Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
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 mallette 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

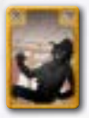
- 18 Bourses de valeur comprise entre 250 $ et 500 $
- 6 Bijoux de valeur 500 $
- 2 Cagnottes de valeur 1000 $

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 boite 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 boite.

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

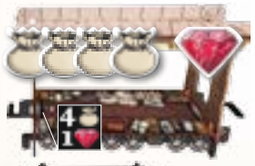
Premier Joueur

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).

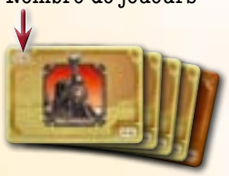
Exemple à quatre joueurs :



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



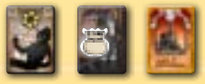
Vous obtenez ainsi une séquence de 5 évènements qui racontent le déroulement de l'attaque et que vous allez découvrir au fur et à mesure de la partie.

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 $.

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.

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.

Début de Manche

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.

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).

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.

Phase 1 : Le Plan

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.**

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) Tuco, 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

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).

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

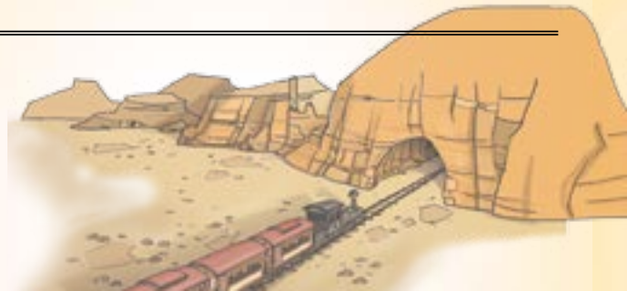
Voir la page 4 ci-contre pour le descriptif détaillé des Actions.

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.

Fin de Manche

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.

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.

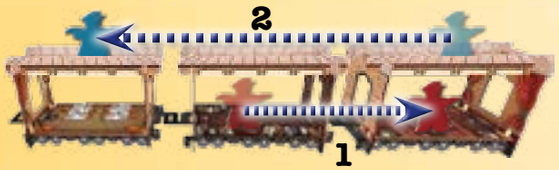


Les cartes Action

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

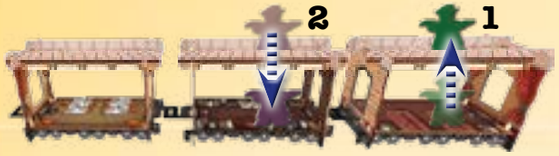
Déplacez votre Bandit :
1 d'un Wagon, vers l'avant ou vers l'arrière, s'il est à l'intérieur du train,
2 d'un, deux ou trois Wagons, selon votre choix, vers l'avant ou vers l'arrière, s'il est sur le toit du train.
La Locomotive est considérée comme un Wagon. Il est possible de s'y déplacer.
Si vous 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)

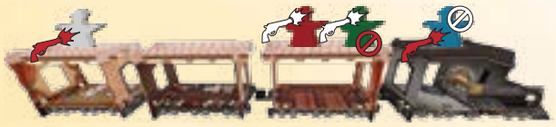
Le Marshal protège les passagers ; il ne monte donc jamais sur le toit.

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.



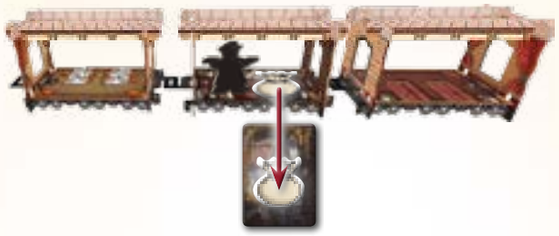
Ghost (Blanc) peut tirer sur Tuco (Rouge) ou Cheyenne (Vert) mais pas sur Doc (Bleu). Alors que Tuco (Rouge) peut tirer sur Ghost (Blanc) ou Doc (Bleu) mais pas sur Cheyenne (Vert), qui est sur la même position que lui.

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'ayez 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.

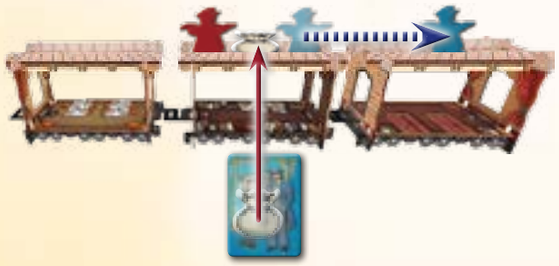
Braquage

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.

Cheyenne

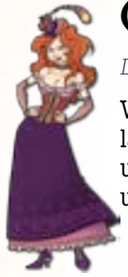
Cheyenne est une voleuse hors pair.

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).

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.



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.

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.

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.

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.

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 Raimbault

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™

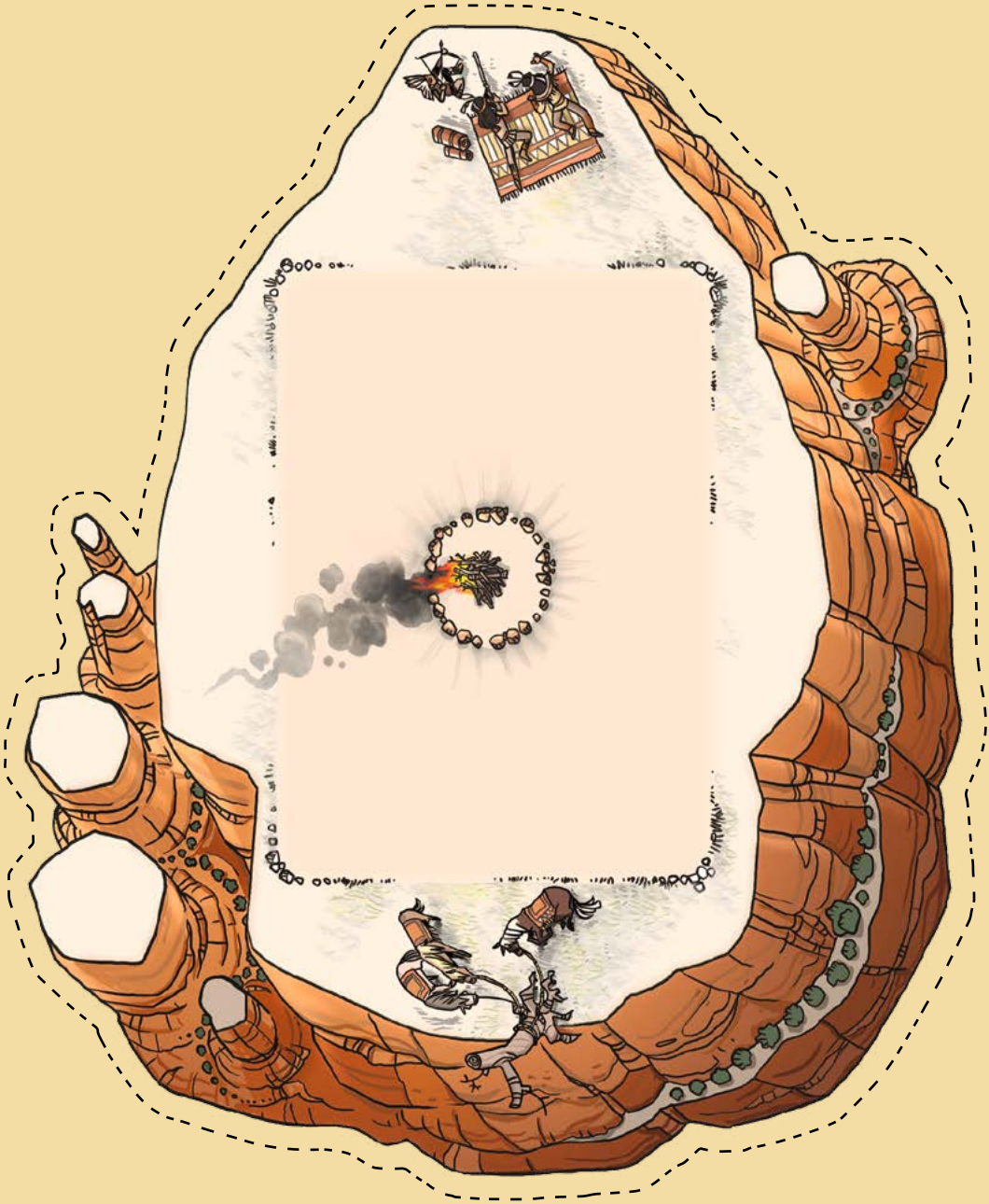
Ludonaute vous offre ce dépliant qui propose deux variantes pour jouer de façon inédite à Colt Express. Au dos de cette page, vous trouverez aussi un élément de décor « Le Rocher » que vous pouvez utiliser pour poser la pile commune lors de vos parties de Colt Express.

AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE
CANNES
2015

Spiel des Jahres
2015
KRITIKERPREIS

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

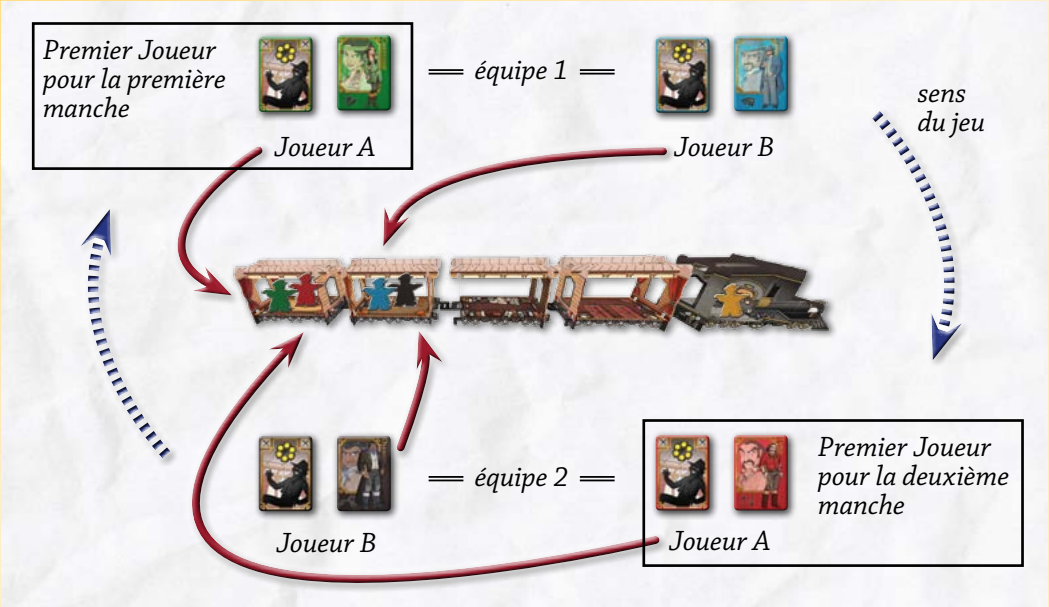
Les deux joueurs d'une même équipe se placent côte à côte. Le premier joueur, placé à droite, s'appelle joueur A. Le deuxième est le joueur B. Ils jouent toujours l'un après l'autre.

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

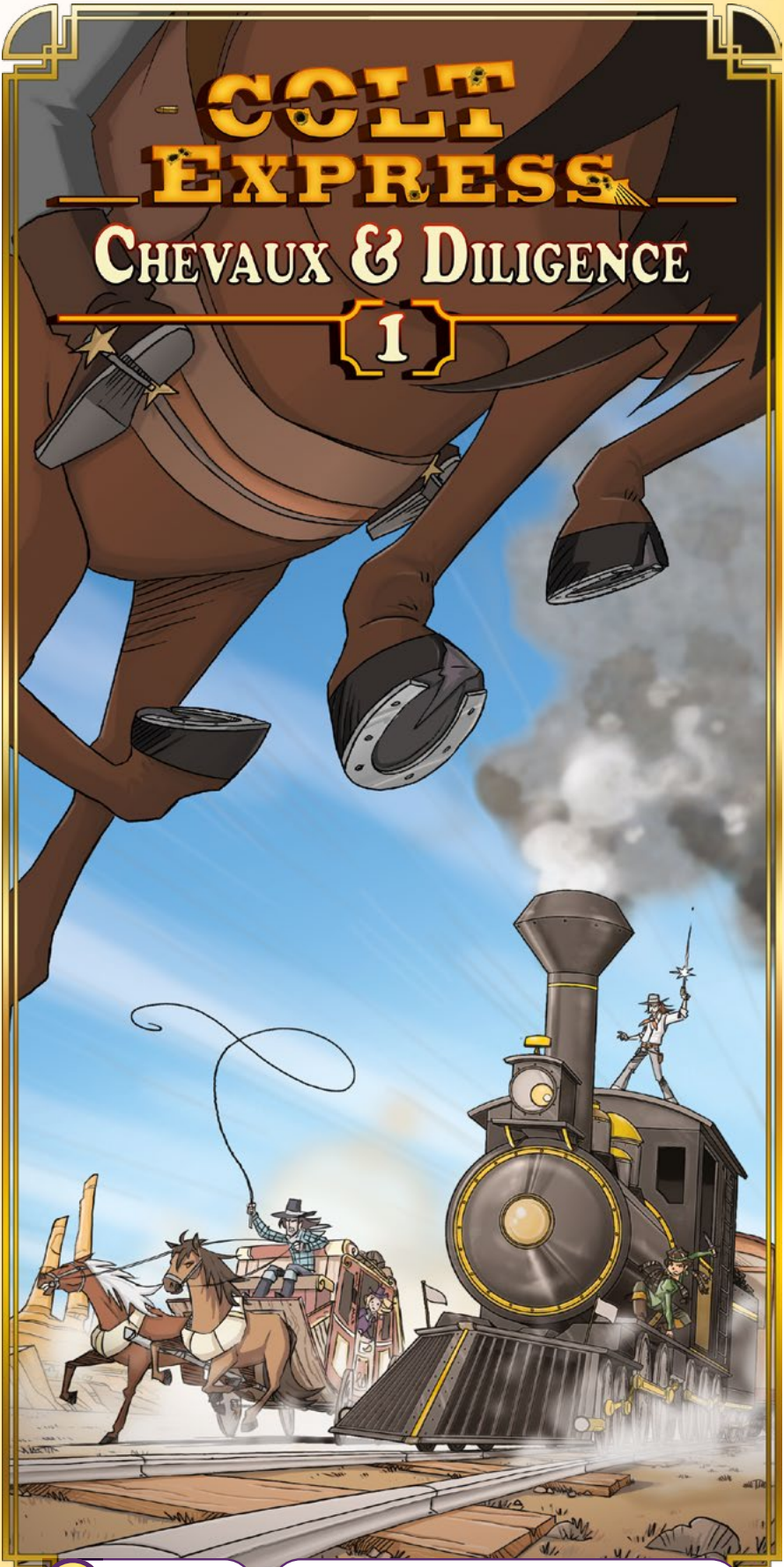
Ghost permet au joueur qui le contrôle de placer sa première carte face cachée, que la carte soit une carte de Ghost ou bien que ce soit une carte de son second Bandit. Il n'est pas obligé de mettre sa première carte face cachée, par exemple s'il souhaite profiter de la règle de couverture expliquée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

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.

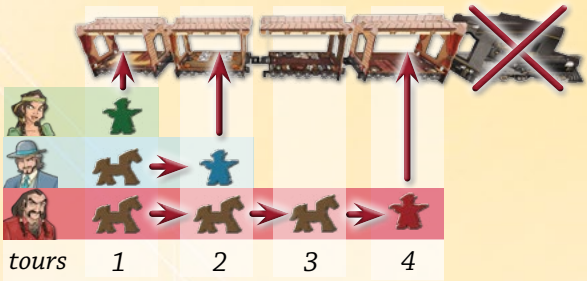
Les autres joueurs ont donc choisi de continuer à galoper. Ils sont invités à crier en cœur : « Cataclop, Cataclop, Yihaaaa ! » Ensuite, ils tendent de nouveau leur poing fermé avec leur Cheval ou leur Bandit, permettant cette fois de monter dans le second Wagon.

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

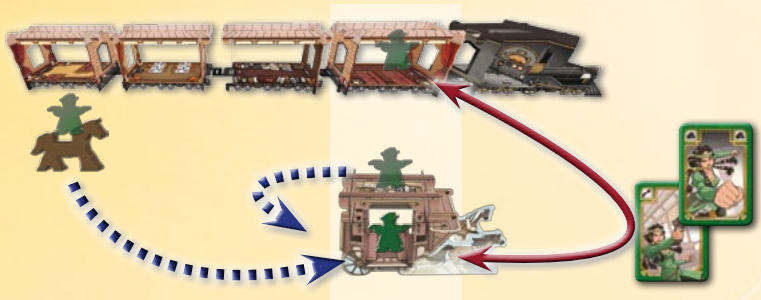
L'intérieur de la Diligence

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.

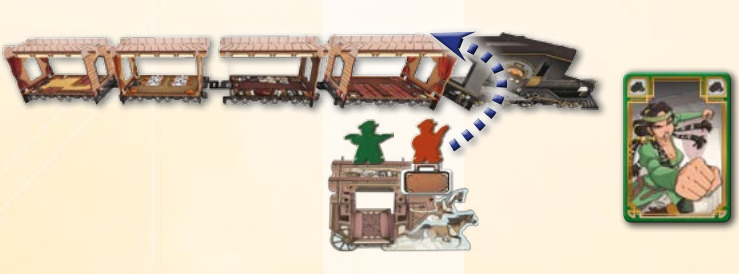
Le Shotgun s'énerve

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.



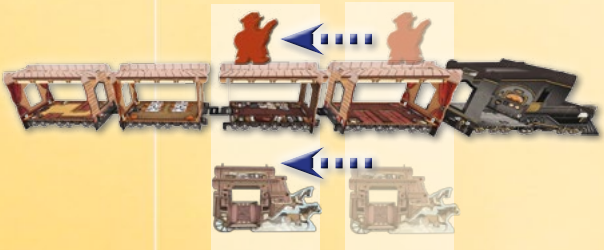
Attention ! À partir du moment où le Shotgun se retrouve sur le toit du train, un Bandit ne peut plus rester sur la position du Shotgun. Chaque fois qu'un Bandit se retrouve sur la même position que le Shotgun (suite à un Déplacement, Coup de poing, une rencontre avec le Marshal...), il reçoit une carte 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 percutantes, 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

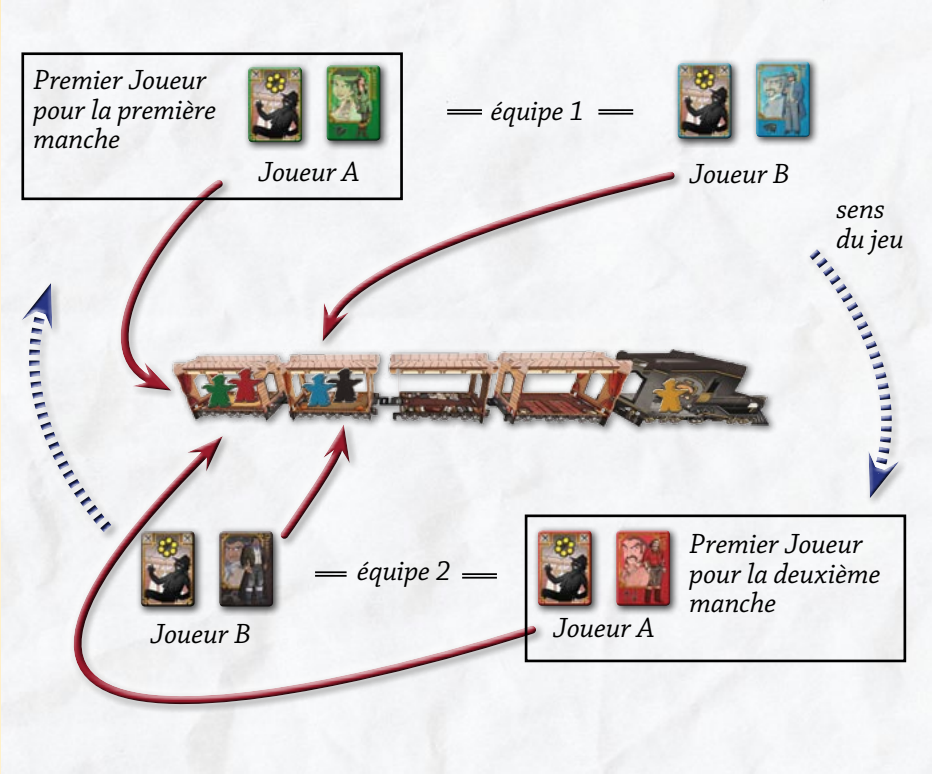
Les deux joueurs d'une même équipe se placent côte à côte. Le premier joueur, placé à droite, s'appelle joueur A. Le deuxième est le joueur B. Ils jouent toujours l'un après l'autre.

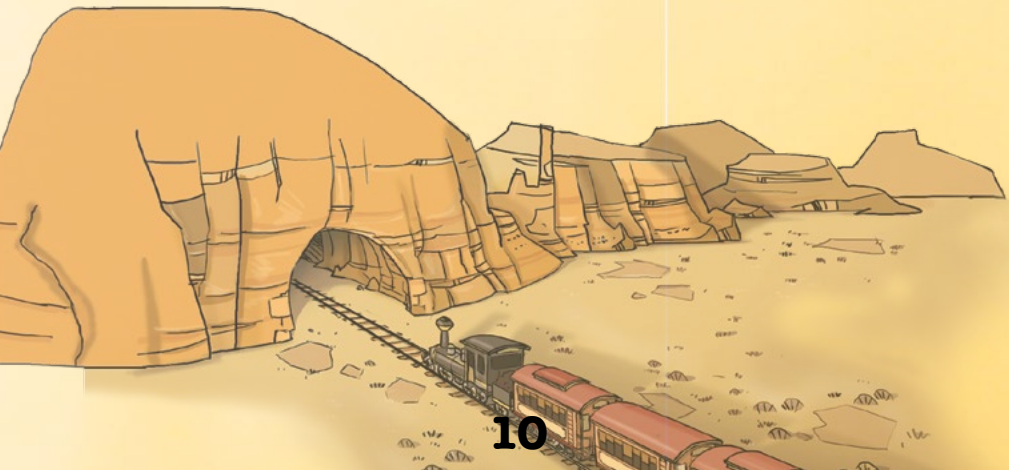
Le joueur A de chaque équipe place son Bandit dans le Wagon de queue. Le joueur B de chaque équipe place son Bandit dans le Wagon précédent. Cependant, si vous jouez avec l'extension *Chevaux et Diligence*, appliquez la règle de l'Attaque à cheval.

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

Jordi Valbuena

Graphisme : Cédric Lefebvre

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

© 2015 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2015 COLT Express, All Rights Reserved.

COLT EXPRESS

CHEVAUX & DILIGENCE

1

Colt Express

Marshal & Prisonniers

40'

3-8

10+

http://www.coltexpress.ludonaute.fr

Christophe Raimbault

Jordi Valbuena

Les plus fameux bandits de l'Ouest attaquent une nouvelle fois l'Express de l'Union Pacific. Aujourd'hui, le Marshal Samuel Ford s'est préparé et a reçu des ordres clairs : il doit mettre la main sur Mei en priorité. Les autorités la recherchent depuis plusieurs mois déjà. Cette fois-ci sera son coup de trop : son dernier coup !

Matériel

- 1 Wagon Prison

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

- 2 fiches Personnage

- 1 pion Marshal étoilé

- 1 pion Cheval (pour jouer à 7 Bandits avec l'extension Chevaux & Diligence)

- 2 Sacs postaux de valeur 200 $ ou 1200 $

- 1 Bourse de valeur 250 $

- 7 cartes Prisonnier

- 7 cartes Idée géniale

- 7 cartes Wanted

- 18 cartes Mei

- 23 cartes Marshal

- 14 cartes Objectif du Marshal

7 Objectifs de capture

7 Objectifs spéciaux

- 13 cartes Manche

– 5 cartes pour 2, 3, 4 Bandits
– 5 cartes pour 5, 6 (et 7) Bandits
– 3 cartes Arrivée en gare

- 3 cartes As de la castagne (Poing d'or, Poing d'argent, Poing de bronze)

Le pion jaune du jeu de base, initialement utilisé pour le Marshal, devient à présent le pion d'un nouveau Bandit : Mei. Le pion étoilé fourni dans cette extension devient le pion du Marshal.

Principe et But du jeu

Cette extension propose à un joueur d'incarner le Marshal.

Le Marshal reçoit 5 Objectifs. Si le Marshal remplit au moins 4 de ces 5 Objectifs, il gagne la partie ! Si le Marshal échoue, et seulement dans ce cas, le Bandit le plus riche l'emporte.

Notez bien : Dans la suite de ces règles, nous distinguerons les joueurs en les nommant soit « Marshal » pour le joueur jouant le pion Marshal, soit « Bandit » pour les autres joueurs.

Mise en place

Retirez de la pioche personnelle de chaque Bandit la carte Action Marshal et remettez-la dans la boîte ; elle ne sera pas utilisée.
Retirez de la pioche personnelle de chaque joueur la carte Action Chevauchée. Elle ne sera pas utilisée, sauf si vous jouez avec l'extension Chevaux & Diligence.
Ajoutez à la pioche personnelle de chaque Bandit sa carte Action Idée géniale.
Placez devant chaque Bandit la carte Wanted à son effigie (côté 500 $ visible).

1 Choisissez le joueur qui va incarner le Marshal. Prenez sa fiche Personnage. Constituez une pile de 3 cartes As de la castagne, face portrait du Marshal visible, sur la zone Portrait de cette fiche ; la carte du dessus devant être le Poing d'or, celle du dessous le Poing de bronze.

2 Mélangez ensuite les cartes Action du Marshal et placez-les sur l'espace prévu à cet effet pour constituer sa pioche personnelle.

3 Préparez deux piles de 6 cartes Balle (le Marshal a deux Colts). Les cartes seront rangées faces visibles dans l'ordre croissant du nombre de balles.

4 Écartez à présent les cartes Objectif de capture correspondant aux Bandits ne participant pas à la partie. Mélangez les cartes Objectif de capture restantes et tirez-en deux au hasard. Ne les consultez pas !
Si vous jouez à 2 ou 3 Bandits, écartez les deux Objectifs spéciaux « Shoot 'em up » et « Ennemi juré ». Tirez ensuite 3 cartes au hasard parmi les Objectif spéciaux restants. Mélangez-les, sans les consulter, avec les 2 cartes Objectif de capture précédemment sélectionnées.
Placez les 5 cartes faces cachées dans la zone Objectif à venir du Marshal. Lors de cette mise en place, le Marshal ne doit pas voir ces cartes Objectif.

Mise en place du train à 5 joueurs
(4 Bandits et le Marshal)

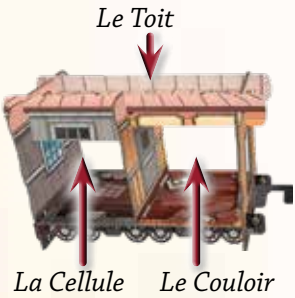
Dans une partie à 2, 3 ou 4 Bandits, on utilise la Locomotive, 4 Wagons et le Wagon Prison.
À 5, 6 ou 7 Bandits, on utilise la Locomotive, 5 Wagons et le Wagon Prison.
Le Wagon prison est toujours placé en queue de train.
Placez les 2 Sacs postaux, leur valeur restant cachée, dans la Locomotive à la place de la Cagnotte habituelle.
Quel que soit le nombre de joueurs, tirez 3 cartes Prisonnier au hasard. Ces cartes sont étalées faces visibles derrière le Wagon Prison. Les cartes Prisonnier restantes peuvent être replacées dans la boîte.
Placez le pion du Marshal dans la Locomotive comme d'habitude. Ce sera le Premier Joueur (Joueur n°1). Le joueur à sa gauche est le joueur n°2, etc. Tous les Bandits de numéro pair se placent dans le Wagon adjacent au Wagon Prison, et tous les Bandits de numéro impair se placent dans le Wagon suivant vers l'avant du train. Contrairement aux Bandits, le Marshal ne commence pas avec une Bourse de 250 $.

Le Marshal commence la partie en tant que Premier Joueur. Puis, à chaque nouvelle Manche, le joueur à gauche du Premier Joueur de la Manche précédente devient Premier Joueur.

Prison et Idée géniale

Le Wagon Prison

Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest p. 247 : « Tôt ou tard, tout bandit finit par visiter une cellule… Le véritable Pirate de l'Ouest ne doit pas voir la cellule comme une fin en soi mais plutôt comme un lieu de passage. Il existe un état méditatif propre au bandit qui ressent l'atmosphère de la cellule, qui comprend sa composition, son environnement, qui devient la cellule… et trouve la faille ! »



Le Couloir et le Toit sont les positions accessibles du Wagon Prison pour tous les Bandits « libres ». Vous ne pouvez pas entrer volontairement dans la Cellule. Seuls les Bandits capturés par le Marshal peuvent se trouver en Cellule.

Tirer ou de donner un Coup de poing sur un Bandit en Cellule n'est pas autorisé (et ce même s'il le mérite!). Il n'est pas possible non plus d'envoyer quelqu'un en Cellule en lui donnant un Coup de poing (ou grâce au Tir de Django).

Les cartes Action d'un Bandit en Cellule sont sans effet lors de la phase d'Action à l'exception de l'Idée géniale.

La carte Idee géniale

Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest p. 165 : « Parmi toutes vos fréquentations peu recommandables, il y a fort à parier que celles qui ne sont pas derrière les barreaux ont un petit quelque chose de plus. Eh bien, ce petit quelque chose, c'est l'idée géniale qui arrive pile au bon moment et qui peut vous sortir d'une situation désespérée. »

Nouvelle Règle de pioche (Phase 1 : le Plan)

La règle de pioche du jeu de base est modifiée. Désormais vous pouvez :

- soit piocher 3 nouvelles cartes que vous ajoutez à votre Main (comme habituellement) ;
- soit trouver la carte Idée géniale dans votre pioche personnelle (ou votre défausse si vous jouez avec la Variante Experts) et l'ajouter à votre Main. Mélangez ensuite votre pioche personnelle.

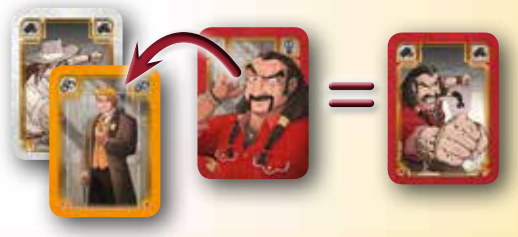
Vous devez annoncer laquelle de ces 2 options vous choisissez avant de piocher.

L'action Idée géniale

Cette action se résout différemment suivant l'endroit où est votre Bandit dans le train.

Si votre Bandit n'est pas dans le Wagon Prison (ni sur son Toit, ni dans le Couloir, ni dans la Cellule), alors copiez la dernière carte Action jouée par un Bandit, qui ne soit pas une Idée géniale.

Il peut être nécessaire de remonter plusieurs cartes en arrière dans la pile, si des cartes Action du Marshal ou des Idées géniales ont été jouées juste avant votre Idée géniale. S'il n'y a aucune carte Action de Bandit à copier, l'Idée géniale est sans effet.



Tuco joue son Idée géniale après le tour du Marshal. Cependant on ne peut jamais copier l'Action du Marshal. Le dernier Bandit à avoir joué une carte Action est Ghost, qui a choisi un Coup de poing. Tuco doit donc lui aussi donner un Coup de poing grâce à son Idée géniale.

Conseil - Pour faciliter l'application des Idées géniales lors de la phase d'Action, ne rendez pas les cartes Action à leurs propriétaires immédiatement après leur résolution, mais placez-les en pile dans l'ordre de résolution. Ainsi vous trouverez l'action que votre Idée géniale copie plus facilement.

Si votre Bandit est dans la Cellule du Wagon Prison, évadez-vous au choix vers le Toit du Wagon Prison ou vers le Couloir.

Si votre Bandit est sur le Toit ou dans le Couloir du Wagon Prison, votre Idée géniale vous permet de :

✸ soit libérer un Prisonnier. Prenez une carte Prisonnier parmi celles encore disponibles et placez-la près de votre carte (ou fiche) Personnage. Cette action est impossible si vous possédez déjà un Prisonnier.

✸ soit délivrer un autre Bandit qui se trouve en Cellule et l'amener sur votre position. S'il possède des Butins, il doit en guise de remerciement vous en donner un de son choix. Sinon, vous le délivrez gratuitement par pure bonté d'âme.

Les Prisonniers

Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest p. 599 : « Si vous avez suivi à la lettre tous les conseils avisés de ce Manuel, vous devriez très vite devenir un bandit redoutable. Vous pourrez vous considérer comme tel à partir du moment où la jeune génération commencera à vous imiter. »

Un Bandit ne peut posséder qu'un seul Prisonnier à la fois. Chaque Prisonnier est l'admirateur d'un des Bandits de Colt Express (en portrait en arrière-plan de la carte Prisonnier), qu'il soit présent ou non dans la partie en cours.

Le Prisonnier que vous libérez vous octroie un des deux bonus possibles, selon qu'il vous admire ou non :

✸ Si vous n'êtes pas son Bandit fétiche, votre Prisonnier vous donne la capacité spéciale de son Bandit préféré. Vous bénéficiez de ce nouveau pouvoir spécial dès le moment où vous libérez le Prisonnier et tant qu'il reste en votre possession.

✸ Si vous êtes le Bandit fétiche de votre Prisonnier, ce dernier vous permet lors d'un Braquage de prendre 2 Butins au lieu d'un seul, si au moins 2 Butins sont disponibles sur la position où vous vous trouvez.

Un Prisonnier qui serait toujours en votre possession à la fin de la partie vous donne 200 $.

Note sur l'admirateur de Belle - Dans le cas où Belle et le Bandit possédant le Prisonnier admirateur de Belle peuvent tous les deux être la cible d'un Tir ou d'un Coup de poing, alors la capacité spéciale de Belle prime sur celle du Prisonnier.

Le Marshal

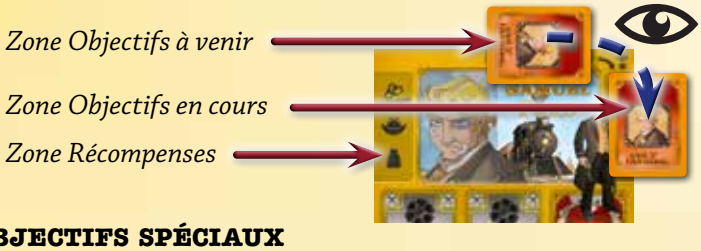
Modification des règles du jeu de base

Dans cette extension, lorsque le Marshal rencontre un Bandit, ce dernier ne prend pas de carte Balle neutre et ne monte pas sur le Toit. Cependant conservez les cartes Balle neutres à portée de main, elles sont utiles pour la résolution de certains Événements.
Il est désormais possible (et même conseillé) de Tirer sur le Marshal, de finir sur sa position et même de lui donner des Coups de poing.

Lorsque vous donnez un Coup de poing au Marshal, prenez la première carte disponible sur son portrait et retournez-la. Vous possédez désormais la distinction d'As de la castagne qui vous rapportera de l'argent à la fin du jeu. Ensuite déplacez le Marshal sur une position adjacente de votre choix.

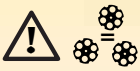
Les cartes Objectif du Marshal

Pour gagner la partie, le Marshal doit avoir rempli au moins 4 de ses cinq objectifs à la fin du jeu. Au début de chaque Manche, le Marshal pioche la première carte de la zone Objectifs à venir. Il en prend connaissance secrètement puis la repose face cachée dans la zone Objectifs en cours de sa fiche Personnage. Il peut consulter ses Objectifs en cours à tout moment.



Les Objectifs spéciaux

Juste une égratignure !
L'Objectif est réussi si, à la fin de la partie, le Marshal a conservé au moins une carte As de la castagne sur son portrait.



Entre les Balles !
L'Objectif est réussi si, à la fin de la partie, le Marshal n'a pas plus de 2 cartes Balle du même Bandit dans sa pioche personelle.

Balle en or
L'Objectif est réussi si le Marshal a vidé un Colt, c'est-à-dire s'il a tiré la sixième et dernière Balle d'un de ses deux Colts.

Sac postal !
L'Objectif est réussi si le Marshal a au moins un Sac postal dans sa zone Récompenses. Note – Le Marshal ne perd pas de Sac postal quand il reçoit un Coup de poing.

Sous clé !
L'Objectif est réussi si le Marshal a au moins 2 cartes Prisonnier dans sa zone Récompenses.

Shoot 'em up
L'Objectif est réussi si la pioche personnelle de chaque Bandit contient au moins une carte Balle du Marshal.

Ennemi juré
L'Objectif est réussi si la pioche personnelle d'un Bandit, peu importe lequel, contient au moins 4 cartes Balle du Marshal.

Note - N'utilisez ces deux derniers Objectifs que lorsque vous jouez avec au moins 4 Bandits (5 joueurs en tout).

Les Objectifs de capture

Chaque Objectif de capture concerne l'un des Bandits en jeu.

L'Objectif est réussi si le Marshal possède la carte Wanted du Bandit concerné dans sa zone Récompenses (c'est-à-dire qu'il a réussi à l'arrêter au moins une fois - voir Action Arrestation plus loin).

Il n'est pas nécessaire que le Bandit concerné soit toujours en Cellule à la fin de la partie pour remporter cet Objectif.

Les cartes Action du Marshal

Les cartes Action du Marshal sont : 2 Déplacements, 1 Changement d'étage, 3 Tirs, 1 Déplacement +, 1 Changement d'étage +, 2 Arrestations (et 1 Chevauchée à utiliser avec l'extension Chevaux & Diligence).

Déplacement + / Changement d'étage +

Si le Marshal joue une de ces deux cartes lors d'un tour de table classique (sans règles particulières, c'est à dire ni Tunnel, ni Accélération, ni Aiguillage, etc.) pendant la phase de Plan, il peut immédiatement en jouer une seconde de sa main. Cette seconde Action sera résolue comme les autres cartes durant la phase d'Action.

Il ne peut pas choisir de piocher des cartes à la place de jouer cette seconde carte.

Il est tout à fait possible de jouer les deux cartes « + » d'affilée. Cela permet de poser une troisième carte Action dans le même tour.

Si le Marshal joue l'une des cartes « + » pendant un tour de table spécial (Tunnel, Accélération, Aiguillage, Mêlée, Secousse , etc.), alors il ne joue pas de seconde carte. Dans tous les cas, l'Action Déplacement ou Changement d'étage est réalisée selon les règles habituelles pendant la phase d'Action.

Arrestation

Le Marshal choisit un des Bandits présents sur sa position. Ce Bandit est directement placé dans la Cellule du Wagon Prison. Le Marshal prend alors la carte Wanted du Bandit capturé, la retourne face « Captured » et la place dans sa zone Récompenses.

Un même Bandit peut être arrêté plusieurs fois. Mais sa carte Wanted est donnée au Marshal une fois pour toute lors de sa première Arrestation.

Tir

Lorsque le Marshal effectue l'Action de Tir, s'il a au moins deux cibles possibles, il peut tirer sur deux de ces cibles dans la même Action. Dans ce cas, il doit donner aux Bandits visés une carte Balle de chacun de ses deux Colts. Sinon il choisit le Colt avec lequel il tire. Il ne peut pas tirer deux Balles sur le même Bandit dans la même Action. Belle évite donc le Tir du Marshal seulement s'ils sont trois cibles potentielles ou que le Marshal décide de ne tirer qu'une fois.

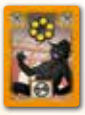
Les cartes Balle du Marshal

Les cartes Balle tirées par le Marshal s'ajoutent dans la pioche personnelle des Bandits, comme les autres cartes Balle. En plus de cela, elles font subir un malus au Bandit visé.

Malus prolongé (sur toute la Manche en cours)

Conservez pour rappel la Balle du Marshal devant le Bandit touché, jusqu'à la fin de la Manche en cours. Mélangez ensuite cette Balle dans la pioche personnelle du Bandit touché pour la Manche suivante.

Désarmement
Les cartes Tir du Bandit touché n'ont plus d'effet pour la suite de la Manche.



Blessure au genou
Les cartes Changement d'étage du Bandit touché n'ont plus d'effet pour la suite de la Manche.

Blessure à l'épaule
La carte Coup de Poing du Bandit touché n'a plus d'effet pour la suite de la Manche.

Notez bien : Même touché par l'une des Balles ci-dessus, un Bandit peut toujours copier l'action d'un autre Bandit en jouant son Idée géniale.

Malus à effet immédiat

Par ici Prisonnier !
Si le Bandit touché possède une carte Prisonnier, le Marshal la prend et la place face cachée dans sa zone Récompenses.

Lâche ce sac !
Si le Bandit touché possède un Sac Postal, le Marshal le prend et le pose dans sa zone Récompenses.

Balle en or
Aucun effet.
Rappel : tirer cette Balle est l'un des Objectifs possibles du Marshal.

Fin du jeu

À la fin de la cinquième Manche, les cartes Prisonnier encore disponibles à l'arrière du Wagon Prison sont placées dans la zone Récompenses du Marshal. Les Sacs postaux encore présents dans le train sont également placés dans la zone Récompenses du Marshal.

✸ Le Marshal dévoile ensuite ses 5 Objectifs. Si au moins 4 des 5 Objectifs sont remplis, le Marshal remporte la partie, et ce peu importe le butin des Bandits.

✸ Si le Marshal n'a pas rempli au moins 4 Objectifs, le Bandit le plus riche gagne la partie comme d'habitude.

En tant que Bandit, 7 voies s'offrent désormais à vous pour vous enrichir :
– les Butins (Bourses, Bijoux, Cagnottes, Sacs postaux) ;
– le titre d'As de la gâchette : 1000 $ si vous avez tiré le plus de Balles ;
– le titre Wanted : 500 $ si vous avez réussi à échapper au Marshal ;
– le Prisonnier : 200 $ si vous possédez une carte Prisonnier ;
– la rançon d'un Otage (si vous jouez avec l'extension Chevaux & Diligence) ;
– les titres d'As de la castagne : 800 $, 500 $ ou 300 $ si vous avez réussi à cogner le Marshal ;
– les effets éventuels de l'Arrivée en gare (Prise d'otage du conducteur, Partage du Butin...).

Les cartes Manche

Vous pouvez jouer avec les cartes Manche du jeu de base et des extensions mélangées. Si la règle spécifie que l'effet s'applique aux Bandits, alors le Marshal n'est pas affecté. Pour les cartes concernant le Marshal, leur effet peut être légèrement modifié (voir page 10).

Les cartes Manche avec cet icône s'utilisent avec 2, 3 ou 4 Bandits.

Les cartes Manche avec cet icône s'utilisent avec 5, 6 ou 7 Bandits.

Tour spécial : Secousse

La secousse du train va contraindre le choix de carte Action des joueurs. Durant ce tour, les joueurs ne peuvent jouer ni Tir ni Coup de poing.

Notez bien : Une Idée géniale peut toujours copier l'effet d'un Tir ou d'un Coup de poing d'un tour précédent.

Bonus de Fin de Manche : Plan d'attaque

Sur les cartes Manche vient parfois s'ajouter l'icône ci-contre. A la fin de la phase de Plan, chaque joueur peut conserver une carte de sa main pour la Manche suivante. Ne le prenez pas en compte si vous jouez avec la variante Experts du jeu de base.

Au début de la Manche suivante, la carte conservée par les joueurs n'est pas mélangée dans leur pioche personnelle. Chaque joueur débutera la Manche avec une Main de 6 cartes (ou 7 pour Doc), mais la carte réservée compte dans ce total. Par exemple, si Mei a réservé une carte à cause du Plan d'attaque, elle pioche seulement 5 cartes au début de la Manche suivante puis ajoute la carte réservée à sa Main.

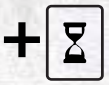
Les Événements

Sauvetage

Tous les Butins présents dans le Wagon où se trouve le Marshal sont placés sur le Toit de ce Wagon (peu importe que ce dernier soit sur le Toit ou bien à l'intérieur du Wagon).

Rumeurs

Le Marshal doit révéler aux Bandits une carte Objectif au hasard de sa zone Objectifs en cours.



Réflexe

Le tour Réflexe se joue une fois la phase d'Action terminée. Dans le sens des aiguilles d'une montre et en partant du Premier Joueur de la Manche en cours, chaque joueur peut jouer une carte Action de sa Main. Cette Action est résolue immédiatement.

Le Repenti

Si le Marshal est vainqueur à la fin de la partie, le Bandit le moins riche gagne aussi la partie. En cas d'égalité entre les Bandits les moins riches, seul le Marshal gagne.

Chute mortelle

Lors de cette dernière Manche, si vous êtes sur le Toit et que vous donnez un Coup de poing, vous pouvez choisir d'éjecter définitivement votre victime du train au lieu de la déplacer sur un Wagon adjacent. Les actions de ce joueur ne sont plus résolues. Un joueur (Bandit ou Marshal) éjecté du train ne peut pas gagner la partie.
La capacité spéciale de Django permet aussi d'éjecter un joueur se situant sur le Toit du Wagon de queue ou de la Locomotive grâce à un Tir.

Le crime ne paie pas !

À la fin de la partie, les Bandits en Cellule ne peuvent pas gagner la partie, quel que soit leur score.

Cartes Manches modifiées

Marshal en colère

(pour cette extension, la règle qui suit remplace la règle habituelle du Marshal en colère) Le Marshal peut effectuer une Action de Tir suivie d'une Action de Déplacement à la fin de la Manche sans avoir besoin de jouer les cartes Action habituelles.

Vengeance du Marshal

Les Bandits sont affectés s'ils sont à l'intérieur ou sur le Toit du Wagon du Marshal.

Une rasade pour le Marshal

(à utiliser avec les Whisky de l'extension Chevaux & Diligence) Si une Flasque de Whisky est présente sur la position du Marshal, il la prend et la pose sur sa fiche Personnage. Il pourra l'utiliser ultérieurement comme peut le faire un Bandit.

Si le Marshal boit du Vieux Whisky, il ne joue dans tous les cas que deux cartes Action maximum ce tour, même s'il joue une carte Déplacement + ou Changement d'étage +. Notez qu'un Coup de poing ne peut pas faire perdre au Marshal son Whisky.

Variante pour le choix des Événements

Nous vous proposons de choisir 7 cartes Manche et 3 cartes Arrivée en gare au début de la partie parmi toutes celles à votre disposition. Après les avoir montrées à tous les joueurs, tirez 4 cartes Manche et une carte Arrivée en gare au hasard pour la partie.

Mei : un nouveau Bandit

Mei est une acrobate accomplie et monte sur les toits à sa manière.

Lorsque vous jouez l'Action Changement d'étage, vous pouvez choisir de vous déplacer vers un Wagon adjacent en changeant d'étage.

Lorsque Mei s'évade de prison, elle ne peut pas sortir sur le Toit du Wagon adjacent.

Vous pouvez jouer Mei sans utiliser l'extension Marshal & Prisonniers. Cela vous permet de jouer jusqu'à 7 Bandits. Dans ce cas, les règles sont identiques à celles pour 6 joueurs.

Si vous jouez Mei sans l'extension Marshal & Prisonniers, votre pouvoir ne s'applique pas lorsque vous fuyez le Marshal.

Si vous jouez avec l'extension Chevaux & Diligence, vous ne pouvez pas vous déplacer « en diagonale » vers ou depuis la Diligence.

Combiner les deux extensions

Marshal & Prisonniers est complètement compatible avec Chevaux & Diligence. Toutefois, jouer avec les deux extensions ensemble est à réserver aux joueurs avertis.

Marshal et l'Action Chevauchée

Le Marshal n'attaque pas le train à Cheval au début de la partie. Il commence la partie dans la Locomotive comme toujours mais, comme les Bandits, il peut jouer l'Action Chevauchée pour utiliser les Chevaux durant le jeu.

Marshal et Diligence

Le Marshal peut se déplacer dans la Diligence ou sur son Toit. Par contre, il ne prend pas d'Otage lorsqu'il entre à l'intérieur de la Diligence.

Marshal et Shotgun

Le Marshal n'est pas un Bandit et n'est donc pas affecté par le Shotgun. Par contre, le Shotgun bloque toujours sa ligne de vue. Le Marshal peut rester sur la position du Shotgun mais ne peut pas l'arrêter.

Crédits

Christophe Raimbault

Jordi Valbuena

Graphisme : Cédric Lefebvre
Relecture et mise en page : Marinella Degiorgi
Remerciement spécial pour l'Amiral Dark Foufou qui est devenu le spécialiste international de cette extension.

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

Distribué par Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy B.P. 40119
78041 GUYANCOURT Cedex
www.asmodee.com

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

Colt Express

Marshal & Prisonniers

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.

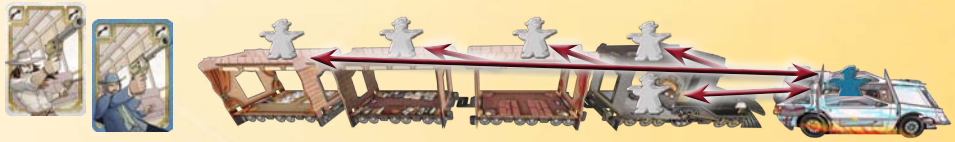
Les Actions

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).

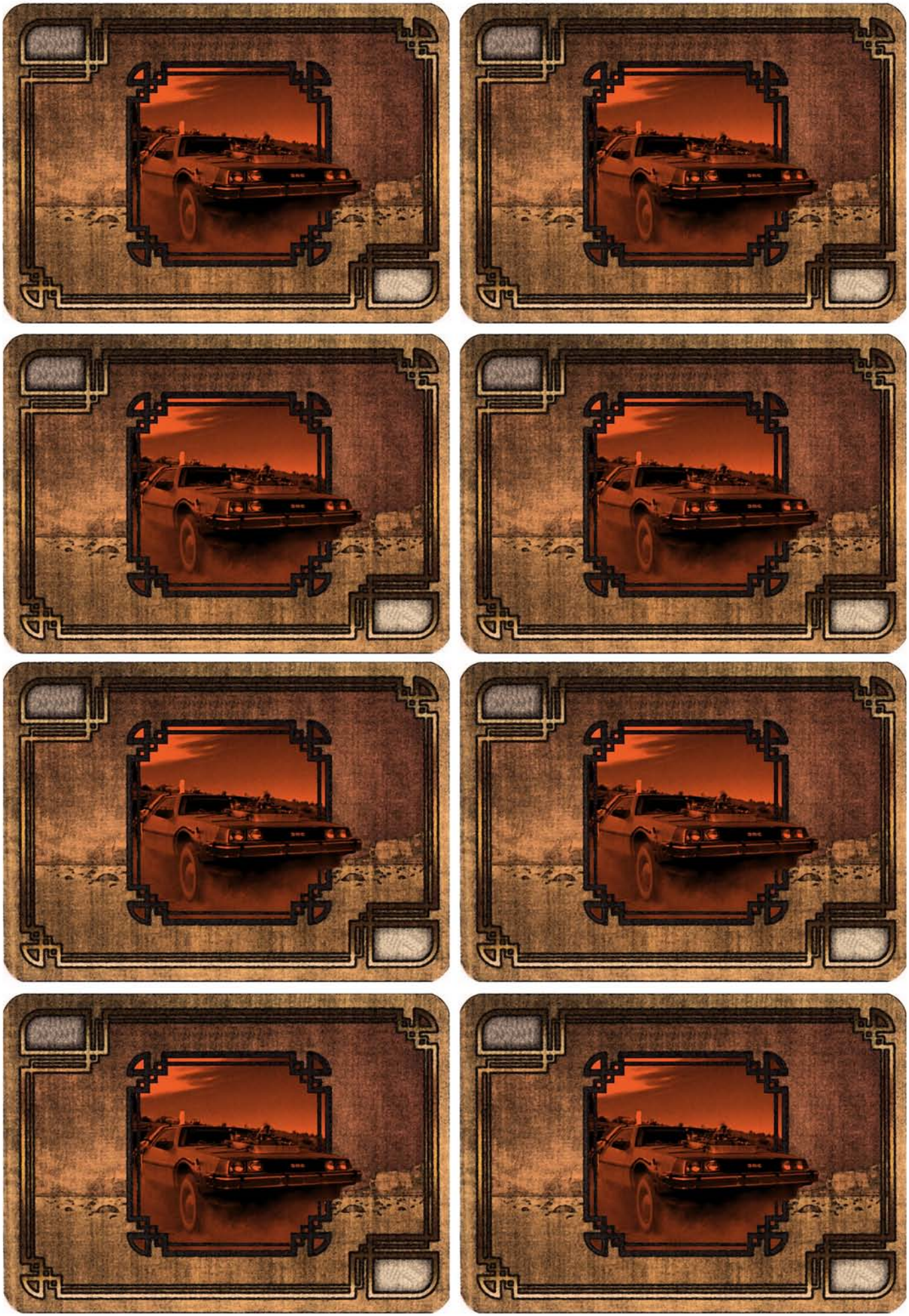
Précisions

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.

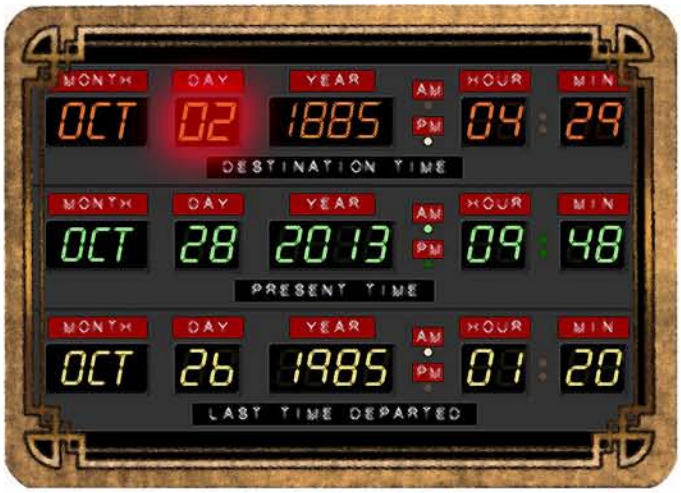
Le Freinage déplace les Bandits présents sur le toit de la Locomotive dans la Voiture.

Ludonaute Crédits : Christophe Raimbault / Jordi Valbuena. Ludonaute

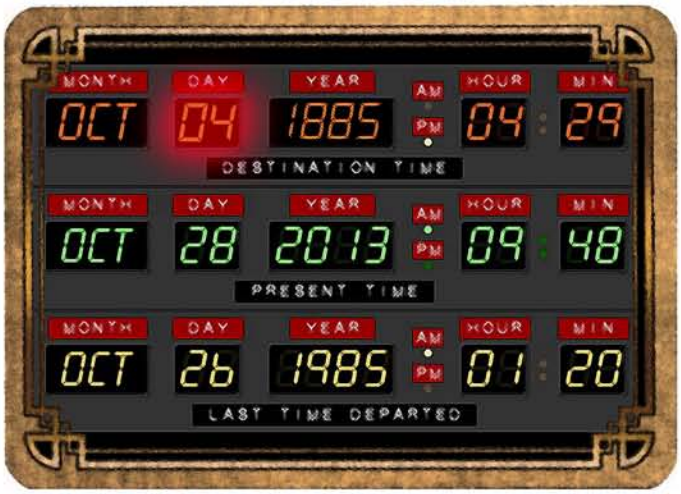


MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 00 1885 04 : 29
DESTINATION TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 28 2013 09 : 48
PRESENT TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 26 1985 01 : 20
LAST TIME DEPARTED

MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 01 1885 04 : 29
DESTINATION TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 28 2013 09 : 48
PRESENT TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 26 1985 01 : 20
LAST TIME DEPARTED


MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 02 1885 04 : 29
DESTINATION TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 28 2013 09 : 48
PRESENT TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 26 1985 01 : 20
LAST TIME DEPARTED

MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 03 1885 04 : 29
DESTINATION TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 28 2013 09 : 48
PRESENT TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 26 1985 01 : 20
LAST TIME DEPARTED


MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 04 1885 04 : 29
DESTINATION TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 28 2013 09 : 48
PRESENT TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 26 1985 01 : 20
LAST TIME DEPARTED

MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 05 1885 04 : 29
DESTINATION TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 28 2013 09 : 48
PRESENT TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 26 1985 01 : 20
LAST TIME DEPARTED

MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 06 1885 04 : 29
DESTINATION TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 28 2013 09 : 48
PRESENT TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 26 1985 01 : 20
LAST TIME DEPARTED

MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 07 1885 04 : 29
DESTINATION TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 28 2013 09 : 48
PRESENT TIME
MONTH DAY YEAR AM PM HOUR MIN
OCT 26 1985 01 : 20
LAST TIME DEPARTED

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.

Colt Express

Convoyeurs & Train blindé

Un jeu de Christophe Raimbault
Illustré par Jordi Valbuena

Les règles

Matériel	2
Principe du jeu	3
Mise en place	4
Le jeu en nombre impair	4
Les Manches	6
Les Actions	8
Le Train blindé	10
Les Bandits	11
La fin de partie	12

Éditeur
Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2022 Ludonaute
– Tous droits réservés

Règles en vidéo

Cette extension ne peut être jouée qu'avec le jeu de base.

Matériel

- 2 Gatlings

Le train blindé

- 3 Wagons Blindés et leurs pions Convoyeur

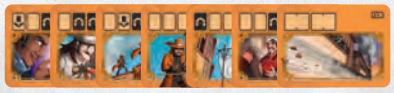
- 1 Locomotive
- 1 Wagon Tender
- 1 Wagon Armurerie
- 1 Wagon Infirmerie

Pour le montage du Train blindé, suivez les instructions de montage présentes dans le jeu de base.

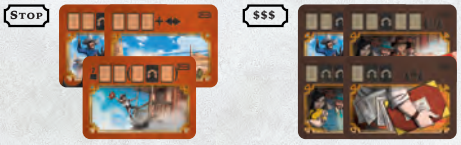
Les cartes

- 21 cartes Manche dont :
  - 7 cartes Manche pour 2 à 4 Bandits

  - 7 cartes Manche pour 5 Bandits et plus



  - 7 cartes Charge de Cavalerie (3 mode normal et 4 mode trahison)



- 9 cartes Coup de Pouce (1 pour chaque Bandit du jeu de base, 1 pour Mei - Bandit disponible dans l'extension *Marshal & Prisonniers* - 1 pour chaque Bandit de la présente extension)

- 10 cartes Balle Neutre

Les jetons

Les Butins

- 5 Bagages (300$, 400$, 500$, 600$ et 700$)

- 2 Bourses de 250$

- 1 Cagnotte de 1000$

- 3 Pépites (0$, 0$ et 1500$)

- 3 Documents secrets (1 bleu de 4000$, 1 rouge de 4000$, 1 neutre sans valeur)

Jetons divers

- 10 Badges d'équipe (5 bleus et 5 rouges)

- 1 jeton Bande Organisée de 1500$

Pour Il Professore

- 16 cartes dont :

10 cartes Jumelles

1 carte Coup de pouce

1 carte Tir rapide

3 cartes Machination

1 carte Tir sur le dernier Convoyeur

Le matériel des nouveaux Bandits

Pour chacun des 2 nouveaux Bandits Misty et Les Twinzz

- 22 cartes dont :
  - 1 carte Personnage
  - 6 cartes Balle

  - 10 cartes Action de base

  - 1 carte Idée Géniale, 1 carte Prisonnier, 1 carte Wanted et 1 carte Objectif du Marshal (utilisables uniquement dans l'extension *Marshal & Prisonniers*)

  - 1 carte Chevauchée (utilisable uniquement dans l'extension *Chevaux & Diligence*)

- 1 pion Bandit

- 1 pion Cheval (utilisable uniquement dans l'extension *Chevaux & Diligence*)

- 1 fiche Personnage

- 1 marqueur Butin de Il Professore

- 1 fiche Personnage

Principe du jeu

Dans cette extension, vous incarnez un Bandit, membre d'une des deux équipes - la bleue ou la rouge - qui s'affrontent dans la course aux Butins. Votre but : faire partie de l'équipe la plus riche en fin de partie.

En plus des Butins habituels, de nouveaux Butins (Pépites, Bagages, Documents secrets) ainsi qu'une nouvelle récompense (Bande Organisée) peuvent vous enrichir.

Vous commencez la partie dans le train du jeu de base, nommé « Train de départ ». Le train de cette extension, nommé « Train blindé » et le Train de départ vont se croiser au fur et à mesure des manches jusqu'à se séparer en fin de partie.

À la fin de la partie, seuls les Bandits qui réussissent à retourner dans le Train de départ comptabilisent leurs Butins pour le total de leur équipe. Les Bandits qui terminent le jeu dans le Train blindé n'augmentent pas le score de leur équipe et sont éliminés. Attention, si vous jouez en mode trahison, il se peut qu'un seul Bandit remporte la partie.

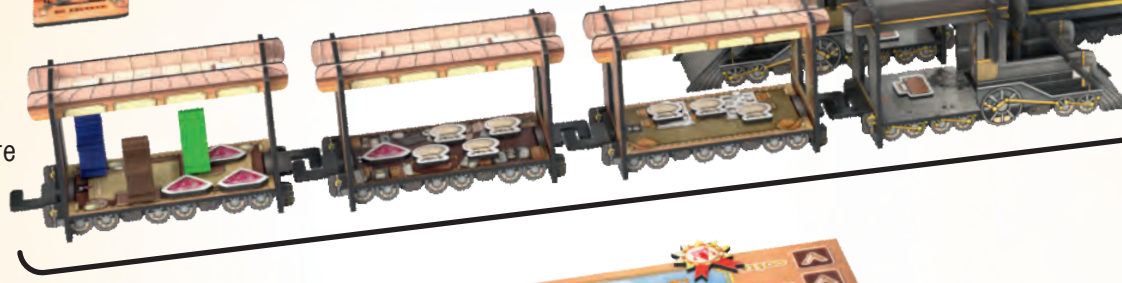
Mise en place

1 Formez deux équipes composées du même nombre de Bandits. Si vous êtes en nombre impair, Il Professore complète l'équipe en sous-effectif. Consultez les encarts rouges.

Placez-vous autour de la table de manière à alterner un Bandit de chaque équipe. Ainsi 2 Bandits d'une même équipe ne peuvent pas se retrouver côte à côte, sauf quand on est en nombre impair.

Chaque équipe choisit une couleur, rouge ou bleu, et chaque membre reçoit un Badge d'Équipe de cette couleur.

2 Formez la réserve de 23 Balles Neutres *(13 du jeu de base et 10 de l'extension)* et placez-les au centre de la table ainsi que le jeton Bande Organisée.



3 Mettez en place le **Train de départ** :

Placez la Locomotive suivie des 3 Wagons du jeu de base dans l'ordre de votre choix : le Restaurant, le Wagon à bagages et la Première Classe.

Après avoir écarté autant de Bourses de 250$ que de Bandits en jeu, placez les Butins dans les Wagons selon les règles habituelles.

Placez tous les pions des Bandits en jeu dans le Wagon de queue du Train de départ.

Le jeu en nombre impair
Il Professore

Il Professore a toujours un tour dans son sac. Blessé de guerre, il n'a jamais pu remonter à cheval et il ne se risquerait pas à monter directement dans le train. Mais il observe toujours son équipe depuis son promontoire avec son fusil Springfield Model 1861.

Ce Bandit met en œuvre un matériel spécifique et intervient dans le jeu de manière **automatique**. Il vient prêter main-forte à l'équipe en sous-effectif.

Mise en place

1. Placez la fiche de Il Professore accompagnée du Badge Équipe aux couleurs de l'équipe en sous-effectif entre deux membres de l'équipe adverse.

2. Ne donnez pas de Bourse de 250$ à Il Professore, mais placez le marqueur Butin d'Il Professor sur la position la plus basse de sa piste Plan Machiavélique sur sa fiche Bandit.

4 Mettez en place le **Train blindé** :

Formez le Train blindé en plaçant dans l'ordre : Locomotive - Wagon Tender - Wagon Blindé - Wagon Armurerie - Wagon Blindé - Wagon Infirmerie - Wagon Blindé.

Placez la Locomotive du Train blindé à côté de la Locomotive du Train de départ, mais en sens inverse.

Placez 1 Gatling sur le Toit du Wagon Armurerie ainsi que sur le Toit du Wagon Infirmerie. Placez aussi 1 Bagage pris au hasard face cachée à l'intérieur de chacun de ces 2 Wagons.

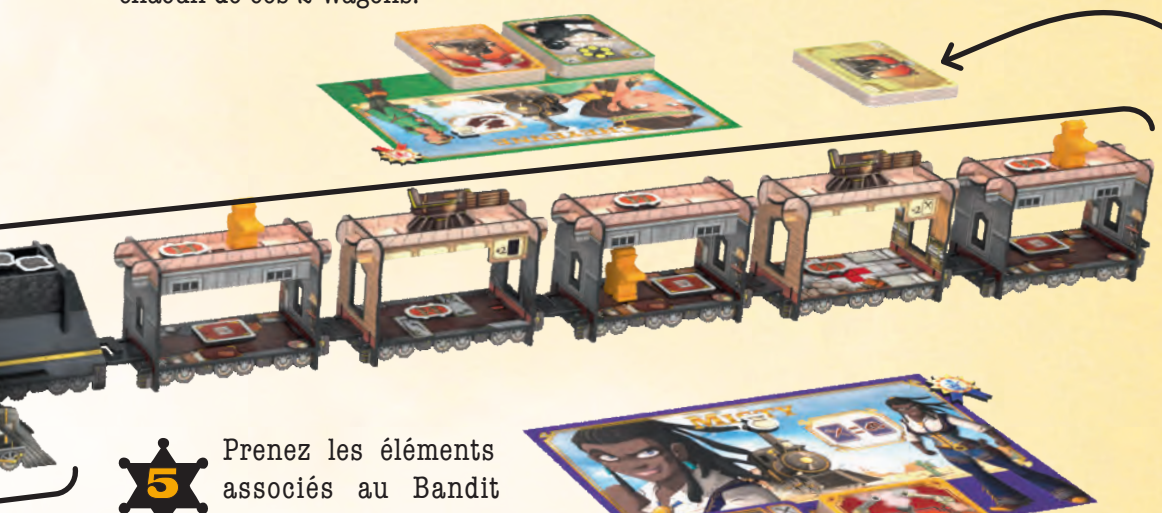
Placez 1 Bagage face cachée, au hasard, sur le Toit de chacun des 3 Wagons Blindés.

Placez 1 Document secret, face cachée, au hasard, à l'intérieur de chacun des 3 Wagons Blindés.

Placez 1 Convoyeur sur le Toit du premier et du dernier Wagon Blindé, et 1 Convoyeur à l'Intérieur du Wagon Blindé central.

Placez les 3 Pépites, faces cachées, sans les regarder, sur le Wagon Tender.

Placez 1 Cagnotte dans la Locomotive.



5 Prenez les éléments associés au Bandit que vous incarnez : votre fiche Personnage, vos 6 cartes Balle et 1 Butin de 250$ que vous posez face cachée sur votre fiche Bandit.

Formez votre pioche personnelle avec les 10 cartes Action suivantes : 2 Déplacement, 2 Tir, 2 Braquage, 1 Coup de poing, 2 Changement d'étage et 1 Coup de pouce. (Les cartes Marshal sont remises dans la boite, elles ne sont pas utilisées dans cette extension.)

Cas particulier pour une partie à 3 : la carte Coup de Pouce du Bandit faisant équipe avec Il Professore ne sert pas. Rangez-la dans la boîte.

Mélangez-les et placez la pile face cachée sur votre fiche Personnage, à côté des 6 cartes Balle.

6 En fonction du nombre de Bandits en jeu, composez une pile de 5 cartes Manche prises au hasard : 4 cartes Manche pour 2 à 4 Bandits ou 4 cartes Manche pour 5 Bandits et plus, puis, sous la pile, 1 carte Charge de Cavalerie, mode normal ou trahison au choix (voir page 10, Les cartes Charge de Cavalerie).

Conseil : pour vos premières parties, utilisez les cartes Charge de Cavalerie du mode normal.

La partie peut débuter.

3. Prenez les cartes Jumelles correspondant aux Bandits en jeu et ajoutez-les aux cartes suivantes pour former la pioche de Il Professore :

- À 3 Bandits : 2 Machination, 1 Tir rapide, 1 Tir sur le dernier Convoyeur, 1 Coup de pouce Bonus.
- À 5 Bandits : 2 Machination, 1 Tir rapide, 1 Tir sur le dernier Convoyeur.
- À 7 Bandits : 3 Machination, 1 Tir rapide, 1 Tir sur le dernier Convoyeur.
- À 9 Bandits (si vous possédez Mei ou Silk) : 3 Machination, 1 Tir rapide, 1 Tir sur le dernier Convoyeur.

Mélangez-les et posez la pile face cachée sur la fiche de Il Professore à l'endroit réservé.

Les cartes non utilisées sont remises dans la boite.

Les Manches

Les règles du jeu de base s'appliquent normalement, mais les règles suivantes viennent s'ajouter.

Le jeu se déroule toujours en 5 Manches et chaque Manche est constituée des deux phases habituelles : le Plan puis l'Action.

Durant la phase de Plan, la communication entre les Bandits est **autorisée**, mais gardez à l'esprit que vos adversaires vous entendent.

Durant la phase d'Action, toute communication entre les Bandits est **interdite**. Les décisions relatives à chaque carte Action doivent être uniquement prises par le Bandit qui a joué la carte ou le Bandit bénéficiant d'un Coup de pouce.

Phase de plan

Il Professore joue comme un Bandit ; la première carte de sa pioche est ajoutée à chaque tour à la pile commune par le Bandit adverse assis à sa droite.

Durant un tour d'Accélération, les 2 premières cartes de la pioche de Il Professore sont ajoutées à la pile commune.

Durant un tour de Tunnel, la première carte de la pioche de Il Professore est ajoutée face cachée à la pile commune.

Il Professore ne bénéficie jamais de l'effet de la Feinte ni du Plan d'attaque.

Les tours spéciaux

La Feinte

Lors d'un tour de Feinte, vous pouvez décider de passer votre tour de jeu pour choisir une carte au hasard dans la main de chaque adversaire sans la regarder. Vos adversaires prennent connaissance de cette carte et la défaussent en la plaçant sous leur pioche personnelle.

Si vous prenez cette décision, vous ne pouvez ni jouer, ni piocher de cartes Action durant ce tour.

Attention : un seul Bandit de chaque équipe peut utiliser l'effet de la Feinte lors d'un tour de Feinte.

Plan d'attaque

À la fin de la phase de Plan, chaque Bandit peut conserver une carte dans sa main pour la Manche suivante. Si vous faites ce choix, piochez une carte de moins au début de la Manche suivante et ajoutez la carte conservée à votre Main. *(Si vous jouez avec la variante expert, ignorez cette icône.)*

Fin de Manche - Avancée du train de départ

À la fin de chaque Manche et après la résolution de l'événement de fin de Manche, faites avancer le Train de départ de 2 Wagons par rapport au Train blindé.

Les Événements de fin de manche

• Les Convoyeurs en mouvement

Tous les pions Convoyeur changent d'étage.

Si vous vous trouvez sur la même position qu'un Convoyeur à la suite de cet Événement, vous devez immédiatement changer d'étage et ajouter une Balle neutre à votre pioche.

• La Potence tournante

Si vous êtes sur le toit du Train de départ ou du Train blindé à la fin de la Manche, déplacez-vous sur le toit du Wagon de queue, sans changer de Train.

• Plan d'attaque coordonnée

Si, à la fin de la Manche, vous vous trouvez sur la même position qu'un Bandit de votre équipe, piochez 2 cartes supplémentaires au début de la Manche suivante.

Note : si vous vous trouvez dans l'Armurerie à la fin de cette Manche, ne piochez que 2 cartes supplémentaires (et non 4). Les effets du Plan d'attaque coordonnée et de l'Armurerie (voir page 10) ne se cumulent pas.

• Tir nourri

Si vous êtes sur un Toit du Train de départ ou du Train blindé à la fin de la Manche, prenez une Balle Neutre et ajoutez-la à votre pioche. Puis choisissez un de vos Butins, et placez-le face cachée, sur votre position.

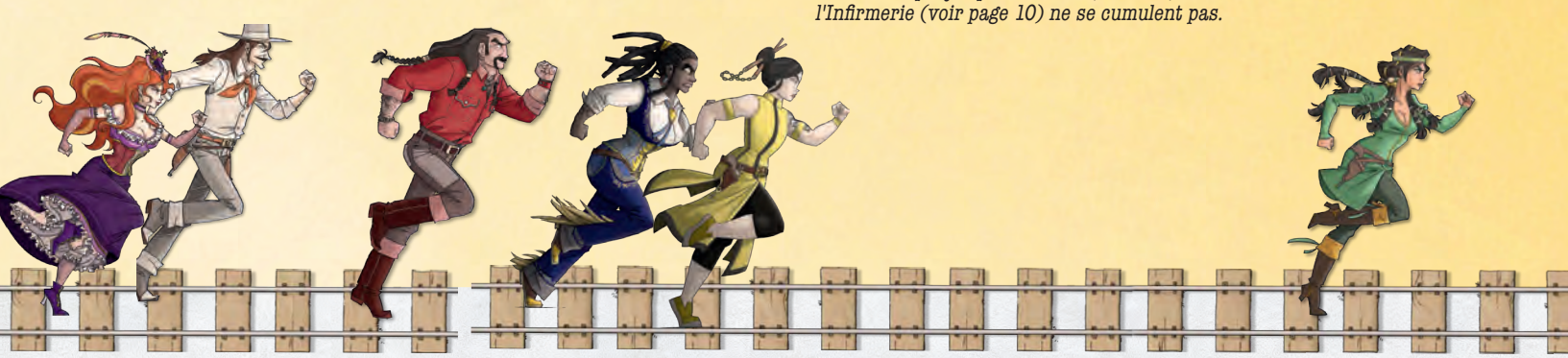
• À la rescousse !

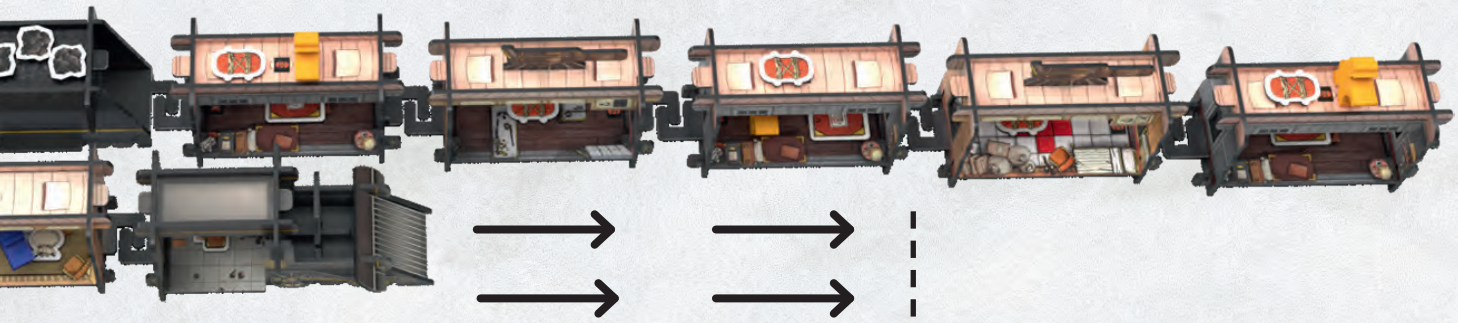
Dans l'ordre du tour, rejoignez, si vous le souhaitez, un Bandit de votre équipe en déplaçant votre pion sur sa position. Vous pouvez ainsi changer de Wagon, et/ou d'étage, voire de Train.

• Soin

Si, à la fin de la Manche, vous vous trouvez sur la même position qu'un Bandit de votre équipe, défaussez jusqu'à 2 Balles. Si vous en avez, défaussez en priorité des Balles Neutres ; replacez-les dans la réserve. Si vous n'avez pas de Balles Neutres, défaussez des Balles adverses et remettez-les dans la boite.

Note : si vous vous trouvez dans l'Infirmerie à la fin de cette Manche, n'éliminez que jusqu'à 2 Balles (et non 4). Les effets du Soin et de l'Infirmerie (voir page 10) ne se cumulent pas.





Les Actions

Coup de poing

Lorsque vous donnez un Coup de poing, il est désormais possible d'envoyer votre cible dans le Wagon adjacent du Train d'en face, au même étage que vous (Intérieur ou Toit).

Rappel : lorsque vous donnez un Coup de Poing à un Bandit, vous choisissez et placez un de ses Butins face cachée, sans prendre connaissance de sa valeur, sur **votre position**.

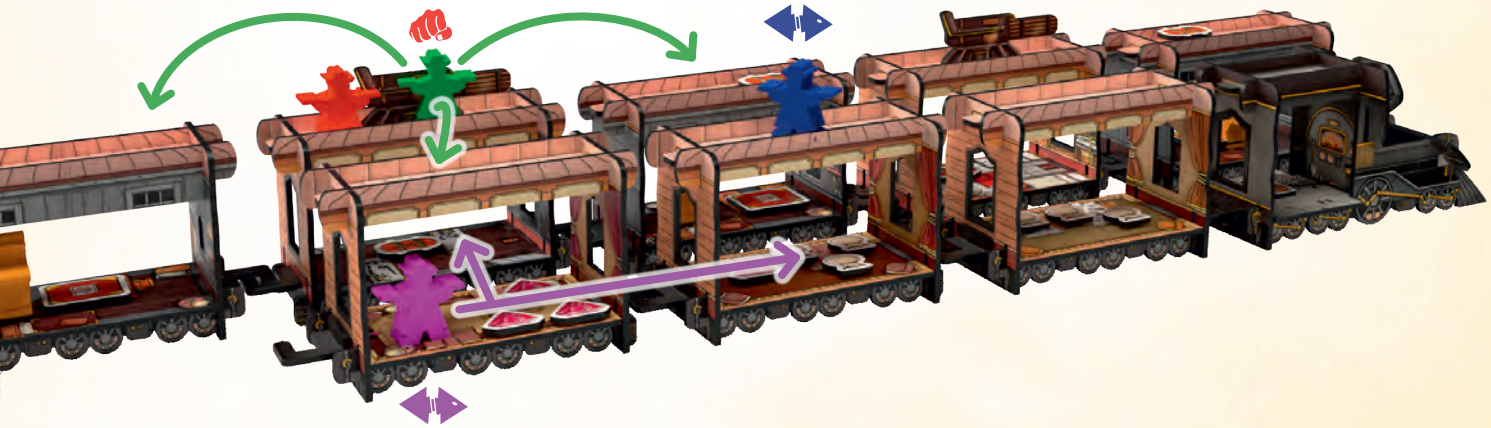
Déplacement

Vous avez une option de déplacement supplémentaire :

À l'intérieur, vous pouvez vous déplacer d'un Wagon dans votre Train, ou passer dans le Wagon adjacent du Train d'en face.

Sur le Toit, un de vos déplacements (parmi les 3 possibles) vous permet de passer sur le Toit du Wagon adjacent du Train d'en face.

Peut se déplacer sur le Toit de tous les Wagons visibles sur cette image.



Tir

À l'intérieur, si votre Wagon est adjacent à un Wagon du Train d'en face, vous pouvez aussi tirer sur un Bandit ou un Convoyeur à l'intérieur de ce dernier.

Sur le Toit, la règle de Ligne de Vue du jeu de base s'applique pour les cibles présentes sur votre Train. Par contre, vous pouvez cibler n'importe quel Bandit ou Convoyeur qui se trouve sur le Toit du Train d'en face.

Cibles potentielles

Coup de pouce

Cette nouvelle Action est spécifique à l'extension *Convoyeurs & Train blindé* et au jeu par équipe.

Dans la phase d'Action, le Bandit qui a joué une carte Coup de pouce désigne un Bandit de son équipe et lui offre une des **Actions de base** : Déplacement, Changement d'étage, Tir, Braquage, Coup de poing.

Le Bandit désigné choisit alors de réaliser ou non l'Action offerte de la manière qui lui convient.

Exemple :
Django a joué un Coup de pouce. Il propose à Doc de faire une Action Déplacement. Doc choisit alors de se déplacer sur le Toit de 2 Wagons vers l'arrière du Train de départ.

Braquage

L'Action Braquage vous permet de prendre, au hasard, un Butin présent sur votre position. Placez-le sur votre fiche Bandit, face cachée — vous pouvez regarder sa valeur.

Les Pépites et les Bagages

Sur le Toit du Wagon Tender se trouvent 3 Pépites en début de partie. Une seule des trois a de la valeur (1500$), les deux autres ne rapportent rien.

Sur le Toit de chaque Wagon Blindé, et à l'intérieur de l'Infirmerie et de l'Armurerie se trouve un Bagage en début de partie. Les valeurs possibles des Bagages sont 300$, 400$, 500$, 600$ et 700$.

Les Documents secrets

À l'intérieur de chaque Wagon Blindé se trouve en début de partie un Document secret. Il existe 3 types de Documents secrets : l'objectif de l'équipe bleue, l'objectif de l'équipe rouge et un leurre.

Trois cas de figure sont possibles :

1. Le Document secret est de la couleur de votre équipe, placez alors le jeton, face cachée, sur votre fiche Personnage.

2. Le Document secret est de la couleur de l'équipe adverse, reposez alors le jeton dans le Train où il se trouvait, face cachée. Vous n'avez pas le droit de conserver le Document secret de l'équipe adverse.

3. Le Document secret est un leurre. Vous pouvez soit le garder, soit le reposer sur votre position, face cachée, comme bon vous semble.

Il est interdit de montrer la valeur ou la nature de vos Butins, mais vous êtes libre de dire ce que vous voulez.

Changement d'étage

Cette Action reste inchangée. Il n'est pas possible de changer de Train grâce à un Changement d'étage.

Les cartes Action de Il Professore

Machination

Avancez le marqueur Butin de Il Professore d'une case vers le haut sur sa piste Plan Machiavélique.

Si le marqueur se trouve déjà sur la dernière case de la piste, rien ne se passe.

Les Jumelles

Chaque carte Jumelles vise un Bandit spécifique.

Si les Jumelles visent un Bandit adverse de Il Professore et que ce Bandit se trouve sur un Toit, Il Professore lui tire dessus. La cible reçoit une Balle Neutre. Si le Bandit se trouve à l'intérieur d'un Train, rien ne se passe.

Si les Jumelles visent un Bandit de l'équipe de Il Professore, la cible réalise immédiatement l'Action de base de son choix (Déplacement, Changement d'Ééage, Tir, Braquage, Coup de poing).

Coup de pouce Bonus (utilisé à 3 Bandits seulement)

Le Bandit coéquipier de Il Professore réalise immédiatement l'Action de base de son choix (Déplacement, Changement d'étage, Tir, Braquage, Coup de poing).

Le Tir sur le dernier Convoyeur

Si aucun Convoyeur ne se trouve sur le Toit du Train blindé, cette Action est sans effet.

Sinon le Convoyeur se trouvant sur le Toit du Wagon le plus proche de la queue du Train blindé se fait tirer dessus par Il Professore. Changez le Convoyeur d'étage. Prenez une Balle Neutre dans la réserve et placez-la, face cachée, sous le jeton Bande Organisée. Cette carte compte pour la récompense (voir page 12, Décompte Final).

Le Tir rapide

Si aucun Bandit adverse ne se trouve sur un Toit, cette Action est sans effet.

Sinon, tous les Bandits adverses de Il Professore qui se trouvent sur un Toit se font tirer dessus par Il Professore. Donnez une carte une Balle Neutre à chacune des cibles qui l'ajoute à sa pioche.

Si la réserve de Balles Neutres est épuisée ou insuffisante, les actions Tir d'Il Professore sont sans effet.

Les cartes Action de Il Professore sont mélangées à chaque fin de Manche et forment une nouvelle pioche.

À propos des Convoyeurs

Rencontrer un Convoyeur

Lorsque vous vous retrouvez sur la même position qu'un Convoyeur (suite à un Déplacement, Changement d'étage, Coup de poing, Tir ou Événement), **vous devez immédiatement changer d'étage** et ajouter une Balle Neutre à votre pioche personnelle.

Si la réserve de Balles Neutres est épuisée, ne prenez pas de carte Balle Neutre, mais changez tout de même d'étage.

Les Convoyeurs ne changent jamais de Wagon, mais ils changent d'étage sous l'effet de l'Événement Convoyeurs en mouvement ou s'ils se prennent un Tir.

Tirer sur un Convoyeur

Lorsque vous ciblez un Convoyeur :

- Prenez une de vos cartes Balle et placez-la, **face cachée**, sous le jeton Bande Organisée. Cela servira pour le décompte de fin de partie.
- Faites changer d'étage le pion Convoyeur. Si des Bandits se trouvent sur la nouvelle position du Convoyeur, ils doivent changer d'étage et prendre une Balle Neutre.

Note : si votre pile de cartes Balle est vide au moment où vous tirez sur un Convoyeur, rien ne se passe.

Exemple :

Doc tire sur le Convoyeur. Il place une de ses Balles sous le jeton Bande Organisée. Le Convoyeur visé descend alors à l'intérieur du Wagon Blindé, où se trouve Cheyenne. Cette dernière est expulsée sur le Toit et reçoit une Balle Neutre.

Le Wagon Tender

Il n'est pas possible de se rendre à l'intérieur du Wagon Tender et seule la position sur son Toit est accessible.

Le Wagon Armurerie +2

Si, au début d'une Manche (avant le Plan), vous vous trouvez à l'intérieur de l'Armurerie, piochez 2 cartes supplémentaires et ajoutez-les à votre main.

Le Wagon Infirmerie -2

Si, au début d'une Manche, avant de piocher, vous vous trouvez à l'intérieur de l'Infirmerie, retirez jusqu'à 2 cartes Balle de votre jeu. Défaussez en priorité les Balles Neutres, remettez-les dans la réserve. Si vous n'avez pas de Balles neutres, défaussez les Balles adverses, remettez-les dans la boite.

Les Gatlings

Sur le Toit de l'Infirmerie et de l'Armurerie se trouve une Gatling. Lorsque vous faites l'Action Tir depuis la position d'une Gatling, vous avez le choix :

- soit vous tirez de manière classique, utilisez alors une de vos Balles.
- soit vous tirez avec une Gatling, visez alors **toutes** les cibles présentes sur le Toit du Train de départ et dans la Ligne de Vue sur le Train blindé.

  Si un ou plusieurs Bandits sont touchés, donnez-leur une Balle Neutre et faites-leur perdre un de leurs Butins. Choisissez, sans regarder sa valeur, un Butin sur leur fiche Bandit et posez-le, face cachée, sur leur position.

  Si un ou plusieurs Convoyeurs sont touchés, ne placez pas de Balle Neutre sous le jeton Bande Organisée mais changez-les d'étage.

  S'il n'y a plus assez de Balles Neutres pour toutes les cibles, vous ne pouvez pas utiliser les Gatlings.

Les Bandits qui se trouvent sur la même position que vous ne peuvent pas être visés.

Les Bandits

Le pouvoir des Bandits suivants est légèrement modifié.

Django

Le pouvoir de Django ne s'applique pas lorsqu'il utilise une Gatling.

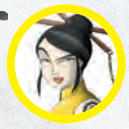
Lorsqu'il tire sur un Bandit, Django déplace sa cible vers un Wagon adjacent, en l'éloignant de lui. À cette occasion, Django peut faire changer sa cible de Train, mais jamais d'étage.

Cheyenne

Le pouvoir de Cheyenne s'applique aux Bagages, en plus des Bourses.

Belle

Un Bandit peut cibler Belle si son unique autre cible potentielle est un Convoyeur.



Mei

Mei ne peut pas changer de Train lorsqu'elle utilise son pouvoir.

Tuco

Le pouvoir de Tuco ne s'applique pas d'un Train à l'autre.

Les poings de Misty sont ses plus fidèles compagnons. Personne ne souhaite croiser son chemin quand elle est de mauvais poil.

Misty

Lors de la phase de Plan, vous pouvez jouer les cartes Balle de votre main sur la pile commune.
Lors de la phase d'Action, ces cartes deviennent des Coups de poing pour Misty.
Faites bien attention à ne pas défausser ces cartes Balle après leur utilisation et à les remélanger avec votre pioche.

Les Twinzz

Lors d'un tour de Tunnel, vous jouez deux fois de suite à votre tour (comme dans un tour d'Accélération) ce qui signifie que vous pouvez :

- piocher 6 cartes,
- OU jouer 2 cartes d'affilée, **faces visibles**,
- OU piocher 3 cartes et jouer 1 carte, **face visible**.

Les Twinzz sont inséparables, rapides et rusés. Ils ont pris l'habitude de grimper l'un sur l'autre pour être pris au sérieux par les plus grands et leur en faire voir de toutes les couleurs.

Vous pouvez jouer les nouveaux personnages Misty et Les Twinzz avec le jeu de base ou n'importe quelle extension de Colt Express.

Les cartes Charge de Cavalerie

Les cartes Charge de Cavalerie viennent remplacer les cartes Arrivée en gare. Il en existe 2 sets : mode normal et mode trahison. Vous aurez choisi ensemble, à la mise en place du jeu, quel mode vous souhaitez jouer.

Dans le mode normal, le jeu restera à coup sûr complètement coopératif au sein de la même équipe.

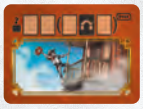
Dans le mode trahison, il est possible que des membres de la même équipe aient des intérêts divergents en fin de partie. Ce mode ne peut être joué qu'à partir de 4 Bandits. (Il Professore ne compte pas comme un Bandit.)

Mode normal

Stop

- **Sous-effectif**

Tous les Bandits qui sont encore dans le Train blindé peuvent réaliser une dernière Action Déplacement. Si plusieurs Bandits sont concernés, leur Déplacement se fait dans l'ordre du tour.



- **Assaut retardé**

Si, au début de la dernière Manche, un Bandit se trouve dans le Train de départ en possession d'un Document secret, alors la phase de Plan s'arrête après 2 tours. Sinon, la phase de Plan dure 5 tours.

Mode trahison

$$$

- **La loi du plus fort (x2)**

Une fois l'équipe la plus riche désignée, seul le Bandit le plus riche de cette équipe se trouvant dans le Train de départ gagne la partie. Le Document secret est un butin collectif, il n'est pas comptabilisé dans votre montant personnel, même si vous le possédez. Il en est de même pour le titre de Bande Organisée. Par contre, finir votre barillet vous rapporte bien 1000$ personnellement.

- **Double fond**

Les Bandits en possession du Document secret de leur équipe et qui se trouvent dans le Train de départ gagnent seuls la partie. Deux Bandits peuvent donc se partager la victoire. Le Document secret Leurre ne compte pas pour cette condition de victoire.
Si personne ne se trouve dans cette situation, le Bandit le plus riche dans le Train de départ gagne la partie.

La fin de partie

Décompte final

À la fin de la partie, seuls les Bandits dans le Train de départ ajoutent leur score au total de leur équipe.

Voici les différentes manières de s'enrichir :

- Chaque Bandit additionne les Butins placés sur sa fiche Bandit.
- Le titre d'As de la gâchette fonctionne différemment du jeu de base. Chaque Bandit qui n'a plus de Balles dans son barillet à la fin de la partie gagne 1000$. Si votre barillet n'est pas vide, vous ne pouvez pas gagner le titre d'As de la gâchette.
- Les Documents secrets sur les fiches Bandit sont révélés. Si le jeton est à la couleur de l'équipe, il rapporte 4000$ à l'équipe. Si c'est le leurre, il ne rapporte rien.
- Un nouveau titre collectif apparaît : celui de Bande Organisée. Il rapporte 1500$.

Pour l'attribuer, révélez les cartes Balle placées durant la partie sous le jeton Bande Organisée (ce sont les Balles tirées par les Bandits sur les Convoyeurs). Comptez le nombre de Balles appartenant à chaque équipe. L'équipe qui a tiré le plus de Balles sur les Convoyeurs remporte le titre de Bande Organisée. En cas d'égalité, aucune équipe ne remporte le titre.

Fin de partie

À la fin du jeu, Il Professore fait gagner à son équipe autant de dollars qu'indiqués sur la position du marqueur Butin sur son Plan Machiavélique (entre 0$ et 1500$).

Les Balles Neutres placées sous le jeton Bande Organisée par Il Professore comptent dans le total de son équipe.