

# COULT EXPRESS

11 luglio 1899, 10:00

L'Union Pacific Express è partito da Folsom, nel New Mexico, con 47 passeggeri a bordo. Dopo pochi minuti, si è sentito il suono di rapidi passi seguito da colpi di pistola. Dei banditi pesantemente armati stanno derubando senza pietà degli onesti cittadini dei loro portafogli e dei loro gioielli!

Saranno in grado i banditi di mantenere i nervi saldi e schivare i proiettili vaganti?

Riusciranno a rubare le paghe settimanali della Nice Valley Coal Company, conservate in valigette blindate controllate a vista dallo sceriffo Samuel Ford? Solo un bandito potrà raggiungere il suo obiettivo: diventare il fuorilegge più ricco del West.



 40'

 2-6

 10+

## COMPONENTI

★ 6 Vagoni del treno



★ 1 Locomotiva

*Nota: prima della vostra prima partita, assembleate attentamente i Vagoni e la Locomotiva usando le istruzioni incluse.*

★ 10 Decorazioni del terreno

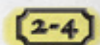
★ 26 segnalini Bottino di valori diversi:

- 18 Sacchetti di valore compreso tra \$250 e \$500
- 6 Gemme dal valore di \$500 ognuna
- 2 Valigette blindate dal valore di \$1000 ognuna

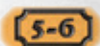


★ 17 carte Round

• 7 carte per 2, 3 e 4 giocatori



• 7 carte per 5 e 6 giocatori

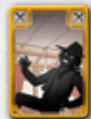


• 3 carte Stazione dei Treni



★ 1 pedina Sceriffo

★ 13 carte Proiettile Neutrale



★ Questo Regolamento

**Per ogni giocatore (x6):**

★ 1 plancia Personaggio



★ 1 carta Personaggio

★ 10 carte Azione



★ 6 carte Proiettile

★ 1 pedina Bandito



**Le regole da 3 a 6 giocatori sono descritte di seguito. Vedere le "Regole Speciali: 2 Banditi per giocatore" a pagina 10 per la variante a 2 e 3 giocatori.**

## PREPARAZIONE

**1**

Prendete la Locomotiva e 1 Vagone per ogni giocatore e formate il treno collocandoli in una linea al centro del tavolo, con la Locomotiva a un'estremità. Il Vagone più lontano dalla Locomotiva è il Vagone posteriore.



Numero di giocatori



**6**

Per la vostra prima partita, pescate casualmente **5 carte Round** dalle 7 che corrispondono al numero dei giocatori (dalle carte Round contrassegnate con 2-4 oppure da quelle contrassegnate con 5-6) e mescolatele per formare il mazzo Round.

*Per le vostre prossime partite, potete usare le regole per la preparazione avanzata (vedere "Eventi" a pagina 8).*

*In questo modo, otterrete una sequenza di 5 avvenimenti che racconteranno la storia di questa rapina al treno. La scoprirete via via che la partita progredisce.*

### COLLOCARE I BANDITI

Prendete le pedine Bandito corrispondenti ai Personaggi scelti e sceglietene casualmente 1.

Il giocatore che ha scelto questo Personaggio sarà il primo giocatore per il primo round.

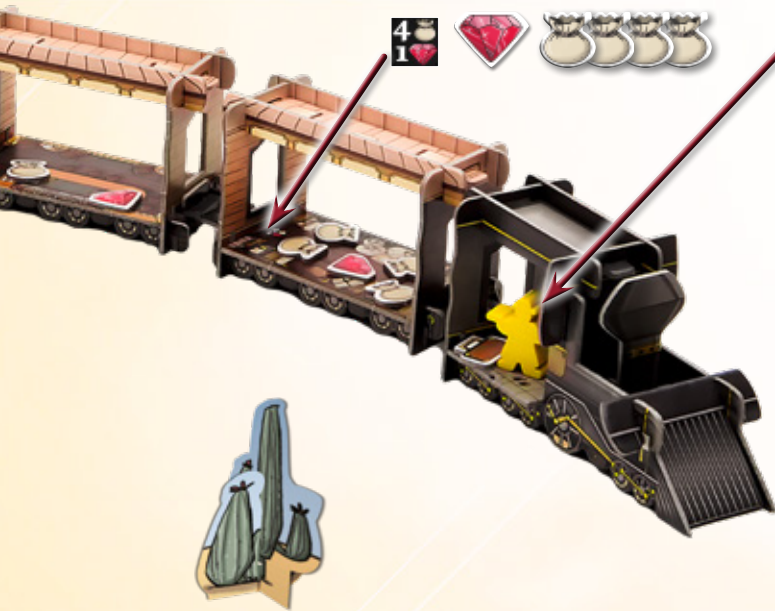
Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori si alterneranno a collocare le proprie pedine Bandito nel Vagone posteriore e nel Vagone adiacente al Vagone posteriore.

*Nell'immagine, **Doc** è il primo giocatore, **Cheyenne** il secondo, **Ghost** il terzo e **Tuco** il quarto.*



Mettete da parte 1 segnalino Sacchetto da \$250 per ogni giocatore, poi collocate i segnalini Bottino in ogni Vagone come indicato dal pavimento del Vagone. I Sacchetti vengono presi casualmente e collocati a faccia in giù, con il loro valore nascosto.

*I passeggeri di ogni Vagone hanno dei bottini diversi, pronti per voi da rubare!*



Collocate la **pedina Sceriffo** e una **Valigetta blindata** dentro la Locomotiva.

*Durante la partita, lo Sceriffo cercherà di ostacolare i Banditi. Sta a voi essere furbi e allontanarlo dalla sua Valigetta blindata al momento giusto.*



Formate un mazzo con le 13 **carte Proiettile Neutrale** e collocatele accanto alla Locomotiva.

*Queste sono le ferite che lo Sceriffo potrebbe infliggere ai Banditi.*



Ogni giocatore sceglie un **Personaggio**, prende la plancia Personaggio corrispondente (oppure la carta Personaggio corrispondente se lo spazio è limitato) e la colloca di fronte a sé.

Ogni giocatore inoltre prende **uno dei Sacchetti da \$250 messi da parte** e lo colloca a faccia in giù sulla sua plancia Personaggio, tenendo nascosto il suo valore.

*Durante la partita, accumulerete il vostro bottino sulla vostra plancia Personaggio. Il valore dei vostri Sacchetti deve rimanere nascosto agli avversari, ma voi potete guardare i vostri Sacchetti ogni volta che desiderate.*

Ogni giocatore mescola le **10 carte Azione** del colore del suo Personaggio e le colloca a faccia in giù sulla sua plancia Personaggio per formare il suo mazzo Azione.

*Tutti i giocatori hanno lo stesso set di carte Azione.*

Il giocatore colloca le **6 carte Proiettile** del colore del suo Personaggio sulla sua plancia Personaggio, in ordine ascendente in base al numero dei proiettili per formare il suo mazzo Caricatore.

*All'inizio della partita, il vostro caricatore è pieno. Sparerete ai vostri avversari per rallentarli.*



*Nota: l'altro lato della plancia Personaggio viene usato per giocare con la Variante per Esperti (vedere a pagina 11).*

## OBIETTIVO DEL GIOCO



Per vincere, dovete diventare il Bandito più ricco del Selvaggio West. Per raggiungere questo obiettivo, cercherete di ottenere più segnalini Bottino dei vostri avversari... senza venire colpiti da troppi proiettili! Il miglior tiratore riceverà il titolo di Pistolero, dal valore di \$1000. Ogni giocatore ha 10 carte per 6 diverse azioni: Movimento (x2), Cambio Livello (x2), Sparo (x2), Furto (x2), Sceriffo (x1) e Pugno (x1).

Ci sono 5 round in una partita. Ogni round ha 2 fasi:

### ★ Fase 1: Pianificare!

I giocatori giocano le loro carte Azione in una pila al centro del tavolo.

### ★ Fase 2: Rubare!

Le carte Azione giocate durante la fase 1 vengono risolte.

## FASE 1: PIANIFICARE!

Il primo giocatore pesca la carta in cima al mazzo Round e la colloca sul tavolo in modo che tutti possano vederla.

Questa carta Round mostra il **numero e la tipologia di turno**, indicati da delle icone nell'angolo in alto a sinistra della carta (vedere "Tipologie di Turno" a pagina 5).

All'inizio di un Round, ogni giocatore pesca **6 carte**. Queste carte formano la mano del giocatore.

*Durante questa fase, i giocatori programmeranno le azioni del proprio Bandito giocando delle carte Azione in una pila. Tutte le azioni si risolveranno durante la fase successiva.*

*Cercate di prevedere le conseguenze delle vostre azioni e quelle dei vostri avversari.*

Iniziando dal primo giocatore, ogni giocatore svolge il suo turno, seguito dal giocatore successivo in senso orario.

**Nel suo turno, un giocatore deve effettuare 1 delle seguenti azioni:**

★ **Giocare una carta Azione a faccia in su (a meno che non sia diversamente specificato) dalla sua mano in cima alla pila.**

★ **Pescare 3 carte dal suo mazzo Azione e aggiungerle alla sua mano.**

La fase Pianificare! termina quando il numero di turni indicato sulla carta Round è stato completato.

Ogni giocatore colloca qualsiasi carta non giocata rimasta nella sua mano in cima al suo mazzo Azione.



La carta Round mostra che ci saranno 4 turni.



Esempio del primo turno

- 1 **Cheyenne** è il primo giocatore per questo round. Gioca una carta Movimento dalla sua mano.
- 2 **Belle**, alla sua sinistra, gioca una carta Sparo sopra la carta di **Cheyenne**.
- 3 **Tuco**, alla sinistra di **Belle**, decide di pescare delle carte invece di giocare una carta. Pesca 3 carte dal suo mazzo Azione e le aggiunge alla sua mano.
- 4 Infine, **Doc** gioca una carta Cambiare Livello sopra la carta di **Belle**.

Poi inizia il secondo turno. Le carte verranno giocate sulla stessa pila.

## TIPOLOGIE DI TURNO



Nota: queste carte possono mostrare anche un effetto di round (vedere "Regole Avanzate" a pagina 8).



*Turno Standard* - I giocatori giocano le carte Azione a faccia in su.



*Tunnel* - I giocatori giocano le carte Azione a faccia in giù.



*Accelerazione* - I giocatori svolgono 2 turni di fila (i giocatori possono scegliere di giocare o di pescare carte in ogni turno).



*Inversione* - I giocatori svolgono i loro turni in senso anti orario, iniziando dal primo giocatore.

## FASE 2: RUBARE!



- 1 **Cheyenne** si muove.
- 2 **Belle** spara a Doc.
- 3 **Tuco** non agisce: ha saltato il suo turno per pescare.
- 4 **Doc** cambia livello.

Vedere le pagine 6 e 7 per una descrizione dettagliata delle carte Azione.

Ora che tutte le azioni sono state effettuate, è tempo di applicarne gli effetti. Tutti i giocatori iniziano ad agire... e a resistere alle azioni degli altri giocatori!

Il primo giocatore prende la pila di carte Azione che si è creata durante la fase Pianificare! e la gira senza cambiare l'ordine delle carte.

Le azioni dei Banditi vengono risolte una a una, iniziando dalla carta in cima (ovvero, nell'ordine nel quale sono state giocate).

**Tutte le azioni giocate durante la fase Pianificare! sono obbligatorie.** Durante la fase Pianificare! ogni giocatore deve risolvere ognuna delle sue azioni, se possibile.

Una volta che tutte le azioni sono state risolte, le carte vengono restituite ai giocatori ai quali appartengono. Ogni giocatore mescola tutte le sue carte (10 carte Azione e qualsiasi carta Proiettile abbia ricevuto). Poi colloca il suo mazzo Azione sulla sua plancia Personaggio.

Il giocatore alla sinistra del primo giocatore colloca il mazzo Round di fronte a sé e diventa il nuovo primo giocatore. Poi inizia il round successivo.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del quinto round. Ogni giocatore **somma** quindi **il valore dei segnalini Bottino** che ha sulla sua plancia Personaggio.

Il **premio Pistolero** viene conferito al giocatore (o ai giocatori) che hanno sparato il maggior numero di proiettili (ovvero, chi ha il minor numero di carte Proiettile rimaste del colore del suo Personaggio). Questo premio vale **\$1000**.

**Il giocatore più ricco vince la partita.** In caso di parità, il giocatore che ha ricevuto meno carte Proiettile vince. Nel caso la parità permanga, i giocatori in parità condividono la vittoria!

# CARTE AZIONE

I Banditi possono trovarsi dentro un Vagone **1** oppure sul tetto del Vagone **2**. All'inizio della partita, nessun Bandito può trovarsi sul tetto. La Locomotiva conta come un Vagone.



## MOVIMENTO

Muoversi tra i Vagoni:

- Se vi trovate dentro un Vagone, muovetevi in un Vagone adiacente.
- Se vi trovate sul tetto di un Vagone, muovetevi sul tetto da 1 a 3 Vagoni di distanza, in avanti o all'indietro.



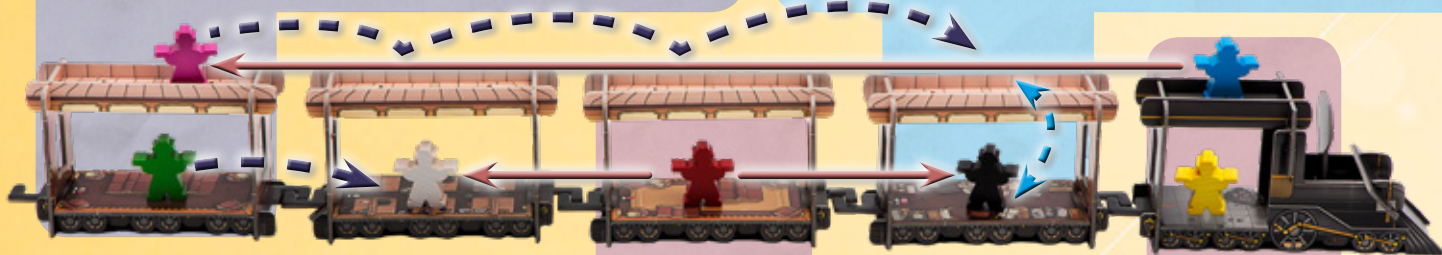
## CAMBIO LIVELLO

Muoversi tra i livelli:

- Se vi trovate dentro un Vagone, muovetevi sul tetto di quel Vagone.
- Se vi trovate sul tetto di un Vagone, muovetevi dentro quel Vagone.



*Correre sul tetto vi fa risparmiare tempo e vi aiuta a scappare dallo Sceriffo.*



## SPARO

Prendete la carta Proiettile in cima al vostro mazzo Caricatore e collocatela sopra al mazzo Azione di un altro Bandito.

**Non potete sparare a un Bandito nel vostro stesso Vagone o tetto.**

- Se vi trovate dentro un Vagone, potete sparare a un **Bandito che si trova dentro un Vagone adiacente** (davanti o dietro di voi). Non potete sparare a un Bandito che si trova a più di 1 Vagone di distanza.
- Quando vi trovate sul tetto, potete sparare a un Bandito che è **sulla vostra linea di vista**, a prescindere dalla distanza. Un Bandito si trova sulla vostra linea di vista se si trova sul tetto di un qualsiasi Vagone a parte il vostro e non c'è nessun altro Bandito tra di voi. Se più Banditi si trovano sul tetto dello stesso Vagone, scegliete voi a chi sparare.



*Doc spara a Belle.*

*Quando sparate a un Bandito, gli consegnate una delle vostre carte Proiettile. Questo vi permette di competere per il titolo di Pistolerolo.*

*Cosa ancora più importante, la vostra azione svantaggerà il vostro avversario per il resto della partita, visto che le carte Proiettile sono inutili per il giocatore a cui è stato sparato. Sono delle "carte morte" che servono a intasare la sua mano.*



**Se non ci sono Banditi a cui sparare, conservate la vostra carta Proiettile;** l'azione Sparo non ha effetto.

Se esaurite le carte Proiettile durante la partita, le vostre azioni Sparo successive non avranno effetto.



## FURTO

Prendete 1 segnalino Bottino dal vostro Vagone o tetto **senza guardare il suo valore** e collocatelo a faccia in giù sulla vostra plancia Personaggio.

Se vi trovate sul tetto di un Vagone, non potete compiere un furto all'interno del Vagone e viceversa.

Se non ci sono segnalini Bottino che potete prendere, l'azione Furto non ha effetto.



*Doc* tira un pugno a *Django*.



## PUGNO

Scegliete un altro Bandito nel vostro Vagone o tetto.

**Il Bandito scelto perde 1 segnalino Bottino** se ne possiede: scegliete 1 segnalino Bottino dalla sua plancia Personaggio e collocatelo nel vostro Vagone o tetto. Non potete guardare i valori dei suoi segnalini Bottino.

Poi, **movete il Bandito scelto sullo stesso livello di un Vagone adiacente.**

*Tirare un pugno è un buon modo per far perdere al vostro avversario il suo bottino più ricco. Può anche mandare a monte la sua pianificazione della fase Rubare!*



## SCERIFFO

**Muovete lo Sceriffo** all'interno di un Vagone adiacente.

Attenzione! Quando un Bandito entra nel Vagone dello Sceriffo oppure lo Sceriffo entra nel Vagone di un Bandito, il Bandito scappa sul tetto del Vagone (anche se ha appena cambiato livello).

**Un Bandito non può mai restare all'interno di un Vagone dove si trova lo Sceriffo.**

In più, il Bandito in fuga prende immediatamente una **carta Proiettile Neutrale** e la colloca in cima al suo mazzo Azione.

Se non ci sono abbastanza carte Proiettile Neutrale per ogni Bandito in fuga che deve prenderne 1, i Banditi non ricevono proiettili quando incontrano lo Sceriffo.

*Lo Sceriffo protegge i passeggeri: non va mai sul tetto.*





*Django* muove lo **Sceriffo**, che entra nel Vagone di *Ghost*. *Ghost* riceve un Proiettile Neutrale prima di scappare sul tetto.

**A questo punto, conoscete tutte le regole che vi occorrono per la vostra prima partita.**

**Le pagine 8 e 9 contengono le Regole Avanzate con cui giocare dopo aver padroneggiato quelle della partita base.**

## EVENTI

Le regole avanzate aggiungono delle carte Round speciali chiamate carte Stazione dei Treni. 

Nella fase  della preparazione, prendete 1 carta Round in meno e 1 carta Stazione dei Treni. Collocate la carta Stazione dei Treni a faccia in giù, poi mescolate le altre 4 carte Round e collocatele a faccia in giù sopra alla carta Stazione dei Treni per formare il mazzo Round.

*Promemoria: se non ci sono abbastanza carte Proiettile Neutrale affinché ogni Bandito in fuga possa prenderne 1, i Banditi non ricevono proiettili.*



### Sceriffo Furioso

Lo Sceriffo spara ai Banditi che si trovano sul tetto del suo Vagone. Ogni Bandito sul tetto del Vagone dello Sceriffo prende 1 carta Proiettile Neutrale e la colloca a faccia in giù in cima al suo mazzo Azione. Poi lo Sceriffo si muove di 1 Vagone verso il Vagone posteriore. Se lo Sceriffo si trova già nel Vagone posteriore, non si muove.



### Montacarichi

Ogni Bandito su un tetto viene collocato sul tetto del Vagone posteriore.



## REGOLE AVANZATE

*Dopo qualche partita, sarete in grado di giocare con le seguenti Regole Avanzate che includono Eventi e i Poteri dei Personaggi.*

Alcune carte Round, incluse le carte Stazione dei Treni, hanno delle icone evento nell'angolo in alto a destra. Questi eventi vengono risolti sempre alla fine del Round, **dopo la fase Rubare!**



Le icone evento sono spiegate di seguito.



### Frenata

Ogni Bandito su un tetto viene spostato di un Vagone in avanti verso la Locomotiva. I Banditi sul tetto della Locomotiva non si muovono.



### Prendi Tutto!

Collocate il segnalino della seconda Valigetta blindata nel Vagone dove si trova attualmente lo Sceriffo.



### Ribellione dei Passeggeri

Ogni Bandito dentro un Vagone prende 1 carta Proiettile Neutrale e la colloca a faccia in giù sul suo mazzo Azione.



### Borseggio

Un Bandito con nessun altro Bandito nel proprio Vagone o tetto può prendere 1 Sacchetto nel suo Vagone o tetto e collocarlo a faccia in giù sulla sua plancia Personaggio.



### \$250 Conducente in Ostaggio

Ogni Bandito dentro o sul tetto della Locomotiva prende 1 Sacchetto da \$250 dai segnalini che non si trovano in gioco e lo colloca a faccia in giù sulla sua plancia Personaggio.



## CARTE STAZIONE DEI TRENI



### - La Vendetta dello Sceriffo

Ogni Bandito che si trova sul tetto del Vagone dov'è lo Sceriffo colloca il suo Sacchetto di minor valore sul tetto del Vagone.



Se un Bandito non ha Sacchetti, non perde nulla (anche se possiede Gemme o Valigette blindate).



## POTERI DEI PERSONAGGI



*Ghost è un Bandito furtivo.*

### **1** **GHOST**

Durante il vostro primo turno di ogni round, potete giocare la vostra carta Azione a faccia in giù.

Se scegliete di pescare 3 carte invece di giocare una carta Azione durante il vostro primo turno, non potete usare il potere di Ghost successivamente nel round.

### **7** **Doc**

All'inizio di ogni round, pescate 7 carte invece di 6.



*Doc è il Bandito più furbo del gruppo.*



*Tuco spara direttamente attraverso il tetto del Vagone.*

### **TUCO**

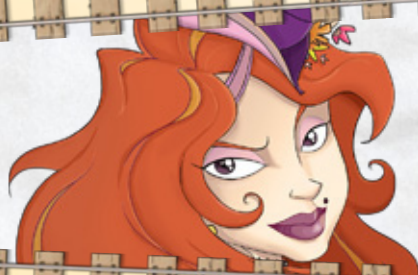
Potete sparare a un Bandito sull'altro livello del vostro Vagone.

### **CHEYENNE**

Quando tirate un pugno a un Bandito, potete prendere il Sacchetto che ha appena perso.

Se il Bandito ha perso una Gemma oppure una Valigetta blindata, il segnalino Bottino cade sul pavimento (come di norma).

*Cheyenne è una borseggiatrice provetta.*



*La bellezza di Belle è la sua arma migliore.*

### **BELLE**

Non è possibile tirarvi un pugno o spararvi se un altro Bandito può ricevere un pugno o ricevere uno sparo al vostro posto.

### **DJANGO**

Quando sparate a un Bandito, muovetelo sullo stesso livello del Vagone adiacente al suo allontanandolo il più possibile da voi (i Banditi non possono scendere dal treno).

*Gli spari di Django sono così potenti che fanno indietreggiare gli altri Banditi.*



## REGOLE SPECIALI: 2 BANDITI PER GIOCATTORE

Queste regole permettono a 2 o 3 giocatori di giocare usando 2 Banditi a testa. Giocate la partita seguendo le normali regole con le seguenti eccezioni:

### PREPARAZIONE

Usate le **carte Round per 2-4 giocatori**. 

Per 2 giocatori, usate 3 Vagoni.

Per 3 giocatori, usate 4 Vagoni.

Mettete da parte le carte Personaggio di Ghost, Doc e Belle, poi assegnate casualmente 1 delle carte Personaggio rimaste a ognuno. Ogni giocatore sceglie una squadra di Personaggi.

Ogni giocatore prende 1 copia di ogni carta Azione diversa da ognuno dei mazzi dei suoi Banditi, poi mette da parte 1 carta Sceriffo e tutte le rimanenti carte Azione.

Gli rimarranno **11 carte** (vedere il diagramma sulla destra).

Ogni giocatore mescola le sue 11 carte insieme per formare il suo mazzo Azione. Ogni mazzo dovrebbe contenere le carte Azione di 2 Personaggi diversi.

Per collocare i Banditi sul treno, ogni giocatore colloca segretamente 1 delle sue pedine Bandito in ogni mano, poi tutti i giocatori rivelano le loro pedine contemporaneamente. I giocatori collocano le pedine Bandito nella loro mano sinistra nel Vagone posteriore, mentre l'altra pedina va dentro al Vagone adiacente al Vagone posteriore.

### INIZIARE UN ROUND

All'inizio di ogni round, prima di mescolare il suo mazzo Azione, ogni giocatore sceglie 1 carta dal suo mazzo Azione e la aggiunge alla sua mano. Dopo aver mescolato il resto del mazzo, ogni giocatore pesca 6 carte (per un totale di 7 carte in mano).

### REGOLA DEL FUOCO DI COPERTURA

Durante un turno standard, se un giocatore gioca 1 delle carte Sparo di un suo Bandito, può immediatamente giocare 1 delle carte Azione del suo altro Bandito.

**Questa seconda carta non può essere una carta Sceriffo.** Se la seconda carta è una carta Sparo, non può giocare una carta aggiuntiva.

*Nota: durante la partita, i segnalini Bottino presi da ognuno dei Banditi di un giocatore vengono collocati sulla carta Personaggio di quel Bandito. I segnalini Bottino di ogni Bandito dovrebbero essere tenuti separati.*



*Esempi di squadre*



2 Movimento

2 Cambio Livello



2 Pugno

2 Sparo



2 Furto

1 Sceriffo

*Le vostre carte Azione*



Secondo Bandito

Primo Bandito

*Regola del Fuoco di Copertura*

## FINE DELLA PARTITA

Ogni giocatore somma il valore dei segnalini Bottino dei suoi Banditi.

Il premio Pistolero viene conferito al giocatore il cui Bandito ha sparato il numero maggiore di proiettili.

Per calcolare questo totale, contegiate le carte Proiettile dei due Banditi che controllate separatamente, non vengono sommate per determinare il pistolero migliore.

## CHIARIMENTI SUI PERSONAGGI

Un giocatore con Ghost nella sua squadra può giocare la sua prima carta a faccia in giù anche se non sta giocando la carta Azione di Ghost. Può scegliere di non giocare la carta a faccia in giù se, per esempio, desidera giocare una carta Azione aggiuntiva usando la regola del Fuoco di Copertura.

Un giocatore con Doc nella sua squadra pesca 7 carte in aggiunta alla carta che sceglie e aggiunge alla sua mano, per un totale di 8 carte.

## VARIANTE PER ESPERTI

Per giocare una partita più strategica, i giocatori possono giocare applicando i seguenti cambiamenti:

★ Alla fine della fase Pianificare!, ogni giocatore può scegliere di conservare qualsiasi carta nella sua mano per il prossimo round. Colloca ogni altra carta in una pila degli scarti a faccia in su alla destra del suo mazzo Azione. I giocatori non mescolano le loro carte insieme durante la fase Rubare!

★ Durante la fase Pianificare!, dopo che un giocatore risolve una carta Azione, la colloca a faccia in su nella sua pila degli scarti. Quando un giocatore riceve una carta Proiettile, la colloca a faccia in giù in cima al suo mazzo Azione.

★ All'inizio di ogni round, ogni giocatore pesca delle carte dal suo mazzo Azione fino ad averne 6 in mano.

★ Se un giocatore dovrebbe pescare una carta ma non ci sono carte nel suo mazzo Azione, mescola la sua pila degli scarti e la colloca a faccia in giù per formare il suo mazzo Azione, poi continua a pescare. I giocatori possono guardare liberamente la propria pila degli scarti.




Usate il retro della vostra plancia Personaggio per collocare le vostre carte scartate.

## RICONOSCIMENTI

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



 Christophe Raimbault

 Jordi Valbuena

**Edizione Italiana a cura di GateOnGames**

www.gateongames.com  
edizioni@gateongames.com

**Traduzione:** Denise Venanzetti  
**Impaginazione:** Margherita Cagnola  
**Revisione:** Denise Venanzetti,  
Giulia Licciardello e Sollenda Cacini

**Supervisione:** Mario Cortese  
**Distribuzione a cura di DungeonDice.it**  
www.dungeondice.it

**GO3**  
GATEONGAMES



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

**GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.**

# GOLF EXPRESS


L'App!

VUOI RIMANERE  
AGGIORNATO SUL  
REGOLAMENTO?



 App Store

 Google play

 STEAM

