

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 Wagons



★ 1 Locomotive

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

★ 10 Éléments de décor

★ Jetons Butin de valeurs différentes

- 18 Bourses de 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

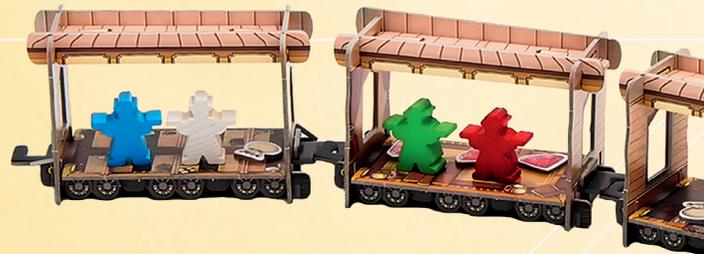


Ci-contre la règle du jeu pour 3 à 6 joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, consultez les ajustements détaillés en page 10.

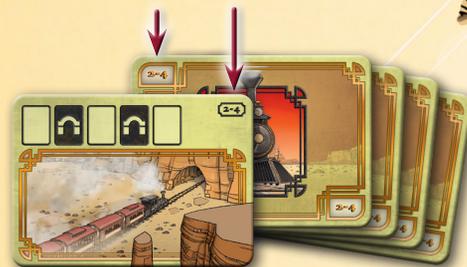
MISE EN PLACE

1

Au centre de la table, formez un train avec autant de **Wagons** qu'il y a de joueurs. Choisissez et placez les Wagons 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.

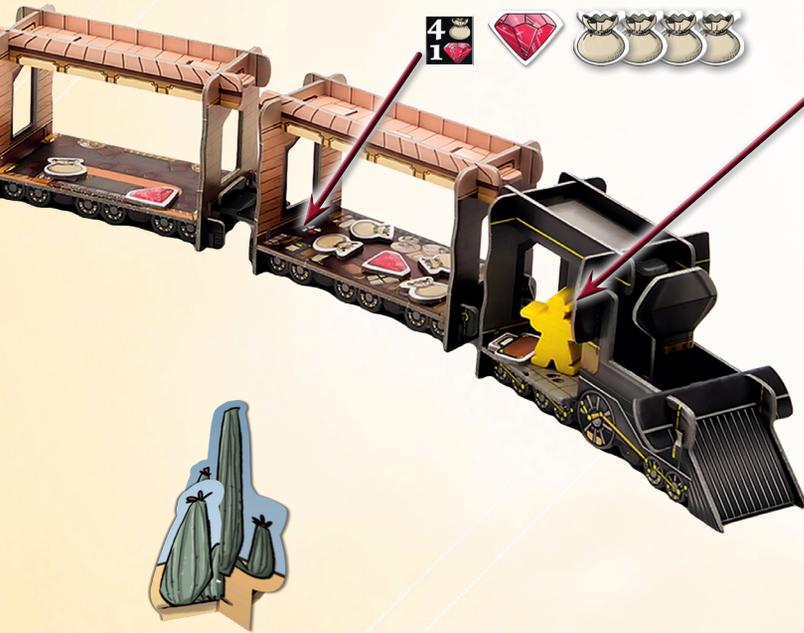
Le Premier Joueur se place dans le **dernier Wagon** ; le joueur à sa gauche dans l'**avant-dernier Wagon** ; le suivant dans le **dernier Wagon** et ainsi de suite...

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.

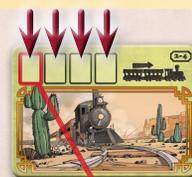
À son tour, un joueur doit :

★ **soit jouer une carte Action de sa Main en la posant sur la pile commune,**

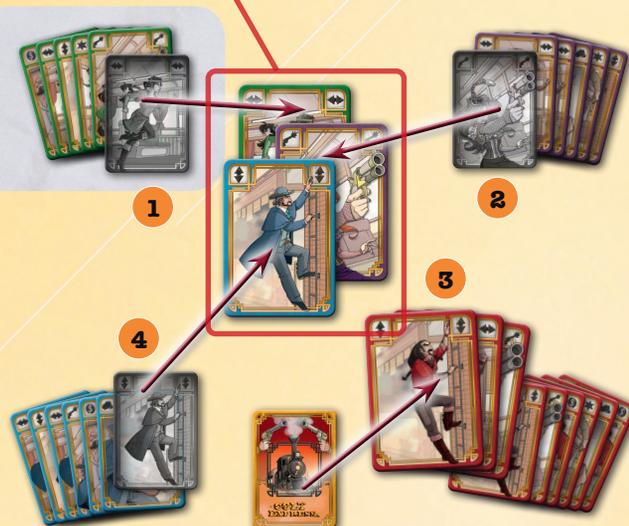
★ **soit piocher 3 nouvelles cartes qu'il ajoute à sa Main.**

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 Balle (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.



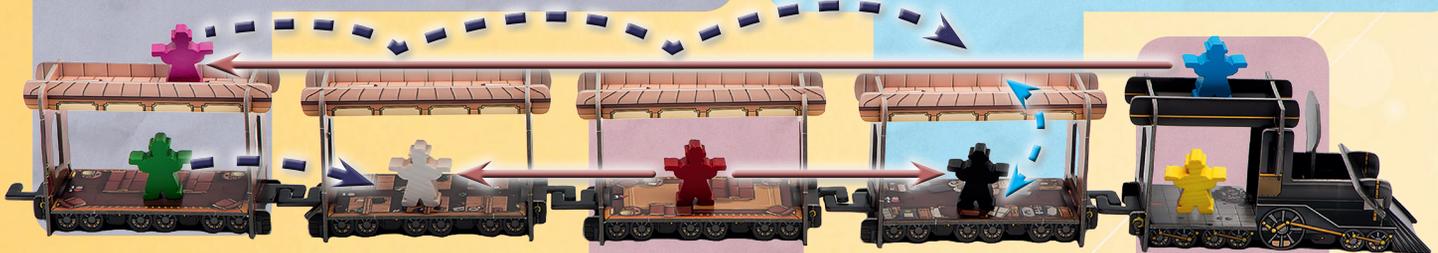
CHANGEMENT D'ÉTAGE

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.



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

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



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.



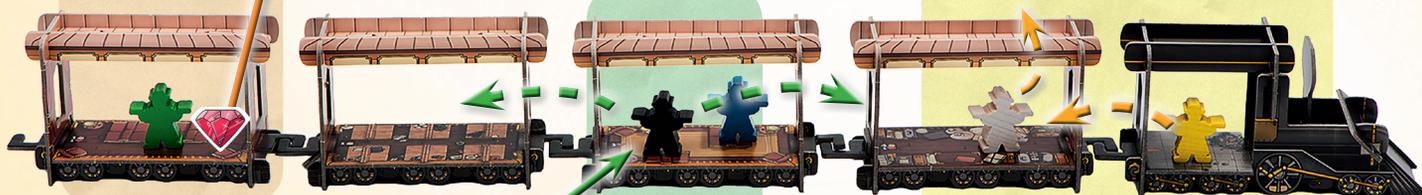


BRAQUAGE

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.

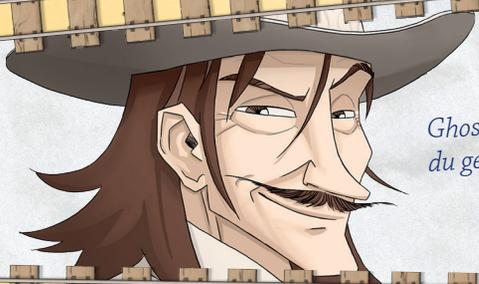


Django déplace le **Marshal** qui arrive dans le même wagon que **Ghost**. Celui-ci reçoit donc une Balle neutre avant de fuir sur le toit.

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 Rimbault



Jordi Valbuena

© 2016 Ludonaute, All Rights Reserved.

© 2016 COLT Express, All Rights Reserved.

REMERCIEMENTS

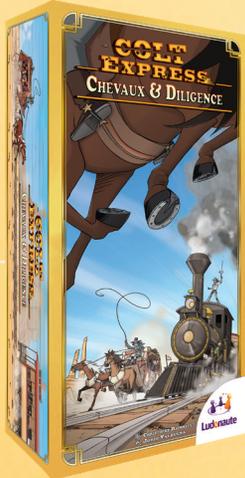
À mon petit frère Adrien sans qui l'idée de ce jeu n'aurait peut-être pas germé. À Cédric et Anne-Cécile qui ont conduit la loco avec brio ! Et à tous les chouettes testeurs !

Christophe Rimbault

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

