

AIDE DE JEU

TOURS SPÉCIAUX

Jouez les cartes Action face visible.

Jouez les cartes Action face cachée.

Vous ne pouvez jouer ni Tir ni Coup de poing.

Choisissez votre carte Action et révélez-la tous en même temps.

Jouez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Jouez 2 fois de suite.

Conservez une carte Action pour la prochaine Manche.

Conservez deux cartes Action pour la prochaine Manche.

LES OTAGES

Ajoutez une Balle Neutre à votre paquet de cartes Action au début de chaque Manche.

Vous ne pouvez plus utiliser l'action Chevauchée.

Jouez toutes vos cartes face visible (même dans les tunnels).

Piochez une carte de moins en début de Manche.

Vous ne pouvez plus utiliser l'action Coup de Poing.

Vous n'avez plus de pouvoir de Bandit.

Sur le toit, vous ne pouvez vous déplacer que d'un seul Wagon (au lieu de 3).

Pas d'effet.

ÉVÉNEMENTS

Le Marshal tire sur les Bandits situés sur le toit de son Wagon, puis il avance d'un Wagon vers l'arrière du train.

Recevez une Balle Neutre si vous êtes à l'intérieur du train.

Placez une Cagnotte sur la position du Marshal.

Si vous êtes sur le toit, déplacez-vous sur le toit du Wagon de queue.

Si vous êtes sur le toit, avancez d'un Wagon vers l'avant du train.

Retirez du jeu le Cheval le plus proche du Wagon de queue (les 2 Chevaux à 5 joueurs ou plus).

Si vous êtes dans ou sur la Diligence ou le Wagon face à celle-ci, prenez une Balle Neutre.

Si vous êtes sur le toit, déplacez-vous d'un Wagon vers la queue du train. Déplacez tous les Chevaux, la Diligence et le Shotgun d'un Wagon vers la queue du train.

Retirez du jeu une Flasque présente sur la position du Marshal. Si c'est un Whisky Classique, déplacez le Marshal d'un Wagon vers la queue du train. Si c'est du Vieux Whisky, déplacez le Marshal jusqu'au Wagon de queue. Tous les Bandits rencontrés par le Marshal lors de ce déplacement reçoivent une Balle Neutre et montent sur le toit.

Jouez une carte Action et résolvez-la immédiatement.

Le Marshal révèle une carte Objectif au hasard.

Déplacez sur le toit tous les Butins présents dans le Wagon du Marshal.

ÉVÉNEMENTS - ARRIVÉE EN GARE

\$ 250 Si vous êtes à l'intérieur ou sur le toit de la Locomotive, vous gagnez 250\$.

Si vous êtes seul sur votre position, prenez-y une Bourse, s'il en reste.

Si vous êtes sur le toit du Wagon du Marshal, perdez votre Bourse de plus faible valeur.

Si vous possédez une Cagnotte, partagez sa valeur avec les autres Bandits présents sur votre position.

- \$150: Chaque Balle reçue pendant la dernière Manche vous fait perdre 150\$.

Si vous êtes toujours dans le train, vous avez perdu. Pour quitter le train, jouez une carte Chevauchée ou terminez la partie dans ou sur la Diligence.

En donnant un Coup de Poing sur le toit, vous pouvez choisir d'éjecter votre victime du train. Ce joueur est éliminé.

Si vous êtes en Cellule à la fin du jeu, vous avez perdu.

Si le Marshal est vainqueur, le Bandit le moins riche gagne avec lui.

LES FLASQUES DE WHISKY

(s'utilise deux fois lors de tours de table classiques)

Piochez 3 cartes puis jouez une carte Action. Jouez 2 cartes Action d'affilée.

COLT EXPRESS BIG BOX

L'EXPÉRIENCE COLT EXPRESS... TOTALE

(Re)découvrez le plaisir de Colt Express et son train 3D, LE jeu de Bandits où tous les coups sont permis pour devenir le plus riche du Far West.



Vivez une expérience chaque fois différente en combinant les divers modules de jeu.

Le jeu de base, les 2 extensions et un nouveau Bandit dans la même boîte.



Colt Express Chevaux et Diligence

- 1 Diligence
- 6 pions Cheval
- 1 pion Shotgun
- 30 cartes
- 7 jetons Butin
- 1 règle du jeu

Colt Express Marshal et Prisonniers

- 1 Wagon Prison
- 2 fiches Personnage
- 92 cartes
- 1 pion Marshal
- 1 pion Cheval
- 3 jetons Butin
- 1 règle du jeu

SILK Un nouveau Bandit

- 1 fiche Personnage
- 1 pion Bandit
- 1 pion Cheval
- 23 cartes

Plus de 500 000 boîtes vendues

Colt Express La boîte de base

- 1 Locomotive
- 6 Wagons
- 10 Éléments de décor
- 26 jetons Butin
- 7 pions Personnage
- 6 fiches Bandit
- 132 cartes
- 1 règle du jeu



INCLUS Un vrai train 3D

3 760269 592308 >

Fabriqué en Chine
LUCOEX11FR - WTZ-2021-1

40' 2-9 10+

Ludonaute

20 Bld Dethez - 13800 Istres
FRANCE
ludonaute.fr



Attention ! - Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces - Danger d'étouffement

Notice à conserver - Ne pas jeter

CHRISTOPHE RAINBAULT
JORDI VALBUENA

COMMENT UTILISER CETTE BIG BOX ?

DESCRIPTION DU MATÉRIEL ET DES MODULES

Avant de jouer, avec l'aide des notices, assemblez les divers éléments de jeu.

Redressez et assemblez les séparations du fond de boîte afin de créer 16 compartiments où vous rangerez les éléments un par un.

★ Jeu de base

- 1 Locomotive - planche n°1
- 6 Wagons de base + Éléments de décor - planches n°2 à 7
- 28 Butins de base (19 Bourses, 6 Bijoux, 3 Cagnottes) - planches n°2 à 7
- 8 pions Bandit et 1 pion Marshal étoilé
- 136 cartes Bandit de base [17 cartes (1 carte Personnage + 10 cartes Action de base + 6 cartes Balle) pour chacun des 8 Bandits]
- 17 cartes Manche de base, 15 cartes Manche non spécifiques des extensions, 16 cartes Balle Neutre
- 8 fiches Bandit

★ Module Diligence compartiment 8

Livret Chevaux et Diligence - mise en place page 2 - règles pages 4, 5 et 6

- 1 Diligence - planche n°8
- 1 pion Shotgun
- 8 cartes Otage
- 3 cartes Manche (2x La colère du Shotgun, 1x Fuite)



★ Module Prison compartiment 10

Livret Marshal et Prisonniers - mise en place page 3 - règles pages 4 et 5

- 1 Wagon Prison - planche n°9
- 8 cartes Idée géniale
- 8 cartes Prisonnier



★ Module Whisky compartiment 12

Livret Chevaux et Diligence - mise en place page 2 - règles page 7

- 6 jetons Flasque de Whisky - planche n°8
- 2 cartes Manche (Une rasade pour le Marshal)



★ Module Chevaux compartiment 14

Livret Chevaux et Diligence - mise en place page 2 - règles page 3

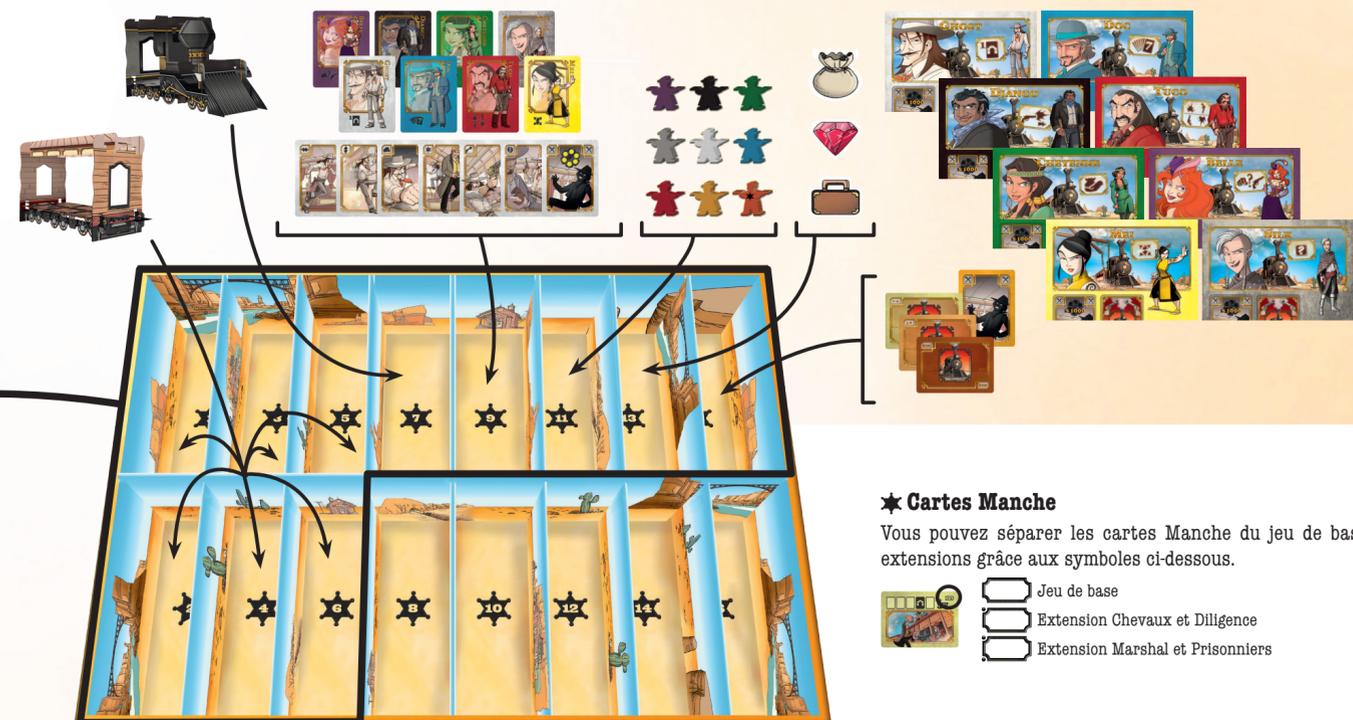
- 8 pions Cheval
- 8 cartes Action Chevauchée
- 2 cartes Manche Essoufflement



★ Module Marshal compartiment 16

Livret Marshal et Prisonniers - mise en place page 3 - règles pages 6, 7 et 8

- 1 fiche Marshal
- 3 cartes As de la Castagne
- 23 cartes Marshal (11 cartes Action + 12 cartes Balle)
- 8 cartes Wanted
- 16 cartes Objectif du Marshal
- 2 Sacs postaux - planche n°9
- 4 cartes Manche (2x Rumeur, 1x Repenti, 1x Le crime ne paie pas)



★ Cartes Manche

Vous pouvez séparer les cartes Manche du jeu de base et des extensions grâce aux symboles ci-dessous.

- Jeu de base
- Extension Chevaux et Diligence
- Extension Marshal et Prisonniers

COMMENT JOUER ?

Cette boîte contient le jeu de base Colt Express ainsi que de nombreux modules que vous pouvez ajouter à ce jeu de base selon vos envies.

Les modes de jeu

- Jeu de base

Si vous n'avez jamais joué à Colt Express, nous vous conseillons de jouer plusieurs parties du jeu de base. Pour cela référez-vous au livret de règles principal.

Les 8 Bandits (Ghost, Tuco, Doc, Cheyenne, Belle, Django, Mei et Silk) peuvent être utilisés avec le jeu de base. Vous pouvez donc jouer jusqu'à 8 en mode jeu de base.

À 7 ou 8 Bandits, utilisez les 6 Wagons du jeu de base et les cartes Manches 5/6 joueurs

Le pouvoir de Mei est décrit dans le livret de règles de Marshal et Prisonniers, page 11.

Le pouvoir de Silk est décrit ci-contre.

- 2 Bandits par joueur

Pour jouer à 2 ou 3, utilisez la variante décrite page 10 du livret de règles principal.

- Par équipe

Si vous êtes 4, 6 ou 8, vous pouvez jouer en mode par équipe. Utilisez la variante décrite page 10 du livret de règles Chevaux et Diligence.

Vous pouvez jouer ces quatre modes avec n'importe quel module ou tous en même temps.

- Variante Experts

Vous pouvez choisir de jouer avec la variante Experts (page 11 du livret de règles principal).

COMMENT UTILISER LES MODULES ?

Lors de vos parties, vous pouvez décider d'utiliser un ou plusieurs modules.

Pour cela, mettez en place le jeu de base puis sortez de leurs compartiments un à un les modules choisis et référez-vous aux règles correspondantes.

Il est conseillé de découvrir chaque module indépendamment.

Encore plus de fun, d'action et d'imprévu !

AVANT-PREMIÈRE : UNE NOUVELLE EXTENSION DE COLT EXPRESS À VENIR EN 2022

Vous avez découvert dans le matériel de cette boîte une carte Action pour Silk qui ne correspond à aucun mode ou module.

Ceci est un avant-goût de la prochaine extension : Colt Express, 2 Trains et 1 Mission à sortir en 2022.

Dans Colt Express 2 Trains et 1 Mission, vous jouerez avec un deuxième train qui croise le premier.

Sautez d'un train à l'autre, méfiez-vous de la milice, accomplissez votre mission qui rapporte gros et faites gagner votre équipe.



UN NOUVEAU BANDIT

2 SILK

Personne ne sait qui est vraiment Silk.

Quand vous jouez Silk, déterminez son pouvoir au début du jeu. Vous pouvez choisir un et un seul des trois pouvoirs ci-dessous... ou en inventer un à votre guise. Tous les joueurs doivent valider le pouvoir de Silk avant de choisir leur Bandit.

★ Pouvoir de mouvement

Déplacez-vous de 1 ou 2 Wagons, selon votre choix, sur le toit ou à l'intérieur du train. Vous ne pouvez vous déplacer que 2 Wagons sur le toit contrairement à 3 pour les autres Bandits.

Lors de ce déplacement, vous êtes autorisé à traverser un Wagon où se trouve un homme de loi (Marshal ou Shotgun).

Si vous vous y arrêtez, les règles habituelles s'appliquent.

Attendre ou quitter le toit de la Diligence peut constituer un de vos deux mouvements.

★ Pouvoir d'esquive

(Valide uniquement si aucun joueur ne joue le Marshal)

Lorsque vous rencontrez un homme de loi (Marshal ou Shotgun), donnez la Balle Neutre au joueur de votre choix et changez de position comme indiqué dans la règle. Vous recevez tout de même une Balle Neutre lors de l'événement Rébellion des passagers et Marshal en colère.

★ Pouvoir de blocage

Vous bloquez l'entrée par la porte arrière de votre Wagon. Aucun Personnage (Bandit ou Marshal) ne peut entrer dans le Wagon par cette porte tant que vous êtes à l'intérieur du Wagon.

Seule une entrée déclenchée par une carte Action Déplacement peut être bloquée.

Par contre, vous n'empêchez personne de sortir de votre Wagon par cette porte arrière.

Vous ne bloquez pas les Tirs. Un Personnage, Bandit ou Marshal, qui tire depuis un Wagon adjacent peut viser n'importe quel Personnage dans votre Wagon et réciproquement.

Matériel spécifique à Silk

- 10 cartes Action de base
- [Déplacement (x2), Changement d'étage (x2), Tir (x2), Coup de poing (x1), Braquage (x2), Marshal (x1)]
- 1 carte Action Chevauchée
- 1 carte Prisonnier
- 1 carte Idée géniale
- 1 carte Wanted
- 1 carte Objectif de capture
- 6 cartes Balle
- 1 fiche Personnage
- 1 carte Personnage
- 1 pion Bandit (gris)
- 1 pion Cheval

1 carte Soutien

Cette carte ne vous sera utile que dans la prochaine extension. Gardez-la précieusement.

