



COLT EXPRESS



 40'

 2-6

 10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

Het is 11 juli 1899, 10.00 uur in de ochtend. De Union Pacific Express heeft net Folsom, New Mexico verlaten, met 47 passagiers aan boord. Kort na het vertrek horen de passagiers voetstappen boven hun hoofd, en daarna schoten. Tot de tanden gewapende bandieten beroven zonder pardon eerbare reizigers van hun geldbuidels en juwelen. Zullen de bandieten hier ongeschonden uit komen? Zullen ze er in slagen om de geldcassettes met de salarissen van de werknemers van de Nice Valley Coal Company, die worden bewaakt door Marshal Samuel Ford, te roven? Er is echter slechts één bandiet die zijn doel zal bereiken: de rijkste bandiet worden!

INHOUD

6 treinwagonnetjes



1 locomotief

Opgelet: Voordat je het spel voor de eerste keer gaat spelen moet je de wagonnetjes en de locomotief voorzichtig, aan de hand van de handleiding, monteren.

10 terrein tegels

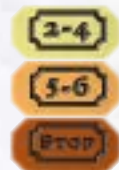
Buitfiches met verschillende waarden

- 18 geldbuidels met een waarde van tussen de \$ 250 en \$ 500
- 6 juwelen met een waarde van \$ 500 per stuk
- 2 geldcassettes van elk \$ 1000



17 Rondekaarten

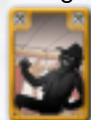
- 7 kaarten voor 2-4 spelers
- 7 kaarten voor 5-6 spelers
- 3 treinstationkaarten



1 Marshal pion



13 neutrale kogelkaarten



Spelstukken voor elke speler (6 x)

1 karakterkaart



10 actiekaarten



6 kogelkaarten



1 bandiet pion



Hieronder volgen de regels voor het spel voor 3-6 spelers. Zie pagina 6 voor de spelregels voor een 2-personenspel.

VOORBEREIDING

★ Elke speler kiest een karakter, neemt de bijpassende karakterkaart en legt deze voor zich neer. Vervolgens legt hij de 6 kogelkaarten van zijn kleur links naast zijn karakterkaart. De kogelkaarten liggen in aflopende volgorde, met de kaart met de meeste (6) kogels bovenop en de minste (1) onderop, zichtbaar voor alle spelers.

Elke speler schudt vervolgens zijn 10 actiekaarten en legt ze rechts naast de karakterkaart neer. Dit is de persoonlijke stapel van de speler.

Als laatste pakt elke speler een geldbuidel met een waarde van \$ 250 uit de voorraad en legt deze met de beeldzijde naar beneden ('face down') op zijn karakterkaart.

Bij het begin van het spel zit jouw magazijn vol met kogels. Je zult proberen om de kogels op je tegenstanders af te vuren om ze te vertragen. Elke speler heeft dezelfde 10 actie kaarten.

Tijdens het spel zul je jouw buit op jouw karakter kaart verzamelen. De waarde van de geldbuidels moet je verborgen houden voor de andere spelers. Je mag je eigen geldbuidels op elk moment zelf bekijken.

★ Zet de locomotief in het midden van de tafel neer en bevestig net zo veel wagonnetjes als er spelers zijn aan de locomotief. Je kunt zelf de wagonnetjes kiezen en ze in een zelfgekozen volgorde plaatsen.

★ Leg in elke wagon buitfiches op de vloer van de wagon zoals aangegeven. De geldbuidels worden willekeurig gepakt en face down neergelegd, met de waarde verborgen.

★ Plaats de Marshal pion en een geldcassette in de locomotief. De overige buitfiches kunnen, de tweede geldcassette uitgezonderd, terug in de doos. De tweede geldcassette wordt naast de locomotief gelegd. Deze kan namelijk later in het spel komen.

★ Neem de 7 rondekaarten die overeenkomen met het aantal spelers (2-4 of 5-6). Trek hier willekeurig 4 van en schud deze. Kies vervolgens ook willekeurig een van de treinstationkaarten. Maak een stapel van deze 5 kaarten. Leg de kaarten face down neer en zorg er voor dat de treinstationkaart onderop ligt. De overgebleven 5 rondekaarten kunnen weer terug in de doos.

★ Leg de 13 neutrale kogelkaarten naast de locomotief.

START SPELER

Neem de bandiet pionnen die horen bij de karakters die meespelen en trek er willekeurig een van. De speler die dit karakter heeft gekozen is de startspeler in de eerste ronde. De startspeler pakt de stapel met de 5 ronde kaarten en legt deze voor zich neer.

HET PLAATSEN VAN DE BANDIETEN

De startspeler is speler 1, zijn linker buurman is speler 2 enzovoort.

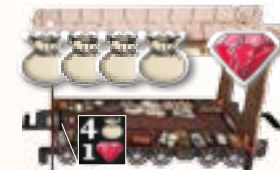
De spelers met een oneven nummer plaatsen hun bandiet in de laatste wagon.

De spelers met een even nummer plaatsen hun bandiet in de op één na laatste wagon.



Een buidel met een waarde van \$ 250

Voorbeeld van een spel met 4 spelers:



De passagiers dragen waardevolle spullen bij zich, die jij van ze kunt stelen!



Gedurende het spel zal de Marshal de bandieten tegenwerken. Het is aan jou om hem op het juiste moment bij de geldcassettes weg te lokken.

Aantal spelers



Op deze wijze krijg je een verhaal met 5 gebeurtenissen die het verloop van de overval in kaart brengen. Je zult een en ander ontdekken terwijl het spel zich ontwikkelt.



Dit zijn de verwondingen die de Marshal of een speciale gebeurtenis aan de bandieten kunnen toebrengen. De kogelkaarten (zowel de neutrale kogelkaarten als de kogelkaarten die je van je tegenstanders krijgt) hebben geen functie als je ze trekt. Ze verminderen slechts het aantal acties dat je kunt uitvoeren, net als verwondingen dat zouden doen.

Startspeler / Speler 1



Speler 2



Speler 4



Speler 3



DOEL VAN HET SPEL

Om het spel te winnen moet je de rijkste bandiet van het Wilde Westen worden. Voor het bereiken van dit doel moet je er voor zorgen dat je meer buit vergaart dan je tegenstanders – pas er daarbij wel op dat je niet te vaak wordt geraakt door de rondvliegende kogels. Voor de scherpschutters is er nog een extra prijs van \$ 1000.



VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel bestaat uit 5 rondes. Elke ronde bestaat uit twee fases:

- Fase 1: Planfase: De spelers leggen één voor één hun actiekaarten op een gemeenschappelijke stapel in het midden van de tafel.
- Fase 2: Acties uitvoeren: De in de Planfase gespeelde actiekaarten worden uitgevoerd.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 5 rondes.

Alle spelers tellen de waarde van de buitfiches op hun karakterkaart op.

De prijs voor de scherpschutter wordt toegekend aan de speler die de meeste kogels heeft afgevuurd (dat is: degene die de minste kogelkaarten van zijn kleur over heeft). Deze speler draait zijn karakterkaart om om de prijs te ontvangen. Deze kaart is \$ 1000 waard. Als er meerdere spelers in aanmerking komen voor de prijs, krijgt elke speler \$ 1000.

De speler met het meeste geld wint het spel. Bij een gelijkspel geven de kogelkaarten de doorslag. Dan wint de speler (van de spelers met het meeste geld) die de minste kogelkaarten van zijn tegenstanders en van gebeurtenissen tijdens het spel heeft ontvangen.

HET BEGIN VAN EEN RONDE

Aan het begin van een ronde schudt iedere speler zijn stapel en trekt 6 kaarten. Dit zijn zijn handkaarten.

De startspeler trekt vervolgens de bovenste rondekaart en legt deze kaart zodanig op de tafel zodat hij goed zichtbaar is voor iedereen.

Deze rondekaart vermeldt het aantal beurten, met kaarticoontjes, gedurende deze fase. Tevens geeft deze kaart aan hoe de beurten zullen verlopen (zie de uitleg van de rondekaarten op pag. 5).

Deze rondekaart geeft aan dat er 4 beurten zijn deze ronde.

Deze rondekaart geeft aan dat er 5 beurten zijn deze ronde.



FASE 1: PLANFASE

Met de klok mee, beginnend bij de startspeler, speelt elke speler zijn beurt.

Tijdens zijn beurt kan een speler:

- ★ een actiekaart uit de hand op de gemeenschappelijke stapel leggen. De kaart wordt, tenzij anders aangegeven, met de beeldzijde naar boven gelegd ('face up'), OF
- ★ drie extra actiekaarten van zijn persoonlijke stapel op de hand nemen.

De Planfase eindigt als het aantal beurten dat op de rondekaart staat aangegeven is afgewikkeld. Als een speler kaarten in zijn hand over heeft, legt hij deze boven op zijn persoonlijke stapel.

Voorbeeld:

- (1) Doc is de startspeler tijdens de lopende ronde. Hij speelt een Beweegkaart;
- (2) dan legt Belle, zijn linkerbuurvrouw, een Schietkaart op de kaart van Doc.
- (3) Tuco, die weer links van Belle zit, kiest er voor om drie extra actiekaarten te trekken, in plaats van een kaart te spelen. Hij neemt de drie kaarten van zijn stapel en voegt ze toe aan zijn handkaarten.
- (4) Als laatste legt Cheyenne een Dreunkaart op de kaart van Belle.

Vervolgens wordt de tweede beurt gespeeld.



FASE 2: ACTIES UITVOEREN

De startspeler pakt de stapel met actiekaarten die tijdens de Planfase is gecreëerd en draait deze stapel om. De volgorde van de kaarten mag niet worden gewijzigd.

Vervolgens worden de acties van de bandieten, één voor één, beginnend met de bovenste kaart (ofwel in de volgorde waarin ze zijn gespeeld) uitgevoerd.

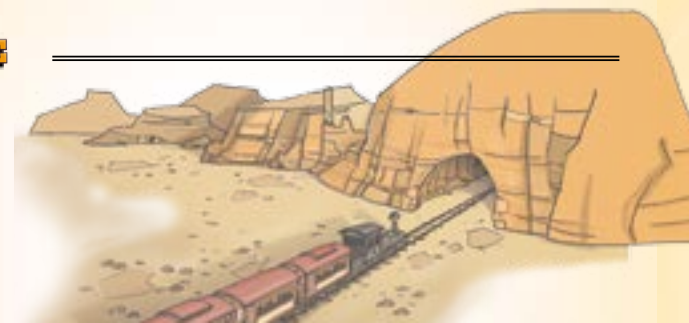
Als de actie is uitgevoerd, geeft de startspeler de kaart weer terug aan degene die hem heeft gespeeld. Deze speler voegt deze kaart weer toe aan zijn persoonlijke stapel.

Zie pag. 4 voor een uitgebreide uitleg van de acties.

De in de Planfase geplande acties moeten, indien mogelijk, in de Actiefase worden uitgevoerd. De geplande acties zijn verplicht.

Alle spelers schudden hun kaarten (10 actiekaarten en alle kogelkaarten waarmee hij is geraakt in de voorgaande rondes). Vervolgens plaatst hij zijn stapel rechts van zijn karakterkaart.

De speler die links van de startspeler zit (Speler 2), wordt de startspeler voor de volgende ronde. De nieuwe startspeler pakt de overgebleven rondekaarten en legt deze voor zich neer. De volgende ronde kan nu beginnen.



DE ACTIEKAARTEN

Een bandiet kan zich slechts in de trein (1) bevinden, of op het dak van de trein (2).

De locomotief geldt ook als een wagon. Een bandiet kan zich dan ook zowel in als op de locomotief bevinden.

Opmerking verdient hierbij dat een bandiet zich bij het begin van het spel niet op het dak van de trein kan bevinden.

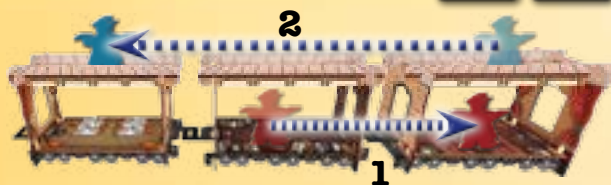


BEWEEG

Als een bandiet zich in de trein bevindt, kan hij zich **1** naar de aanpalende wagon verplaatsen, vooruit of achteruit.

2 Als een bandiet zich op de trein bevindt, kan hij zich één, twee of drie wagons verplaatsen, vooruit of achteruit. Je kunt zelf bepalen hoeveel wagons hij zich verplaatst.

Als je een Beweegkaart hebt gespeeld, moet je jouw bandiet bewegen. Hij mag niet op zijn plaats blijven staan.



Over het dak rennen scheelt tijd, omdat je niet wordt gehinderd door deuren en passagiers.

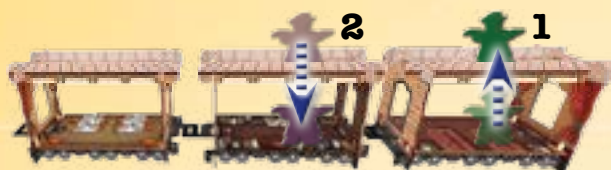


VAN VERDIEPING WISSELEN

Verander de positie van je bandiet, zonder van wagon te veranderen:

1 van binnen in de trein naar het dak;

2 of van het dak van de trein naar binnen



Over het dak rennen scheelt tijd. Ook ontwijk je daarmee de Marshall.



MARSHAL

Je mag de Marshal een wagon naar voren of naar achteren bewegen. Zie hiernaast voor wat er gebeurt als de Marshal daarbij een bandiet tegenkomt.



De Marshal verdedigt de passagiers: hij gaat nooit het dak op.



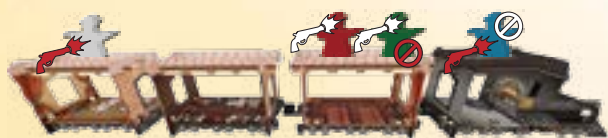
SCHIETEN

Kies een van je tegenstanders als slachtoffer en geef hem een van je kogelkaarten. Het slachtoffer legt de kogelkaart die hij heeft gekregen op zijn persoonlijke stapel. Het is niet mogelijk om een bandiet die in dezelfde wagon staat als jij, of op hetzelfde dak staat, als slachtoffer te kiezen.

1 Als je in een wagon staat, kun je alleen een bandiet raken die zich in een aanpalende wagon bevindt. Dit kan een wagon zijn die zich voor of achter jouw wagon bevindt. Als de wagon zich verder weg bevindt (meer dan één wagon), kun je de bandieten dus niet raken.



2 Als je op het dak staat, kun je een bandiet raken die ook op het dak staat, en die zich in de vuurlinie bevindt. Je kunt een bandiet niet raken als hij op het dak staat van de wagon waar jij zelf ook op staat. Een bandiet bevindt zich in de vuurlinie als er tussen jullie beiden geen andere bandiet staat. Als zich meerdere bandieten bevinden op het dak van dezelfde wagon, wordt verondersteld dat ze naast elkaar staan. Ze staan dan niet achter elkaar. Jij mag je slachtoffer kiezen.



Ghost (wit) kan Tuco (rood) of Cheyenne (groen) raken, maar Doc (blauw) niet. Tegelijkertijd geldt dat Tuco (rood) Ghost (wit) of Doc (blauw) kan raken, maar Cheyenne (groen) niet. Zij staat namelijk op het dak van dezelfde wagon als Tuco.

Als er geen tegenstander is om te raken, moet je jouw kogelkaart houden: jouw schietactie heeft verder geen effect.

Je schietacties hebben ook geen effect meer als je kogelkaarten opraken tijdens het spel.

Als je een bandiet raakt, geef je hem één van je kogelkaarten. Hiermee ding je mee naar de titel van scherpschutter. Maar wat belangrijker is, met jouw actie zorg je er voor dat je tegenstander gehandicapt raakt. De kogelkaart is immers waardeloos voor hem en vertraagt zijn actiemogelijkheden.

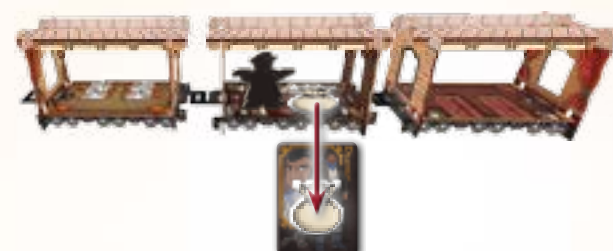


BEROVING

Als jouw bandiet zich op het dak van een wagon bevindt, mag hij een buitfiche pakken van het dak waarop hij zich bevindt.

Als jouw bandiet zich in een wagon bevindt, mag hij een buitfiche pakken uit de wagon waarin hij zich bevindt. Als hij op het dak staat mag hij dus niet een buitfiche uit de wagon nemen, en vice versa.

Het buitfiche leg je op je karakterkaart, zodanig dat de andere spelers de waarde niet kunnen zien (= face down). Als er geen buitfiche ligt op de plek waar jouw bandiet zich bevindt, is de beroving mislukt.



EEN DREUN VERKOPEN

Kies een tegenstander die zich bevindt op het dak van een wagon waarop jij ook staat, of zich in een wagon bevindt waarin jij ook staat.

Als jouw slachtoffer een buitfiche heeft, verliest hij een buitfiche. Jij kiest een buitfiche van zijn karakterkaart en legt het in de wagon of op het dak van de wagon waarin/ waarop jij je bevindt. Als je een geldbuidel kiest, mag je de waarde van het fiche niet bekijken.

Vervolgens verplaatst je jouw slachtoffer naar een aanpalende wagon. In de meeste gevallen mag jij kiezen of het slachtoffer naar voren of naar achteren gaat. Je kunt alleen niet kiezen als het slachtoffer zich in de locomotief bevindt of in de achterste wagon.



Door een dreun te verkopen, kun je er voor zorgen dat een tegenstander zijn waardevolle buit verliest.

DE MARSHAL

Opgepast! Als een bandiet een wagon betreedt waarin de Marshal zich bevindt, of de Marshal een wagon betreedt waar zich een bandiet bevindt, vluchten de bandieten naar het dak (zelfs als ze net van het dak zijn gekomen). Een bandiet kan zich nooit in een wagon bevinden waar de Marshal zich ophoudt.

De gevluchte bandieten krijgen tevens meteen een neutrale kogelkaart. Deze moeten ze op hun persoonlijke stapel leggen.



DE BANDIETEN



GHOST

Ghost is een discreet figuur.

In de eerste beurt van elke ronde mag Ghost zijn actiekaart gedekt (face down) op de gezamenlijke stapel leggen. Als je er voor kiest om tijdens de eerste beurt drie extra actie kaarten te trekken, dan kun je de speciale vaardigheid van Ghost niet meer gebruiken tijdens deze ronde.



CHEYENNE

Cheyenne is een voortreffelijk zakkenroller.

Als Cheyenne een dreun verkoopt aan een bandiet, kan zij de geldbuidel oppakken die de bandiet door de dreun laat vallen. Als de bandiet een juweel of een geldcassette verliest (jouw keuze) dan valt het zoals altijd op de vloer van de wagon of op het dak van de wagon.



DJANGO

De schoten van Django zijn zo krachtig dat je naar achteren wordt geslingerd.

Als Django een bandiet raakt, beweegt het slachtoffer één wagon in de richting van het schot. Houdt er daarbij rekening mee dat een bandiet de trein nooit kan verlaten.



BELLE

Belle's schoonheid is haar belangrijkste wapen.

Belle kan niet het slachtoffer zijn van een Schietactie of een Dreunactie als een andere bandiet ook als slachtoffer van de actie kan fungeren.



TUCO

Het dak kan de schoten van Tuco niet stoppen.

Tuco kan ook door het dak van de wagon schieten en raakt dan een bandiet die zich op de andere verdieping van deze wagon bevindt.



DOC

Doc is de slimste van de bende.

Doc trekt aan het begin van elke ronde 7 kaarten in plaats van zes.

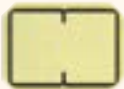
DE RONDEKAARTEN



De actiekaarten moeten 'face-up' worden gespeeld tijdens deze beurt.



Tunnel - De actiekaarten moeten 'face-down' worden gespeeld tijdens deze beurt.



Op stoom komen - Tijdens deze beurt mag elke speler twee acties uitvoeren (dus 2 actiekaarten spelen, 6 kaarten pakken of 1 actiekaart spelen en 3 kaarten pakken).



Wissel - De huidige beurt wordt tegen de klok in gespeeld. De startspeler begint.



DE GEBEURTENISSEN

Sommige kaarten laten een gebeurtenis plaatsvinden. De gebeurtenissen vinden steeds plaats aan het einde van de ronde, na de Actiefase (Fase 2).



De boze Marshall

De Marshal raakt de bandieten die op het dak staan van de wagon waarin hij staat. Deze bandieten krijgen ieder een neutrale kogelkaart.

De Marshal wordt vervolgens een wagon verder geplaatst, richting de achterste wagon. Als de Marshal al in de achterste wagon staat, blijft hij daar staan.



Zakken rollen

Iedere bandiet die alleen aanwezig is in een wagon of op het dak van een wagon, mag een geldbuidel nemen, als er een geldbuidel aanwezig is op de plek waar hij zich bevindt.



Wraak van de Marshal

Alle bandieten die zich bevinden op het dak van de wagon waar de Marshal zich ophoudt, moeten een geldbuidel inleveren. Ze moeten de geldbuidel met de laagste waarde van hun karakterkaart verwijderen. Een bandiet kan alleen een geldbuidel verliezen, dus geen juwelen of geldcassettes.



Zwenkarm

Alle bandieten die zich op het dak bevinden, bewegen zich naar de achterste wagon.



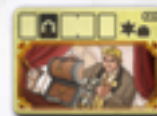
Remmen

Alle bandieten die zich op het dak bevinden bewegen zich een wagon naar voren, richting de locomotief.



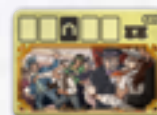
Pak alles

Leg de tweede geldcassette in de wagon waar de Marshal zich thans bevindt.



Opstand van de passagiers

Alle bandieten die zich in een wagon bevinden, krijgen een neutrale kogelkaart.



Gegijzelde conducteur

Alle bandieten die zich in of op de locomotief bevinden, ontvangen een losgeld van \$ 250.



F.A.Q.

Je kunt de trein nooit verlaten. Als je door een schietactie van Django of een gebeurtenis voorbij de laatste wagon of de locomotief zou moeten bewegen, blijf je op je plaats staan.

Als de stapel met neutrale kogelkaarten op is, of er niet meer voldoende neutrale kogelkaarten zijn om uit te delen, ontvangen de bandieten geen kogelkaarten meer als ze de Marshall tegen komen. Het voorgaande is ook van toepassing als een neutrale kogelkaart moet worden uitgedeeld aan het einde van een ronde, door de uitwerking van een gebeurtenis. Als een dergelijke situatie zich voordoet, wordt de stapel met neutrale kogelkaarten uit het spel verwijderd.

VARIANT VOOR GEVORDERDE SPELERS

Om meer controle over het spel te krijgen, kunnen gevorderde spelers een aflegstapel, rechts van hun persoonlijke stapel, vormen. De volgende aanpassingen zijn dan ook nodig:



kogelkaarten karakterkaart trekstapel aflegstapel

- ★ Verwijder alle getrokken kogelkaarten aan het begin van de Planfase, zodat je hand lichter is;
- ★ Je mag, aan het einde van de Planfase, die kaarten op de hand houden die je eventueel in de volgende ronde wilt gebruiken. Leg alle kogelkaarten af en leg de actiekaarten af waarin je niet geïnteresseerd bent;
- ★ Leg de actiekaarten die je gedurende de Actiefase terug krijgt van de startspeler 'face up' op je aflegstapel.
- ★ De kogelkaarten die je van je tegenstanders krijgt, moet je 'face down' boven op je trekstapel leggen; Trek aan het begin van elke ronde kaarten van je trekstapel en vul zo je handkaarten tot 6 kaarten aan;
- ★ Wanneer de trekstapel op is, en je kaarten moet trekken, schud je je aflegstapel om een nieuwe trekstapel te maken. Je mag op elk moment de kaarten in je aflegstapel bekijken.

Nederlandse vertaling: Menderikus de Jong

REGELS VOOR EEN 2-PERSONENSPEL

VOORBEREIDING

Stel de trein samen met de locomotief en vier willekeurige wagons. Beide spelers vormen een team van twee karakters. Een speler neemt de daarbij behorende kaarten en pionnen. We adviseren je om de eerste keer de volgende teams te vormen: Tuco en Cheyenne tegen Django en Doc.

Plaats van elk team een pion in een van de twee wagons aan het einde van de trein. Leg de beide karakterkaarten van jouw team voor je neer en leg de zes kogelkaarten links van de karakterkaarten. Leg een geldbuidel van \$ 250 op de karakterkaarten.

Voor het twee personenspel gebruik je de volgende 11 karakterkaarten: Beweeg (2 x), Van verdieping wisselen (2 x), Beroving (2 x), Schieten (2 x), Een dreun verkopen (2 x), Marshal (1 x). Schud vervolgens de 11 karakterkaarten en maak er een trekstapel van. Beide spelers spelen met de gemengde actiekaarten van de beide bandieten.



AANPASSINGEN VAN DE REGELS

Het 2-personenspel wordt gespeeld met de regels voor de gevorderde spelers. Het doel is om het rijkste team te vormen aan het einde van het spel. Er is echter geen prijs voor de scherpschutter in een 2-personenspel.

Als een bandiet wordt geraakt, wordt de kogelkaart bovenop de trekstapel gelegd. Het kan gebeuren dat een speler abusievelijk zijn teamgenoot raakt.

Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr



© 2014 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2014 COLT Express, All Rights Reserved.



Asmodé Benelux
Jan-Baptist Vinkstraat 4
B-3070 Kortenberg
Belgium
www.asmodee.com



COLT EXPRESS



 40'

 2-6

 10+

<http://www.coltexpress.ludonaute.fr>



CHRISTOPHE RAIMBAULT



JORDI VALBUENA

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. Mais sauront-ils garder leur sang froid et éviter les balles ? Qui réussira à s'emparer de la valise contenant la paie de la Nice Valley Coal Company, pourtant placée sous la surveillance du Marshal Samuel Ford ? Un seul bandit atteindra son objectif : devenir le plus riche hors-la-loi du gang.

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 valeur comprise entre 250 \$ et 500 \$
- 6 Bijoux de valeur 500 \$
- 2 Cagnottes de valeur 1000 \$



17 cartes Manche :

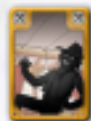
- 7 cartes pour 2, 3 et 4 joueurs,
- 7 cartes pour 5 et 6 joueurs,
- 3 cartes Arrivée en gare



1 pion Marshal



13 cartes Balle neutres



Matériel pour chaque joueur (x6) :

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 en sus les ajustements détaillés en page 6.

MISE EN PLACE

★ Chaque joueur choisit un personnage, prend la carte Personnage correspondante et la pose devant lui. Il place les 6 cartes Balle de sa couleur, dans l'ordre croissant du nombre de balles, à gauche de sa carte Personnage. Il mélange les 10 cartes Action de sa couleur et les pose faces cachées à droite de sa carte Personnage : cela forme sa pioche personnelle. Chaque joueur prend également une Bourse de 250 \$ et la place sur sa carte, en gardant sa valeur cachée.

Au début du jeu, votre barillet est complètement chargé. Vous tenterez de le vider sur vos adversaires afin de les ralentir. Vous possédez le même paquet de 10 cartes Action que les autres joueurs. Au cours du jeu, vous amasserez votre Butin sur votre carte Personnage. La valeur des Bourses doit rester cachée de vos adversaires mais vous pouvez les consulter à tout moment.

★ Au centre de la table, formez un train avec autant de Wagons qu'il y a de joueurs. - Choisissez ou prenez au hasard les Wagons et placez-les dans l'ordre de votre choix. - Puis ajoutez la Locomotive à une extrémité.

★ 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.

★ Placez le pion Marshal et une Cagnotte dans la Locomotive. Les jetons Butin inutilisés sont remis dans la boîte à l'exception de la deuxième Cagnotte, qui est placée à côté de la Locomotive.

★ Prenez au hasard 4 cartes Manche parmi les 7 cartes correspondant au nombre de joueurs (2-4 joueurs ou 5-6 joueurs) et mélangez-les. Prenez ensuite au hasard, sans la dévoiler, une carte parmi les 3 cartes Arrivée en gare. Formez une pioche de 5 cartes en disposant faces cachées les 4 cartes Manche sur la carte Arrivée en gare. Rangez toutes les autres cartes Manche dans la boîte.

★ Placez les 13 cartes Balle neutres à côté de la Locomotive.

PREMIER JOUEUR

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. Il prend devant lui la pioche de 5 cartes Manche précédemment formée.

PLACEMENT INITIAL DES BANDITS

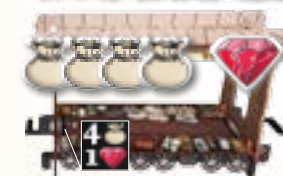
Le Premier Joueur est le joueur numéro 1, le joueur assis à sa gauche est le joueur numéro 2 et ainsi de suite.

Les joueurs dont le numéro est impair placent leur pion Bandit dans le Wagon de queue.

Les joueurs dont le numéro est pair placent leur pion Bandit dans l'avant-dernier Wagon (le Wagon voisin du Wagon de queue).



Exemple à quatre joueurs :



Chaque Wagon abrite des passagers possédant des Butins différents. À vous de les récupérer !



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.

Nombre de joueurs



Vous obtenez ainsi une séquence de 5 événements qui racontent le déroulement de l'attaque et que vous allez découvrir au fur et à mesure de la partie.



Ce sont les blessures que les Bandits pourront éventuellement recevoir à cause du Marshal ou d'événements extérieurs. Les cartes Balle (neutres ou celles reçues des adversaires) ne serviront à rien lorsque vous les piocherez. Elles ne feront que diminuer vos possibilités d'action et simuleront ainsi vos blessures.

Premier joueur



Deuxième joueur



Quatrième joueur



Troisième joueur



BUT 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 sus, le titre d'As de la gâchette, d'une valeur de 1000 \$.



En début de Manche, chaque joueur mélange sa pioche personnelle et prend les **6 premières cartes**. Ces cartes forment sa Main.

Puis le Premier Joueur pioche la première carte Manche et la place sur la table, visible de tous.

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 visible (sauf indication contraire) sur la pile commune ;**
- ★ **soit piocher 3 nouvelles cartes qu'il ajoute à sa Main.**

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 résolues une par une en partant de celle du haut de la pile (c'est à dire dans l'ordre dans lequel elles ont été posées).

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 la place à droite de sa carte Personnage.

PRINCIPE DU JEU

Une partie se joue en cinq Manches. Chaque Manche se déroule en deux 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.

DÉBUT DE MANCHE

Cette carte indique le nombre de tours de table qui aura lieu durant cette phase (nombre de symboles Carte). Elle indique aussi la manière dont les tours de table vont se dérouler (voir le détail dans l'encadré page 5).

PHASE 1 : LE PLAN

La phase de Plan se termine lorsque le nombre de tours de table indiqué sur la carte Manche est réalisé. Chaque joueur pose alors les cartes qu'il lui reste en Main sur le dessus de sa pioche.

Exemple

(1) Doc est Premier Joueur pour cette manche. Il joue une carte Déplacement de sa Main puis
(2) Belle à sa gauche joue une carte Tir sur la carte de Doc.
(3) Tucu, à gauche de Belle, décide de piocher plutôt que de jouer. Il pioche donc 3 cartes qu'il ajoute à sa Main.
(4) Enfin, Cheyenne joue une carte Coup de poing sur la carte de Belle.
Commence ensuite le deuxième tour de table.

PHASE 2 : L'ACTION

Une fois résolue, la carte Action est rendue au joueur à qui elle appartient. Celui-ci la place alors sur sa pioche personnelle.

Voir la page 4 ci-contre pour le descriptif détaillé des Actions.

FIN DE MANCHE

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 après cinq Manches. Chaque joueur fait alors la somme des Butins qu'il a sur sa carte Personnage.

Le titre d'As de la gâchette est décerné au(x) joueur(s) ayant le plus touché (i.e. à qui il reste le moins de cartes Balle dans leur barillet). Le(s) As de la gâchette retourne(nt) alors leur carte Personnage pour valider leur titre. Ce titre vaut 1000 \$.

Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui a reçu le moins de Balles au cours du jeu, parmi les joueurs à égalité.

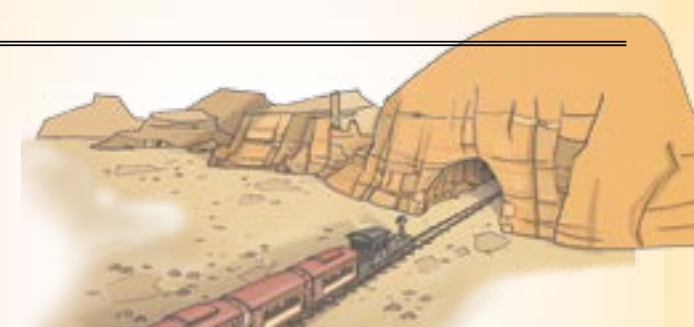
La carte Manche ci-dessous indique qu'il y aura 4 tours de table.



La carte Manche ci-dessous indique qu'il y aura 5 tours de table.



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.



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.



DÉPLACEMENT

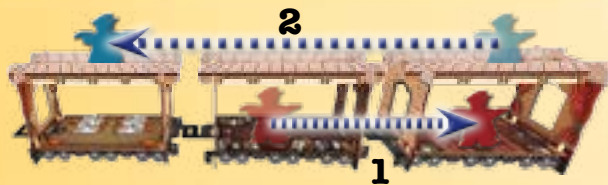
Déplacez votre Bandit :

1 d'un Wagon, vers l'avant ou vers l'arrière, s'il est à l'intérieur du train,

2 d'un, deux ou trois Wagons, selon votre choix, vers l'avant ou vers l'arrière, s'il est sur le toit du train.

La Locomotive est considérée comme un Wagon. Il est possible de s'y déplacer.

Si vous avez programmé cette Action, vous ne pouvez pas rester sur place ; vous êtes obligé de déplacer votre Bandit.



Sur le toit, vous avancez plus vite car vous n'êtes pas gêné par les portes et les passagers.

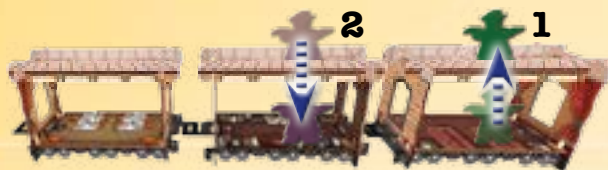


CHANGEMENT D'ÉTAGE

Déplacez votre Bandit, sans le changer de Wagon :

1 sur le toit, s'il se trouve à l'intérieur du train,

2 à 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.



MARSHAL

Déplacez le Marshal d'un Wagon à l'intérieur du train dans le sens de votre choix. (voir encadré ci-contre pour la résolution d'une rencontre entre le Marshal et un Bandit)



Le Marshal protège les passagers ; il ne monte donc jamais sur le toit.



TIR

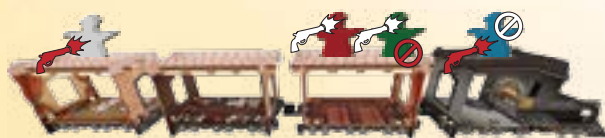
Choisissez une cible et donnez-lui une de vos Balles. Le joueur touché place la Balle reçue sur le dessus de sa pioche personnelle.

Vous ne pouvez jamais choisir une cible présente sur la même position que votre Bandit.

1 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.



2 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, ils sont considérés comme situés côte à côte et non pas l'un derrière l'autre. Vous choisissez seulement l'un d'entre eux comme cible.



Ghost (Blanc) peut tirer sur Tuco (Rouge) ou Cheyenne (Vert) mais pas sur Doc (Bleu). Alors que Tuco (Rouge) peut tirer sur Ghost (Blanc) ou Doc (Bleu) mais pas sur Cheyenne (Vert), qui est sur la même position que lui.

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'avez plus de Balles, vos Actions Tir n'ont plus d'effet.

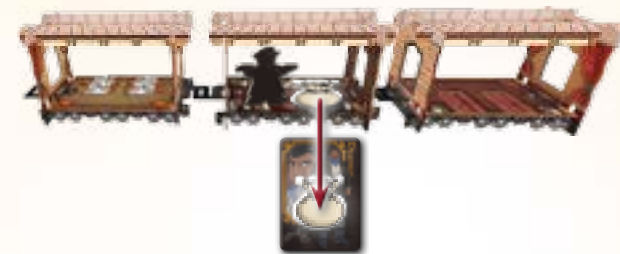
Lorsque vous tirez sur un Bandit, vous lui donnez une de vos cartes Balle. Cela vous permet de concourir au titre d'As de la gâchette. Mais surtout, ce geste le pénalise pour le reste de la partie. En effet, les cartes Balle ne servent à rien quand elles sont piochées par le joueur qui les a reçues. Ce sont des cartes "mortes" dans sa Main.



BRAQUAGE

Prenez le jeton Butin de votre choix sur la position de votre Bandit et posez-le face cachée sur votre carte 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.

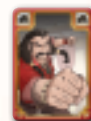


COUP DE POING

Choisissez une cible parmi les Bandits présents sur votre position.

Le Bandit ciblé laisse tomber un Butin dans le Wagon : choisissez un jeton Butin sur la carte 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 victime sur un Wagon adjacent au même étage (vers l'avant ou vers l'arrière du train selon votre choix dans la plupart des cas, vers l'arrière dans la Locomotive, vers l'avant dans le Wagon de queue).



Un bon coup de poing est le meilleur moyen de faire perdre son plus gros Butin à un adversaire. De plus, le coup va le désorienter et l'éjecter vers un autre Wagon. Son plan risque d'être fort perturbé !

LE 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, ces derniers doivent fuir sur le toit du Wagon (même s'ils en venaient). Un Bandit ne peut jamais rester sur la position du Marshal.

Puis les Bandits reçoivent immédiatement chacun une Balle neutre qu'ils placent sur leur pioche.



LES BANDITS



GHOST

Ghost est du genre discret.

Lors de chaque Manche, au premier tour de table, vous pouvez jouer votre carte Action face cachée sur la pile commune. Si vous choisissez de piocher trois cartes plutôt que de jouer une carte au premier tour de table, votre pouvoir ne s'applique pas lors de cette Manche.



BELLE

Le charme de Belle est sa meilleure arme.

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.



CHEYENNE

Cheyenne est une voleuse hors pair.

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 laissez tomber le Butin au sol (comme prévu normalement).



TUCO

Le toit n'arrête pas les balles de Tuco.

Vous pouvez tirer à travers le toit sur un Bandit qui est dans votre Wagon.



DJANGO

Le tir de Django est si puissant qu'il fait reculer sa victime.

Lorsque vous touchez un Bandit lors d'un Tir, faites-le reculer d'un Wagon dans le sens du tir. Il est toutefois impossible d'éjecter un Bandit du train.



DOC

Doc est le plus intelligent du groupe.

Au début de chaque Manche, piochez sept cartes au lieu de six.

LES CARTES MANCHE



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 deux cartes, ou il pioche six cartes, ou il pioche trois cartes et joue une 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.



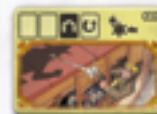
LES ÉVÉNEMENTS

Certaines cartes font apparaître des événements. Ces événements ont toujours lieu à la fin de la Manche après la phase 2 : L'Action.



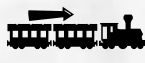
Marshal en colère

Le Marshal tire sur les Bandits situés sur le toit de son Wagon. 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 un toit du train.



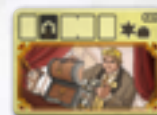
Freinage

Déplacez d'un Wagon vers l'avant du train tous les Bandits présents sur un toit du train.



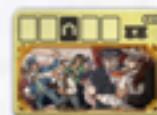
Prenez tout !

Placez la deuxième Cagnotte à l'intérieur du Wagon où se trouve actuellement le Marshal.



Rébellion des passagers

Les Bandits situés à l'intérieur des Wagons reçoivent une Balle neutre chacun.



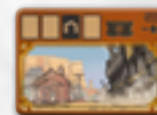
Vol à la tire

Chaque Bandit qui se trouve seul sur une position peut y prendre un jeton Bourse, s'il en reste sur cette position.



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 carte Personnage. Si un Bandit ne possède aucune Bourse, il ne perd rien (même s'il possède des Bijoux ou une Cagnotte).



\$ 250 Prise d'otage du conducteur

Chaque Bandit qui se trouve sur la Locomotive (à l'intérieur ou sur le toit) gagne 250 \$.



PRÉCISIONS IMPORTANTES

Vous ne pouvez jamais quitter le train. Si un Tir de Django ou un événement vous font reculer au-delà du Wagon de queue ou de la Locomotive, vous restez à votre place.

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 ou lorsqu'un événement de fin de Manche le demande. La pile de Balles neutres est alors écartée définitivement du jeu.

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 :



Cartes Balle Carte Personnage Pioche Défausse

- ★ Au début de la phase de Plan, vous pouvez placer directement dans votre défausse les cartes Balle que vous avez piochées, afin d'alléger votre Main.
- ★ À la fin de la phase de Plan, vous pouvez garder en Main les cartes qui vous intéressent pour la prochaine Manche. Défaussez seulement les cartes Balle et les Actions qui ne vous intéressent pas.
- ★ 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 six 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.

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 Raimbault

RÈGLES SPÉCIALES POUR DEUX JOUEURS

MISE EN PLACE

Installez le train en utilisant la Locomotive et les quatre Wagons de votre choix.

Chaque joueur choisit une équipe de deux Personnages et prend les cartes et les pions correspondants. Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer les équipes suivantes : Tuco et Cheyenne vs. Doc et Django. Placez un pion Bandit de chaque équipe dans les deux derniers Wagons du train.

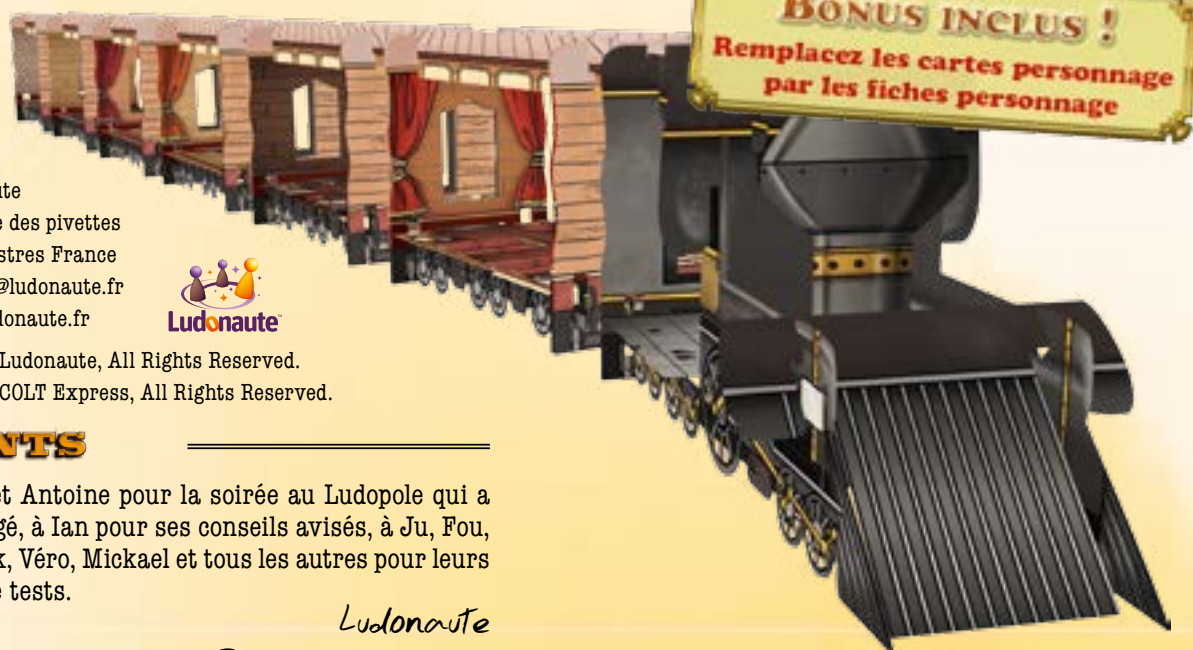
Placez les deux cartes Personnage de votre équipe devant vous et posez sur chacune d'elles une Bourse de valeur 250 \$ et à leur gauche les six cartes Balle correspondantes.

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 : deux Tir (un pour chaque Personnage), deux Coup de poing (un pour chaque Personnage), deux Déplacement (un pour chaque Personnage), deux Changement d'étage (un pour chaque Personnage), deux Braquage (un pour chaque Personnage) et un Marshal, soit onze cartes au total. Mélangez-les pour former votre pioche. Chaque joueur joue donc avec les cartes Action des deux Bandits mélangées.

ADAPTATIONS DE LA RÈGLE

Le jeu à deux se joue avec la variante Experts (voir ci-contre). Le but du jeu est d'être l'équipe la plus riche à la fin de la partie. Par contre, il n'y a pas de titre d'As de la gâchette dans le jeu à deux.

Lorsqu'un Bandit est touché par un Tir, la Balle reçue vient sur le dessus de la pioche du joueur contrôlant la Bandit touché. Il peut arriver qu'un Bandit tire par mégarde sur son coéquipier.



Ludonaute
11 A rue des pivettes
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr
www.ludonaute.fr



© 2014 Ludonaute, All Rights Reserved.
© 2014 COLT Express, All Rights Reserved.

Ludonaute