

- GO! IT SUPER EXPRESS

Belle, Cheyenne, Django, Doc, Ghost, Mei en Tuco, de zeven beroemde bandieten, ontsnappen nog steeds uit de handen van de sheriff. Schoten worden afgevuurd aan boord van de Union Pacific in het midden van het Wilde Westen! Maar deze keer geeft de treinbestuurder het bevel om de wagons één na één los te koppelen om de passagiers te beschermen. Sommige bandieten worden uit de trein gegooid. Dus wie zal de laatste aan boord zijn?

Spelvoorbereiding

Neem even veel Wagon-kaarten als het aantal spelers plus één (bijv. 5 kaarten als je met 4 spelers speelt), evenals de locomotiefkaart.

Plaats deze kaarten in het midden van de tafel om een trein te vormen op één lijn, door de locomotiefkaart te plaatsen gevolgd door de wagonkaarten.



Kies elk een bandiet en neem de 4 bijbehorende actiekaarten.

Neem de bandietpionnen van elke speler en trek er willekeurig één.

De speler wiens pion getrokken wordt, neemt de Eerste Spelerkaart en plaatst zijn pion in de voorlaatste wagon. De tweede speler, links van hem, plaatst zijn pion in de volgende wagon in de richting van de locomotief, de derde speler in de volgende wagon, enzovoort ...



De helft van de bandieten (naar boven afgerond) in de wagons achteraan de trein kijken naar de locomotief. De andere helft van de bandieten (naar beneden afgerond) kijken naar de laatste wagon.

Ongebruikte kaarten worden in de doos gelegd en worden voor dit spel niet gebruikt.



Laatste wagon van de trein



Locomotief

Spelverloop

Om te winnen, moet je de laatste bandiet in de trein zijn aan het einde van het spel.

Het spel is verdeeld in een reeks rondes. Elke ronde heeft twee fasen:

Fase 1: Het Plan

Aan het begin van de ronde neemt elke speler zijn 4 actiekaarten in de hand.

Elke speler kiest en plaatst 3 kaarten gedekt voor zich neer, boven elkaar. Dit is de programmatiestapel.

De actiekaarten worden opgelost van de eerste bovenaan de stapel tot de derde onderaan. De volgorde is daarom erg belangrijk. De overblijvende kaart wordt deze ronde niet gespeeld.



Fase 2: De Actie

De ronde begint met de speler die de Eerste Speler-kaart bezit en gaat dan verder met de klok mee. Om beurten, onthult elke speler de actiekaart bovenaan zijn programmatiestapel en past het effect toe.

Elke speler speelt slechts één kaart tijdens zijn beurt, hij speelt de volgende in zijn volgende beurt. De fase eindigt wanneer alle kaarten van alle spelers zijn opgelost.

Alle actiekaarten die tijdens het plan zijn geprogrammeerd, moeten worden opgelost.

Einde van een ronde

Nadat alle acties zijn opgelost, dus de 3 acties van elke speler, wordt de laatste wagon verwijderd. Als een bandiet op deze kaart staat, wordt hij uit het spel verwijderd.

De bandiet die het verst van de locomotief staat, ontvangt de zojuist verwijderde Wagon-kaart. Hij draait de kaart om (op de Buit-zijde) en plaatst deze voor zich neer. Dit kan aan het einde van het spel handig zijn, indien gelijkspel. Als twee bandieten zich even ver aan het einde van de trein bevinden, de ene op het dak en de andere in de wagon, wint degene op het dak van de wagon de kaart.

De speler links van de eerste speler neemt de Eerste Speler kaart. De volgende ronde kan beginnen.



Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer één enkele bandiet zich op of in de trein bevindt. Hij is de winnaar.

Het spel wordt beëindigd wanneer de laatste wagon wordt verwijderd en er nog spelers in de locomotief aanwezig zijn. De speler met de meeste Buit-kaarten wint het spel. Indien gelijkspel wint de speler met de hoogste Buit-kaart.



Actie Kaart

Houd er rekening mee dat de oriëntatie en positie van jouw Bandiet-pion ten opzichte van de anderen belangrijk is. Het is mogelijk dat je de positie van de andere pionnen wijzigt om plaats te maken voor jouw pion op dezelfde kaart.



Omdraaien

Wijzig de oriëntatie zonder van positie te veranderen. Als jouw pistool naar de locomotief wijst, draai je jouw pion om zodat die naar achteren wijst. Of andersom.



Verdiep Veranderen

Als je je in de wagon bevindt, ga je het dak op, zonder van oriëntatie te veranderen. Als je je op het dak bevindt, ga naar beneden, in de wagon.

Indien er reeds bandieten aanwezig zijn, plaats je jouw pion zo dat de achterzijde van jouw pion zich aan de rand van de kaart bevindt.





Verplaatsing

Verplaats jouw pion een wagon vooruit, in de richting van jouw pistool, zonder van verdiep te veranderen en zonder om te draaien.

Indien er reeds bandieten aanwezig zijn, plaats je jouw pion aan de rand van de kaart aan de zijde waar je net vandaan kwam.

Als je uit de trein stapt, ben je verloren.



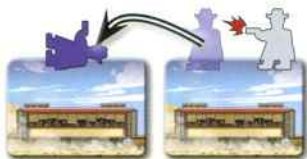
Schieten

Schiet op de eerste bandiet in je gezichtsveld.

Een bandiet bevindt zich in je gezichtsveld wanneer hij naar je toe is gericht, en jouw pistool naar hem is gericht, op dezelfde verdieping, in jouw wagon of in een andere, zolang er geen bandiet tussen jullie staat.

Wanneer je op een bandiet schiet, verplaats hem dan naar de eerstvolgende wagon op dezelfde verdieping en leg hem dan op zijn rug zonder hem om te draaien, hij is geraakt. Het is niet mogelijk om op een reeds getroffen bandiet te schieten, de kogel gaat verder.

Als je een bandiet uit de trein schiet, is deze verloren.



Ontwaken

Als je getroffen bent, hebben alle volgende Actiekaarten hetzelfde effect, sta op zonder van oriëntatie te veranderen.



- GOLF SUPER EXPRESS

Twee uitbreidingen bevinden zich reeds in het spel, om het meer diepte te geven. Het is aanbevolen om ze toe te voegen zodra u de basisregels hebt begrepen.

Uitbreiding : Reflex



De uitbreiding Reflex kan worden gespeeld met of zonder de uitbreiding Paard.

Voeg tijdens de spelvoorbereiding de actiekaart 'Reflex' toe aan je spel.

Spelers hebben een actiekaart meer in de hand, maar ze programmeren er slechts drie per ronde.

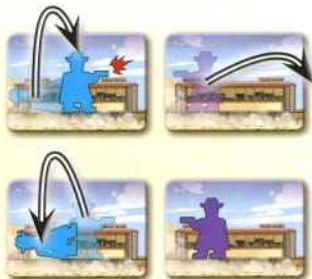


Reflex

Als je getroffen bent, sta je op zonder van oriëntatie te veranderen EN schiet je op de eerste bandiet in jouw gezichtsveld.

Als je niet getroffen bent, leg je jouw bandiet neer op de rug.

Auw, een kogel in de voet doet pijn!



- COLT SUPER EXPRESS

Twee uitbreidingen bevinden zich reeds in het spel, om het meer diepte te geven. Het is aanbevolen om ze toe te voegen zodra u de basisregels hebt begrepen.

Uitbreiding : Paard



De uitbreiding Paarden kan worden gespeeld met of zonder de uitbreiding Reflex.

Voeg tijdens de spelvoorbereiding de actiekaart 'Paard' toe aan je spel.

Spelers hebben een actiekaart meer in de hand, maar ze programmeren er slechts drie per ronde.



Paard

Plaats jouw pion in de locomotief met je gezicht naar voren. Als er reeds Bandieten op deze locatie zijn, plaats je jouw pion het dichtste bij de voorkant van de locomotief.

Het effect van deze kaart wordt ook toegepast als het je eerstvolgende kaart is die onthuld wordt nadat je uit de trein wordt gegooid. Je wordt dan gered en je stapt opnieuw in de trein zoals hierboven vermeld. Let op, deze kaart kan je alleen TIJDENS de huidige ronde redden.

