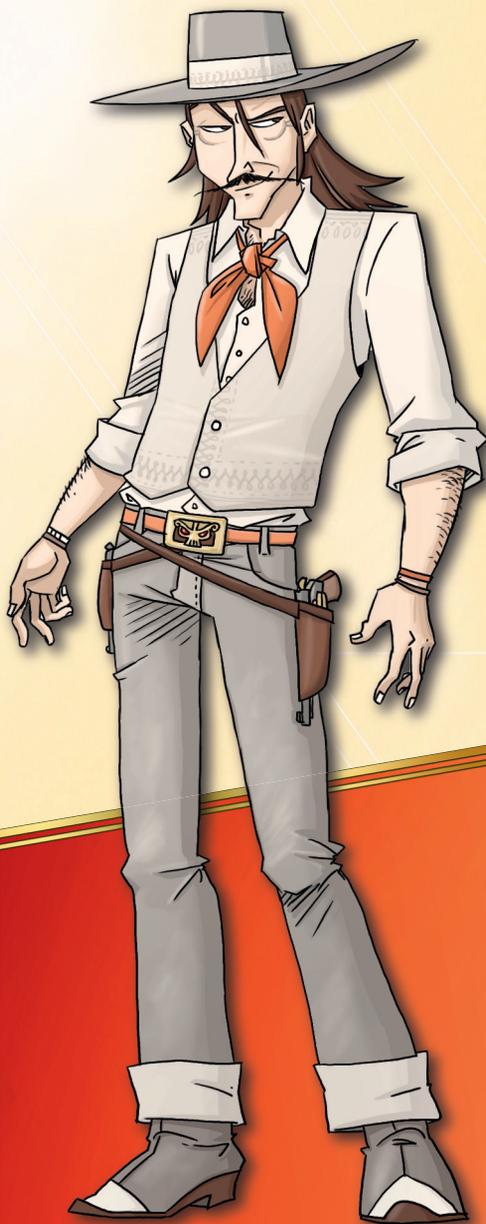


# COLT EXPRESS

**“ DES HOMMES NAISSENT GRANDS, D'AUTRES PETITS, SAMUEL COLT A RÉTABLI L'ÉQUILIBRE.”**

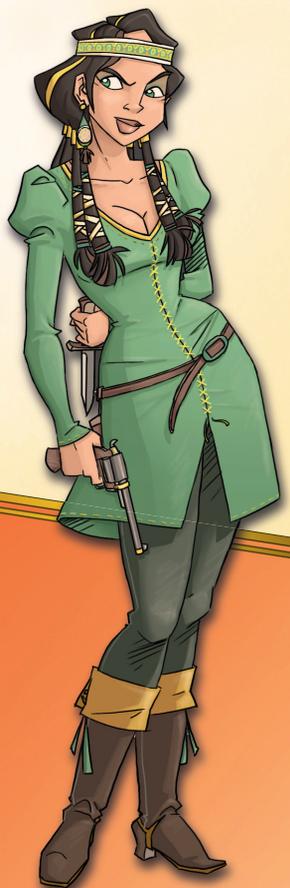
**LUDONAUTE APPORTE L'ESPRIT DE L'OUEST AUX JEUX DE PLATEAU.**

**COLT EXPRESS IMMERGE LES JOUEURS DANS L'UNIVERS DES FILMS DE WESTERN.**



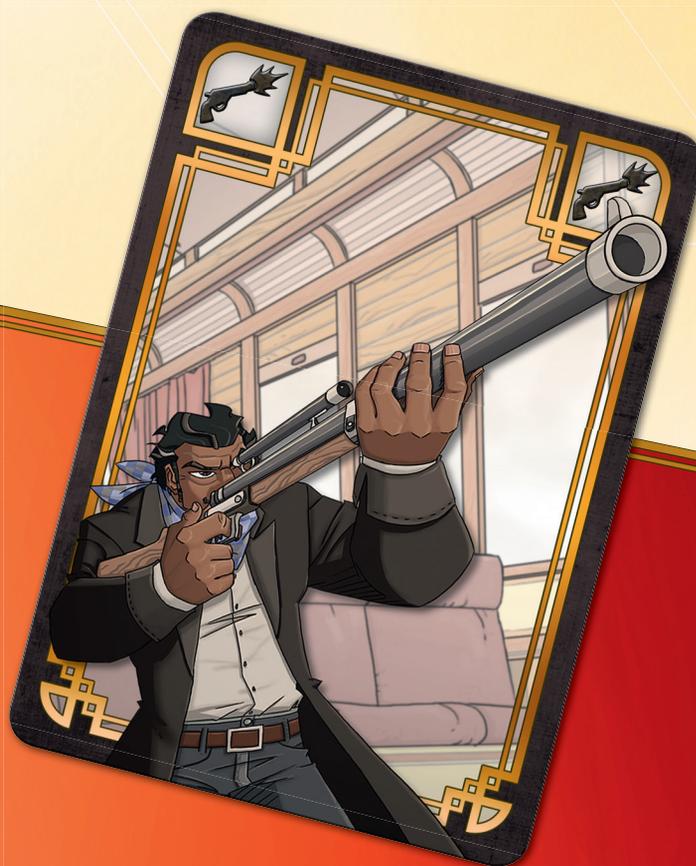
# SOMMAIRE

Le thème .....	3
Comment joue-t-on ? .....	4
Un matériel immersif .....	5
Un plaisir renouvelé à chaque partie .....	6
Une mécanique originale .....	7
Informations techniques .....	8



# 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 Marshall 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 pour lui-même en détroissant les passagers avant que le train n’arrive en gare.



# 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 possibles sont :**

- Avancer (d'un wagon à l'intérieur du train, de un à trois wagons sur le toit)
- Monter / descendre
- Voler (prendre une bourse ou des bijoux aux passagers du train)
- Tirer (donner une blessure à un bandit présent dans un wagon adjacent ou dans la ligne de vue sur le toit)
- Donner un coup de poing (faire reculer un bandit depuis son wagon vers un wagon adjacent et lui faire perdre une bourse)
- Déplacer le Marshall

## **Le Marshall**

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

## **Les blessures**

Lorsqu'un bandit est blessé par un autre bandit ou par le Marshall, le joueur reçoit une carte Blessure qu'il ajoute à son paquet de cartes Action. Ces cartes Blessure sont des cartes « mortes » qui vont le handicaper car elles diluent son jeu.

**En fin de partie**, chacun compte son butin. Le bandit ayant tiré le plus blessé ses adversaires devient As de la gâchette et gagne 200\$ supplémentaires. Le plus riche est déclaré vainqueur

# UN MATÉRIEL DE JEU IMMERSIF

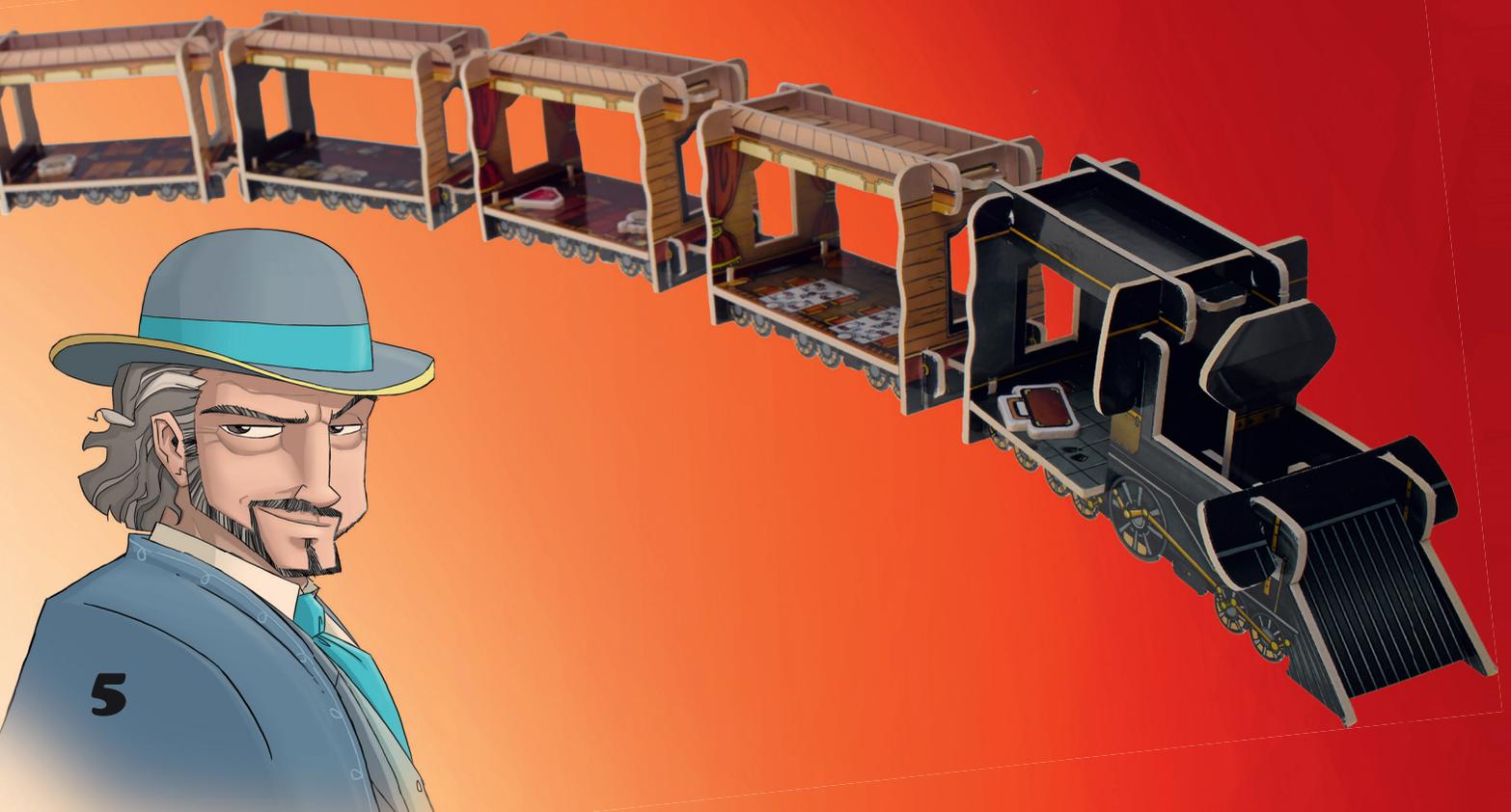
Colt Express se joue dans un train. Les bandits, représentés par des figurines en bois, se déplacent physiquement de wagons en wagons, et grimpent puis courent sur le toit du train “pour de vrai”.



Les wagons, fabriqués en carton, assemblés en 3 dimensions, constituent le décor en volume des aventures qui vont se réaliser au cours de la partie.

Chaque joueur retrouve les sensations des jeux de son enfance, quand il manipulait playmobils ou petits soldats dans un décor improvisé, allongé sur le sol de sa chambre à coucher.

Ce matériel permet aux joueurs de plonger immédiatement dans l'histoire et surtout de se projeter dans le déroulement spatial du jeu.



# UN PLAISIR RENOUVELÉ À CHAQUE PARTIE

Les cartes Évènement révélées au début de chaque manche introduisent à chaque fois de nouvelles règles de jeu ou changement de situation dans le décor. Chaque manche, chaque partie sera différente.



Les six personnages du jeu possèdent un pouvoir individuel qui poussent les joueurs à les jouer tous différemment.



# UNE MÉCANIQUE DE JEU ORIGINALE

Colt Express est un jeu de programmation.

Cette programmation n'est pas simultanée. Elle est réalisée par les joueurs tour par tour alors qu'ils tentent de suivre les mouvements des bandits adverses dans le train. Parfois les cartes sont jouées face cachée ce qui amène un manque d'information supplémentaire. Cette mécanique pousse les joueurs à faire des erreurs tactiques. Ces erreurs involontaires créent des situations de jeu cocasses et inattendues, des enchaînements rocambolesques.

Le comportement des joueurs autour d'une table de Colt Express oscille entre concentration, regards suspicieux et éclats de rire. Comme dans un film de western, les bandits se surveillent du coin de l'oeil, tentent de cacher leurs coups et se retrouvent parfois entre les tirs ennemis.

Avec des règles simples, Colt Express permet à tous les publics de s'amuser dès la première partie.



# INFORMATIONS TECHNIQUES

NOMBRE DE JOUEURS : **2 À 6**

DURÉE DE LA PARTIE : **40 MINUTES**

AGE MINIMUM : **10 ANS**

MSRP: **30€**

DIMENSIONS DE LA BOITE : **29,5X29,5X7,0 CM**

## **MATÉRIEL**

- 6 WAGONS EN CARTON
- 1 LOCOMOTIVE EN CARTON
- 7 FIGURINES EN BOIS (BANDITS ET MARSHALL)
- 6 FICHES PERSONNAGE
- 132 CARTES (63X88MM)
- 32 PIONS BUTIN
- ÉLÉMENTS DE DÉCOR

**[HTTP://WWW.LUDONAUTE.FR](http://www.ludonaute.fr)**

**[PRESSE@LUDONAUTE.FR](mailto:PRESSE@LUDONAUTE.FR)**