

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com





COLT EXPRESS



40'



2-6



10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

11 juillet 1899, 10 heures du matin, l'Express de l'Union Pacific vient de quitter Folsom au Nouveau-Mexique avec 47 passagers à son bord. Quelques minutes plus tard, on entend des bruits de pas précipités sur le toit, puis les premiers coups de feu. Des bandits armés jusqu'aux dents braquent sans pitié les voyageurs afin de s'accaparer leurs effets personnels. Mais sauront-ils garder leur sang froid et éviter les balles ? Qui réussira à s'emparer de la valise contenant la paie de la Nice Valley Coal Company, pourtant placée sous la surveillance du Marshal Samuel Ford ? Un seul bandit atteindra son objectif : devenir le plus riche hors-la-loi du gang.

MATÉRIEL

6 Wagons



1 Locomotive

Note - Avant votre première partie, prenez soin d'assembler les Wagons et la Locomotive en suivant la notice de montage jointe.

10 Éléments de décor

Jetons Butin de valeurs différentes

- 18 Bourses de valeur comprise entre 250 \$ et 500 \$
- 6 Bijoux de valeur 500 \$
- 2 Cagnottes de valeur 1000 \$



17 cartes Manche :

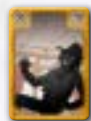
- 7 cartes pour 2, 3 et 4 joueurs,
- 7 cartes pour 5 et 6 joueurs,
- 3 cartes Arrivée en gare



1 pion Marshal



13 cartes Balle neutres



Matériel pour chaque joueur (x6) :

1 carte Personnage



10 cartes Action



6 cartes Balle



1 pion Bandit



Ci-contre la règle du jeu pour 3 à 6 joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, consultez en sus les ajustements détaillés en page 6.

MISE EN PLACE

★ Chaque joueur choisit un personnage, prend la carte Personnage correspondante et la pose devant lui. Il place les 6 cartes Balle de sa couleur, dans l'ordre croissant du nombre de balles, à gauche de sa carte Personnage. Il mélange les 10 cartes Action de sa couleur et les pose faces cachées à droite de sa carte Personnage : cela forme sa pioche personnelle. Chaque joueur prend également une Bourse de 250 \$ et la place sur sa carte, en gardant sa valeur cachée.

Au début du jeu, votre barillet est complètement chargé. Vous tenterez de le vider sur vos adversaires afin de les ralentir. Vous possédez le même paquet de 10 cartes Action que les autres joueurs. Au cours du jeu, vous amasserez votre Butin sur votre carte Personnage. La valeur des Bourses doit rester cachée de vos adversaires mais vous pouvez les consulter à tout moment.

★ Au centre de la table, formez un train avec autant de Wagons qu'il y a de joueurs. - Choisissez ou prenez au hasard les Wagons et placez-les dans l'ordre de votre choix. - Puis ajoutez la Locomotive à une extrémité.

★ Placez dans chaque Wagon le nombre et les types de jetons Butin indiqués sur son plancher. Les Bourses sont piochées au hasard et disposées avec leur valeur cachée.

★ Placez le pion Marshal et une Cagnotte dans la Locomotive. Les jetons Butin inutilisés sont remis dans la boîte à l'exception de la deuxième Cagnotte, qui est placée à côté de la Locomotive.

★ Prenez au hasard 4 cartes Manche parmi les 7 cartes correspondant au nombre de joueurs (2-4 joueurs ou 5-6 joueurs) et mélangez-les. Prenez ensuite au hasard, sans la dévoiler, une carte parmi les 3 cartes Arrivée en gare. Formez une pioche de 5 cartes en disposant faces cachées les 4 cartes Manche sur la carte Arrivée en gare. Rangez toutes les autres cartes Manche dans la boîte.

★ Placez les 13 cartes Balle neutres à côté de la Locomotive.

PREMIER JOUEUR

Prenez les pions Bandit correspondant aux personnages en jeu et tirez-en un au hasard. Le joueur contrôlant ce personnage est désigné Premier Joueur pour la première Manche. Il prend devant lui la pioche de 5 cartes Manche précédemment formée.

PLACEMENT INITIAL DES BANDITS

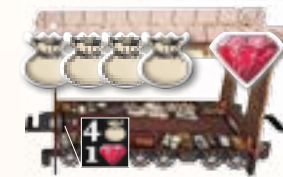
Le Premier Joueur est le joueur numéro 1, le joueur assis à sa gauche est le joueur numéro 2 et ainsi de suite.

Les joueurs dont le numéro est impair placent leur pion Bandit dans le Wagon de queue.

Les joueurs dont le numéro est pair placent leur pion Bandit dans l'avant-dernier Wagon (le Wagon voisin du Wagon de queue).



Exemple à quatre joueurs :



Chaque Wagon abrite des passagers possédant des Butins différents. À vous de les récupérer !



Tout au long du jeu, le Marshal fera obstacle aux Bandits. À vous d'être rusé et de l'attirer loin de sa Cagnotte au bon moment.

Nombre de joueurs



Vous obtenez ainsi une séquence de 5 événements qui racontent le déroulement de l'attaque et que vous allez découvrir au fur et à mesure de la partie.



Ce sont les blessures que les Bandits pourront éventuellement recevoir à cause du Marshal ou d'événements extérieurs. Les cartes Balle (neutres ou celles reçues des adversaires) ne serviront à rien lorsque vous les piocherez. Elles ne feront que diminuer vos possibilités d'action et simuleront ainsi vos blessures.

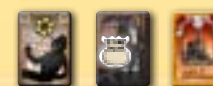
Premier joueur



Deuxième joueur



Quatrième joueur



Troisième joueur



BUT DU JEU

Pour gagner, vous devez devenir le plus riche des bandits du Far West. Pour cela, vous allez tenter de récupérer le maximum de butins tout en restant à l'abri des balles. Le meilleur tireur recevra, en sus, le titre d'As de la gâchette, d'une valeur de 1000 \$.



En début de Manche, chaque joueur mélange sa pioche personnelle et prend les **6 premières cartes**. Ces cartes forment sa Main.

Puis le Premier Joueur pioche la première carte Manche et la place sur la table, visible de tous.

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier Joueur.

À son tour, un joueur doit :

- ★ **soit jouer une carte Action de sa Main en la posant visible (sauf indication contraire) sur la pile commune ;**
- ★ **soit piocher 3 nouvelles cartes qu'il ajoute à sa Main.**

Le Premier Joueur prend la pile de cartes Action qui a été formée durant la phase de Plan et la retourne, **sans changer l'ordre des cartes**.

Les Actions des Bandits sont résolues une par une en partant de celle du haut de la pile (c'est à dire dans l'ordre dans lequel elles ont été posées).

Chaque joueur mélange toutes les cartes de sa pioche (comprenant ses 10 cartes Action ainsi que les cartes Balle reçues lors des Manches précédentes) et la place à droite de sa carte Personnage.

PRINCIPE DU JEU

Une partie se joue en cinq Manches. Chaque Manche se déroule en deux phases :

- Phase 1 : Le Plan. Les joueurs vont programmer leurs Actions en jouant leurs cartes sur une pile commune au centre de la table.
- Phase 2 : L'Action. Les cartes Action jouées lors de la phase précédente sont résolues.

DÉBUT DE MANCHE

Cette carte indique le nombre de tours de table qui aura lieu durant cette phase (nombre de symboles Carte). Elle indique aussi la manière dont les tours de table vont se dérouler (voir le détail dans l'encadré page 5).

PHASE 1 : LE PLAN

La phase de Plan se termine lorsque le nombre de tours de table indiqué sur la carte Manche est réalisé. Chaque joueur pose alors les cartes qu'il lui reste en Main sur le dessus de sa pioche.

Exemple
(1) Doc est Premier Joueur pour cette manche. Il joue une carte Déplacement de sa Main puis
(2) Belle à sa gauche joue une carte Tir sur la carte de Doc.
(3) Tucu, à gauche de Belle, décide de piocher plutôt que de jouer. Il pioche donc 3 cartes qu'il ajoute à sa Main.
(4) Enfin, Cheyenne joue une carte Coup de poing sur la carte de Belle.
Commence ensuite le deuxième tour de table.

PHASE 2 : L'ACTION

Une fois résolue, la carte Action est rendue au joueur à qui elle appartient. Celui-ci la place alors sur sa pioche personnelle.

Voir la page 4 ci-contre pour le descriptif détaillé des Actions.

FIN DE MANCHE

Le joueur assis à gauche du Premier Joueur devient le nouveau Premier Joueur. Il reçoit les cartes Manche restantes. Une nouvelle Manche peut alors commencer.

FIN DU JEU

La partie s'arrête après cinq Manches. Chaque joueur fait alors la somme des Butins qu'il a sur sa carte Personnage.

Le titre d'As de la gâchette est décerné au(x) joueur(s) ayant le plus touché (i.e. à qui il reste le moins de cartes Balle dans leur barillet). Le(s) As de la gâchette retourne(nt) alors leur carte Personnage pour valider leur titre. Ce titre vaut 1000 \$.

Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui a reçu le moins de Balles au cours du jeu, parmi les joueurs à égalité.

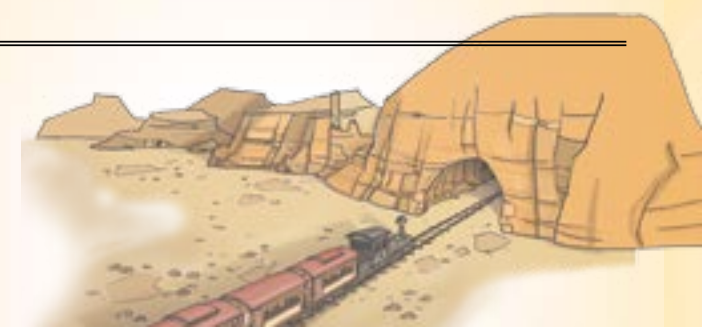
La carte Manche ci-dessous indique qu'il y aura 4 tours de table.



La carte Manche ci-dessous indique qu'il y aura 5 tours de table.



Les Actions sont obligatoires : lors de la phase d'Action, chaque joueur est obligé de réaliser l'Action qu'il a programmée, si celle-ci est possible.



LES CARTES ACTION

Les Bandits peuvent se trouver à l'intérieur (1) ou sur le toit (2) du train. Il y a donc deux positions possibles pour un Bandit dans un Wagon. Au début de la partie, cependant, aucun Bandit ne se trouve sur le toit.



DÉPLACEMENT

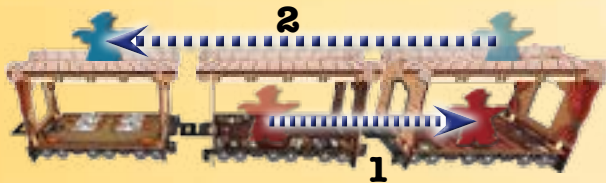
Déplacez votre Bandit :

1 d'un Wagon, vers l'avant ou vers l'arrière, s'il est à l'intérieur du train,

2 d'un, deux ou trois Wagons, selon votre choix, vers l'avant ou vers l'arrière, s'il est sur le toit du train.

La Locomotive est considérée comme un Wagon. Il est possible de s'y déplacer.

Si vous avez programmé cette Action, vous ne pouvez pas rester sur place ; vous êtes obligé de déplacer votre Bandit.



Sur le toit, vous avancez plus vite car vous n'êtes pas gêné par les portes et les passagers.

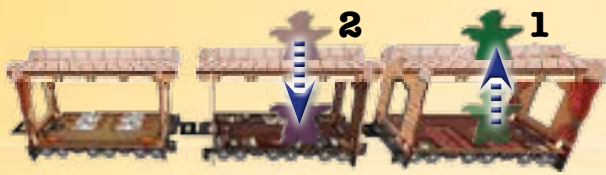


CHANGEMENT D'ÉTAGE

Déplacez votre Bandit, sans le changer de Wagon :

1 sur le toit, s'il se trouve à l'intérieur du train,

2 à l'intérieur du train, s'il se trouve sur le toit.



Le passage par le toit vous fait gagner du temps et vous permet d'éviter le Marshal.



MARSHAL

Déplacez le Marshal d'un Wagon à l'intérieur du train dans le sens de votre choix. (voir encadré ci-contre pour la résolution d'une rencontre entre le Marshal et un Bandit)



Le Marshal protège les passagers ; il ne monte donc jamais sur le toit.

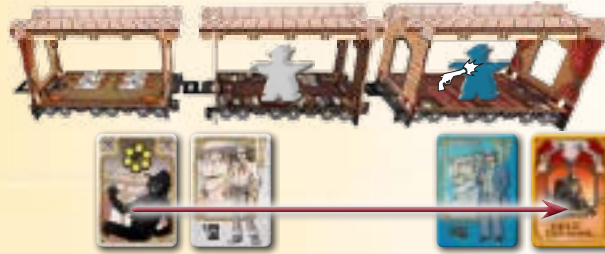


TIR

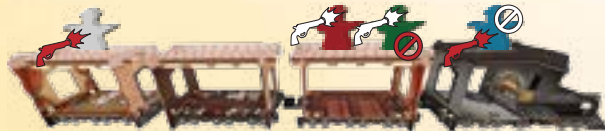
Choisissez une cible et donnez-lui une de vos Balles. Le joueur touché place la Balle reçue sur le dessus de sa pioche personnelle.

Vous ne pouvez jamais choisir une cible présente sur la même position que votre Bandit.

1 À l'intérieur du train, vous pouvez viser un Bandit situé à l'intérieur d'un Wagon adjacent au vôtre, à l'avant ou à l'arrière. Les Bandits situés dans des Wagons plus éloignés ne peuvent pas être choisis pour cible.



2 Sur le toit, vous pouvez viser un Bandit situé dans votre ligne de vue. Un Bandit est dans votre ligne de vue lorsqu'il n'y a aucun autre Bandit entre vous et lui, quel que soit le nombre de Wagons qui vous séparent. Si plusieurs Bandits sont sur le toit d'un même Wagon, ils sont considérés comme situés côte à côte et non pas l'un derrière l'autre. Vous choisissez seulement l'un d'entre eux comme cible.



Ghost (Blanc) peut tirer sur Tuco (Rouge) ou Cheyenne (Vert) mais pas sur Doc (Bleu). Alors que Tuco (Rouge) peut tirer sur Ghost (Blanc) ou Doc (Bleu) mais pas sur Cheyenne (Vert), qui est sur la même position que lui.

S'il n'y a aucune cible à portée de tir, gardez votre Balle. L'action Tir est alors sans effet.

Si au cours du jeu, il arrive que vous n'avez plus de Balles, vos Actions Tir n'ont plus d'effet.

Lorsque vous tirez sur un Bandit, vous lui donnez une de vos cartes Balle. Cela vous permet de concourir au titre d'As de la gâchette. Mais surtout, ce geste le pénalise pour le reste de la partie. En effet, les cartes Balle ne servent à rien quand elles sont piochées par le joueur qui les a reçues. Ce sont des cartes "mortes" dans sa Main.



BRAQUAGE

Prenez le jeton Butin de votre choix sur la position de votre Bandit et posez-le face cachée sur votre carte Personnage. Si votre Bandit se trouve sur le toit d'un Wagon, vous ne pouvez pas braquer à l'intérieur de celui-ci et inversement.

S'il n'y a aucun Butin sur votre position, l'action Braquage est sans effet.

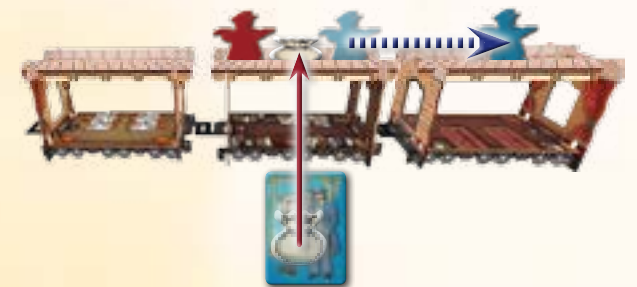


COUP DE POING

Choisissez une cible parmi les Bandits présents sur votre position.

Le Bandit ciblé laisse tomber un Butin dans le Wagon : choisissez un jeton Butin sur la carte Personnage du Bandit ciblé et posez-le sur votre position. Si vous choisissez un jeton Bourse, vous ne pouvez pas consulter sa valeur.

Puis déplacez le Bandit victime sur un Wagon adjacent au même étage (vers l'avant ou vers l'arrière du train selon votre choix dans la plupart des cas, vers l'arrière dans la Locomotive, vers l'avant dans le Wagon de queue).

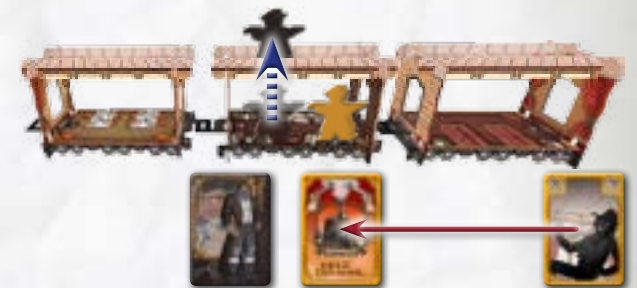


Un bon coup de poing est le meilleur moyen de faire perdre son plus gros Butin à un adversaire. De plus, le coup va le désorienter et l'éjecter vers un autre Wagon. Son plan risque d'être fort perturbé !

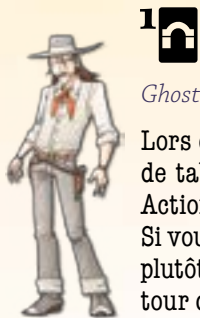
LE MARSHAL

Attention ! Lorsqu'un Bandit entre à l'intérieur du Wagon où se trouve le Marshal ou lorsque le Marshal entre à l'intérieur d'un Wagon où se trouvent des Bandits, ces derniers doivent fuir sur le toit du Wagon (même s'ils en venaient). Un Bandit ne peut jamais rester sur la position du Marshal.

Puis les Bandits reçoivent immédiatement chacun une Balle neutre qu'ils placent sur leur pioche.



LES BANDITS



GHOST

Ghost est du genre discret.

Lors de chaque Manche, au premier tour de table, vous pouvez jouer votre carte Action face cachée sur la pile commune. Si vous choisissez de piocher trois cartes plutôt que de jouer une carte au premier tour de table, votre pouvoir ne s'applique pas lors de cette Manche.



BELLE

Le charme de Belle est sa meilleure arme.

Vous ne pouvez pas être choisie comme la cible d'un Tir ou d'un Coup de poing si un autre Bandit est en situation d'être une cible lui aussi.



CHEYENNE

Cheyenne est une voleuse hors pair.

Lorsque vous donnez un Coup de poing, vous pouvez récupérer la Bourse que fait tomber votre victime. Si vous choisissez de lui faire perdre un Bijou ou une Cagnotte, vous devez laissez tomber le Butin au sol (comme prévu normalement).



TUCO

Le toit n'arrête pas les balles de Tuco.

Vous pouvez tirer à travers le toit sur un Bandit qui est dans votre Wagon.



DJANGO

Le tir de Django est si puissant qu'il fait reculer sa victime.

Lorsque vous touchez un Bandit lors d'un Tir, faites-le reculer d'un Wagon dans le sens du tir. Il est toutefois impossible d'éjecter un Bandit du train.



DOC

Doc est le plus intelligent du groupe.

Au début de chaque Manche, piochez sept cartes au lieu de six.

LES CARTES MANCHE



Les cartes Action doivent être jouées faces visibles durant ce tour de table.



Tunnel - Les cartes Action doivent être jouées faces cachées durant ce tour de table.



Accélération - Durant ce tour de table, chaque joueur joue deux fois de suite à son tour (il joue deux cartes, ou il pioche six cartes, ou il pioche trois cartes et joue une carte).



Aiguillage - Durant ce tour de table, les joueurs jouent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par le Premier Joueur.



LES ÉVÉNEMENTS

Certaines cartes font apparaître des événements. Ces événements ont toujours lieu à la fin de la Manche après la phase 2 : L'Action.



Marshal en colère

Le Marshal tire sur les Bandits situés sur le toit de son Wagon. Ces derniers reçoivent donc une Balle neutre chacun. Puis le Marshal avance d'un Wagon vers l'arrière du train. Si le Marshal se trouve dans le Wagon de queue, il ne se déplace pas.



Potence tournante

Placez sur le toit du Wagon de queue tous les Bandits présents sur un toit du train.



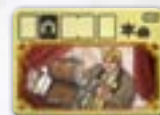
Freinage

Déplacez d'un Wagon vers l'avant du train tous les Bandits présents sur un toit du train.



Prenez tout !

Placez la deuxième Cagnotte à l'intérieur du Wagon où se trouve actuellement le Marshal.



Rébellion des passagers

Les Bandits situés à l'intérieur des Wagons reçoivent une Balle neutre chacun.



Vol à la tire

Chaque Bandit qui se trouve seul sur une position peut y prendre un jeton Bourse, s'il en reste sur cette position.



Vengeance du Marshal

Chaque Bandit présent sur le toit du Wagon où se trouve le Marshal perd le jeton Bourse de plus faible valeur parmi ceux qu'il possède sur sa carte Personnage. Si un Bandit ne possède aucune Bourse, il ne perd rien (même s'il possède des Bijoux ou une Cagnotte).



\$ 250 Prise d'otage du conducteur

Chaque Bandit qui se trouve sur la Locomotive (à l'intérieur ou sur le toit) gagne 250 \$.



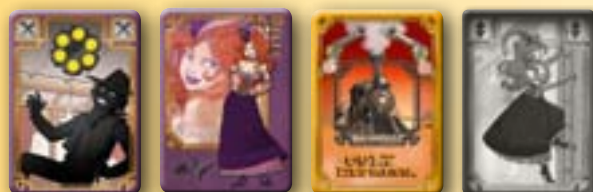
PRÉCISIONS IMPORTANTES

Vous ne pouvez jamais quitter le train. Si un Tir de Django ou un événement vous font reculer au-delà du Wagon de queue ou de la Locomotive, vous restez à votre place.

Si le stock de Balles neutres est épuisé ou insuffisant pour tous les Bandits concernés, les Bandits ne reçoivent plus de Balles lorsqu'ils rencontrent le Marshal ou lorsqu'un événement de fin de Manche le demande. La pile de Balles neutres est alors écartée définitivement du jeu.

VARIANTE EXPERTS

Pour plus de contrôle sur le jeu, vous pouvez jouer avec une défausse de cartes que vous placerez à droite de votre pioche personnelle. Cela implique les modifications suivantes :



Cartes Balle Carte Personnage Pioche Défausse

- ★ Au début de la phase de Plan, vous pouvez placer directement dans votre défausse les cartes Balle que vous avez piochées, afin d'alléger votre Main.
- ★ À la fin de la phase de Plan, vous pouvez garder en Main les cartes qui vous intéressent pour la prochaine Manche. Défaussez seulement les cartes Balle et les Actions qui ne vous intéressent pas.
- ★ Lors de la phase d'Action, placez les cartes Action jouées lors de cette Manche faces visibles sur votre défausse. Par contre, placez les cartes Balle que vous recevez de vos adversaires ou du Marshal faces cachées sur le dessus de votre pioche.
- ★ Au début de chaque Manche, complétez votre Main en piochant de nouvelles cartes jusqu'à en avoir six en main.
- ★ Chaque fois que vous souhaitez piocher de nouvelles cartes et qu'il n'en reste pas suffisamment dans votre pioche personnelle, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Vous êtes autorisé à consulter votre défausse à tout moment.

REMERCIEMENTS

À mon petit frère Adrien sans qui l'idée de ce jeu n'aurait peut-être pas germé. À Cédric et Anne-Cécile qui ont conduit la loco avec brio ! Et à tous les chouettes testeurs !

Christophe Rimbault

RÈGLES SPÉCIALES POUR DEUX JOUEURS

MISE EN PLACE

Installez le train en utilisant la Locomotive et les quatre Wagons de votre choix.

Chaque joueur choisit une équipe de deux Personnages et prend les cartes et les pions correspondants. Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer les équipes suivantes : Tuco et Cheyenne vs. Doc et Django. Placez un pion Bandit de chaque équipe dans les deux derniers Wagons du train.

Placez les deux cartes Personnage de votre équipe devant vous et posez sur chacune d'elles une Bourse de valeur 250 \$ et à leur gauche les six cartes Balle correspondantes.

Parmi les cartes Action de chaque Personnage, écartez les cartes Action en double ainsi qu'une carte Marshal pour un des deux Personnages. Il doit vous rester en main : deux Tir (un pour chaque Personnage), deux Coup de poing (un pour chaque Personnage), deux Déplacement (un pour chaque Personnage), deux Changement d'étage (un pour chaque Personnage), deux Braquage (un pour chaque Personnage) et un Marshal, soit onze cartes au total. Mélangez-les pour former votre pioche. Chaque joueur joue donc avec les cartes Action des deux Bandits mélangées.

ADAPTATIONS DE LA RÈGLE

Le jeu à deux se joue avec la variante Experts (voir ci-contre). Le but du jeu est d'être l'équipe la plus riche à la fin de la partie. Par contre, il n'y a pas de titre d'As de la gâchette dans le jeu à deux.

Lorsqu'un Bandit est touché par un Tir, la Balle reçue vient sur le dessus de la pioche du joueur contrôlant la Bandit touché. Il peut arriver qu'un Bandit tire par mégarde sur son coéquipier.



Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr



© 2014 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2014 COLT Express, All Rights Reserved.

À Bruno et Antoine pour la soirée au Ludopole qui a tout changé, à Ian pour ses conseils avisés, à Ju, Fou, Seb, Frank, Véro, Mickael et tous les autres pour leurs retours de tests.

Ludonaute



COLT EXPRESS

COLT EXPRESS



Ludonaute™

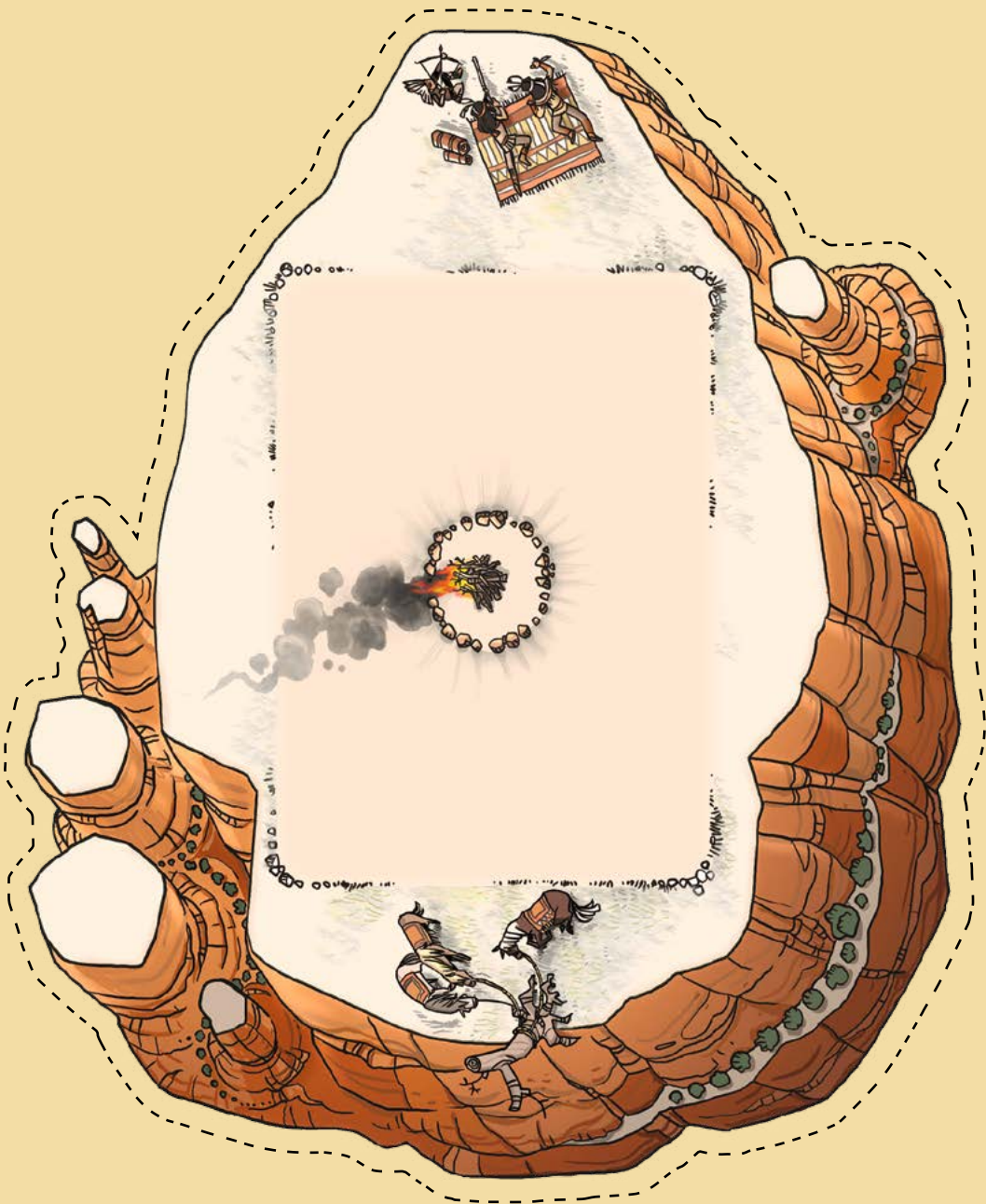
Ludonaute vous offre ce dépliant qui propose deux variantes pour jouer de façon inédite à Colt Express.

Au dos de cette page, vous trouverez aussi un élément de décor « Le Rocher » que vous pouvez utiliser pour poser la pile commune lors de vos parties de Colt Express.



<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>

Cet élément de décor « Le Rocher » peut être utilisé pour poser la pile commune lors de vos parties de Colt Express avec ou sans l'extension n°3 « Indiens & Cavalerie », à paraître en octobre 2016.



- COLT EXPRESS

VARIANTE EN ÉQUIPES

Cette variante permet de jouer par équipe de deux joueurs, le nombre de joueurs doit donc être pair. Elle est particulièrement adaptée à l'extension n°1 « Chevaux & Diligence », à paraître en octobre 2015.

MISE EN PLACE

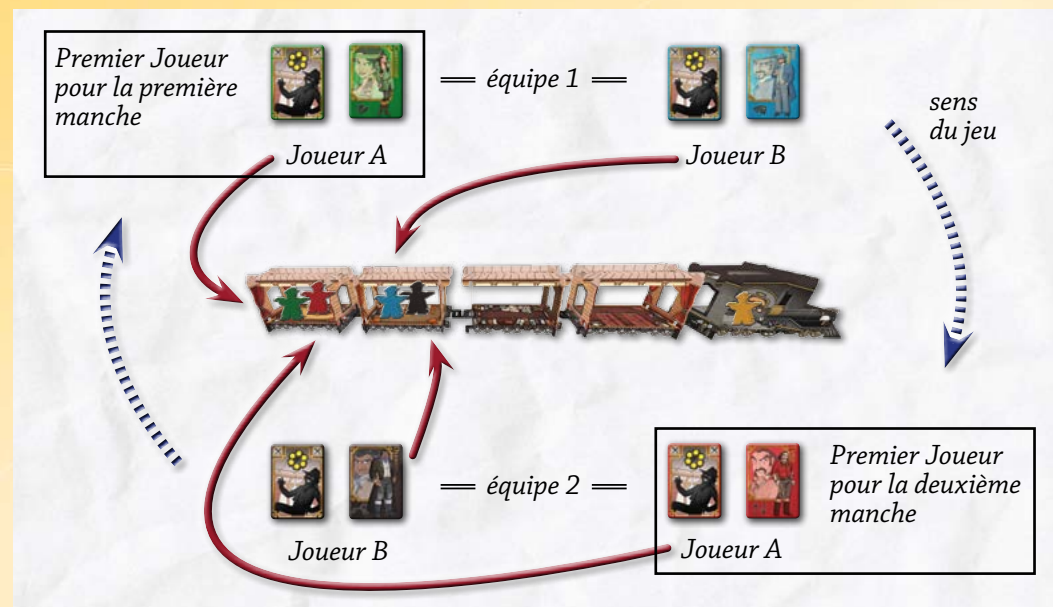
Les deux joueurs d'une même équipe se placent côte à côte. Le premier joueur, placé à droite, s'appelle joueur A. Le deuxième est le joueur B. Ils jouent toujours l'un après l'autre.

Le joueur A de chaque équipe place son Bandit dans le Wagon de queue. Le joueur B de chaque équipe place son Bandit dans le Wagon précédent.

PREMIER JOUEUR

Le Premier Joueur est tiré au hasard parmi les joueurs A de chaque équipe.

Lors de chaque nouvelle manche, le joueur A de l'équipe suivante dans le sens des aiguilles d'une montre devient le Premier Joueur (et non le joueur B de la même équipe).



DÉBUT DE MANCHE

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche une carte dans le paquet de son partenaire puis complète sa main avec les cartes venant de son propre paquet.

★ Si la carte piochée chez son partenaire est une carte Action, il pourra la jouer de sa main lors de la phase de Plan à la place d'une de ses propres cartes.

★ Si c'est une carte Balle, il la conserve tout de même en main.

★ Cette carte n'est restituée à son propriétaire que si elle est jouée. Dans le cas contraire, elle est conservée parmi les autres cartes de ce joueur.

NOTE SUR L'AIGUILLAGE

Lors d'un aiguillage, le sens du jeu est inversé. Le joueur A devient donc le joueur B et inversement pour ce tour.

FIN DE PARTIE

On ajoute les scores des deux joueurs pour obtenir le score final de l'équipe. L'équipe gagnante est celle avec le plus d'argent.

L'As de la gâchette est **attribué à l'équipe** ayant tiré au total le plus de Balles avec toutefois un malus d'un point pour chaque balle tirée sur son partenaire. Une balle tirée sur son partenaire n'aide donc pas à obtenir le titre d'As de la gâchette.



- COLT EXPRESS

VARIANTE 2 ET 3 JOUEURS

Cette variante offre une alternative à celle présente pour deux joueurs dans la règle de base. Elle vous permettra aussi de jouer à 3 joueurs, dans le même esprit que l'extension n°2 « Marshal & Prisonniers », à paraître en février 2016.

Chaque joueur prend deux Bandits à la place d'un seul.
Il est conseillé de jouer à la version 2-3 joueurs sans la « variante experts » du jeu de base.

MISE EN PLACE

Utilisez les cartes de Manche 2-4 joueurs.

À 2 joueurs, on utilise 3 Wagons. À 3 joueurs, on utilise 4 Wagons.

Isoler Ghost, Doc et Belle. Attribuez-leur aléatoirement un partenaire parmi les 3 autres Bandits. Chaque joueur choisit alors une équipe.

Les pioches personnelles sont constituées comme dans les règles du jeu de base pour deux joueurs : parmi les cartes Action de chaque Personnage, écartez les cartes Action en double ainsi qu'une carte Marshal pour un des deux Personnages.

Il doit vous rester en main 11 cartes au total :



2 Tir (un pour chaque Personnage)



2 Coup de poing (un pour chaque Personnage)



2 Déplacement (un pour chaque Personnage)



2 Changement d'étage (un pour chaque Personnage)



2 Braquage (un pour chaque Personnage)



1 Marshal

Mélangez-les pour former votre pioche. Chaque joueur joue donc avec les cartes Action des deux Bandits mélangées.

Pour le placement de départ, les joueurs prennent secrètement un Bandit dans chacune de leurs mains. Les mains sont révélées toutes en même temps. Le Bandit dans la main gauche va dans le Wagon de queue, le second va dans le Wagon précédent.

DÉBUT DE MANCHE

En début de manche, avant de mélanger sa pioche personnelle, chaque joueur peut prendre une carte de son choix. Après avoir mélangé les cartes restantes, il pioche 6 cartes supplémentaires (il commence donc avec 7 cartes au lieu de 6).

PHASE 1 : COUVERTURE

Lors d'un tour de table classique (pas dans un tunnel, ni lors d'un aiguillage, d'une accélération...), si un joueur place une carte Action de Tir d'un Bandit sur la pile commune, il peut immédiatement, dans la même action, jouer une carte Action de son autre Bandit. Cette seconde carte ne peut pas être une carte Marshal.



Note : même si les butins sont comptabilisés ensemble à la fin du jeu, durant la partie, les butins braqués par chaque Bandit doivent être placés sur la carte (ou fiche) de celui-ci.

FIN DU JEU

Le titre d'As de la gâchette est décerné au joueur dont la somme des balles tirées par ses deux Bandits est la plus grande. Attention, chaque joueur a 1 point de malus pour chaque balle de ses deux couleurs dans sa pioche personnelle (cela signifie que l'un de ses Bandits a tiré sur son autre Bandit).

PRÉCISION PERSONNAGES

Ghost permet au joueur qui le contrôle de placer sa première carte face cachée, que la carte soit une carte de Ghost ou bien que ce soit une carte de son second Bandit. Il n'est pas obligé de mettre sa première carte face cachée, par exemple s'il souhaite profiter de la règle de couverture expliquée ci-dessus.

Doc permet au joueur qui le contrôle de piocher 7 cartes : il jouera donc avec 8 cartes en main.

COLT EXPRESS

CHEVAUX & DILIGENCE

1



40'



2-6



10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBULT

JORDI VALBUENA



Traversant la plaine, la voie ferrée longe la piste de terre qui relie Des Moines à Bismarck. Les diligences côtoient le cheval de fer, dans des nuages de poussière qu'on peut voir à des lieues à la ronde.

Les passagers de la ligne desservie par la Wells, Fargo & Compagnie sont légèrement assoupis lorsque l'Express de l'Union Pacific parvient à la hauteur de leur diligence. Ce qu'ils ignorent encore, c'est qu'une attaque est en cours dans le train qu'ils observent à travers les lourds rideaux de cuir de leur véhicule. Six bandits sans scrupules chevauchent entre la piste et la voie ferrée. Les passagers vont bientôt l'apprendre à leurs dépens.

MATÉRIEL

★ 1 Diligence

Note - Avant votre première partie, prenez soin d'assembler la Diligence en suivant la notice de montage jointe.

★ 1 pion Shotgun

★ 6 pions Cheval

★ 1 Cagnotte de valeur 1000 \$

★ 5 Flasques de Whisky classique

★ 1 Flasque de Vieux Whisky

★ 6 cartes Action Chevauchée

★ 8 cartes Otage

★ 3 cartes Balle neutres

★ 13 cartes Manche

- 5 cartes pour 2, 3, 4 joueurs

- 5 cartes pour 5 et 6 joueurs

- 3 cartes Arrivée en gare

MISE EN PLACE

Placez la Diligence à droite de la Locomotive.

Placez sur le toit de la Diligence un jeton Cagnotte et par-dessus ce jeton, le pion Shotgun.

Placez dans chaque Wagon, sauf dans la Locomotive, un jeton Flasque de Whisky. Les Flasques de Whisky sont piochées au hasard et disposées face cachée. Les Flasques restantes sont remises dans la boîte.

Tirez autant de cartes Otage que le nombre de joueurs moins une. Ces cartes sont étalées face visible à gauche de la Locomotive. Les cartes Otage restantes peuvent être replacées dans la boîte.



Mélangez les cartes Manche de l'extension avec celles du jeu de base. Mélangez aussi les cartes Arrivée en gare de l'extension avec celles du jeu de base.

Tirez ensuite aléatoirement, comme dans le jeu de base, 4 cartes Manche et 1 carte Arrivée en gare.

Rajoutez les 3 cartes Balle neutres supplémentaires aux 13 cartes de la boîte de base.

Chaque joueur rajoute à son paquet de cartes Action la carte Chevauchée correspondante.

Chaque joueur prend un pion Cheval.

Les pions Bandit ne sont pas placés comme dans le jeu de base. Il faudra suivre la nouvelle règle de mise en place ci-contre : l'Attaque à cheval.



L'ATTAQUE À CHEVAL

Avant la première manche de la partie, les Bandits arrivent à cheval et peuvent choisir leur Wagon de départ, à l'exclusion de la Locomotive et de la Diligence.

Chaque joueur tend son poing fermé au centre de la table avec à l'intérieur soit son pion Bandit, soit un pion Cheval. Si vous jouez avec la variante 2 joueurs, mettez dans votre poing deux pions au lieu d'un seul : un pour chacun de vos Bandits. Les joueurs révèlent le contenu de leur main simultanément.

Les joueurs qui ont choisi leur pion Bandit le placent dans le Wagon de queue. Ils doivent aussi placer leur pion Cheval à droite du train, en face de ce Wagon.

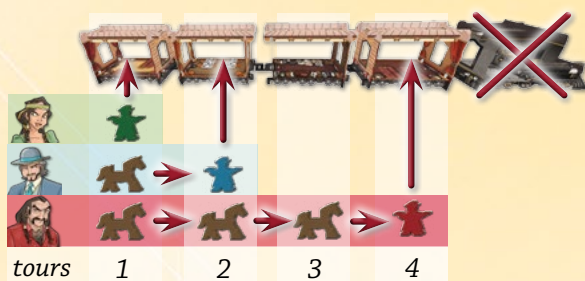
Les autres joueurs ont donc choisi de continuer à galoper. Ils sont invités à crier en cœur : « Cataclap, Cataclap, Yihaaaa ! » Ensuite, ils tendent de nouveau leur poing fermé avec leur Cheval ou leur Bandit, permettant cette fois de monter dans le second Wagon.

Et ainsi de suite... Si un joueur se retrouve seul à placer son poing fermé, il peut directement choisir son Wagon de départ parmi ceux restants.

Tous les Wagons sont accessibles au début de la partie sauf la Locomotive.

Une fois l'Attaque à cheval terminée, les Chevaux n'appartiennent plus à un Bandit en particulier. Ils peuvent être montés par n'importe quel Bandit.

Le Premier Joueur est tiré au hasard parmi les Bandits placés dans le Wagon le plus éloigné de la Locomotive.



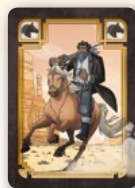
L'ACTION CHEVAUCHÉE

Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest, p. 1 :

« Le banditisme n'est pas uniquement associé à des actes malhonnêtes, c'est avant tout un mode de vie. Savoir être un bandit, ce n'est pas voler à la vue de tous mais plutôt dérober subtilement et avec classe. Ce n'est pas monter lourdement sur son canasson mais plutôt savoir sauter sur son fidèle destrier depuis le toit d'un train lancé à pleine vitesse... »

Cette nouvelle carte Action peut être programmée à la manière de n'importe quelle autre carte Action pendant la phase de Plan.

Si au moins un Cheval est présent au niveau du Wagon dans lequel se trouve votre Bandit au moment de la résolution des Actions, ce dernier monte sur ce Cheval. Il est possible de monter sur un Cheval depuis l'intérieur d'un Wagon, ou bien de sauter sur celui-ci depuis le toit.



Si aucun Cheval n'est présent au niveau de votre Wagon, l'action Chevauchée est alors sans effet.

Déplacez ensuite votre Bandit ainsi que le Cheval chevauché de 0, 1, 2 ou 3 Wagons, selon votre choix, vers l'avant ou vers l'arrière du train.

À la fin de ce mouvement, placez votre Bandit à l'intérieur du Wagon qui lui fait face. Si votre Bandit se trouve aussi en face de la Diligence, vous pouvez choisir de faire monter votre Bandit à l'intérieur de celle-ci à la place.

À la fin d'une action Chevauchée, il ne doit rester aucun Bandit sur un Cheval ; tous les Bandits doivent se trouver dans ou sur le train ou la Diligence.

Note - Il est possible d'utiliser le Cheval comme un intermédiaire entre la Diligence et le Wagon qui lui fait face sans avoir à déplacer le Cheval.

LA DILIGENCE

L'INTÉRIEUR DE LA DILIGENCE

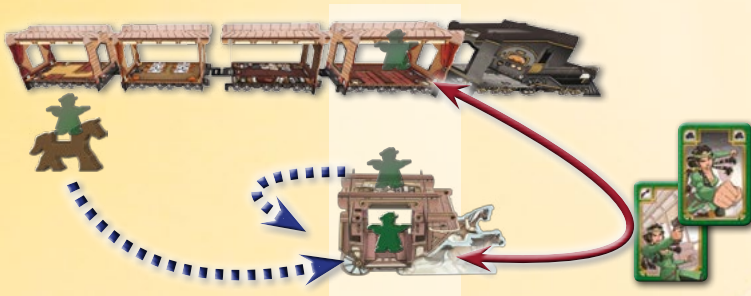
Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest, p. 591 :

« Un bandit voyant un riche passant sans défense qui a eu la mauvaise idée de se placer sur son chemin le prendra toujours en otage. Et ce, même si la rançon n'est finalement pas à la hauteur de ses espérances. L'article 12.3 du code de l'honneur du hors-la-loi le stipule d'ailleurs très clairement. »



L'intérieur de la Diligence est accessible soit depuis le toit de la Diligence avec une Action Changement d'étage, soit à Cheval avec l'Action Chevauchée.

L'intérieur du Wagon en face de la Diligence est considéré comme adjacent à l'intérieur de la Diligence seulement pour les Tirs et pour les Coups de poing.



Précision : le Marshal ne monte jamais à l'intérieur de la Diligence, il reste dans le train pour protéger les voyageurs.

Lorsqu'un Bandit pénètre à l'intérieur de la Diligence et qu'il ne possède pas encore d'Otage, il DOIT immédiatement prendre un Otage de son choix s'il en reste au moins un disponible.

Placez la carte Otage choisie à côté de votre fiche ou carte Personnage. Il vous rapportera de l'argent à la fin de la partie. Cependant il vous faudra supporter sa présence encombrante (voir description des Otages p. 6).

Note - Un Bandit ne peut prendre qu'un seul Otage.

Note - Une fois que vous l'avez pris, personne ne peut vous voler votre Otage. Vous ne pouvez pas non plus vous en débarrasser.

Note - Si vous jouez avec la variante 2 joueurs, chacun de vos Bandits peut prendre un Otage.

LE TOIT DE LA DILIGENCE

Le toit de la Diligence est accessible depuis l'intérieur de la Diligence avec une Action Changement d'étage ou depuis le toit du Wagon lui faisant face. Il est possible de passer de l'un à l'autre lors d'une action de Déplacement, et ce au prix d'un seul des trois déplacements de Wagon possibles lors d'une telle action.

Le toit de la Diligence et le toit du Wagon lui faisant face sont considérés comme adjacents pour les Déplacements et pour les Coups de poing.



Un Bandit peut tirer depuis le toit de la Diligence vers n'importe quel Bandit du toit du train. Inversement, on peut tirer vers un Bandit du toit de la Diligence depuis n'importe quelle position du toit du train.

Attention ! Dans ces deux situations, le pouvoir de Django ne s'applique pas.



LE SHOTGUN S'ÉNERVE

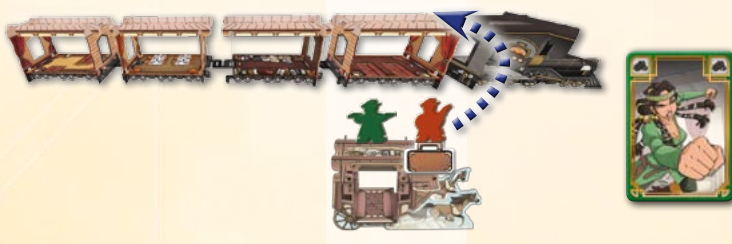
Le Shotgun est inactif jusqu'à ce qu'un Bandit essaye de lui voler la Cagnotte qu'il protège.

Pour libérer la Cagnotte, un Bandit doit jouer une action Coup de poing et ainsi frapper le Shotgun.



Précision : si vous avez le choix entre cogner Belle et le Shotgun, vous devez bien sûr choisir le Shotgun.

Quand il reçoit un Coup de poing, le Shotgun laisse sa Cagnotte sur place et est expulsé sur le toit du Wagon en face de la Diligence. Il restera sur le toit du train jusqu'à la fin de la partie.



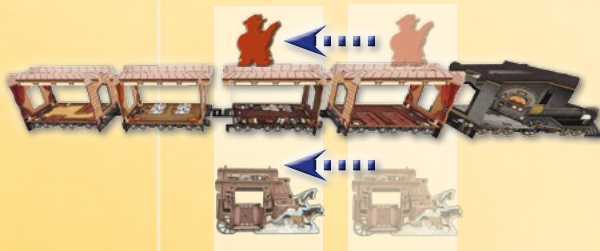
Attention ! À partir du moment où le Shotgun se retrouve sur le toit du train, un Bandit ne peut plus rester sur la position du Shotgun. Chaque fois qu'un Bandit se retrouve sur la même position que le Shotgun (suite à un Déplacement, Coup de poing, une rencontre avec le Marshal...), il reçoit une carte Balle neutre et doit fuir vers le toit d'un Wagon voisin de son choix (même s'il en venait). Il ne peut pas fuir sur le toit de la Diligence.

Un Bandit peut, lors d'un Déplacement, traverser la position du Shotgun. Dans ce cas, il n'est pas gêné dans son déplacement mais il reçoit une carte Balle neutre au passage.

Il n'est pas possible de tirer sur le Shotgun.

Le Shotgun bloque les lignes de vue pour le Tir sur le toit (mais pas lorsque l'on tire depuis ou vers la Diligence).

À la fin de chaque Manche et après la résolution de l'événement de la Manche, déplacez la Diligence d'un Wagon vers la queue du train (sauf si la Diligence est déjà en face du Wagon de queue). Si le Shotgun est sur le toit du train, il se déplace aussi d'un Wagon afin de rester en face de la Diligence.



LES OTAGES

L'effet des Otages s'applique dès que vous prenez leur carte. La rançon est obtenue en fin de partie lors du décompte des points.

LE CANICHE



— *Ouaf! Ouaf! GRRR!*
— *Sale cabot, il m'a mordu!*

Ajoutez une carte Balle neutre à votre paquet de cartes Action au début de chaque Manche.

Rançon : 1000 \$

LE BANQUIER



— *Ma famille ne donnerait pas le moindre dollar pour me revoir vous savez... Faisons plutôt affaire...*

Cet Otage n'apporte pas d'effet négatif.

Rançon : 1000 \$ mais seulement si vous avez au moins une Cagnotte.

LE PASTEUR



— *Ne tirez pas mon fils!*

Piochez une carte de moins qu'autorisé en début de Manche.

Rançon : 900 \$

L'INSTITUTRICE



— *Même un enfant comprendrait qu'il est très mal élevé de frapper ses camarades!*

Vous ne pouvez plus utiliser l'action Coup de poing. Cette carte devient inutile pour vous.

Rançon : 800 \$

LA BIGOTE



— *Prenez votre temps et priez pour notre Seigneur.*

Vous ne pouvez plus utiliser l'action Chevauchée.

Rançon : 700 \$

LA VIEILLE DAME



— *N'avancez pas trop vite, je n'ai plus vingt ans...*

Vous ne pouvez plus avancer que d'un seul Wagon sur le toit.

Rançon : 500 \$ par jeton Bijou que vous possédez.

LA JOUEUSE DE POKER



— Si vous me prêtez cette bourse, je peux à coup sûr vous en faire gagner le double en jouant une petite partie de cartes avec le monsieur là-bas. Vous gagnerez de l'argent honnêtement pour une fois.

Vous perdez votre capacité spéciale de Bandit jusqu'à la fin de la partie.

Rançon : 250 \$ par jeton Bourse que vous possédez.

LE PHOTOGRAPHE



— Ne bougez plus... FLASH... Plus mes photos seront percussives, plus mon reportage sera passionnant.

Vous ne pouvez plus jouer de cartes Action face cachée, et ce même si vous jouez Ghost.

Rançon : 200 \$ par Balle non neutre (et non alliée si vous jouez avec la variante en équipes) dans votre pioche.

LES FLASQUES DE WHISKY

Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest, p. 158 :

« L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. Toutefois, si votre vie en dépend, n'hésitez pas trop longtemps non plus. »

Le Whisky est un nouveau type de butin pouvant être ramassé avec une action de Braquage.

Chacune des Flasques de Whisky peut être utilisée deux fois par partie. Après la première utilisation d'une Flasque de Whisky, retournez le jeton sur sa face signifiant « Flasque à moitié bue ». Après la seconde utilisation, retirez le jeton du jeu pour le reste de la partie.



Si le Whisky à moitié bu retombe au sol suite à un Coup de poing, il demeure sur sa face « Flasque à moitié bue ».

Durant la phase de Plan, à votre tour, vous pouvez utiliser une Flasque au lieu de jouer une carte Action ou de piocher 3 cartes.

Une Flasque de Whisky ne peut être utilisée que lors d'un tour de table classique (sans règles particulières).

Flasque de Whisky classique

Piochez 3 cartes puis jouez une carte Action de votre main. Vous ne pouvez pas piocher 3 nouvelles cartes au lieu de jouer votre carte Action.



Flasque de Vieux Whisky

Jouez 2 cartes Action d'affilée. Vous ne pouvez pas piocher 3 cartes au lieu de jouer l'une de vos deux cartes.



LES CARTES MANCHE

TOUR SPÉCIAL : MÊLÉE



Durant ce tour, les joueurs choisissent la carte qu'ils vont jouer et la révèlent tous en même temps. Les cartes Action sont ensuite placées sur la pile commune dans l'ordre du tour classique.

Il est toujours possible de passer son tour pour piocher 3 cartes en le précisant avant que les cartes soient dévoilées.

BONUS DE FIN DE MANCHE : PLAN D'ATTAQUE

Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest, p. 236 : « Un bon bandit aura toujours un coup d'avance sur vous. S'il ne l'a pas, il pourrait bien vous le voler. »

Sur les cartes Manche de l'extension vient souvent s'ajouter le symbole ci-contre. Pour chacun des symboles présent sur la carte Manche, les joueurs peuvent conserver, s'ils le désirent, une carte restante de leur main pour la prochaine Manche. Les joueurs appliquent cet effet entre la phase de Plan et la phase d'Action.



À la manche suivante, les cartes conservées par les joueurs ne sont pas mélangées dans leur pioche personnelle et chacun complète alors sa main à 6 cartes (ou 7 cartes pour Doc).

LES ÉVÉNEMENTS



Essoufflement

À 5 ou 6 joueurs, retirez du jeu les 2 Chevaux les plus proches du Wagon de queue.

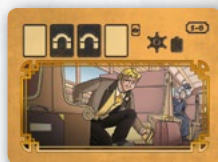
À 2, 3 ou 4 joueurs, retirez du jeu le Cheval le plus proche du Wagon de queue.



Une rasade pour le Marshal

Si une Flasque de Whisky est présente sur la position du Marshal, retirez cette dernière de la partie. Si c'est une Flasque de Whisky classique, le Marshal se déplace d'un Wagon vers la queue de train. Si c'est une Flasque de Vieux Whisky, le Marshal se déplace jusqu'à arriver sur le Wagon de queue du train. À chaque fois que le Marshal rencontre un Bandit lors de ce déplacement, il l'envoie sur le toit avec une Balle neutre en prime comme d'habitude.

Si aucune Flasque de Whisky n'est présente sur sa position, il ne se passe rien.



Vitesse supérieure

Déplacez d'un Wagon vers la queue de train tous les Bandits présents sur le toit du train.

En prime, déplacez tous les Chevaux, la Diligence et le Shotgun d'un Wagon vers la queue de train. Pour la Diligence et le Shotgun, cet effet s'ajoute au recul habituel des fins de Manche.



La colère du Shotgun

Tous les Bandits présents dans la Diligence ou dans le Wagon en face de celle-ci se prennent une Balle neutre (qu'ils soient à l'intérieur ou sur les toits).





Partage du butin

À la fin de la partie, si plusieurs Bandits se trouvent sur le même Wagon, au même niveau, et que l'un d'entre eux possède une Cagnotte, la valeur de celle-ci est partagée entre tous les Bandits présents. Si besoin, le résultat est arrondi à l'inférieur.



Fuite

À la fin de la partie, l'ordre est rétabli dans le train. Tous les Bandits encore à l'intérieur de celui-ci, que ce soit dans un Wagon, la Locomotive ou sur le toit se font appréhender et ne peuvent pas gagner.

Pour éviter de se faire arrêter, ils doivent quitter le train d'une de ces deux façons :

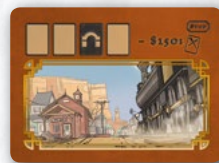
- jouer une carte Chevauchée au cours de cette Manche et quitter définitivement le train. La partie est terminée pour ces joueurs mais ils sont en lice pour la victoire ;
- se trouver sur la Diligence à la fin de la partie (sur le toit ou à l'intérieur).



- \$150: Balle mortelle

Chaque Balle reçue pendant cette Manche fait perdre 150 \$ à la victime. Ceci inclut les Balles neutres et celles de tous les Bandits.

Pour faciliter le décompte, il est conseillé de mettre à part les cartes Balles jouées pendant cette Manche.



FIN DE PARTIE

Les points se calculent de la même façon que dans le jeu de base. Il faut cependant y ajouter la rançon des Otages.



VARIANTE EN ÉQUIPES

Cette variante permet de jouer par équipe de deux joueurs, le nombre de joueurs doit donc être pair. Elle peut se jouer avec ou sans l'extension *Chevaux et Diligence*.

MISE EN PLACE

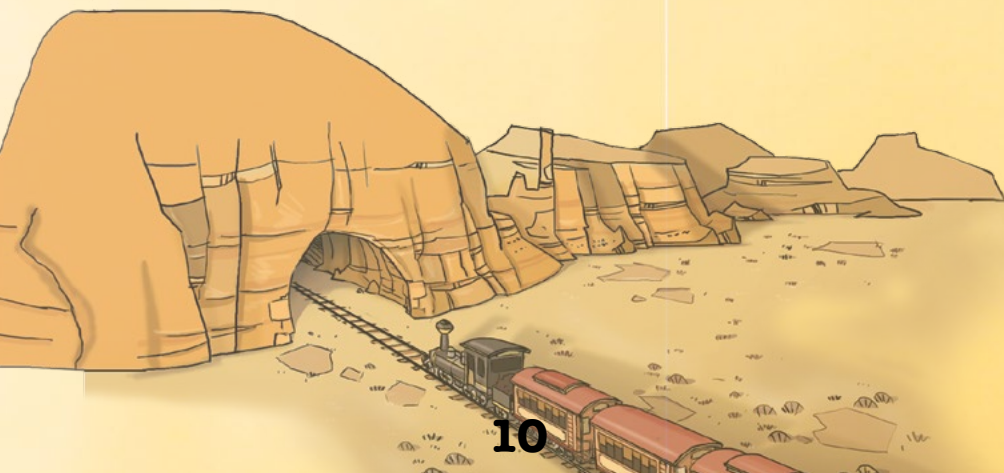
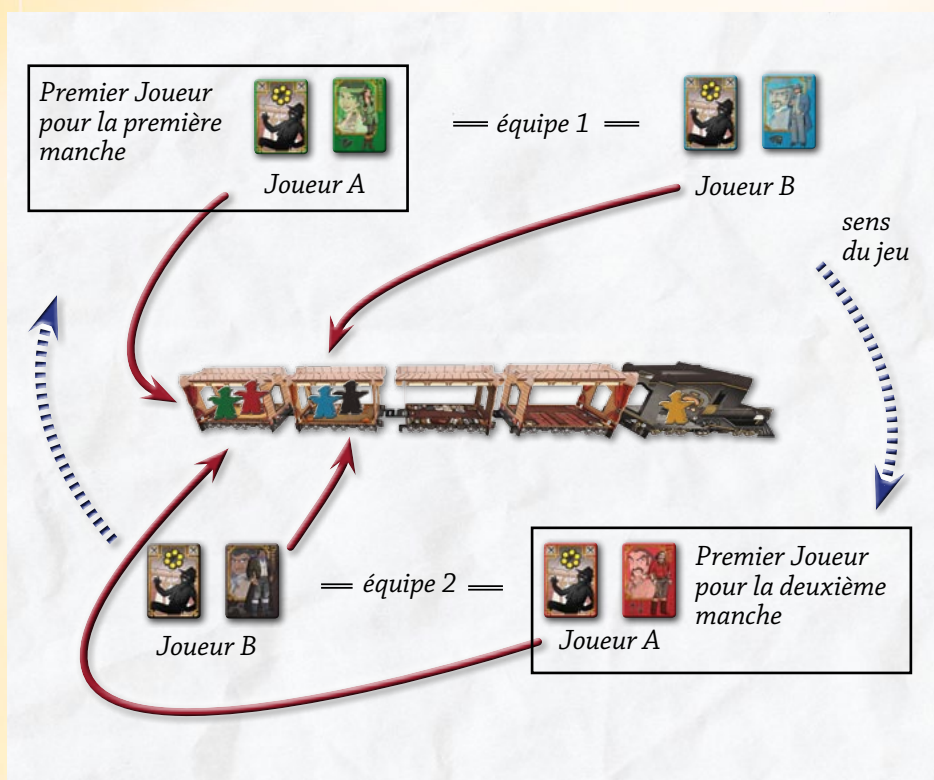
Les deux joueurs d'une même équipe se placent côte à côte. Le premier joueur, placé à droite, s'appelle joueur A. Le deuxième est le joueur B. Ils jouent toujours l'un après l'autre.

Le joueur A de chaque équipe place son Bandit dans le Wagon de queue. Le joueur B de chaque équipe place son Bandit dans le Wagon précédent. Cependant, si vous jouez avec l'extension *Chevaux et Diligence*, appliquez la règle de l'Attaque à cheval.

PREMIER JOUEUR

Le Premier Joueur est tiré au hasard parmi les joueurs A de chaque équipe.

Lors de chaque nouvelle manche, le joueur A de l'équipe suivante dans le sens des aiguilles d'une montre devient le Premier Joueur (et non le joueur B de la même équipe).



DÉBUT DE MANCHE

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche une carte dans le paquet de son partenaire puis complète sa main avec les cartes venant de son propre paquet.

Si la carte piochée chez son partenaire est une carte Action, il pourra la jouer de sa main lors de la phase de Plan à la place d'une de ses propres cartes.

Si c'est une carte Balle, il la conserve tout de même en main.

Cette carte n'est restituée à son propriétaire que si elle est jouée. Dans le cas contraire, elle est conservée parmi les autres cartes de ce joueur.

NOTE SUR L'AIGUILLAGE

Lors d'un Aiguillage, le sens du jeu est inversé. Le joueur A devient donc le joueur B et inversement pour ce tour.

FIN DE PARTIE

On ajoute les scores des deux joueurs pour obtenir le score final de l'équipe. L'équipe gagnante est celle avec le plus d'argent.

L'As de la gâchette est attribué à l'équipe ayant tiré au total le plus de Balles avec toutefois un malus d'un point pour chaque balle tirée sur son partenaire. Une balle tirée sur son partenaire n'aide donc pas à obtenir le titre d'As de la gâchette.



CRÉDITS



Christophe Raimbault

Graphisme : Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Relecture et mise en page :
Marinella Degiorgi



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

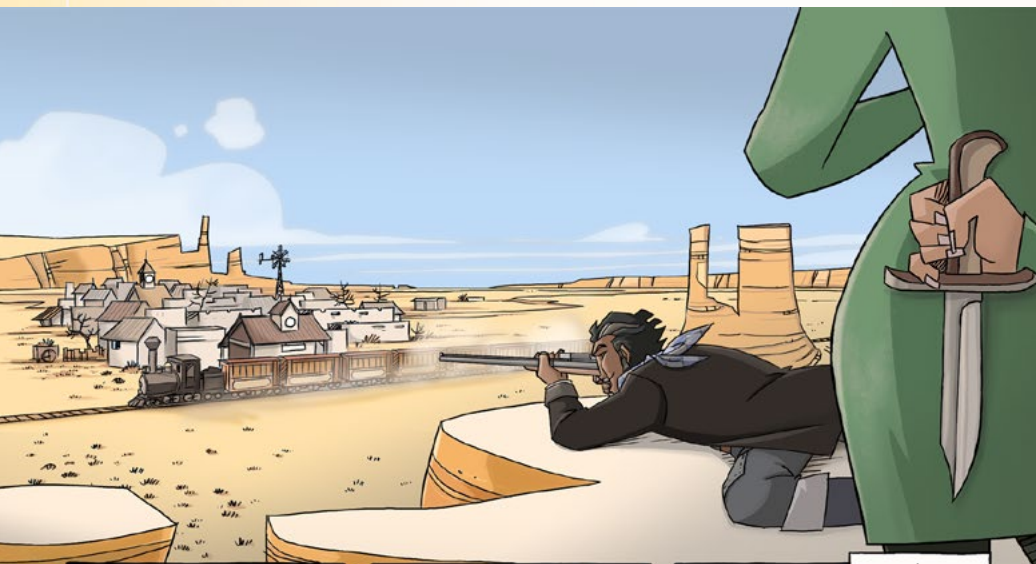


Distribué par Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol
78041 GUYANCOURT Cedex
www.asmodee.com

- COLT EXPRESS

CHEVAUX & DILIGENCE

1



Hahaha, de l'or au bout des rails et je suis le seul à le savoir !

CRAC



Hop !



Dépêche-toi Django !

Tu es en retard !



Le train va partir et...

...tu n'as plus de cheval !



Grrrrrrrrrr !!!

J. Ford

- COLT EXPRESS

LA VOITURE À VOYAGER DANS LE TEMPS

La Voiture peut être utilisée avec ou sans la première extension *Chevaux & Diligence*.

MISE EN PLACE

La Voiture est placée devant la Locomotive. Pour le reste, la mise en place se fait comme indiquée dans les règles du jeu.

Si vous jouez avec l'extension *Chevaux & Diligence*, il est interdit de placer votre Bandit dans la Voiture lors de l'Attaque à cheval.

PRINCIPE DE JEU

La Voiture permet de voyager dans le temps et ainsi de vous retrouver là où personne ne vous attend.

Plusieurs Bandits peuvent se trouver dans la Voiture en même temps mais **pour l'activer**, votre Bandit doit s'y trouver **seul** à la fin d'une Manche (après la résolution de l'événement, si la Manche en présente un).

Si cette condition est remplie, alors tous les autres joueurs ferment les yeux avant de commencer la Manche suivante. Pendant ce temps, vous devez cacher votre Bandit en-dessous de la Locomotive, du Wagon de votre choix ou de la Diligence si vous jouez avec l'extension. La phase de Plan de la Manche suivante a lieu sans que personne ne sache où se trouve votre Bandit, sauf vous. Votre Bandit est révélé au début de la phase d'Action : il est alors placé à l'intérieur de l'élément en-dessous duquel il se cachait. Puis, toutes les actions sont résolues.

À la fin de la partie, après la résolution de l'événement, si un Bandit se retrouve seul dans la Voiture, il gagne 500\$ ainsi que le butin qui pourrait se trouver à l'intérieur.

LES ACTIONS

La Voiture est considérée comme adjacente au toit et à l'intérieur de la Locomotive.

On peut l'atteindre par un Déplacement ou par la Chevauchée, si vous jouez avec *Chevaux & Diligence*.

Le Changement d'étage est sans effet si votre Bandit se trouve dans la Voiture.

Concernant le Tir : la Voiture est adjacente au toit du train et à l'intérieur de la Locomotive. Cela signifie qu'un Bandit dans la Voiture peut tirer sur un Bandit présent sur le toit de n'importe quel Wagon, pourvu qu'il respecte la règle de la ligne de vue (et réciproquement).



Si vous jouez avec la Diligence, un Bandit sur le toit de la Diligence peut tirer sur un Bandit dans la Voiture et réciproquement.

Concernant le Coup de poing : on peut éjecter quelqu'un depuis l'intérieur et le toit de la Locomotive dans la Voiture. Par contre, on peut éjecter quelqu'un depuis la Voiture seulement vers l'intérieur de la Locomotive (on ne peut pas l'envoyer sur le toit).

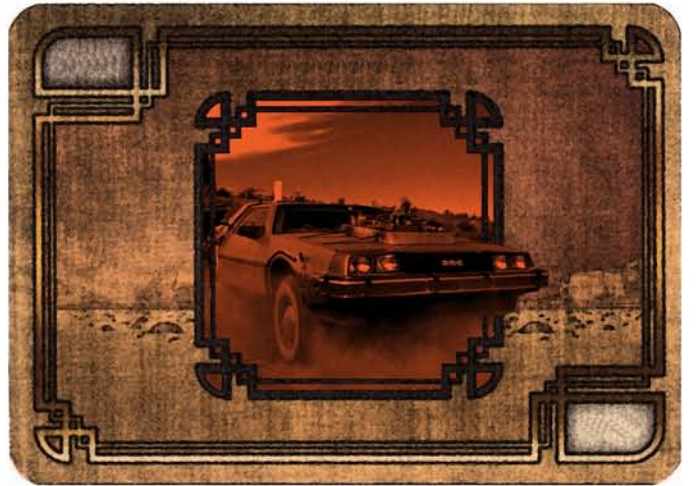
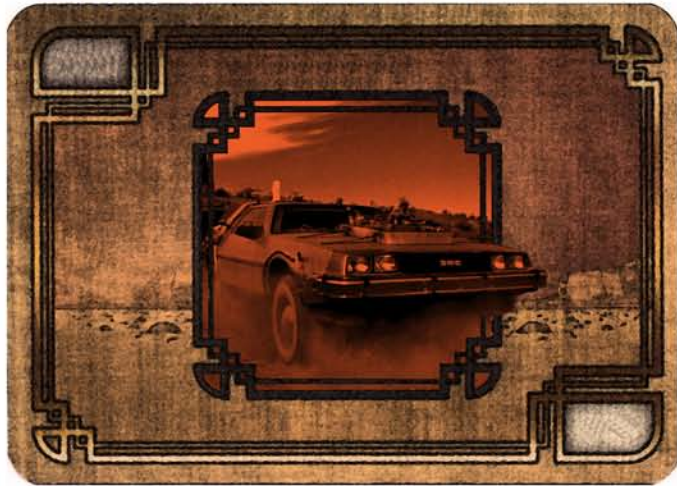
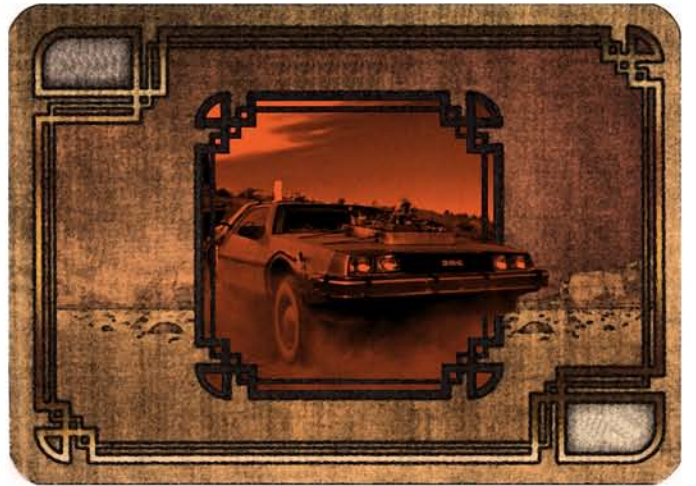
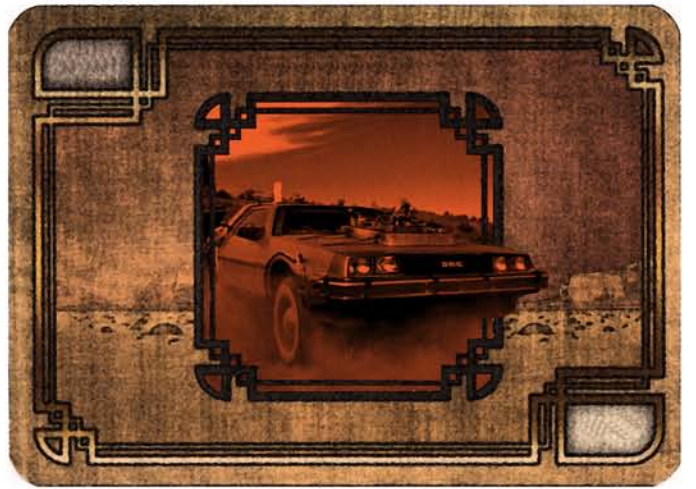


PRÉCISIONS

Le Marshal n'entre jamais dans la Voiture.

Quand Django tire sur un Bandit présent sur le toit de la Locomotive depuis le train, sa victime est éjectée dans la Voiture.

Le Freinage déplace les Bandits présents sur le toit de la Locomotive dans la Voiture.





I created a small deck of 8 cards, numbered from 00 to 07.

The player picks a card that indicates the number of the train car where he wants to hide and places it down on the table as the first card of the deck plan. The wagon 1 is the one closest to the locomotive, the 6 most distant one.

Card 00 indicates the locomotive, the 07 indicates diligence.

When the planning phase has been completed, reveal the card and put the bandit in the car indicated by the card.