

COLT EXPRESS



Le 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.

Les bandits 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, placée sous la surveillance du Marshal Samuel Ford ?

Un seul bandit atteindra son objectif : devenir le plus riche hors-la-loi du gang.



40'



2-6



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA

MATÉRIEL

★ 6 Wagnons



★ 1 Locomotive

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

★ 10 Éléments de décor

★ Jetons Butin de valeurs différentes

- 18 Bourses de valeurs comprises 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 (* 6) :

★ 1 fiche Personnage

★ 1 carte Personnage



★ 10 cartes Action



★ 6 cartes Balle



★ 1 pion Bandit

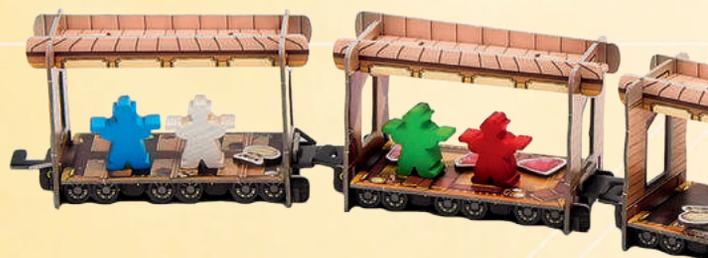


Ci-contre la règle du jeu pour 3 à 6 joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, consultez les ajustements détaillés en page 10.

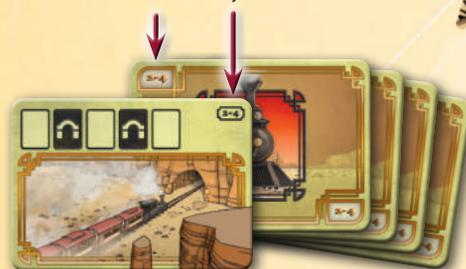
MISE EN PLACE

1

Au centre de la table, formez un train avec autant de **Wagnons** qu'il y a de joueurs. Choisissez et placez les Wagnons à votre convenance, puis ajoutez la Locomotive à une extrémité.



Nombre de joueurs



6

Pour votre première partie, prenez au hasard **5 cartes Manche** parmi les 7 cartes correspondant au nombre de joueurs (2-4 joueurs ou 5-6 joueurs) et mélangez-les. Formez une pile face cachée.

Pour vos parties suivantes, vous pourrez utiliser la mise en place avancée (voir page 9).

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

PLACEMENT INITIAL DES BANDITS

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.

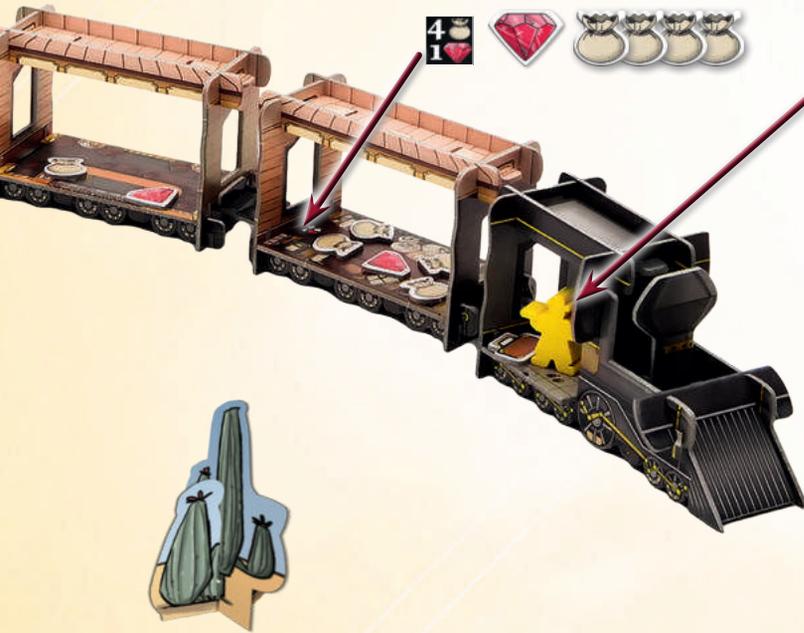
Le Premier Joueur se place dans le **dernier Wagon** ; le joueur à sa gauche dans l'**avant-dernier Wagon** ; le suivant dans le **dernier Wagon** et ainsi de suite...

Dans l'exemple illustré, **Doc** est le Premier Joueur, **Cheyenne** le deuxième, **Ghost** le troisième et **Tuco** le quatrième joueur.



Après avoir écarté autant de Bourses de 250 \$ que de joueurs, 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.

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



Placez le **pion Marshal** et une **Cagnotte** dans la Locomotive.

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.



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

Ce sont les blessures que les Bandits pourront recevoir à cause du Marshal.



Chaque joueur choisit **un personnage**, prend la fiche (ou la carte si vous avez peu de place) Personnage correspondante et la pose devant lui.

Chaque joueur prend **une Bourse de 250 \$** et la place sur sa fiche, en gardant sa valeur cachée.

Au cours du jeu, vous amassez les butins sur votre fiche Personnage. La valeur des Bourses doit rester cachée mais vous pouvez les consulter à tout moment.

Il mélange les **10 cartes Action** de sa couleur et les pose faces cachées sur sa fiche Personnage : cela forme sa pioche personnelle.

Tous les joueurs possèdent les mêmes cartes Action.

Il place les **6 cartes Balle** de sa couleur, dans l'ordre croissant du nombre de balles, sur sa fiche Personnage. Cette pile représente le barillet.

Au début du jeu, votre barillet est complètement chargé. Vous tentez de le vider sur vos adversaires afin de les ralentir.



Note - L'autre côté de la fiche Personnage s'utilise pour jouer avec la Variante Experts (voir page 11).

PRINCIPE 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 plus, le titre d'As de la gâchette, d'une valeur de 1000 \$.

Chaque joueur dispose de 10 cartes représentant 6 Actions différentes pour parvenir à ses fins : Déplacement (×2), Changement d'étage (×2), Tir (×2), Coup de Poing (×1), Braquage (×2), Marshal (×1).

Une partie se joue en 5 Manches. Chaque Manche se déroule en 2 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.

PHASE 1 : LE PLAN

Le Premier Joueur pioche la carte Manche du dessus de la pile et la place sur la table, visible de tous.

Cette carte indique le **nombre de tours de table** qui auront lieu durant cette phase (nombre de symboles Carte) ainsi que la manière dont ils vont se dérouler (voir le détail des tours sur la page ci-contre).



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

Pendant cette phase, vous programmez ce que vous allez faire en empilant des cartes Action pendant plusieurs tours de table. Vous n'appliquez pas encore leurs effets : rien ne bouge dans le train.

Essayez de visualiser ce qui se passe et les conséquences de vos actions et de celles de vos adversaires.

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

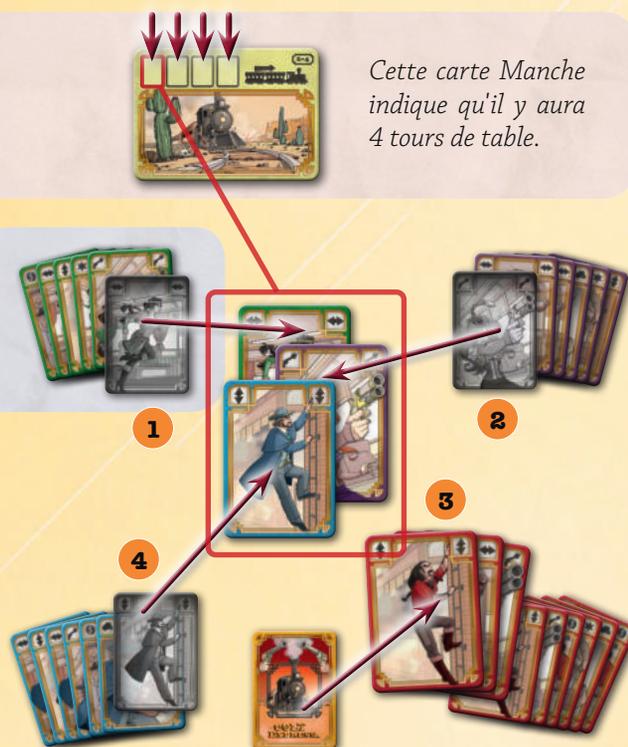
À son tour, un joueur doit :

★ **soit jouer une carte Action de sa Main en la posant 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 indiqués sur la carte Manche est réalisé.

Chaque joueur repose alors les cartes qu'il lui reste en main sur le dessus de sa pioche.



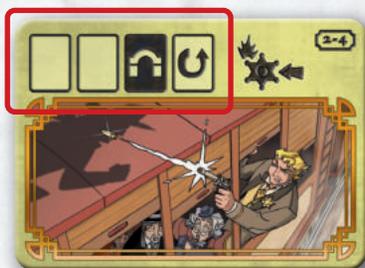
Cette carte Manche indique qu'il y aura 4 tours de table.

Exemple du **premier tour de table**

- 1 **Cheyenne** est Premier Joueur pour cette Manche. Elle joue une carte Déplacement de sa Main.
- 2 **Belle** à sa gauche joue une carte Tir sur la carte de **Cheyenne**.
- 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, **Doc** joue une carte Changement d'étage sur la carte de **Belle**.

Commence ensuite le deuxième tour de table pendant lequel les cartes seront posées sur la même pile commune.

LES TOURS DE TABLE



Note - Ces cartes peuvent également comporter des effets de fin de Manche à découvrir dans les règles avancées p. 9.



Tour Standard - 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 2 cartes, ou il pioche 6 cartes, ou il pioche 3 cartes et joue 1 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.

PHASE 2 : L'ACTION



- 1 **Cheyenne** se déplace.
- 2 **Belle** tire sur **Doc**.
- 3 **Tuco** n'agit pas : il avait passé son tour pour piocher.
- 4 **Doc** change d'étage.

Voir la page suivante pour le descriptif détaillé des Actions.

Maintenant que toutes les actions ont été programmées, il est temps de les appliquer : chaque joueur agit... et subit les actions des autres !

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 appliquées une par une en partant de celle du haut de la pile (c'est-à-dire dans l'ordre dans lequel les cartes ont été posées).

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.

Une fois toutes les Actions résolues, les cartes sont rendues aux joueurs. 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 les replace sur sa fiche 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.

FIN DU JEU

La partie s'arrête quand les **5 cartes Manche** ont été jouées. Chaque joueur fait alors la **somme des Butins** qu'il a sur sa fiche Personnage.

Le **titre d'As de la gâchette** est décerné au(x) joueur(s) ayant le plus tiré en touchant une cible (c'est-à-dire à qui il reste le moins de cartes Balle dans le barillet). Ce titre vaut **1000 \$**.

Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés se départagent en comptant les cartes Balle reçues au cours du jeu : le Bandit avec le moins de cartes Ballew (le moins touché) remporte la victoire.

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.

La Locomotive suit les mêmes règles qu'un Wagon classique.



DÉPLACEMENT

Déplacez votre Bandit :

- 1 de 1 Wagon**, vers l'avant ou vers l'arrière, s'il est à l'intérieur du train ;
- de 1, 2 ou 3 Wagons**, selon votre choix, vers l'avant ou vers l'arrière, s'il est sur le toit du train.



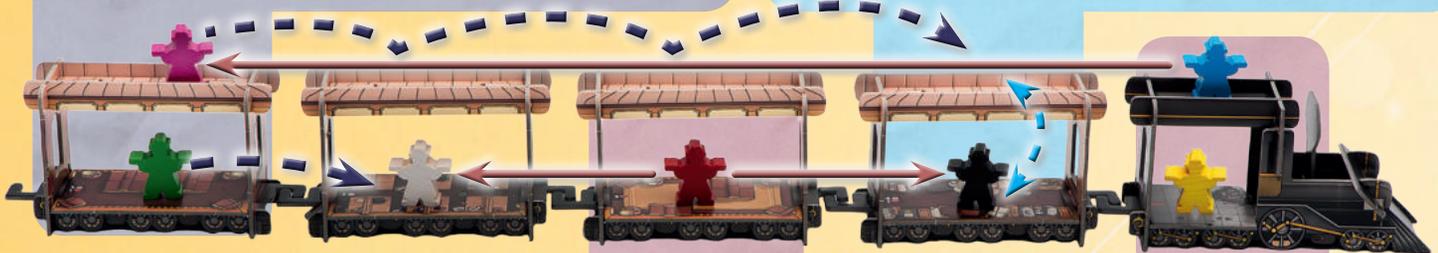
CHANGEMENT D'ÉTAGE

Déplacez votre Bandit, sans le changer de Wagon :

- vers le toit**, s'il se trouve à l'intérieur du train ;
- vers 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.



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.

- 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.
- 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, choisissez l'un d'entre eux comme cible.



Doc tire sur Belle.

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, qui ne peuvent être jouées.



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

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

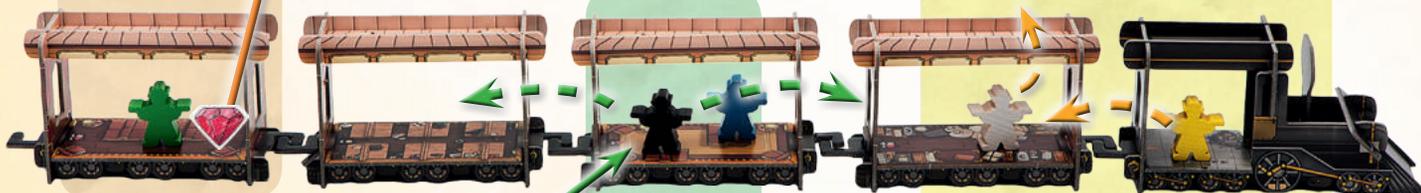


BRAQUAGE

Sur la position de votre Bandit, prenez le jeton **Butin de votre choix sans regarder dessous** et posez-le face cachée sur votre fiche 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.



Doc frappe **Django**.



COUP DE POING

Choisissez une cible parmi les Bandits présents sur votre position.

Le Bandit ciblé laisse tomber un Butin à terre : choisissez un jeton Butin sur la fiche 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 ciblé sur un Wagon adjacent** au même étage, vers l'avant ou l'arrière du train selon votre choix.

Note - Toutefois, un Coup de poing ne peut jamais faire quitter le train à un Bandit.

Un bon Coup de poing permet de faire perdre un Butin à un adversaire. De plus, le coup va l'éjecter vers un autre Wagon. Son plan risque d'être fort perturbé !



MARSHAL

Déplacez le Marshal d'un Wagon à l'intérieur du train dans la direction de votre choix.

Un Bandit ne peut jamais rester sur la position du 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, les Bandits reçoivent immédiatement chacun une **Balle neutre** qu'ils placent sur leur pioche.

Puis ils doivent **fuir sur le toit du Wagon** (même s'ils en venaient).

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.

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



Django déplace le **Marshal** qui arrive dans le même wagon que **Ghost**. Celui-ci reçoit donc une Balle neutre avant de fuir sur le toit.

À ce stade, vous connaissez toutes les règles nécessaires pour votre première partie.

Les pages suivantes vous apporteront des éléments que vous pourrez intégrer dès que vous serez à l'aise avec les règles de base.

LES BANDITS



Ghost est du genre discret.

GHOST

Lors de chaque Manche, au premier tour de table, vous pouvez jouer votre carte Action face cachée.

Si vous choisissez de piocher 3 cartes plutôt que de jouer une carte au premier tour de table, votre pouvoir ne s'applique pas lors de cette Manche.

DOC

Au début de chaque Manche, piochez 7 cartes au lieu de 6.

Doc est le plus intelligent du groupe.



Le toit n'arrête pas les balles de Tuco.

TUCO

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

CHEYENNE

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 laisser tomber le Butin au sol (comme prévu normalement).

Cheyenne est une voleuse hors pair.



Le charme de Belle est sa meilleure arme.

BELLE

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.

DJANGO

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

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



LES ÉVÉNEMENTS

Les règles avancées introduisent des cartes Manche spéciales : les cartes Arrivée en gare. 

Le point  de la mise en place est modifié comme suit : prenez 4 cartes Manches classiques et mélangez-les. Sélectionnez au hasard une carte Arrivée en gare et ne la dévoilez pas. Formez une pioche de 5 cartes en disposant, faces cachées, les 4 cartes Manche sur la carte Arrivée en gare.

Note - Pour ces événements, si le stock de Balles neutres est épuisé ou insuffisant pour tous les Bandits concernés, les Bandits ne reçoivent pas de Balles neutres.



Marshal en colère

Le Marshal tire sur les Bandits situés sur le toit du Wagon où il se trouve. 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 le toit du train.



CARTES ARRIVÉE EN GARE



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 fiche Personnage.



Si un Bandit ne possède aucune Bourse, il ne perd rien (même s'il possède des Bijoux ou une Cagnotte).

RÈGLES AVANCÉES

Après quelques parties, vous pourrez jouer en utilisant les pouvoirs des personnages et les événements décrits sur cette double page.

Certaines cartes Manche, ainsi que les cartes Arrivée en gare, comportent des effets. Ces événements ont toujours lieu à la fin de la Manche après la phase 2 : L'Action.



Les symboles sont expliqués ci-dessous.



Freinage

Déplacez d'un Wagon vers l'avant du train tous les Bandits présents sur le toit du train. Les Bandits sur le toit de la Locomotive ne bougent pas.



Prenez tout !

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



Rébellion des passagers

Les Bandits situés à l'intérieur des Wagons et de la Locomotive 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.



\$ 250 Prise d'otage du conducteur

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



VARIANTE 2 BANDITS PAR JOUEUR

Cette variante, réservée aux bandits les plus chevronnés, permet de jouer à 2 et 3 joueurs. Chaque joueur prend 2 Bandits à la place d'un seul.

MISE EN PLACE

Utilisez les **cartes Manche 2-4 joueurs**. 2-4

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 trois autres Bandits. Chaque joueur choisit alors une équipe.

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** (voir colonne ci-contre).

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 est placé dans le Wagon de queue, l'autre 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).

RÈGLE DE COUVERTURE

Pendant la phase 1, lors d'un tour de table Standard (pas dans un Tunnel, ni lors d'un Aiguillage, d'une Accélération...), si un joueur place une carte Tir d'un Bandit sur la pile commune, il peut immédiatement, dans le même tour, 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 sa fiche Personnage.



Un exemple d'équipes



2 Déplacements

2 Changements d'étage



2 Coups de poing

2 Tirs



2 Braquages

1 Marshal

Vos cartes Action



FIN DU JEU

Chaque joueur fait la somme des Butins ramassés par ses deux Bandits.

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).

PRÉCISIONS 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-contre.

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

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 :

★ À la fin de la phase de Plan, vous pouvez garder en Main les cartes qui vous intéressent pour la prochaine Manche.

★ 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 6 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.



Utilisez le verso de votre fiche Personnage pour y placer la défausse.

CRÉDITS

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



Christophe Raimbault



Jordi Valbuena

© 2016 Ludonaute, All Rights Reserved.

© 2016 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

POUR SUIVEZ VOS AVENTURES AU FAR WEST



extension

CHEVAUX & Diligence

Enfourchez votre fidèle destrier et partez à l'assaut de la diligence.

Plus d'argent, plus de mouvement, plus de fun !



2 à 6 joueurs

extension

MARSHAL & PRISONNIERS



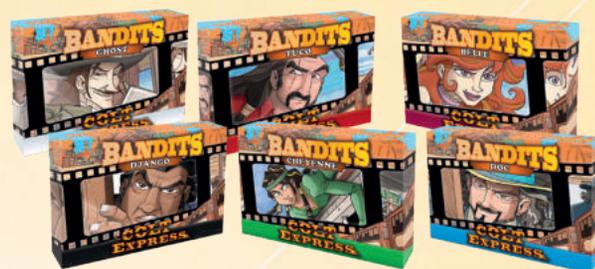
Quel camp allez-vous choisir ?

Incarnez-vous le Marshal ? Ou allez-vous rejoindre le gang des bandits renforcé par l'arrivée de la virtuose Mei ?



3 à 8 joueurs

COLT EXPRESS BANDITS



COLT EXPRESS

CHEVAUX & DILIGENCE



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

Note - S'il s'agit de la première partie de Colt Express pour certains joueurs, il est conseillé de ne jouer qu'avec les Chevaux et les Flasques de Whisky.

Placez la Diligence à droite de la Locomotive.

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

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

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



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

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

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

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

Chaque joueur prend un pion Cheval.

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



L'ATTAQUE À CHEVAL

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

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

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

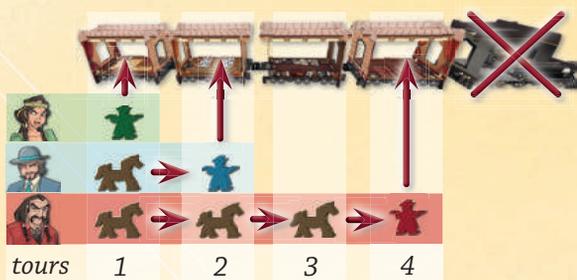
Les autres joueurs ont donc choisi de continuer à galoper. Ils sont invités à crier en cœur : « Cataclap, Cataclap, Yihaaaa ! » Ensuite, ils tendent de nouveau leur poing fermé avec leur Cheval ou leur Bandit, permettant cette fois de monter dans le second Wagon.

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

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

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

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



L'ACTION CHEVAUCHÉE

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

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

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

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



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

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

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

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

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

LA DILIGENCE

L'INTÉRIEUR DE LA DILIGENCE

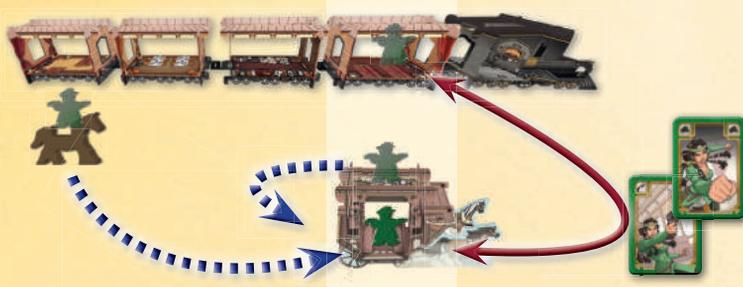


Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest, p. 591 :

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

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

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



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

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

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

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

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

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

LE TOIT DE LA DILIGENCE

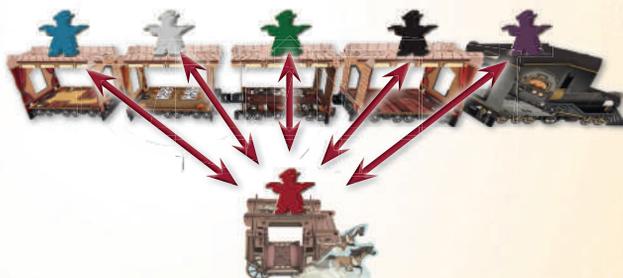
Le toit de la Diligence est accessible depuis l'intérieur de la Diligence avec une Action Changement d'étage ou depuis le toit du Wagon lui faisant face. Il est possible de passer de l'un à l'autre lors d'une action de Déplacement, et ce au prix d'un seul des trois déplacements de Wagon possibles lors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

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



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

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



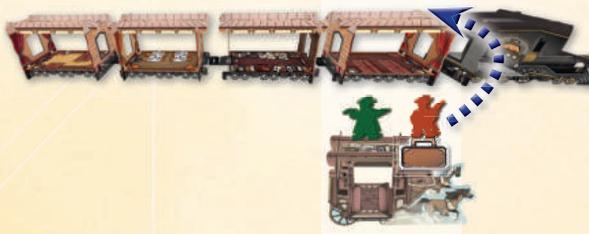
LE SHOTGUN S'ÉNERVE

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

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

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

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



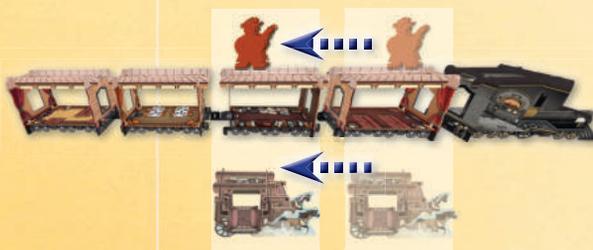
Attention ! À partir du moment où le Shotgun se retrouve sur le toit du train, un Bandit ne peut plus rester sur la position du Shotgun. Chaque fois qu'un Bandit se retrouve sur la même position que le Shotgun (suite à un Déplacement, Coup de poing, une rencontre avec le Marshal...), il reçoit une carte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

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

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

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

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



LES OTAGES

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

LE CANICHE



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

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

Rançon : 1000 \$

LE BANQUIER



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

Cet Otage n'apporte pas d'effet négatif.

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

LE PASTEUR



— Ne tirez pas mon fils!

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

Rançon : 900 \$

L'INSTITUTRICE



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

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

Rançon : 800 \$

LA BIGOTE



— Prenez votre temps et priez pour notre Seigneur.

Vous ne pouvez plus utiliser l'action Chevauchée.

Rançon : 700 \$

LA VIEILLE DAME



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

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

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

LA JOUEUSE DE POKER



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

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

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

LE PHOTOGRAPHE



— Ne bougez plus... FLASH... Plus mes photos seront 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 poche.

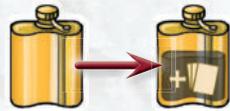
LES FLASQUES DE WHISKY

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

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).

Note - Le Plan d'attaque n'est pas compatible avec la variante Experts.

LES ÉVÉNEMENTS



Essoufflement

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

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



Une rasade pour le Marshal

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

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



Vitesse supérieure

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

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



La colère du Shotgun

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





Partage du butin

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



Fuite

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



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

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

- \$150: Balle mortelle

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



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

FIN DE PARTIE

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



VARIANTE EN ÉQUIPES

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

MISE EN PLACE

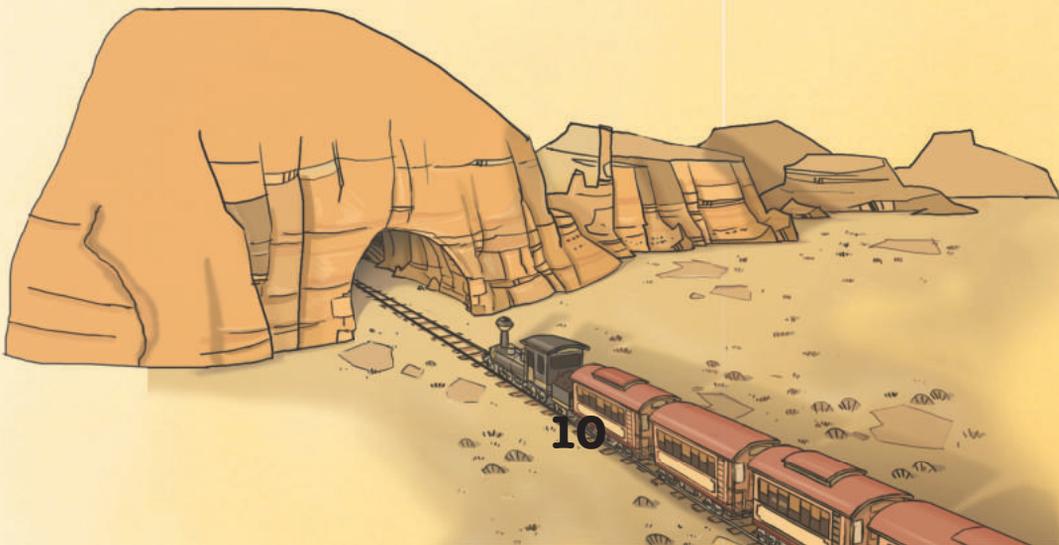
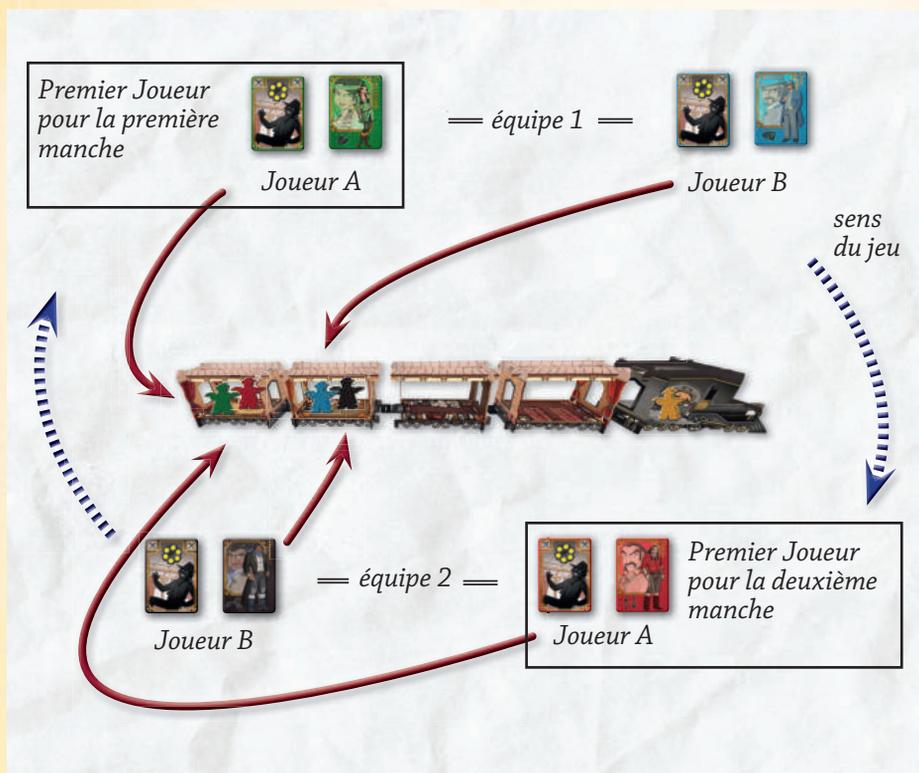
Les deux joueurs d'une même équipe se placent côte à côte. Le premier joueur, placé à droite, s'appelle joueur A. Le deuxième est le joueur B. Ils jouent toujours l'un après l'autre.

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

PREMIER JOUEUR

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

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



DÉBUT DE MANCHE

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

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

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

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

NOTE SUR L'AIGUILLAGE

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

FIN DE PARTIE

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

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



CRÉDITS



Christophe Raimbault

Graphisme : Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Relecture et mise en page :
Marinella Degiorgi



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



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

© 2015 Ludonaute, All Rights Reserved.

© 2015 COLT Express, All Rights Reserved.

- COLT EXPRESS

CHEVAUX & DILIGENCE



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



Hop!



Dépêche-toi Django!

Tu es en retard!



Le train va partir et...

...tu n'as plus de cheval!



Grrrrrrrrrrr !!!

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 ! »



La Cellule Le Couloir

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 IDÉE 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.

Zone Objectifs à venir

Zone Objectifs en cours

Zone Récompenses



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 personnelle.



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.



4



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.

CAPTURED

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.



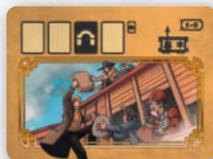
Au début de la Manche suivante, la carte conservée par les joueurs n'est pas mélangée dans leur pioche personnelle. Chaque joueur débutera la Manche avec une Main de 6 cartes (ou 7 pour Doc), mais la carte réservée compte dans ce total. Par exemple, si Mei a réservé une carte à cause du Plan d'attaque,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



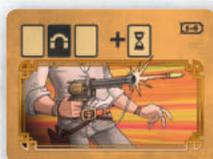
Rumeurs

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

© 2016 COLT Express, All Rights Reserved.

© 2016 Ludonaute, All Rights Reserved.

COLT EXPRESS

MARSHAL & PRISONNIERS



Ok Tuco, tu es libre
mais tu m'en dois
une.



T'as intérêt de
rappiquer dès
que j'ai besoin de
toi.



Mais là, faut y aller !



Hé !

T'inquiète Belle !
Toujours un plaisir de
faire affaire avec toi !





Personne ne sait qui est vraiment Silk.

Quand vous jouez Silk, déterminez son pouvoir au début du jeu.

Vous pouvez choisir un et un seul des trois pouvoirs ci-dessous... ou en inventer un à votre guise.

Tous les joueurs doivent valider le pouvoir de Silk avant de choisir leur Bandit.

★ Pouvoir de mouvement

Déplacez-vous de 1 ou 2 Wagons, selon votre choix, sur le toit ou à l'intérieur du train. Vous ne pouvez vous déplacer que 2 Wagons sur le toit contrairement à 3 pour les autres Bandits.

Lors de ce déplacement, vous êtes autorisé à traverser un Wagon où se trouve un homme de loi (Marshal ou Shotgun).

Si vous vous y arrêtez, les règles habituelles s'appliquent.

Atteindre ou quitter le toit de la Diligence peut constituer un de vos deux mouvements.

★ Pouvoir d'esquive

(Valide uniquement si aucun joueur ne joue le Marshal)

Lorsque vous rencontrez un homme de loi (Marshal ou Shotgun), donnez la Balle Neutre au joueur de votre choix et changez de position comme indiqué dans la règle.

Vous recevez tout de même une Balle Neutre lors de l'événement Rébellion des passagers et Marshal en colère.



★ Pouvoir de blocage

Vous bloquez l'entrée par la porte arrière de votre Wagon. Aucun Personnage (Bandit ou Marshal) ne peut entrer dans le Wagon par cette porte tant que vous êtes à l'intérieur du Wagon.

Seule une entrée déclenchée par une carte Action Déplacement peut être bloquée.

Par contre, vous n'empêchez personne de sortir de votre Wagon par cette porte arrière.

Vous ne bloquez pas les Tirs. Un Personnage, Bandit ou Marshal, qui tire depuis un Wagon adjacent peut viser n'importe quel Personnage dans votre Wagon et réciproquement.

Matériel spécifique à Silk

10 cartes Action de base [Déplacement (x2), Changement d'étage (x2), Tir (x2), Coup de poing (x1), Braquage (x2), Marshal (x1)]
1 carte Action Chevauchée
1 carte Idée géniale
1 carte Wanted
1 carte Objectif de capture

6 cartes Balle
1 fiche Personnage
1 carte Personnage
1 pion Bandit (gris)
1 pion Cheval
1 carte Coup de Pouce



Cette carte ne vous sera utile que dans la prochaine extension. Gardez-la précieusement.