

COTE SUPER EXPRESS

Belle, Cheyenne, Django, Doc, Ghost, Mei et Tuco, les sept fameux bandits, échappent encore et toujours aux mains du Shérif. Les tirs fusent à bord de l'Union Pacific en plein milieu du Far West ! Mais cette fois-ci le conducteur du train a donné l'ordre de décrocher les wagons les uns après les autres pour protéger les voyageurs. Certains bandits se retrouvent éjectés du train. Alors, qui sera le dernier à bord ?

Mise en place

Prenez autant de cartes Wagon que le nombre de joueurs plus un (ex : 5 cartes si vous jouez à 4 joueurs), ainsi que la carte locomotive.

Placez ces cartes au centre de la table afin de former un train sur une ligne en plaçant la carte Locomotive suivie des cartes Wagon.



Choisissez un bandit et prenez les 4 cartes Action correspondantes.

Prenez les pions bandits de chaque joueur et tirez-en un au hasard.

Le joueur dont le pion est sélectionné prend la carte Premier Joueur et place son pion bandit dans l'avant-dernier wagon. Le deuxième joueur, à sa gauche, place son pion dans le wagon suivant vers la locomotive, le troisième dans le wagon encore après, et ainsi de suite...



La moitié des bandits (arrondie au supérieur) qui se situent dans les wagons les plus à l'arrière du train sont orientés vers la locomotive. L'autre moitié des bandits (arrondie à l'inférieur) sont orientés vers le wagon de queue.

Les cartes non utilisées sont rangées dans la boîte et ne serviront pas de la partie.



Wagon de queue



Locomotive

Principe du jeu

Pour gagner, vous devez être le dernier bandit à bord du train à la fin du jeu.

La partie est divisée en une succession de manches. Chaque manche se déroule en deux phases :

Phase 1 : Le Plan

En début de manche, chaque joueur prend en main ses 4 cartes Action.

Chaque joueur choisit et pose face cachée devant lui 3 cartes, les unes sur les autres.

Les cartes Action seront résolues de la première en haut de la pile à la troisième en bas. L'ordre est donc très important. La carte restante est mise de côté pour cette manche.



Phase 2 : L'Action

La manche commence par le joueur avec la carte Premier Joueur puis continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les uns à la suite des autres, chaque joueur révèle la carte Action en haut de sa pile de programmation et applique son effet.

Chaque joueur ne joue qu'une seule carte à la fois, il jouera la suivante à son prochain tour. La phase s'arrête lorsque toutes les cartes des joueurs ont été résolues.

Toutes les cartes Action programmées pendant le Plan doivent obligatoirement être résolues.

Fin d'une manche

Une fois toutes les actions résolues, autrement dit les 3 actions de chaque joueur, le wagon de queue se décroche. Si un bandit se trouve sur cette carte il est éliminé du jeu.

Le bandit qui se situe le plus loin de la locomotive récupère la carte Wagon qui vient d'être défaussée. Il la retourne face Butin et la pose devant lui. Ceci sera utile à la fin du jeu en cas d'égalité. Dans le cas où deux bandits sont aussi proches de la queue de train, l'un sur le toit et l'autre à l'intérieur, c'est celui sur le toit du wagon qui gagne la carte.

Le joueur à gauche du premier joueur prend la carte Premier Joueur. La manche suivante peut commencer.



Fin du jeu

Le jeu se termine instantanément lorsqu'un seul et unique bandit se trouve dans ou sur le train. C'est le gagnant.

Le jeu se termine aussi lorsque le dernier wagon est décroché et qu'il reste plusieurs joueurs dans la locomotive. Le joueur qui a le plus de cartes Butin devant lui remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui possède la carte Butin de plus grande valeur l'emporte.



Carte Action

Attention, l'orientation et la position de votre pion Bandit par rapport aux autres sont importantes. Vous pourriez être amené à décaler la position des autres pions bandits sur une même carte pour faire de la place au vôtre.



Retournement

Changez d'orientation sans changer de position. Si votre pistolet pointe vers l'avant du train, retournez-vous de façon à ce qu'il pointe vers l'arrière. Ou inversement.



Changement d'Étage

Si vous êtes à l'intérieur du Wagon montez sur le toit, sans changer d'orientation. Si vous êtes sur le toit, descendez.



S'il y a déjà des bandits à cet endroit, placez-vous de sorte que le dos de votre pion soit le plus au bord de la carte.



Déplacement

Déplacez-vous d'un wagon en suivant l'orientation de votre pistolet, sans changer d'étage et sans vous retourner.

S'il y a déjà des bandits à cet endroit, positionnez-vous du côté de la carte par lequel vous êtes entré.

Si vous sortez du train, vous êtes éliminé.



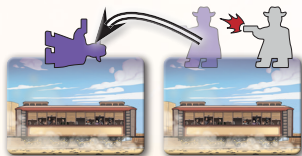
Tir

Tirez sur le premier bandit dans votre ligne de vue.

Un bandit est dans votre ligne de vue quand il se trouve face à vous, pointé par votre pistolet, sur le même étage, dans votre wagon comme dans un autre, tant qu'il n'y a pas de bandit debout entre vous et lui.

Lorsque vous tirez sur un bandit, déplacez-le dans le wagon suivant sur le même étage puis couchez-le sur le dos sans le retourner, il est sonné. Il n'est pas possible de tirer sur un bandit sonné, la balle continue son chemin.

Si vous faites sortir un bandit du train, il est éliminé.



Réveil

Lorsque vous êtes sonné, toutes les cartes Action jouées ont le même effet : relevez-vous sans changer d'orientation.



- COLT SUPER EXPRESS

Deux extensions sont comprises dans le jeu pour lui apporter plus de profondeur. Il est conseillé de les ajouter dès que vous aurez bien assimilé les règles de base.

Extension : Réflexe



L'extension Réflexe peut être jouée avec ou sans l'extension Cheval.

Lors de la mise en place, ajoutez la carte Action "Réflexe" dans votre jeu.

Les joueurs jouent donc avec une carte Action de plus en main mais ils n'en programmeront tout de même que trois par manche.



Réflexe

Si vous êtes sonné, relevez-vous sans changer d'orientation ET tirez sur le premier bandit dans votre ligne de vue.

Si vous n'êtes pas sonné, couchez votre bandit sur le dos.

Aie, une balle dans le pied ça fait mal !



- COTÉ SUPER EXPRESS

Deux extensions sont comprises dans le jeu pour lui apporter plus de profondeur. Il est conseillé de les ajouter dès que vous aurez bien assimilé les règles de base.

Extension : Cheval



L'extension Cheval peut être jouée avec ou sans l'extension Réflexe.

Lors de la mise en place, ajoutez la carte Action "Cheval" dans votre jeu.

Les joueurs jouent donc avec une carte Action en plus en main mais ils n'en programmeront tout de même que trois par manche.



Cheval

Placez-vous à l'intérieur de la locomotive, orienté vers l'avant. S'il y a déjà des Bandits à cet endroit, placez-vous le plus à l'avant de la locomotive.

L'effet de cette carte est aussi appliqué si c'est votre prochaine carte révélée juste après avoir été éjecté du train. Vous êtes alors sauvé in extremis et vous réintégrez le train comme énoncé ci-dessus. Attention, cette carte ne peut vous sauver que **PENDANT** la manche en cours.

