



Durchaus skurril starten wir auch ins nächste Themengebiet, den **Wilden Westen**. Wo sich alles um Cowboys und Indianer, Kopfgeld und Banditen, Büffel und Pferde, Schießweissen und Dynamit dreht – und natürlich um Eisenbahn und Gold! Zuerst geraubt und dann geschürft!



ASMODEE: COLT EXPRESS von Christophe Raimbault für 2 - 6 Banditen

VERFLUCHT, VERDAMMT UND HALLELUJAH!

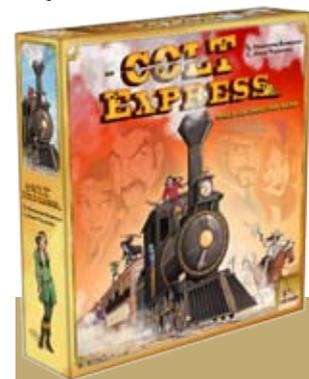
So endlich! Lok erreicht, Sheriff wegbewegt, runtergeklettert, Geldkassette gegriffen und jetzt am besten – Knuff! Verflucht, Cheyenne hat mich outgeknoct – wo bin ich jetzt, wo die Geldkassette? Bang! Verdammte, der Sheriff schießt auf mich. Schnell rauf! – Aaahhh, der gottverdammte Schwenkkran!!!! ... und zeitgleich Cheyenne: „He, he, he – 1.000 Dollar eingesackt - Hallelujah!“

Etwas Zeit benötigt er schon, der Aufbau des 3D Zuges, LEGO-Bau-Spaß würden wir beim Kinderspiel sagen, aber wir sind knallharte Banditen – immerhin es lohnt sich wirklich, denn so einen Zug raubt man wirklich gerne aus. Jesse James ist nicht dabei, aber Django, Tuco und Doc Holiday. Spezielle Eigenschaften zeichnen uns aus, im Umgang mit dem Schießweissen, den Fäusten oder der Cleverness beim Planen. Der Zug ist voller Gold und Edelsteine, leider existiert auch ein Sheriff, der das Schießweissen nicht zum Spaß trägt. Theoretisch wäre für alle genug da – wen interessieren alle? Um mich geht es hier! Ich will die Knete, deswegen bin ich im Zug. Fünf Durchgänge lang bleibt Zeit für den Raub und parallel gilt es, Revolverheld Nr. 1 zu werden. Sechs von neun Aktionskarten stehen uns zur Verfügung, deren rund vier wir jeden Durchgang spielen. Solange wir nicht angeschossen werden, bleibt das so – also meist nicht lange. Schießen, Geldkrallen, laufen, aufs Dach klettern, den Waggon wechseln, Sheriff bewegen oder je-

mandem einen Fausthieb versetzen sind die Aktionen, die es zu planen gilt und dabei die Pläne der anderen zu antizipieren. Reihum werden die Aktionskarten gespielt, doch erst am Ende des Durchganges ausgeführt – der große Clou des Spiels, der an den Klassiker *Roborally* erinnert. Und wie es beim Eisenbahnraub so ist, wird

DAS EINE GEPLANT UND DAS ANDERE PASSIERT.

Dort wo gerade noch der Geldsack gelegen ist, greift man nun ins Leere, und anstatt rauf aufs Dach zu gehen muss man wieder runter, hat einen doch der fremd gesteuerte Sheriff gerade hinauf geschossen. Besonders unplanbar wird's im Tunnel und je mehr Treffer man abbekommen hat, umso unwahrscheinlicher erhält man die nötigen Karten. Der Titel des Revolverhelden, den der schießwütigste Bandit bekommt, ist satte 1.000 wert, da lohnt sich die



FAZIT

10 / 6*

THOMAS BAREDER

Colt Express ist eine grandiose, spielerische Persiflage auf Italo-Western rund um einen Eisenbahnraub für alle ab Teenageralter, die überraschende Wendungen und wirre Interaktion unterhaltsam finden. Der toll aussehende 3D Zug, die verschiedenen Charaktere, wechselnde Szenarien und Ereigniskarten machen das sehr gut abgestimmte Western-Spektakel zum echten Erlebnis UND definitiv zu einem echten Knüller!

* ernster gespielt

Ballerei doppelt, wen auch immer ich treffe – es ist ja nicht persönlich. Wer am Ende das meiste Geld gemacht hat, der haut ab nach Mexiko und schmeißt eine Runde Tequila!