COLT EXPRESS

MARSHAL & PRISONERS

40'

3-8

10+

http://www.coltexpress.ludonaute.fr

CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA

A fordítást készítette:
Senger (Katona Tamás)

Lektorálta:
Aratan Erdei Attila

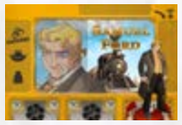
Már megint... Ezek a becstelen törvényen kívüliek aljas cselszövéssel próbálják kifosztani a Union Pacific Expresst. Samuel Ford marsall felfegyverkezve készen áll a fogadásukra, de egy új ellenféllel a megfoghatatlan Mei - jel is szemben találja magát. Jó lesz elővigyázatosnak lenni, mert az a nő legalább olyan veszélyes, mint egy vipera!

ELEMEK

- 1 Rabszállító

Megjegyzés: Az első játék előtt óvatosan szereld össze a rabszállító vagont használva a mellékelt összeszerelési útmutatót.

- 2 Karakter lap



- 1 Kinevezett marsall figura

- 1 ló figura (ha az első kiegészítővel együtt szeretnétek használni a 7. figurát)

- 2 Postás zsák $200 vagy $1200

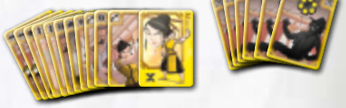
- 1 Pénzeszsák 200 $

- 7 Fogoly kártya

- 7 Nagyszerű ötlet kártya

- 7 Körözési plakát

- 18 kártya Mei-nek.



- 23 Marsall kártya

- 14 Marsall célkártya

7 végzés

7 különleges cél

- 13 forduló kártya

– 5 kártya 2,3 vagy 4 bandita részére
– 5 kártya 5,6 vagy 7 bandita részére
– 3 Vasútállomás kártya

- 3 Veszekedés kártya (arany-, ezüst-, bronz ütés)

Az alapjáték sárga marsall figurája Mei figurája lesz. Az ebben a kiegészítőben lévő marsall figura lesz az új marsall (csillag meg minden).

A játék Célja

Utálod a törvénytelenséget? Ebben a kiegészítőben az egyikőtök lesz a Marshal, akinek 5 célja van, amit meg kell valósítania. Ha a kitűzött 5 célból legalább 4 et sikerül elérnie akkor megnyeri a játékot. Akkor és csak akkor, ha a Marshal elbukik (nem sikerül legalább 4 et elérnie a kitűzött célok közül) akkor a leggazdagabb bandita nyeri meg a játékot.
Megjegyzés:A szabálykönyvben minden játékosra mint Marsall vagy banditaként hivítkozunk.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos távolítsa el az akciókártyái közül a Marsall kártyát és tegye vissza a dobozba, hiszen ezzel a kiegészítővel erre nem lesz szüksége.
Ha a Lovak és Postakocsi nélkül szeretnétek játszani (az alapjátékkal és ezzel a kiegészítővel) akkor a Lovaglás lapokat tegyétek vissza dobozba (ha viszont az első és második kiegészítő is egyszerre kap helyet akkor maradjanak a Lovaglás lapok is).
Minden banditának a kártyái közé tegyétek be a megfelelő Nagyszerű ötlet kártyát.
Minden banditának a körözési plakátjának az az oldala legyen felül, ami őt ábrázolja (500 $)

1. Válaszatok ki egy játékost, aki a Marsall lesz. A játékos vegye maga elé a Marsall karakterlapját és tegye rá a 3 veszekedő kártyát képpel lefelé úgy, hogy az arany legyen legfelül a bronz meg legalul).(az a kártya van legalul amelyiken a Marshall eléggé meg van verve és az van legfelül amelyiken teljesen jólfésült)
2. Keverje meg a Marsall akció kártyáit és helyezze őket a Marsall karakter lapon képpel lefordítva a húzópakli helyére
3. A tölténykártyákat 2 pakliban (6/pakli) helyezze a Marsall kártyán a megfelelő helyre a szokásos módon
4. Azokat a végzés kártyákat, amelyekhez tartozó karakterek nincsenek játékban tegye vissza a dobozba. A megmaradt lapokat keverje meg, majd húzzon 2-t úgy, hogy NEM nézi meg őket.

Ha 2 vagy 3 bandita játszik, akkor azokat a célkártyákat amelyiken a „4+" felirat szerepel tegyétek vissza a dobozba. (értelem szerűen ezekre akkor lesz szükség ha 4-en vagy annál többen játszanátok.) Ezután keverjétek meg a megmaradt kártyákat majd húzzatok belőlük 3 at. Ezt a 3 kártyák és az előző (4) lépésben félretett két végzés kártyát együtt keverje össze a Marshall anélkül, hogy megnézné őket, majd tegye a Marshall vezetés kártyának a tetejére. (ezek lesznek azok a célok amelyeket a Marshallnak teljesítenie kell a játék megnyeréséhez.)

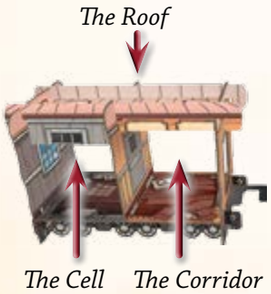
A Vonat összeállítása 4 bandita és egy Marsall esetén

2,3,4 bandita esetén a mozdony+ 4 vagon + rabszállító. (mindig a legutolsó)
5,6,7 bandita esetén mozdony, 5 vagon + rabszállító (mindig a legutolsó)
A szokásos táska helyett most a mozdonyba a két postászsákot tegyétek úgy, hogy az értékük nehogy kiderüljön.
A játékosok számától függetlenül a rabkártyákból húzzatok 3-at(az összes közül nem csak amik éppen játékban vannak) amit képpel felfordítva a rabszállító vagon után rakjatok. A fennmaradó rabkártyákat tegyétek vissza a dobozba.
A Marsallt tegyétek a mozdonyba. A Marsall az 1. játékos. A tőle balra ülő a 2. és így tovább.
A páros játékosok a rabszállító előtti vagonból kezdik a játékot míg a páratlanok (kivéve a Marsall) az azt megelőző kocsiból. A banditákkal ellentétben a Marsall karakterlapján nincsen 250$.¿
A játékot a Marsall kezdi, mint első játékos. A második körben a tőle balra ülő játékos lesz a kezdőjátékos és így tovább.

Rabszállító és a Nagyszerű ötlet

Rabszállító kocsi

Idézet a Kézikönyv a Vadnyugat tökéletes kalózainak kézikönyvből 247. oldal:" Előbb vagy utóbb a bandita egy cellában találja magát. De a Vadnyugat tökéletes kalózának egy cella nem a véget jelenti sokkal inkább egyfajta átmenet. Szállj önmagadba és válj eggyé az álmaiddal és reményeiddel. erőltesd meg magad, hogy megértsd a célt. Legyél te a börtön és keresd meg a hibát az olcsó kivitelezésben….



„Szabad" bandíták nem tartózkodhatnak a börtöncellában. A rabszállító tetején, illetve a folyosón igen. (csak elfogott bandita lehet a börtöncellában).

Nem üthetsz és nem lőhetsz meg egy börtöncellában sínylődő bandität még akkor sem, ha nagyon megérdemelné. Nem üthetsz vagy lőhetsz meg egy bandität úgy hogy az a cellába kerüljön. A börtönben ücsörgő bandíták által kijátszott akció kártyáknak nincs hatása a Tolvajlás fázis alatt amíg nem játszottak ki nagyszerű ötlet kártyát.

Nagyszerű ötletkártya

Idézet a „Kézikönyv a Vadnyugat tökéletes kalózainak" kézikönyvből 165. oldal: „Vegyünk két csalót. mindketten sikeresek. Mi a különbség a siker és a kudarc között? A NAGYSZERŰ ÖTLET. Amely a kellő pillanatban pattan ki egy sikeres bandita fejéből és menti meg a kellemetlen helyzetektől."

Új húzási szabály (1. FÁZIS Cselszövés)

Az alapjáték húzási szabályai megváltoznak. Válasz egyet a következő lehetőségek közül:

- Húzz 3 kártyák a húzópakliból.
- Nézd át a paklidat (ha haladó szabályok szerint játszotok akkor akár a húzó akár a dobó paklit) hogy megkeresd a Nagyszerű ötlet kártyát és a kezedbe vedd. Utána keverd meg a paklit.

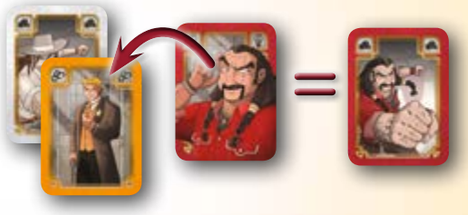
A húzás előtt kell döntened, hogy melyik lehetőséget választod.

Nagyszerű ötlet akció.

Attól függ, hogy hogy viselkedik ez az akció, hogy pontosan hol is tartózkodsz a vonaton.

Ha nem a rabszállító vagonban vagy azon tartózkodsz (sem a cellában) akkor az utolsó nem Nagyszerű ötlet akció ismétlődik meg (nem számít ki játszotta ki azt az akciót csak bandita legyen!!)

Néha szükséges lehet, hogy visszanézzétek a kártyákat. Például ha Marsall kártya volt legutóbb kijátszva vagy pedig másik nagyszerű ötlet kártya. Ha nem volt olyan kártya kijátszva ami másolható akkor nem történik semmi.



Tuco egy Nagyszerű ötlet kártyát játszott ki a Marsall köre után. A Marsall kártya mivel nem másolható, ezért az utolsó bandita kártya az a Szellemé, aki egy ütés lapot játszott ki. Tehát Tuco Nagyszerű ötlete egy ütés lesz.

Tanács. A kártyákat miután kijátszottátok ne adjátok vissza azonnal a tulajdonosuknak, hanem egy „dobópaklit" készítsetek belőlük azért, hogy a Nagyszerű ötletek könnyebben visszakövethetőek legyenek.

Ha a Nagyszerű ötlet kártyát a cellában ücsörögve játszottad ki, akkor kiszabadulsz a cellából. Eldöntheted, hogy a rabszállító tetejére vagy a folyosójára menekülsz.

Ha a kártya kijátszásakor a rabszállító szerelvényen vagy abban vagy (nem a cellában) akkor az alábbi két lehetőség közül választhatsz.

- Megszöktethetsz egy elítéltet.(Elveszel egy Elítélt kártyát a rabszállító szerelvény mögül. Nem választhatod ezt a lehetőséget, ha már van Elítélt kártyád.
- Kiszabadítasz egy bandität a börtönből és magad mellé teszed és ő - ha van neki - akkor a zsákmányai közül az ő választása szerint ad neked egyet.

Elítéltek

Idézet a „Kézikönyv a Vadnyugat tökéletes kalózainak" kézikönyvéből 599. oldal: „Ha a segédlet összes bölcs tanácsát betartod, akkor gyorsan aljas banditává tudsz válni. Onnan tudod, hogy elérted ezt a célodat, hogy a pitiáner bűnözők megkérnek arra, hagy legyenek a hűséges társaid."

Minden banditának legfeljebb 1 Elítéltkártyája lehet. Minden Elítélt valamelyik karakter Megbízható társa. Van hogy az Elítélt társa nem utazik a vonaton.

Az általad kiszabadított elítélt az alábbi kettő dolog közül eggyel kedvezhet neked attól függően, hogy ő a te Megbízható társad vagy sem.

- Ha a kiszabadított elítélt nem a te megbízható társad, akkor annak a karakternek a képességét megkapod, akinek a megbízható társa. (PL.: Ha te vagy GHOST (SZELLEM) és kiszabadítod DOC megbízható társát, akkor a használva a képességét eggyel több kártyát húzhatsz minden kör elején) Addig él ez a képesség ameddig a kártya nálad van.

Ha viszont a kiszabadított elítélt a te megbízható társad akkor rablás esetén nem egy hanem kettő zsákmány jelzőt szedhetsz fel(feltéve ha van legalább kettő)

- Továbbá, ha egy Elítélt melletted marad a játék végéig akkor + 200 $ kapsz.

Megjegyzés. Ha Belle és egy Belle megbízható társát használó ember közül kell célpontot választani akkor MINDIG Belle az erősebb (így a másikat kell ütni / lőni).

A Marshal

Alapjáték szabályai megváltoznak.

Ha egy bandita a Marshallal azonos helyen tartózkodik akkor nem kap semleges tölténykártyát és rohan fel a tetőre. (Ennek ellenére a semleges kártyákat ne rakd túl messzire még szükség lesz rájuk)

Most a banditák meglőhetik és célszerű is meglőniük a Marsallt és meg is üthetik. A karakter képességek, amik számítanak más banditáknál számítanak a Marsallnál is.

Amikor megütöd a Marshallt akkor vegyél el egy veszekedő kártyát a Marshall karakter lapjáról (mintha megütötted volna és feldagadt volna az arca). A kártyát tedd a saját karakterlapod mellé felfordítva. Ez a játék végén számodra plussz pénzt fog jelenteni. Majd tedd a Marshallt valamelyik szomszédos kocsira.

Marsall céljai

Ahhoz, hogy a játékot megnyerje a Marshallnak legalább 4 -et kell a kitűzött célok közül teljesítenie. Minden kör elején a Marshall a célkártyák közül a legfelsőt áthelyezi a karakterlapja jobb oldalára és TITOKBAN megnézi. Jobb oldalon lévő kártyákat bármikor megnézheti.

Különleges célok

Csak egy karcolás!
Ez a cél teljesül, ha a játék végén legalább egy veszekedő kártya marad a Marshall karakterlapján.

„Kikerülni a golyókat” Ez a cél teljesül, ha a Marshall kártyái között bármelyik banditától nincs több mint két találat

Aranyozott lőszer díja
Ha a Marshall legalább az egyik tárát kiürítette.

A küldeménynek kézbesíteni kell.
A cél akkor teljesül, ha a Marshall eredmény kártyáján egy postászsák van. Amikor a Marsalt megütik nem ejti el a zsákot!

Kidobni a kulcsot
Ez a cél akkor teljesül, ha legalább kettő rabkártya a Marshall eredmény kártyáján van.

Tele ólommal
Akkor teljesül ez a cél, ha minden bandita paklija legalább egy Marshall töltényt tartalmaz.

Főellenség
ez a cél akkor teljesül, ha valamelyik bandita kártyái között legalább 4 Marshalltól származó töltény van.

MEGJEGYZÉS: Az utolsó két célkártya, amelyiken a 4+ felirat található csak 4 nél több bandita esetében használható .

Elfogató parancs

Minden elfogatási parancs megfelel egy banditának a játékból.

Ez a cél teljesül, ha a bandita elfogatási parancsa az elért célok között van. Ha a bandita legalább egyszer börtönbe kerül, akkor az elfogás teljesített. Nem szükségszerű, hogy a bandita a játék végén börtönben legyen.

Marsal akció kártyák

Mozgás(x2) , Szintváltás (x1) , Lövés(x3), Mozgás+(x1), Szintváltás+ (x1), Elfogás(x2), Lovaglás(x1)ha a Lovak és postakocsi kiegészítőt is használjátok

Mozgás+ / Szintváltás +

Ha a Marshall „+” kártyát játszik ki egy normál körben (amikor nincs gyorsítás, alagút,váltás, zűrzavar),akkor egy további kártyát kijátszhat a cselszövés fázisban., ami a Rablás fázsiban lesz végrehajtva.

A Marshall nem húzhat kártyát ahelyett, hogy plusz kártyát játszana ki.

Továbbá lehetséges, hogy a Marshall kettő „+” os kártyát játszik ki így egymás után 3 akciót hajthat végre egy körön belül.

Ha viszont „+” os kártyát nem normál körben játszik ki akkor a kártyának csak a normál hatása érvényesül.(Nem játszhat ki plusz kártyát)

ELFOGÁS

A Marshall választ egy bandität azok közül, akikkel egy helyen áll és beteszi a börtönbe, majd elveszi a körözési kártyáját és átteszi a saját karakterlapjának a bal oldalára.

Egy bandität többször is el lehet fogni viszont az elfogató parancs az első után folyamatosan a Marsalnál van.

LÖVÉS

Ha kettő vagy több célpontja is van a Marshallnak, akkor kettő bandität is meglőhet egyetlen akcióval. Választ egyet a tölténypaklijának a tetejéről és odaadja a választott banditának/ banditáknak. (egy banditának viszont így nem adhat két találatot.) Belle sem bújhat ki a képességével ezalól a lövés alól hacsak nem 3 érvényes célpontja van a Marshallnak. VAGY csak egyet szeretne lőni a Marsal.

A Marshall töltényei

A Marshal által kilőtt töltények ugyan úgy hozzáadódnak a célpont húzópaklijához akár a többi bandita esetében. Minden töltény kártyához tartozik egy büntetés ami a meglőtt banditára hat.

KITERJESZTETT BÜNTETÉS (A FORDULÓ VÉGÉIG)

Amikor a Marshal meglő egy bandität és a tölténynek van kiterjesztett hatása, akkor a játékos előtt kell hagyni, hogy emlékeztesse arra, hogy mely akciót nem tudja végrehajtani a kör hátralévő részében. A kör végén a Marshal töltény kártyáját bele kell keverni a húzópakliba.

LEFEGYVERZÉS

A forduló végéig a bandita által kijátszott lövés kártyáknak nincs hatásuk.

SÉRÜLT TÉRD

A forduló végéig kijátszott szintváltás kártyáknak nincs hatásuk.

VÁLL SÉRÜLÉS

A forduló végéig a kijátszott ütés kártyáknak nincs hatásuk.

Megjegyzés: Ha a bandita Nagyszerű ötlet kártyát játszott ki mituán meglőtték, akkor egy másik banditának a cselekvését le tudja másolni még akkor is ha azt saját kártyaként nem tudná végrehajtani.

AZONNALI BÜNTETÉS

MEGVAN!

Ha a lövés egy olyan bandität talál el amelyiknek van egy elítélt társa akkor az azonnal átkerül a Marshall karakterlapjára.

DOBD EL AZT A TÁSKÁT!!

Ha a meglőtt banditánál van postászsák akkor azt a Marshall karakterlapjára kell tenni.

ARANYOZOTT LŐSZER!

Nincs egyéb hatása csak lehet ez is cél a Marshallnak.

A JÁTÉK VÉGE

Az 5. kör végén a bandíták által nem megszerzett rabok átkerülnek a Marshall kártyájára, ahogy a bandíták által nem felvett postászsákok is.

✸ A Marshall felfedi a küldetés kártyáit és azokat leellenőrizitek. Ha legalább 4 -et teljesített az 5 közül, megnyerte a játékot. Ha viszont ez nem sikerült, akkor a Bandíták közül kerül ki a győztes.

✸ Ha a Marsallnak nem sikerült legalább 4 célt teljesíteni akkor a bandíták közül kerül ki a nyertes az alábbi módon.

A bandíták az alábbi 7 módon tehetnek szert zsákmányra:

– A pénzeszsákok, ékszerek amiket gyűjtöttek a karakterlapjukra.
– Legjobb lövész díja +1000 $ (ha te lőtted ki a legtöbb töltényt)
– Körözési plakát ha a játék alatt a Marshall egyszer sem kapta el 500$
– Rab társ +200$ ha van Elítélt kártyád.
– Túsz váltságdíja (lovak és postakocsi kiegészítővel játszotok)
– Veszekedő díjak 800$, 500$,300$
– Néhány célállomás kártya hatása.

FORDULÓ KÁRTYÁK

Használjátok tetszés szerint keverve az alapjáték és az első kiegészítő forduló kártyáit. A Marshallt érintő kártyák a későbbiekben részletezve lesznek. Ha egy forduló kártya kifejezetten a banditákra hat annak nincs hatása a Marsallra.

2-4 játékos számára, de akár 5 személy is játszhatja ha az egyik Marsal

Forduló kártyák amelyiket 5,6,7 banditával használatosak!(+Marsal)

Különleges kör. Rázkódó vonat.

Nem lehet lövés vagy ütés kártyát kijátszani. A nagyszerű ötlet kártyával viszont igen

Megjegyzés: A Nagyszerű ötlet kártya egy korábbi bandita akciójának lemásolására alkalmas.

Kör végi jutalom: A cselszövés egy vidám napon.

Néhány a forduló kártyák közül ebben a kiegészítőben egy új ikonnal (lásd jobb oldalt) van ellátva. A cselszövés fázis végén lehetőséged van egy kezedben lévő kártya megtartására a körvetkező körre. Ez a szabály nem alkalmazható, ha a haladó szabályvariáns szerint játszotok.
A kiválasztott kártyát ne keverd vissza a paklidba, hiszen az megmarad a következő körben. A következő fordulóban viszont csak 5 kártyát húzhatsz fel (Doc esetében 6 ot)

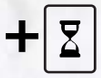
ESEMÉNYEK

Értékmentés

Minden zsákmányt a Marsall vagonjából tegyetek át a vagon tetejére függetlenül attól, hogy a Marshall a vagon tetején vagy abban tartózkodik.

Híresztelés

A Marshall véletlenszerűen felfed egy célkártyát (csak azok közül amiket már láthat)



Reflexmozdulat

A játékosok ne dobják el a kézben tartott lapjaikat a cselszövés fázis végén. A lapok felfedéses végrehajtása után a lopás fázis végén a kezdőjátékostól sorban még kijátszhatnak egy akció kártyát a kezükből.

Bűntudat

Ha a Marsal nyeri a játékot akkor a legszegényebb bandita is nyer. Ha több banditának is ugyan annyi a pénze akkor egyedül a Marsal nyer.

Halálos lökés

Ha megütsz egy karaktert a tetőn akkor dönthetsz úgy, hogy a szokásostól (egy szomszédos kocsiba mozgatod miután elejtett egy zsákmányt) eltérően lelököd a vonatszerelvényről. A karakternek a továbbiakban egyik akciókártyájának sincs hatása. A leeső bandita vagy Marsal NEM nyerheti meg a játékot. Ha Django meglő egy olyan karaktert aki a leghátsó kocsi tetején vagy a mozdonyon van akkor Django dönthet úgy hogy a karakter ezáltal leesik a vonatról és így a leeső karakter nem nyerheti meg a játékot. (ha az időutazó autóval is játszotok akkor a mozdonyról nem viszont az időutazó autóról le lehet lőnie Djangonak a karaktert.) Ha a lovak és Postakocsi kiegészítővel játszotok, akkor a Postakocsi tetejéről is le lehet lökni egy karaktert.

Bűnözni nem kifizetődő

Az a bandita, aki a börtönben fejezi be a fordulót nem nyerheti meg a játékot (hiába ő lenne a leggazdagabb)

Eseménykártyák amik az alapjátákban módosulnak ennél a kiegészítőnél.

Dühös Marsall

Amikor ezt a kiegészítőt használjátok, akkor az alábbi módosítással használjátok ezt a kártyát. A forduló végén a Marsall végrehajt egy lövést és utána mozoghat egyet anélkül, hogy kártyát játszana ki. (szintváltás akciót nem!)

Marsall Bosszúja

Minden bandita aki a Marsallal egy vasúti kocsiban tartózkodik elveszíti a legkevésbé értékes pénzeszsákját. (CSAK pénzeszsákot. Ha nincs neki ilyen akkor semmit)

Egy feles whiskey a Marsallnak

Amikor a whiskey is játékban van a lovak és postakocsi kiegészítőből: Ha egy whiskeys flaska a Marsallal egy helyen van akkor azt felveheti és átteheti a karakterlapjára. A továbbiakban úgy használhatja mint a banditák.

Ha a Marsall megissza az üreg whiskeys flaskát akkor maximum 2 akció lapot játszhat ki még akkor is ha Mozgás+ vagy Szintváltás+ lap is van közte. Ha a Marsallt megütik nem veszíti el a whiskeys flaskát.

Opcionális szabály az esemény kártyákra.

A játék elején a játékosok együttesen választanak az összes elérhető forduló kártyából annyit amennyien vannak és 3 végállomás kártyát. Azután a forduló kártyákból 4 et a végállomás kártyák közül pedig egyet húzzatok ki is tegyétek egymásra.(Értelem szerűen a végállomás kártya képzei a pakli legalját)

Mei: az új bandita

Mei egy kiváló akrobata és fürge mászó.

Amikor szintváltás kártyát játszol ki akkor mozgathatod átlósan.

Amikor Mei elhagyja a cellát akkor nem mozoghat a szomszédos kocsi tetejére.

Mei használható az alapjátékban is anélkül hogy hasznánánk a Marsall és a rabok kiegészítőt, azért hogy az alapjátékot 7 bandita is játszhassa egyszerre. Az alapjáték szabályai nem módosulnak.

Amikor Meit használjátok a Marsall és a Rabok kiegészítő nélkül, akkor Mei amikor elmenekül a Marsall elől nem mozoghat szomszédos kocsi tetejére.

Amikor a Lovak és postakocsi kiegészítőt használjátek akkor nem mozoghat átlósan a Postakocsiról vagy postakocsira.

A kiegészítők együttes használata

A Marsall és a Rabok kiegészítő teljes egészében összeférhető a kiegészítőkkel és az alapjátékkal, mi mégis csak akkor ajánljuk, hogyha az alapjátékkal minden játékos kellő jártassággal bír.

Marsall és a Lovaglás

A banditáktól eltérően a Marsall minden játékot a mozdonyból kezd.

Marsall és a Postakocsi

A Marsall is bemehet a Postakocsira vagy akár annak a tetejére is mozoghat, viszont nem ejt túszokat.

Marsall és a Fegyveres

A Marsallnak nincs hatása a Fegyveresre illetve fordítva viszont a Fegyveres blokkolja a Marsall rálátási vonalát akárcsak a többi játékosét. A Marsall nem foghatja el a fegyverest.

Credits

Christophe Raimbault

Jordi Valbuena

Design: Cédric Lefebvre

Layout: Marinella Degiorgi

Published by Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres France
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

Distributed by Asmodee
North America
1995 County Road B2 West
Roseville, MN 55113 - USA
www.asmodee.com
customerservice@AsmodeeNA.com

© 2016 COLT Express, All Rights Reserved.
© 2016 Ludonaute, All Rights Reserved.

Colt Express

Marshal & Prisoners

A fordítást készítette: Senger (Katona Tamás)