

# COLT EXPRESS



**Ludonaute vous offre ce dépliant qui propose deux variantes pour jouer de façon inédite à Colt Express. Au dos de cette page, vous trouverez aussi un élément de décor « Le Rocher » que vous pouvez utiliser pour poser la pile commune lors de vos parties de Colt Express.**



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

# COLT EXPRESS

## VARIANTE EN ÉQUIPES

Cette variante permet de jouer par équipe de deux joueurs, le nombre de joueurs doit donc être pair. Elle est particulièrement adaptée à l'extension n°1 « Chevaux & Diligence », à paraître en octobre 2015.

### MISE EN PLACE

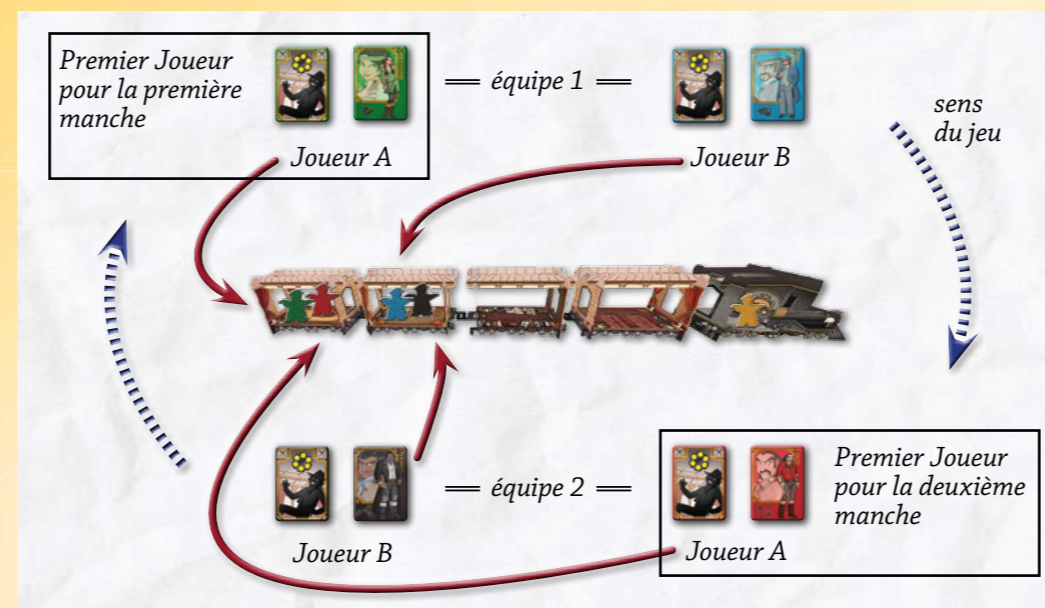
Les deux joueurs d'une même équipe se placent côte à côte. Le premier joueur, placé à droite, s'appelle joueur A. Le deuxième est le joueur B. Ils jouent toujours l'un après l'autre.

Le joueur A de chaque équipe place son Bandit dans le Wagon de queue. Le joueur B de chaque équipe place son Bandit dans le Wagon précédent.

### PREMIER JOUEUR

Le Premier Joueur est tiré au hasard parmi les joueurs A de chaque équipe.

Lors de chaque nouvelle manche, le joueur A de l'équipe suivante dans le sens des aiguilles d'une montre devient le Premier Joueur (et non le joueur B de la même équipe).



### DÉBUT DE MANCHE

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche une carte dans le paquet de son partenaire puis complète sa main avec les cartes venant de son propre paquet.

★ Si la carte piochée chez son partenaire est une carte Action, il pourra la jouer de sa main lors de la phase de Plan à la place d'une de ses propres cartes.

★ Si c'est une carte Balle, il la conserve tout de même en main.

★ Cette carte n'est restituée à son propriétaire que si elle est jouée. Dans le cas contraire, elle est conservée parmi les autres cartes de ce joueur.

### NOTE SUR L'AIGUILLAGE

Lors d'un aiguillage, le sens du jeu est inversé. Le joueur A devient donc le joueur B et inversement pour ce tour.

### FIN DE PARTIE

On ajoute les scores des deux joueurs pour obtenir le score final de l'équipe. L'équipe gagnante est celle avec le plus d'argent.

L'As de la gâchette est **attribué à l'équipe** ayant tiré au total le plus de Balles avec toutefois un malus d'un point pour chaque balle tirée sur son partenaire. Une balle tirée sur son partenaire n'aide donc pas à obtenir le titre d'As de la gâchette.



# COLT EXPRESS

## VARIANTE 2 ET 3 JOUEURS

Cette variante offre une alternative à celle présente pour deux joueurs dans la règle de base. Elle vous permettra aussi de jouer à 3 joueurs, dans le même esprit que l'extension n°2 « Marshal & Prisonniers », à paraître en février 2016.

Chaque joueur prend deux Bandits à la place d'un seul. Il est conseillé de jouer à la version 2-3 joueurs sans la « variante experts » du jeu de base.

### MISE EN PLACE

Utilisez les cartes de Manche 2-4 joueurs.

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 3 autres Bandits. Chaque joueur choisit alors une équipe.

Les pioches personnelles sont constituées comme dans les règles du jeu de base pour deux joueurs : 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 :



2 Tir (un pour chaque Personnage)



2 Coup de poing (un pour chaque Personnage)



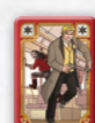
2 Déplacement (un pour chaque Personnage)



2 Changement d'étage (un pour chaque Personnage)



2 Braquage (un pour chaque Personnage)



1 Marshal

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 va dans le Wagon de queue, le second va 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).

### PHASE 1 : COUVERTURE

Lors d'un tour de table classique (pas dans un tunnel, ni lors d'un aiguillage, d'une accélération...), si un joueur place une carte Action de Tir d'un Bandit sur la pile commune, il peut immédiatement, dans la même action, 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 la carte (ou fiche) de celui-ci.

### FIN DU JEU

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).

### PRÉCISION 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-dessus.

Doc permet au joueur qui le contrôle de piocher 7 cartes : il jouera donc avec 8 cartes en main.

Cet élément de décor « Le Rocher » peut être utilisé pour poser la pile commune lors de vos parties de Colt Express avec ou sans l'extension n°3 « Indiens & Cavalerie », à paraître en octobre 2016.

