

- COLT EXPRESS

LA VOITURE À VOYAGER DANS LE TEMPS

La Voiture peut être utilisée avec ou sans la première extension *Chevaux & Diligence*.

MISE EN PLACE

La Voiture est placée devant la Locomotive. Pour le reste, la mise en place se fait comme indiquée dans les règles du jeu.

Si vous jouez avec l'extension *Chevaux & Diligence*, il est interdit de placer votre Bandit dans la Voiture lors de l'Attaque à cheval.

PRINCIPE DE JEU

La Voiture permet de voyager dans le temps et ainsi de vous retrouver là où personne ne vous attend.

Plusieurs Bandits peuvent se trouver dans la Voiture en même temps mais **pour l'activer**, votre Bandit doit s'y trouver **seul** à la fin d'une Manche (après la résolution de l'événement, si la Manche en présente un).

Si cette condition est remplie, alors tous les autres joueurs ferment les yeux avant de commencer la Manche suivante. Pendant ce temps, vous devez cacher votre Bandit en-dessous de la Locomotive, du Wagon de votre choix ou de la Diligence si vous jouez avec l'extension. La phase de Plan de la Manche suivante a lieu sans que personne ne sache où se trouve votre Bandit, sauf vous. Votre Bandit est révélé au début de la phase d'Action : il est alors placé à l'intérieur de l'élément en-dessous duquel il se cachait. Puis, toutes les actions sont résolues.

À la fin de la partie, après la résolution de l'événement, si un Bandit se retrouve seul dans la Voiture, il gagne 500\$ ainsi que le butin qui pourrait se trouver à l'intérieur.

LES ACTIONS

La Voiture est considérée comme adjacente au toit et à l'intérieur de la Locomotive.

On peut l'atteindre par un Déplacement ou par la Chevauchée, si vous jouez avec *Chevaux & Diligence*.

Le Changement d'étage est sans effet si votre Bandit se trouve dans la Voiture.

Concernant le Tir : la Voiture est adjacente au toit du train et à l'intérieur de la Locomotive. Cela signifie qu'un Bandit dans la Voiture peut tirer sur un Bandit présent sur le toit de n'importe quel Wagon, pourvu qu'il respecte la règle de la ligne de vue (et réciproquement).



Si vous jouez avec la Diligence, un Bandit sur le toit de la Diligence peut tirer sur un Bandit dans la Voiture et réciproquement.

Concernant le Coup de poing : on peut éjecter quelqu'un depuis l'intérieur et le toit de la Locomotive dans la Voiture. Par contre, on peut éjecter quelqu'un depuis la Voiture seulement vers l'intérieur de la Locomotive (on ne peut pas l'envoyer sur le toit).



PRÉCISIONS

Le Marshal n'entre jamais dans la Voiture.

Quand Django tire sur un Bandit présent sur le toit de la Locomotive depuis le train, sa victime est éjectée dans la Voiture.

Le Freinage déplace les Bandits présents sur le toit de la Locomotive dans la Voiture.