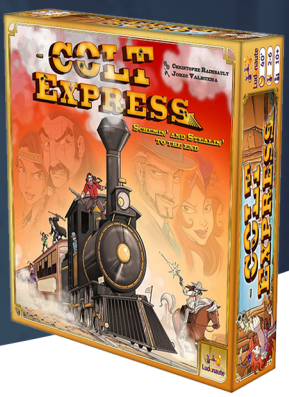
COLT EXPRESS (LUDONAUTE)



BUT DU JEU

DEVENEZ LE BANDIT LE PLUS RICHE DU FAR WEST. TENTEZ DE RÉCUPÉRER LE PLUS DE BUTIN DANS LES WAGONS; ANTICIPEZ LES DEPLACEMENTS DE VOS ADVERSAIRES TOUT EN ÉVITANT LEURS BALLES;

1 / MISE EN PLACE

- Placer autant de wagons que de joueurs.
- Ecarter autant de bourses 250 $ que de joueurs. Placer au hasard les butins et les diamants comme indiqué dans chaque wagon.
- Placer le pion *Marshal* et une cagnotte dans la locomotive.
- Placer les 13 cartes *balle neutre* à côté de la locomotive.
- Chaque joueur prend :
  - Un personnage et sa fiche.
  - Une bourse 250 $
  - 10 cartes *actions* mélangées de sa couleur.
  - 6 cartes *balles* de sa couleur rangées dans l'ordre (de barillet plein à barillet vide)
- Former une pile de 4 cartes *manches* parmi les 7 (choisir côté *2/4* joueurs ou *5/6* joueurs).
- Placement des personnages : le 1er joueur se place dans le dernier wagon, le suivant dans l'avant-dernier…

2 / TOUR DE JEU

1) LE PLAN :

- Le 1er joueur pioche la 1ere carte manche. Elle détermine :
  - Le nombre tours (cartes) qui seront joués à cette manche.
  - Comment les cartes seront jouées : recto ou verso (tunnel).
  - Combien de carte il doit jouer ou piocher (Accélération).
  - Dans quel sens se déroule ce tour (aiguillage).
- Chaque joueur mélange sa main et pioche 6 cartes.
- A chaque tour un joueur doit :
  - Soit poser une carte *action* sur la pile commune
  - Soit piocher 3 nouvelles cartes.

2) L'ACTION :

- Le 1er joueur récupère la pile commune et la retourne sans changer l'ordre.
- Au fur et à mesure de la révélation des cartes, les joueurs doivent effectuer l'action.

LES DIFFÉRENTES ACTIONS :

- Déplacement :
  Dans le train : déplacement de 1 wagon vers l'avant ou l'arrière.
  Sur le toit : déplacement de 1/2/3 wagon(s).
- Changement d'étage : monter sur le toit ou descendre dans le wagon.
- Tir : On ne tire pas sur une cible présente dans/sur le même wagon que vous.
  Dans le train : On peut viser un bandit dans un wagon adjacent au sien.
  Sur le toit : on peut viser un bandit situé sur la ligne de vue quel que soit le nombre de wagons qui les séparent. Il ne doit pas avoir un autre bandit entre vous et la cible. Si plusieurs bandits sur le même toit, choisir l'un d'entre eux. Si pas de cible, on ne tire pas. Si barillet vide, pas de tir. Donner la carte balle du dessus de votre tas à votre cible touchée. Cette carte rejoint sa pioche personnelle.
- Coup de poing : permet de frapper un bandit sur la même position que vous.
  L'adversaire laisse tomber un de ces butins choisi par son agresseur.
  L'adversaire fuit vers l'avant ou l'arrière sur le même étage.
- Braquage : récupérez un butin au hasard sur le lieu où vous vous trouvez.
- Marshal :
  Déplacer le marshal d'un wagon.
  Si le marshal rencontre un bandit (ou vice-versa). Le bandit se prend une balle neutre et fuit sur le toit.

3 / FIN DE PARTIE

- La partie s'arrête au bout de 5 manches.
- On calcule la somme des butins.
- Celui qui a le moins de cartes balle est déclaré *As de la gâchette* et empoche 1000 $.
- Le plus riche remporte la partie.