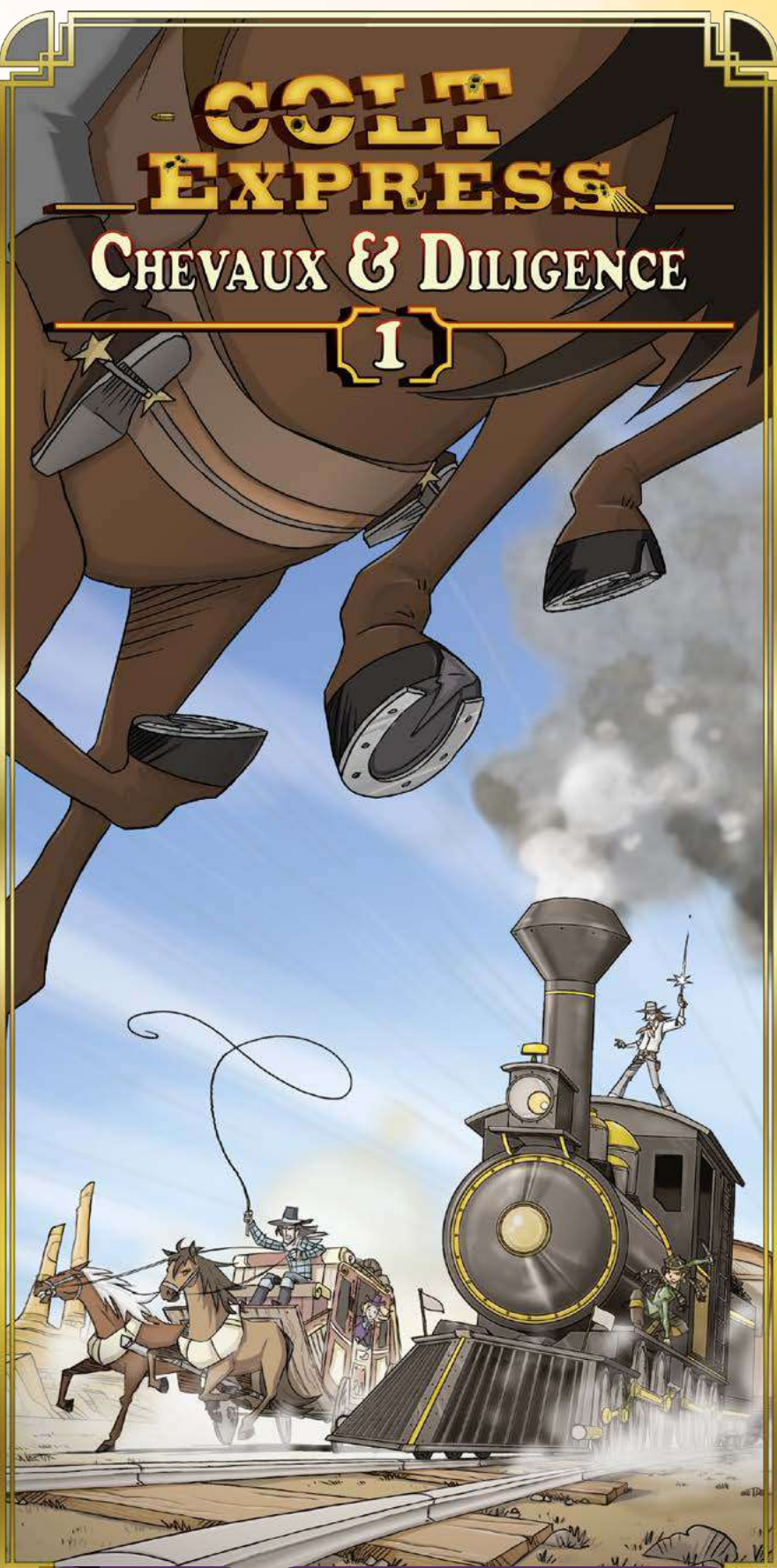


COLT EXPRESS

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

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.

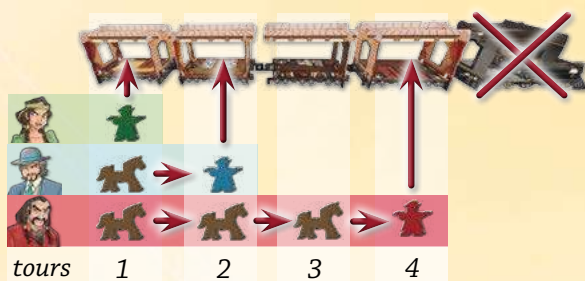
Les autres joueurs ont donc choisi de continuer à galoper. Ils sont invités à crier en cœur : « Cataclap, Cataclap, Yihaaaa ! » Ensuite, ils tendent de nouveau leur poing fermé avec leur Cheval ou leur Bandit, permettant cette fois de monter dans le second Wagon.

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

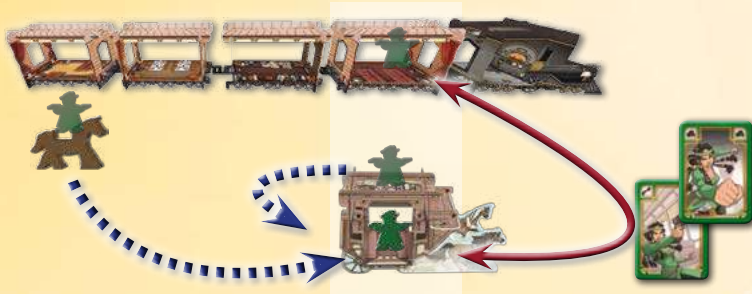
Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest, p. 591 :

« 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

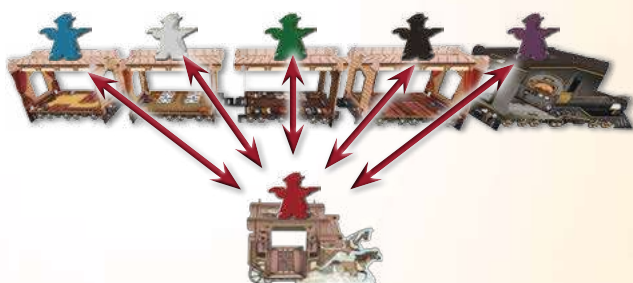
Le toit de la Diligence est accessible depuis l'intérieur de la Diligence avec une Action Changement d'étage ou depuis le toit du Wagon lui faisant face. Il est possible de passer de l'un à l'autre lors d'une action de Déplacement, et ce au prix d'un seul des trois déplacements de Wagon possibles lors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



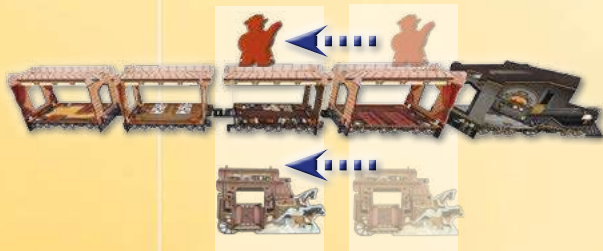
Attention ! À partir du moment où le Shotgun se retrouve sur le toit du train, un Bandit ne peut plus rester sur la position du Shotgun. Chaque fois qu'un Bandit se retrouve sur la même position que le Shotgun (suite à un Déplacement, Coup de poing, une rencontre avec le Marshal...), il reçoit une carte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

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

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

LES FLASQUES DE WHISKY

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

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

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

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



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

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

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

Flasque de Whisky classique

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



Flasque de Vieux Whisky

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



LES CARTES MANCHE

TOUR SPÉCIAL : MÊLÉE



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

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

BONUS DE FIN DE MANCHE : PLAN D'ATTAQUE

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

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



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

LES ÉVÉNEMENTS



Essoufflement

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

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



Une rasade pour le Marshal

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

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



Vitesse supérieure

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

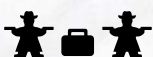
En prime, déplacez tous les Chevaux, la Diligence et le Shotgun d'un Wagon vers la queue de train. Pour la Diligence et le Shotgun, cet effet s'ajoute au recul habituel des fins de Manche.



La colère du Shotgun

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





Partage du butin

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



Fuite

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

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

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



- \$150: Balle mortelle

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

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



FIN DE PARTIE

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



VARIANTE EN ÉQUIPES

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

MISE EN PLACE

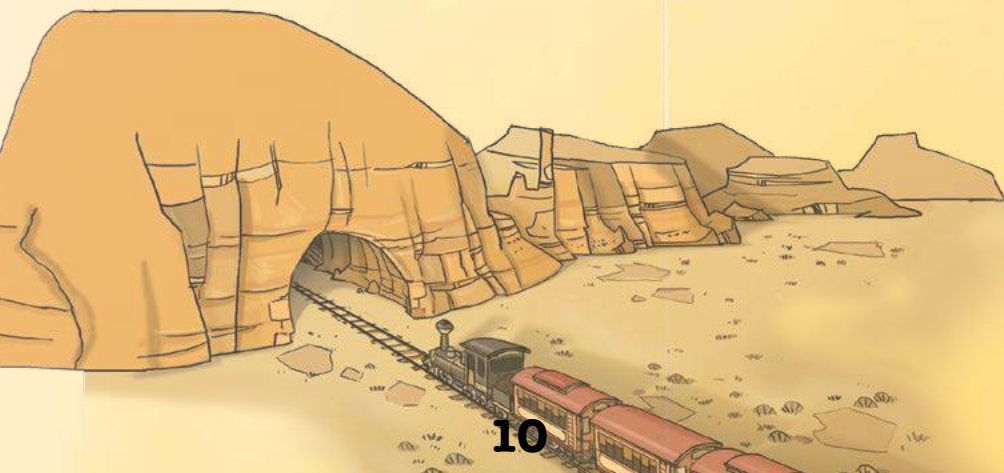
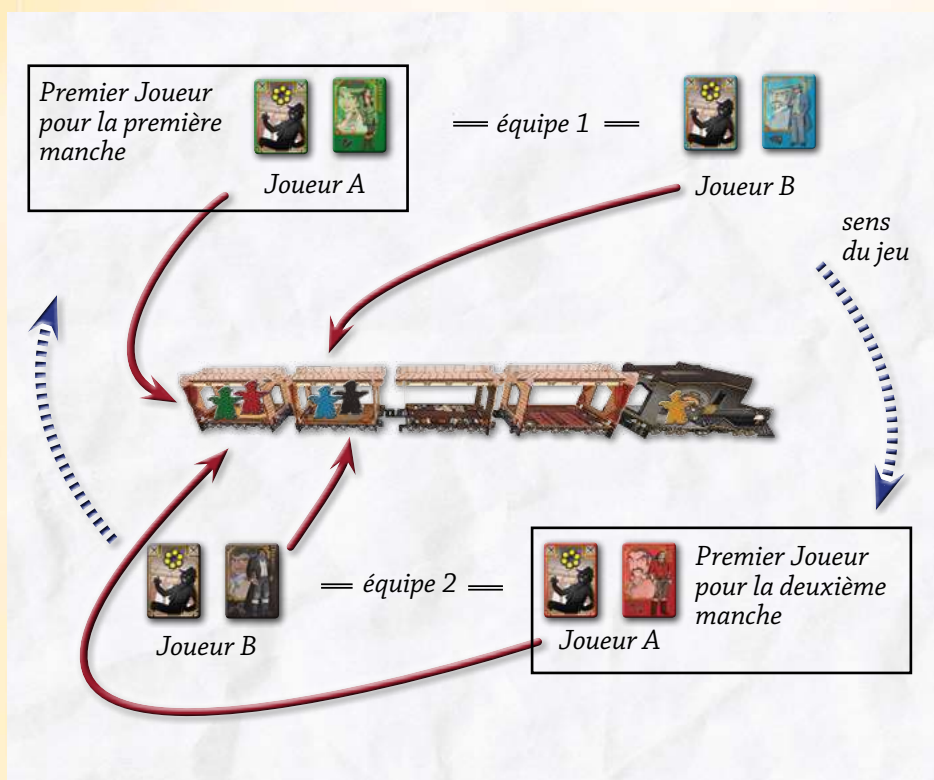
Les deux joueurs d'une même équipe se placent côte à côte. Le premier joueur, placé à droite, s'appelle joueur A. Le deuxième est le joueur B. Ils jouent toujours l'un après l'autre.

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

PREMIER JOUEUR

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

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



DÉBUT DE MANCHE

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

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

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

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

NOTE SUR L'AIGUILLAGE

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

FIN DE PARTIE

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

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



CRÉDITS



Christophe Raimbault

Graphisme : Cédric Lefebvre



Jordi Valbuena

Relecture et mise en page :
Marinella Degiorgi



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



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

- COLT EXPRESS

CHEVAUX & DILIGENCE

1



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

CRAC



Hop !



Dépêche-toi Django !

Tu es en retard !



Le train va partir et...

...tu n'as plus de cheval !



Grrrrrrrrrr !!!

J. Ford