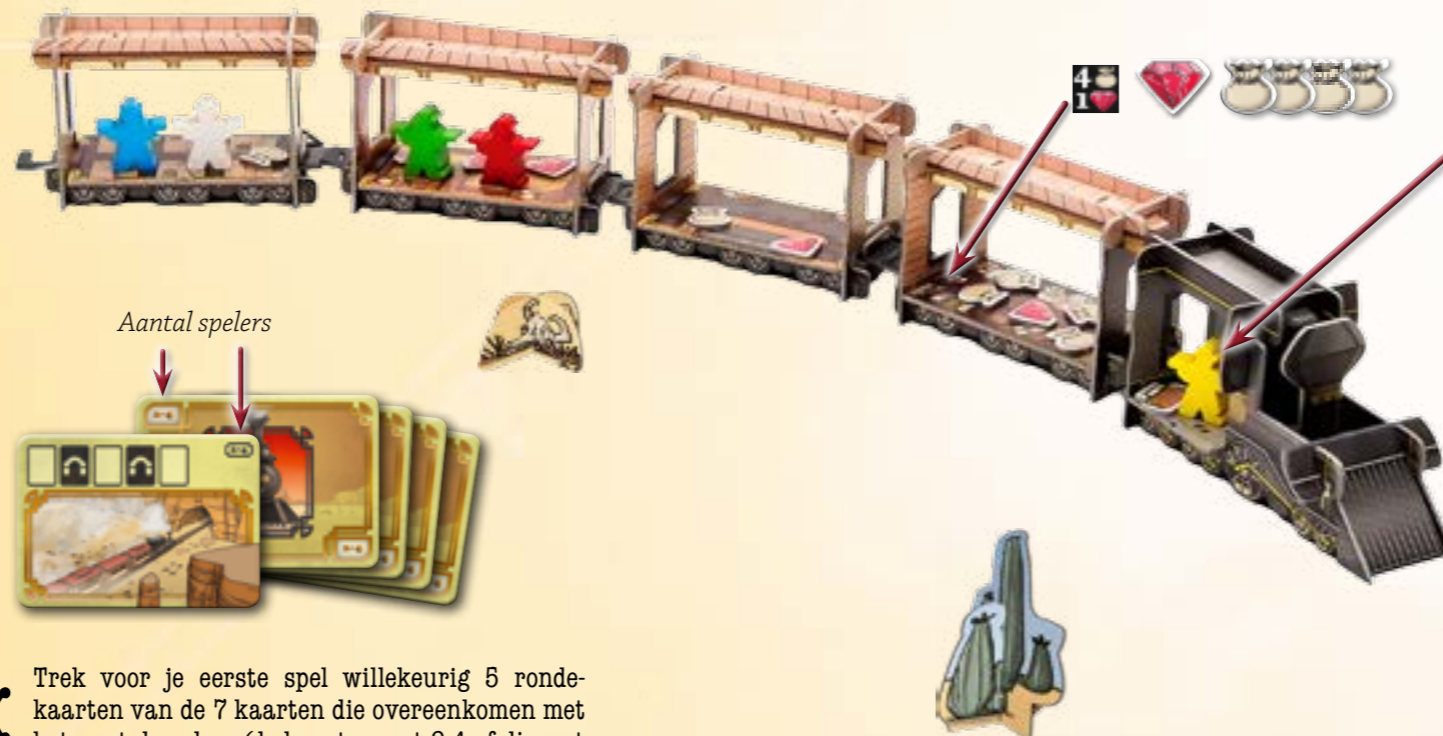


**Hieronder volgen de regels voor het spel voor 3-6 spelers. Zie pagina 6 voor de spelregels voor een 2-personenspel.**

## VOORBEREIDING



Zet de locomotief in het midden van de tafel en bevestig het aantal wagonnetjes aan de locomotief dat gelijk is aan het aantal spelers. Je kunt zelf de wagonnetjes kiezen en ze in een zelfgekozen volgorde plaatsen.



Leg een aantal geldbuidels met waarde \$250 opzij, gelijk aan het aantal spelers. Plaats daarna in elke wagon het aantal buitfiches dat is aangegeven op de vloer van de wagon.

*De passagiers dragen waardevolle spullen bij zich, die jij van ze kunt stelen!*



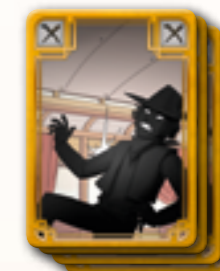
Plaats de Marshal pion en een geldkoffer in de locomotief.

*Gedurende het spel zal de Marshal de bandieten tegenwerken. Het is aan jou om hem op het juiste moment bij zijn geldkoffer weg te lokken.*



Leg de 13 neutrale kogelkaarten naast de locomotief.

*Dit zijn de verwondingen die de Marshal of een speciale gebeurtenis aan de bandieten kunnen toebrengen.*



Trek voor je eerste spel willekeurig 5 rondekaarten van de 7 kaarten die overeenkomen met het aantal spelers (de kaarten met 2-4 of die met 5-6) en schud deze. Maak een gedekte stapel.

*Voor je volgende spellen kun je de geavanceerde voorbereidingsregels gebruiken (zie pagina 9).*

*Op deze wijze krijg je een verhaal met 5 gebeurtenissen die het verloop van de overval in kaart brengen. Je zult het één en ander ontdekken tijdens het spel.*

### HET PLAATSEN VAN DE BANDIETEN

Neem de bandiet pionnen die horen bij de karakters die meespelen en trek er willekeurig één van.

De speler die dit karakter heeft gekozen is de start-speler in de eerste ronde.

De eerste speler plaatst zijn pion in de laatste wagon. De speler links van hem plaatst zijn pion in de voorlaatste wagon, de volgende speler weer in de laatste en zo verder...

*Op het plaatje is **Doc** de eerste speler, **Cheyenne** de tweede, **Ghost** de derde, en **Tuco** is de vierde speler.*



*Opmerking - De andere kant van het karakterblad wordt gebruikt om de expert variant te spelen (zie pagina 11).*



Elke speler kiest een karakter en neemt het bijbehorende karakterblad (of karakterkaart als je niet veel ruimte hebt) en plaatst deze voor zich.

Elke speler neemt ook een geldbuidel van waarde \$250 en plaatst deze gesloten op zijn karakterblad, zodat de waarde geheim blijft.

*Tijdens het spel zul je jouw buit op je karakterblad verzamelen. De waarde van de geldbuidels moet je verborgen houden voor de andere spelers. Je mag je eigen geldbuidels op elk moment zelf bekijken.*

Hij schudt de 10 actiekaarten van zijn kleur en legt ze gesloten op zijn karakterblad: Dit is de persoonlijke stapel van de speler.

*Alle spelers hebben dezelfde set actiekaarten.*

Hij plaatst de 6 kogelkaarten van zijn kleur op zijn karakterblad, in de volgorde van het aantal kogels. Deze stapel vormt de cylinder.

*Aan het begin van het spel is de cylinder van je geweer vol. Je zult proberen op je tegenstanders te schieten om ze te vertragen.*



## DOEL VAN HET SPEL



Om het spel te winnen moet je de rijkste bandiet van het Wilde Westen worden. Om dit doel te bereiken moet je er voor zorgen dat je meer buit verkrijgt dan je tegenstanders – pas er daarbij wel op dat je niet te vaak wordt geraakt door de rondvliegende kogels. Voor de scherpshutters is er nog een extra prijs van \$ 1000.

Elke speler heeft 10 kaarten voor 6 verschillende acties: Verplaatsing (x2), Van niveau wisselen (x2), Schiet (x2), Slag (x1), Beroving (x2), Marshal (x1).

Het spel bestaat uit 5 rondes. Elke ronde bestaat uit twee fases:

★ **Fase 1: Planfase:** De spelers leggen één voor één hun actiekaarten op een gemeenschappelijke stapel in het midden van de tafel.

★ **Fase 2: Actiefase:** De in de Planfase gespeelde actiekaarten worden uitgevoerd.

## DE BEURTEN



Opmerking - Deze kaarten kunnen ook ronde effecten tonen (zie de geavanceerde regels op pagina 9).



**Standaard beurt** - De actiekaarten moeten open worden gespeeld tijdens deze beurt.



**Tunnel** - De actiekaarten moeten gesloten worden gespeeld tijdens deze beurt.



**Versnellen** - Tijdens deze beurt speelt elke speler twee keer achter elkaar (door 6 kaarten te nemen, of twee kaarten te spelen, of 3 kaarten te nemen en een kaart te spelen).



**Wisselen** - De huidige beurt wordt tegen de klok in gespeeld, beginnend bij de eerste speler.

## FASE 1: PLANFASE

De eerste speler trekt de bovenste rondekaart en plaatst deze open op tafel zodat iedereen deze kan zien.

Deze rondekaart vermeldt het aantal beurten, met kaarticoontjes, gedurende deze fase. Tevens geeft deze kaart aan hoe de beurten zullen verlopen (zie de uitleg van de rondekaarten op de volgende bladzijde).



Aan het begin van een ronde schudt iedere speler zijn stapel en trekt 6 kaarten. Dit zijn zijn handkaarten.

Tijdens deze fase bepaal je wat je gaat doen door een aantal beurten achter elkaar actiekaarten te stapelen. Je voert de effecten nog niet uit: er gebeurt niets in de trein.

Probeer voor te stellen wat er zal gaan gebeuren en wat de consequenties zijn van jouw acties op die van je tegenstanders.

Met de klok mee, beginnend bij de startspeler, speelt elke speler zijn beurt.

**Tijdens zijn beurt moet een speler:**

★ **Ofwel een actiekaart open spelen (tenzij anders aangegeven) van zijn hand naar de gezamenlijke stapel;**

★ **of 3 kaarten trekken van zijn stapel actiekaarten en deze toevoegen aan zijn handkaarten.**

De Planfase eindigt als het aantal beurten dat op de rondekaart staat aangegeven is afgewikkeld.

Als een speler kaarten in zijn hand over heeft, legt hij deze boven op zijn persoonlijke stapel.



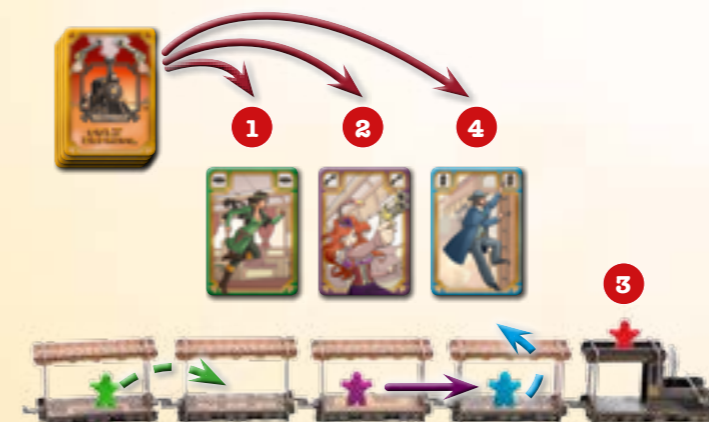
Deze rondekaart geeft aan dat er 4 beurten zijn deze ronde.

Voorbeeld van de eerste beurt

- 1 **Cheyenne** is de eerste speler voor deze ronde. Ze speelt een Verplaatskaart uit haar hand.
- 2 **Belle**, links van haar, speelt een Schietkaart boven op de kaart van **Cheyenne**.
- 3 **Tuco**, links van **Belle**, kiest er voor om drie extra actiekaarten te trekken, in plaats van een kaart te spelen. Hij neemt de drie kaarten van zijn stapel en voegt ze toe aan zijn handkaarten.
- 4 Als laatste legt **Doc** een Slagkaart op de kaart van **Belle**.

Vervolgens wordt de tweede beurt gespeeld. De kaarten zullen op dezelfde gezamenlijke stapel worden gelegd.

## FASE 2: ACTIEFASE



- 1 **Cheyenne** verplaatst zich.
- 2 **Belle** schiet op **Doc**.
- 3 **Tuco** voert geen actie uit: in plaats daarvan trekt hij 3 kaarten.
- 4 **Doc** wisselt van niveau.

Zie pagina's 6 en 7 voor een gedetailleerde beschrijving van de acties.

Nu alle acties zijn bepaald is het tijd om de effecten uit te voeren. Alle spelers beginnen met uitvoeren... en het vertragen van de acties van de tegenstanders!

De eerste speler pakt de gezamenlijke stapel actiekaarten die tijdens de planfase gecreëerd is en draait deze om, zonder de volgorde van de kaarten te veranderen.

De acties van de spelers worden één voor één uitgevoerd, beginnend bij de bovenste kaart (de kaart die als eerste gespeeld werd).

**De in de Planfase geplande acties moeten, indien mogelijk, in de Actiefase worden uitgevoerd. De geplande acties zijn verplicht.**

Wanneer alle acties zijn uitgevoerd worden de kaarten teruggegeven aan de spelers. Elke speler schudt al zijn kaarten (10 actiekaarten en eventuele kogelkaarten verkregen tijdens de vorige rondes). Daarna plaats je de stapel op je karakterblad.

De speler die links van de startspeler zit (Speler 2), wordt de startspeler voor de volgende ronde. De nieuwe startspeler pakt de overgebleven rondekaarten en legt deze voor zich neer. De volgende ronde kan nu beginnen.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer 5 rondekaarten zijn afgewikkeld. Elke speler telt de waarde van al zijn buitfiches op zijn karakterblad bij elkaar op.

De prijs voor de scherpshutter wordt toegekend aan de speler die de meeste kogels heeft afgevuurd (dat is: degene die de minste kogelkaarten van zijn kleur over heeft). Deze prijs is \$ 1000 waard.

De speler met het meeste geld wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler (van de spelers met het meeste geld) die de minste kogelkaarten heeft ontvangen.

# DE ACTIEKAARTEN

Een bandiet kan zich slechts in de trein **1** bevinden, of op het dak van de trein **2**. Let op: een bandiet kan zich bij het begin van het spel niet op het dak van de trein bevinden.

De locomotief volgt exact dezelfde regels als een wagon.

### VERPLAATSING

Verplaats je bandiet:

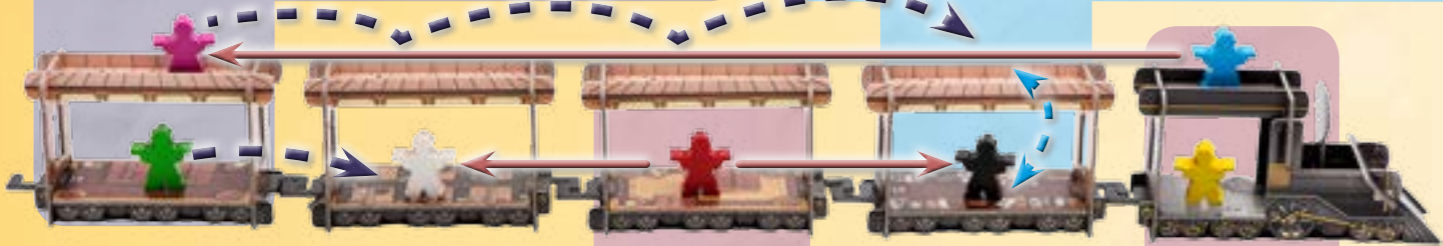
- van 1 wagon naar de aangrenzende wagon, vooruit of achteruit, wanneer hij in de trein is;
- een afstand van 1 tot 3 wagons (naar keuze), vooruit of achteruit, wanneer hij op het dak staat.

### VAN NIVEAU WISSELEN

Verwissel de positie van je bandiet:

- van binnen in de wagon naar het dak van de wagon waar hij zich bevindt of;
- van boven op het dak van de wagon waar hij zich bevindt naar binnen in de wagon.

Over het dak rennen scheelt tijd. Ook ontwijk je daarmee de Marshal.



### SCHIET

Kies één van je tegenstanders als slachtoffer en geef hem één van je kogelkaarten. Het slachtoffer legt de kogelkaart die hij heeft gekregen op zijn persoonlijke stapel. Het is niet mogelijk om een bandiet die in dezelfde wagon staat als jij, of op hetzelfde dak staat, als slachtoffer te kiezen.

- Als je in een wagon staat, kun je alleen een bandiet raken die zich in een aangrenzende wagon bevindt. Dit kan een wagon zijn die zich voor of achter jouw wagon bevindt. Als de wagon zich verder weg bevindt (meer dan één wagon), kun je de bandieten dus niet raken.
- Als je op het dak staat, kun je een bandiet raken die ook op het dak staat, en die zich in de vuurlinie bevindt. Je kunt een bandiet niet raken als hij op het dak staat van de wagon waar jij zelf ook op staat. Een bandiet bevindt zich in de vuurlinie als er tussen jullie beiden geen andere bandiet staat. Als zich meerdere bandieten bevinden op het dak van dezelfde wagon, wordt verondersteld dat ze naast elkaar staan. Ze staan dan niet achter elkaar. Jij mag je slachtoffer kiezen.

Als er geen tegenstander is om te raken, moet je jouw kogelkaart houden: jouw schietactie heeft verder geen effect. Je schietacties hebben ook geen effect meer als je kogelkaarten opraken tijdens het spel.



Doc schiet Belle neer.

Als je een bandiet raakt, geef je hem één van je kogelkaarten. Hiermee ding je mee naar de titel van scherpschutter.

Maar wat belangrijker is, met jouw actie zorg je er voor dat je tegenstander gehandicapt raakt. De kogelkaart is immers waardeloos voor hem en vertraagt zijn actiemogelijkheden.



# BEROEVING

Neem een buitfiche naar keuze (zonder naar de onderkant te kijken) van de wagon waar je je bevindt en plaats deze op je karakterblad.

Als je op het dak staat mag je dus geen buitfiche uit de wagon nemen, en vice versa.

Als er geen buitfiche ligt op de plek waar jouw bandiet zich bevindt, heeft de actie geen effect.



Doc slaat Django.

# SLAG

Kies een tegenstander die zich bevindt op het dak van een wagon waarop jij ook staat, of zich in een wagon bevindt waarin jij ook staat. Als jouw slachtoffer een buitfiche heeft, verliest hij een buitfiche. Jij kiest een buitfiche van zijn karakterkaart en legt het in de wagon of op het dak van de wagon waarin/ waarop jij je bevindt. Als je een geldbuidel kiest, mag je de waarde van het fiche niet bekijken.

Vervolgens verplaats je jouw slachtoffer naar een aangrenzende wagon. In de meeste gevallen mag jij kiezen of het slachtoffer naar voren of naar achteren gaat. Je kunt alleen niet kiezen als het slachtoffer zich in de locomotief bevindt of in de achterste wagon.

Door een slag kun je er voor zorgen dat een tegenstander zijn waardevolle buit verliest. Ook kan zijn plan hierdoor in de war raken.

# MARSHAL

Je mag de Marshal een wagon naar voren of naar achteren verplaatsen.

Let op! Wanneer een bandiet een wagon betreedt waar ook de Marshal is, of wanneer de Marshal een wagon betreedt waar bandieten zijn, moeten ze ontsnappen naar het dak van die wagon (zelfs als ze daar net vandaan komen).

Een bandiet kan nooit in dezelfde wagon blijven als waar de Marshal is.

De gevluchte bandieten krijgen tevens meteen een neutrale kogelkaart. Deze moeten ze op hun persoonlijke stapel leggen.

Als de stapel met neutrale kogelkaarten op is, of er niet meer voldoende neutrale kogelkaarten zijn om uit te delen, ontvangen de bandieten geen kogelkaarten meer als ze de Marshal tegen komen.

De Marshal verdedigt de passagiers: hij gaat nooit het dak op.



Django verplaatst de Marshal die de wagon betreedt, waar Ghost is. Ghost ontvangt een neutrale kogelkaart voordat hij ontsnapt naar het dak.

Op dit moment ken je alle regels voor een eerste spel.

De volgende pagina's zullen je een aantal regels leren die je kunt gebruiken zodra je de basisregels gewend bent.

## DE BANDIETEN



*Ghost is een discreet figuur.*

### **GHOST**

In de eerste beurt van elke ronde mag Ghost zijn actiekaart gesloten op de gezamenlijke stapel leggen.

Als je er voor kiest om tijdens de eerste beurt drie extra actiekaarten te trekken, dan kun je de speciale vaardigheid van Ghost niet meer gebruiken tijdens deze ronde.

### **DOC**

Doc trekt aan het begin van elke ronde 7 kaarten in plaats van zes.

*Doc is de slimste van de bende.*



### **TUCO**

Tuco kan ook door het dak van de wagon schieten en raakt dan een bandiet die zich op een ander niveau van deze wagon bevindt.

*Het dak kan de schoten van Tucó niet stoppen.*

### **CHEYENNE**

Als Cheyenne een bandiet slaat, kan zij de geldbuidel oppakken die de bandiet door de slag laat vallen.

Als de bandiet een juweel of een geldkoffer verliest (jouw keuze) dan valt deze zoals altijd op de vloer (of dak) van de wagon.

*Cheyenne is een voortreffelijk zakkenroller.*



### **BELLE**

Belle kan niet het slachtoffer zijn van een schietactie of een slagactie als een andere bandiet ook als slachtoffer van de actie kan fungeren.


*Belle's schoonheid is haar belangrijkste wapen.*

### **DJANGO**

Als Django op een bandiet schiet, verplaatst het slachtoffer zich één wagon in de richting van het schot. Houd er daarbij rekening mee dat een bandiet de trein nooit kan verlaten.

*De schoten van Django zijn zo krachtig dat je naar achteren wordt geslingerd.*

## DE GEBEURTENISSEN

De geavanceerde regels voegen speciale rondekaarten toe: de treinstationkaarten. 

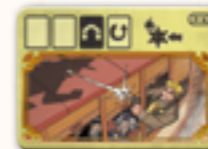
De zesde stap van de voorbereiding wordt als volgt aangepast: neem 4 normale rondekaarten en schud deze. Kies een willekeurige treinstationkaart - houd deze gesloten. Maak een gesloten stapel van 5 kaarten door de 4 normale rondekaarten op de treinstationkaart te leggen.

*Opmerking - Wanneer de neutrale kogelkaarten op zijn of er zijn er niet genoeg voor iedereen, dan krijgen de bandieten geen kogels.*



### **De boze Marshal**

De Marshal raakt de bandieten die op het dak staan van de wagon waarin hij staat. Deze bandieten krijgen ieder een neutrale kogelkaart. De Marshal wordt vervolgens één wagon verder geplaatst, richting de achterste wagon. Als de Marshal al in de achterste wagon staat, blijft hij daar staan.



### **Zwenkarm**

Alle bandieten die zich op het dak bevinden, verplaatsen zich naar de achterste wagon.



### **TREINSTATIONKAARTEN**



### **Wraak van de Marshal**

Alle bandieten die zich bevinden op het dak van de wagon waar de Marshal zich ophoudt, moeten een geldbuidel inleveren. Ze moeten de geldbuidel met de laagste waarde van hun karakterkaart verwijderen.



Een bandiet kan alleen een geldbuidel verliezen, dus geen juwelen of geldkoffers.

## GEAVANCEERDE REGELS

Na een aantal spellen zul je met de speciale krachten van de spelers en de gebeurtenissen beschreven op deze bladzijde kunnen spelen.

Sommige rondekaarten, inclusief de treinstationkaarten, laten gebeurtenissen plaatsvinden. De gebeurtenissen vinden steeds plaats aan het einde van de ronde, na de Actiefase (Fase 2).



De symbolen worden hieronder uitgelegd.



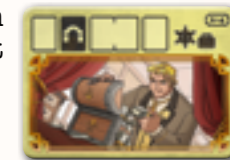
### **Remmen**

Alle bandieten die zich op het dak bevinden, verplaatsen zich één wagon naar voren, richting de locomotief.



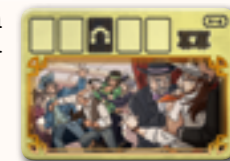
### **Pak alles**

Leg de tweede geldkoffer in de wagon waar de Marshal zich op dat moment bevindt.



### **Opstand van de passagiers**

Alle bandieten die zich in een wagon bevinden, krijgen een neutrale kogelkaart.



### **Zakken rollen**

Iedere bandiet die alleen aanwezig is in een wagon of op het dak van een wagon, mag een geldbuidel nemen, als er een geldbuidel aanwezig is op de plek waar hij zich bevindt.



### **\$250 De conducteur gijzelen**


Elke bandiet die zich in of op de locomotief bevindt, ontvangt een geldbuidel van \$250.



## SPECIALE REGELS 2 BANDIETEN PER SPELER

Deze speciale regels, gereserveerd voor de ervaren spelers, maken het mogelijk om met 2 of 3 spelers te spelen. Elke speler neemt 2 bandieten in plaats van 1.

### VOORBEREIDING

Gebruik de rondekaarten voor 2-4 spelers. 

Voor 2 spelers, gebruik 3 wagons.

Voor 3 spelers, gebruik 4 wagons.

Neem Ghost, Doc en Belle apart. Geef ze willekeurig een partner via de overgebleven 3 bandieten. Dan kiest elke speler een team.

Leg alle dubbele actiekaarten van elke bandiet af, alsook één Marshalkaart van een bandiet naar keuze.

Je zult 11 kaarten over hebben in je hand (zie de kolom hiernaast).

Schud de kaarten om je persoonlijke stapel te maken. Zo speelt elke speler met een mix van actiekaarten van de twee bandieten.

Om de bandieten in de trein te plaatsen, nemen de spelers in het geheim een pion in elke hand. De handen worden tegelijkertijd onthuld. De bandiet in de linkerhand gaat naar de laatste wagon, de andere bandiet gaat naar de één na laatste wagon.

### EEN RONDE BEGINNEN

Aan het begin van de ronde, vóór het schudden van de persoonlijke stapel, mogen de spelers al één kaart kiezen. Na de rest van de kaarten geschud te hebben, trekken ze nog 6 extra kaarten (dus beginnen ze met 7 kaarten in plaats van 6).

### DEKKINGSREGEL

Tijdens een normale beurt (dus geen tunnel, verwisseling, versnelling...), wanneer een speler een schiet-actie speelt, mag hij meteen in dezelfde actie nog een actiekaart spelen van zijn andere bandiet.

Deze tweede actie mag geen Marshal-actie zijn.

Opmerking - Hoewel de buit van de twee bandieten aan het einde van het spel bij elkaar opgeteld worden, moet de geroofde buit tijdens het spel op het karakterblad van het juiste karakter geplaatst worden.



## EINDE VAN HET SPEL

Elke speler telt de waarde van zijn buitfiches van beide bandieten bij elkaar op.

De scherpschutter prijs wordt uitgereikt aan de speler die het grootste totaal aantal kogelkaarten heeft uitgedeeld.

Maar pas op, elke speler krijgt één minpunt voor elke kogelkaart van zijn eigen kleur in zijn persoonlijke stapel (dit betekent dat één van zijn eigen bandieten de ander geraakt heeft).

## EXPERT VARIANT

Om meer controle over het spel te krijgen, kunnen gevorderde spelers een aflegstapel vormen, rechts van hun persoonlijke stapel. De volgende aanpassingen zijn dan ook nodig:

★ Je mag, aan het einde van de Planfase, die kaarten in de hand houden die je eventueel in de volgende ronde wilt gebruiken.

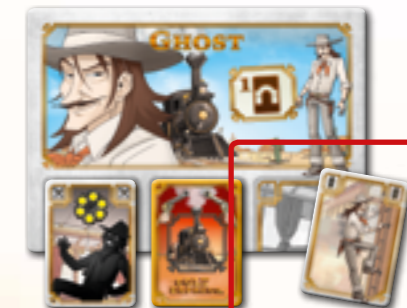
★ Leg de actiekaarten die je gedurende de Actiefase terug krijgt van de startspeler, open op je aflegstapel. Maar de kogelkaarten die je van je tegenstanders krijgt moet je gesloten boven op je trekstapel leggen.

★ Trek aan het begin van elke ronde kaarten van je trekstapel en vul zo je handkaarten tot 6 kaarten aan.

## SPECIFICATIES BIJ DE KARAKTERS

Ghost geeft de speler de mogelijkheid om de eerste kaart gesloten te plaatsen, onafhankelijk of dit een kaart is van Ghost of van zijn andere bandiet. Hij is niet verplicht om gesloten te spelen, als hij bijvoorbeeld gebruik wil maken van de dekkingsregel.

Doc laat je 7 kaarten trekken: je speelt daardoor met 8 kaarten in de hand.



★ Wanneer de trekstapel op is, en je kaarten moet trekken, schud je je aflegstapel om een nieuwe trekstapel te maken. Je mag op elk moment de kaarten in je aflegstapel bekijken.

## CREDITS

Ludonaute  
20 boulevard Dethéz  
13800 Istres - France  
contact@ludonaute.fr  
www.ludonaute.fr



Christophe Raimbault

Jordi Valbuena

Controle: Michel Baudoin & Stefan Meeuwssen

© 2016 Ludonaute, Alle Rechten Voorbehouden.

© 2016 COLT Express, Alle Rechten Voorbehouden.

Distributed by Asmodee  
18 rue Jacqueline Auriol  
Quartier Villaroy B.P. 40119  
78041 GUYANCOURT Cedex  
www.asmodee.com



Distributie: Enigma Distribution Benelux B.V.  
Wethouder den Oudenstraat 8  
5706 ST Helmond  
Nederland  
www.enigmadistribution.nl



# DE VOLGENDE AFLEVERINGEN VAN JE WESTERN AVONTUREN



Nu ook beschikbaar!

Uitbreiding

## PAARDEN EN POSTKOETS

Spring op je trouwe paard en lanceer een aanval op de postkoets.

Meer geld, meer beweging, meer pret!

2 - 6 spelers



Uitbreiding

## MARSHAL EN GEVANGENEN



Welke kant ga jij kiezen?

Ga je de Marshal spelen? Of sluit jij je aan bij de bandieten, nu vergezeld door de mysterieuze Mei?

3 - 8 spelers



Release oktober 2016

# COLT EXPRESS

De app!

Beschikbaar eind 2016.

