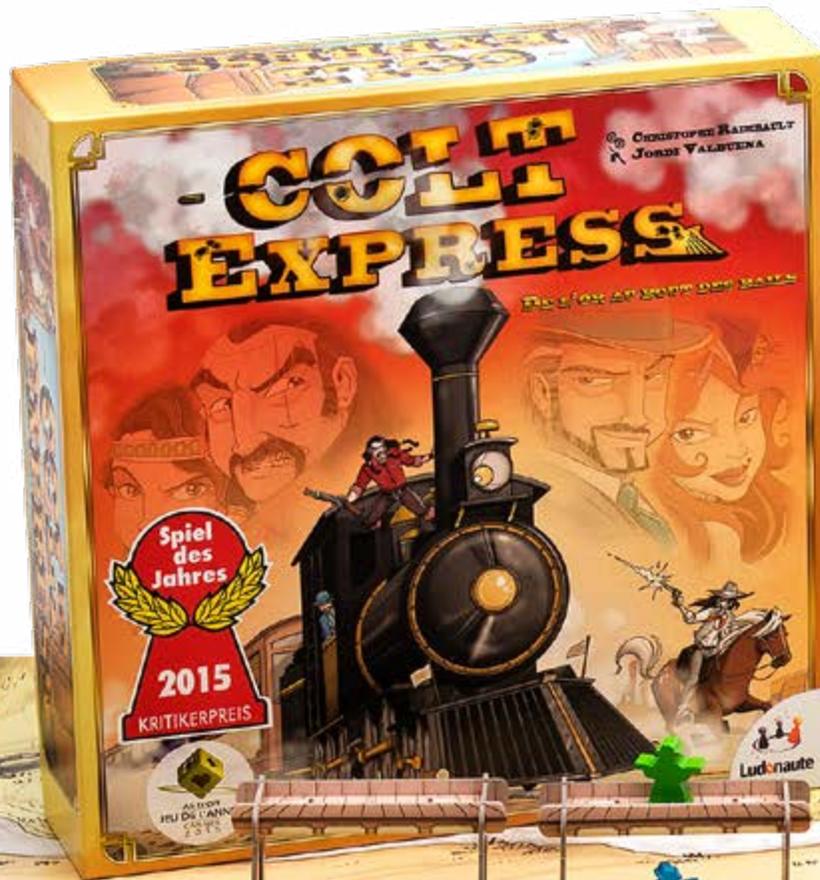


Dossier de presse  
Juin 2016

# COLT EXPRESS



En 2 ans, Colt Express est devenu un vrai phénomène dans le monde du jeu de société. Jeu intergénérationnel, plébiscité par le public et les professionnels du secteur, il poursuit sa route à toute vapeur.

Chez Ludonaute, nous sommes fiers de ce succès. Je vous présente ici notre bébé, un projet un peu fou au départ en passe de devenir une référence. Alors, prêts à dégainer votre Colt ?

Anne-Cécile Lefebvre, P.D.G. de Ludonaute

**JEU DE L'ANNÉE 2015 EN FRANCE, ALLEMAGNE, ESPAGNE, ITALIE, HONGRIE**

**JEU DE SOCIÉTÉ DANS L'AMBIANCE WESTERN**

**DEUX EXTENSIONS : CHEVAUX & DILIGENCE, MARSHAL & PRISONNIERS**



# SOMMAIRE

Que fait un éditeur de jeu ? .....	p. 3
Ludonaute.....	p. 3
Le marché du jeu en France.....	p. 4
La naissance de Colt Express .....	p. 4
Les prix gagnés .....	p. 5
L'auteur .....	p. 6
L'illustrateur .....	p. 6
Le thème .....	p. 6
Comment joue-t-on ?.....	p. 7
Les extensions.....	p. 8
Informations techniques.....	p. 9
Contact.....	p. 9

## QUE FAIT UN ÉDITEUR DE JEUX ?

L'activité de Ludonaute s'apparente à celle d'une maison d'édition de livres ou de bande-dessinées. Il s'agit de repérer des auteurs et leur création, de les accompagner dans le développement de leur jeu, puis de trouver des solutions d'illustrations, de mise en forme et de fabrication.

Le suivi des productions (en Chine ou en Allemagne) fait partie de notre travail quotidien. Enfin, la commercialisation, par l'intermédiaire des partenaires de distribution, nécessite des actions de marketing et de communication ciblées et efficaces.

Dans la chaîne d'édition d'un jeu, la maison d'édition est le pont qui relie tous les intervenants (créateur, illustrateur, graphiste, fabricant, transporteur, distributeur). Nous ne vendons pas directement aux particuliers (ce sont les boutiques qui le font après avoir acheté les jeux au distributeur). Nous sommes cependant en contact permanent avec nos clients, par le biais des salons et festivals sur lesquels Ludonaute est très présent.

## LUDONAUTE

Ludonaute est une maison d'édition de jeux de société fondée en 2010 à Istres par un couple de joueurs passionnés.

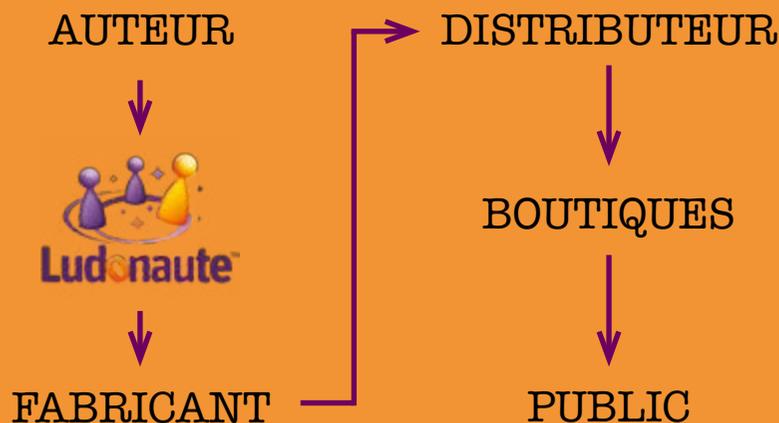
Ludonaute édite des jeux de société depuis 6 ans, au rythme d'un à trois titres par an.

L'année 2013 marque un tournant pour la maison d'édition, avec la sortie du jeu *Le Petit Prince - Fabrique-moi une planète*. Ce titre est notre premier succès avec, à ce jour, près de 45 000 exemplaires vendus. Il nous a permis d'atteindre de nouveaux marchés et de créer de nouvelles relations commerciales à l'international.

Ainsi, depuis 2013, nous vendons régulièrement nos titres dans les pays suivants : Italie, Pologne, République Tchèque, Espagne, Belgique, Royaume-Uni, Allemagne, Grèce, Roumanie, Hongrie, Russie, Japon, Corée, Chine, USA, Canada...

En 2015, Colt Express rencontre le succès et remporte de nombreux prix dont le Spiel des Jahres, prix allemand au rayonnement international.

Aujourd'hui, Ludonaute compte 5 salariés et 12 jeux à son catalogue.



6 ANS

12 JEUX

20 PAYS  
DISTRIBUÉS

# LE MARCHÉ DU JEU EN FRANCE

Le marché du jeu de société en France est une niche économique extrêmement dynamique. Il se vend chaque année près de 20 millions de boîtes de jeu en France.

Les jeux de société représentaient en 2013 10,4% du marché du jeu et du jouet qui pesait 3,1 Milliards d'euros (source NPD group). Ce secteur est en croissance continue depuis une dizaine d'années (+ 7% en 2013). Cette croissance se poursuit en 2015.

La France est le premier marché européen pour le jeu de société, suivi par l'Allemagne, où le jeu de société est une tradition très ancrée dans la culture populaire.



*Le prototype est testé sur des festivals.*

# LA NAISSANCE DE COLT EXPRESS

En tant qu'éditeur, nous sommes toujours à la recherche de nouveaux jeux. Nous recevons beaucoup d'emails d'auteurs avec des propositions de jeux et nous les rencontrons sur les salons et les conventions, tout au long de l'année.

Au fil des ans, nous avons lié connaissance avec de nombreux créateurs dont Christophe Raimbault. Fin août 2013, Christophe nous parle de son prototype de jeu western. À la première partie, nous sommes emballés : l'ambiance du far west est là ! Nous faisons jouer le prototype à différents public : joueurs aguerris, joueurs occasionnels, nos enfants et notre famille : tous sont conquies.

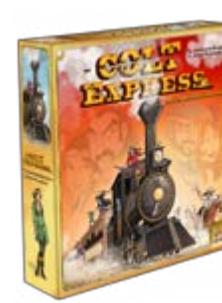
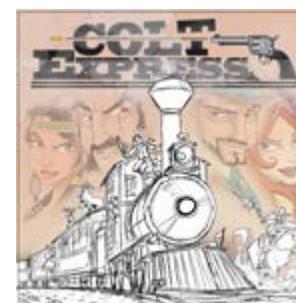
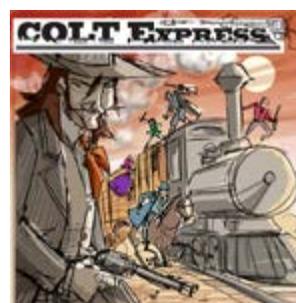
Le développement du jeu durera une bonne année. Tout en élaborant les mécaniques de jeu, nous contactons un illustrateur qui travaille à donner vie aux personnages. Nous nous confrontons également à la problématique de réussir à créer un train en 3D tout en gardant un prix public abordable.

Finalement, Colt Express naît dans sa version finale grâce aux efforts conjugués d'auteurs, éditeurs, testeurs, designers, fabricants, éditeurs étrangers...

Aujourd'hui, Colt Express est traduit en 24 langues et s'est vendu à près 350 000 exemplaires.



*Colt Express à l'état de prototype.*



*Quelques exemples de tests de couverture.*

# LES PRIX GAGNÉS

En 2015, Colt Express remporte les principaux prix ludiques dont voici une sélection.



FÉVRIER  
2015  
FRANCE



OCTOBRE  
2015  
ESPAGNE



OCTOBRE  
2015  
FLANDRES

JUILLET  
2015

ALLEMAGNE



HONGRIE



NOVEMBRE  
2015  
QUÉBEC

SEPTEMBRE  
2015  
ITALIE



JUILLET  
2015  
FRANCE

## L'AUTEUR



**Christophe  
Rimbault**

Jeune auteur, Christophe s'attache à développer dans chacun de ses jeux une thématique forte et un véritable ressenti pour les joueurs.

## L'ILLUSTRATEUR



**Jordi  
Valbuena**

Jordi Valbuena travaille avant tout dans le storyboarding de dessins animés depuis plus de 15 ans. Son dernier projet en date est Sonic Boom 2 (OuiDo!).

## LE THÈME

Dans Colt Express, les joueurs incarnent des bandits "desperados" qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs.

- Pas de pitié, pas d'alliance possible : entre les wagons, sur le toit, les balles fusent ; les hors-la-loi sont blessés. Le Marshal patrouille dans le train et contre-carre les plans des bandits. Il est un danger supplémentaire dans cette folle entreprise.
- Qui obtiendra le titre d'"As de la gâchette" à la fin du jeu ? Qui aura le plus gros butin ?
- Chacun a sa propre personnalité, mais au bout du compte, tous n'ont qu'un seul but : réunir le plus gros magot en détroussant les passagers avant que le train n'arrive en gare.

**GHOST**



**DOC**



**TUCO**



**CHEYENNE**



**BELLE**



**DJANGO**



# COMMENT JOUE-T-ON ?

Une partie se déroule en 5 manches.

À chaque manche, deux phases de jeu :

- programmation des actions
- réalisation des actions

Une carte Évènement piochée au début de chaque manche indique le nombre de tours de table effectués lors de la première phase ainsi que la manière dont les cartes Action vont être jouées.

## Programmation des actions

Les cartes Action sont choisies puis placées, une par une, par les joueurs à tour de rôle, sur une pile commune au centre de la table.

## Réalisation des actions

On reprend la pile de cartes Action précédemment programmées puis, dans l'ordre chronologique, on réalise les actions des bandits.

Les actions permettent de se déplacer, changer d'étage, voler, tirer sur quelqu'un, donner un coup de poing ou déplacer le Marshal.

## Le Marshal

Le Marshal se déplace à l'intérieur du train pour protéger les passagers. Lorsqu'il rencontre un bandit, le Marshal le fait fuir sur le toit du wagon. Le bandit reçoit alors une blessure.

## Les blessures

Lorsqu'un bandit est blessé, le joueur reçoit une carte Balle qu'il ajoute à son paquet de cartes Action. Ces cartes Balle sont des cartes « mortes » qui l'handicapent car elles diluent son jeu.

En fin de partie, chacun compte son butin. Le bandit ayant le plus blessé ses adversaires devient As de la gâchette et gagne 1000\$ supplémentaires.

Le bandit le plus riche est déclaré vainqueur.



*Le jeu mis en place*



*Action  
Changer  
d'étage*



*Action  
Marshal*



*Carte Balle*



*Pour 6 joueurs le train est plus long.*



*2-4 joueurs*



*5-6 joueurs*

*Les cartes Manche indiquent comment le jeu va se dérouler.*

*Elles sont adaptées en fonction du nombre de joueurs.*

# LES EXTENSIONS

## CHEVAUX & DILIGENCE



Les Bandits attaquent à présent le train à cheval. Les pions Chevaux permettent aux Bandits de se déplacer plus rapidement.

La boîte apporte un nouvel élément 3D : la Diligence. Les Bandits peuvent l'attaquer et y prendre ses passagers en otage, pour obtenir une rançon à la fin de la partie. Les otages leur donnent du fil à retordre en cours de jeu en limitant leurs actions. La Diligence est protégée par un Shotgun qui transporte une malette.



- Nouvel élément 3D : la Diligence
- Nouvelle action : la Chevauchée
- Nouveaux événements
- Nouvelles façons de s'enrichir



## MARSHAL & PRISONNIERS

Un joueur incarne maintenant le Marshal. Celui-ci poursuit ses propres objectifs qui varient de partie en partie.

Les bandits vont devoir s'allier contre lui et l'empêcher de réussir ses objectifs cachés s'ils veulent espérer remporter la partie. En parallèle, ils doivent aussi chercher à s'enrichir pour battre leurs rivaux.

L'extension amène un nouvel élément 3D : le wagon prison disposé en queue de train accueille les bandits emprisonnés par le Marshal qui devront se libérer avant de repartir à l'assaut du train. Il est également rempli de bandits de bas étage prêts à louer leurs services à qui voudra bien les libérer.

Un nouveau bandit, Mei, rejoint la bande avec son pouvoir qui lui permet d'être plus mobile.



- Jouable jusqu'à 8 joueurs.
- Deux nouveaux personnages : le Marshal et la hors-la-loi Mei.
- Nouveau style de jeu : seul contre tous. Nouvelles stratégies à mettre en place.
- Jouable avec ou sans la première extension Chevaux & Diligence.

# INFORMATIONS TECHNIQUES

**Éditeur :** Ludonaute

**Distributeur :** Asmodée

**Nombre de joueurs :** 2 à 6 pour le jeu de base  
3 à 8 avec l'extension Marshal & Prisonniers

**Durée de la partie :** 45 minutes

**Âge minimum :** 10 ans

**Thème :** Western

**Dates de sortie :** Jeu de base, octobre 2014

Extension Chevaux & Diligence, octobre 2015

Extension Marshal & Prisonniers, octobre 2016

**Prix public conseillé :** Jeu de base 30 euros, extensions 20 euros chacune

**Dimensions de la boîte :** Jeu de base : 29,5 × 29,5 × 7,0 cm  
Extensions : 29,5 × 14,7 × 7,0 cm

## Matériel jeu de base

6 wagons en carton

1 Locomotive en carton

7 figurines en bois (bandits et Marshal)

6 fiches Personnage

132 cartes (63 × 88 mm)

32 jetons Butin

## CONTACT

Anne-Cécile Lefebvre

<http://www.ludonaute.fr>

[presse@ludonaute.fr](mailto:presse@ludonaute.fr)

