

- COLT EXPRESS

GRANDEUR NATURE

Un jeu pour 12 joueurs et 2 animateurs (ou 1 animateur et un Marshal en carton).

MATÉRIEL

- ★ 6 lots de 2 foulards de même couleur
- ★ Chapeaux de cowboy (facultatif)
- ★ Butin :
 - 18 Bourses
 - 6 gemmes
 - 1 Malette
- ★ 7 pistolets type Cash'n'guns
- ★ Une étoile de shérif
- ★ Les cartes du jeu

ESPACE NÉCESSAIRE

Entre 10 et 20m de long.
Créer 7 zones avec 2 étages : par exemple, 7 chaises ou 7 bancs, ou au pied d'une estrade, d'une scène...
Sinon, délimiter des zones à la craie, ou avec des tapis ou des obstacles suivant la disposition des lieux.

PRINCIPE DE JEU

On forme 6 équipes de 2 joueurs. Chaque joueur de chaque équipe prend un foulard de la couleur de son équipe et le met (autour du cou, du bras...)

Un animateur joue le Marshal. L'autre s'occupe de récupérer les cartes de jeu et d'animer la partie.

Autre possibilité : un joueur joue le Marshal. Dans ce cas, c'est lui qui décide du sens de son mouvement lorsqu'il doit bouger.

Dans chaque équipe, il y a deux rôles : un joueur fera le plan depuis un lieu extérieur au train, sur le côté, et l'autre, situé dans le train, réalisera les actions planifiées par son partenaire.

MISE EN PLACE

Donnez les cartes Action aux joueurs planificateurs de chaque équipe.

Placez les joueurs acteurs de chaque équipe dans le train (dans les deux derniers wagons) et donnez leur les cartes Balle de leur couleur ainsi qu'un pistolet...

Disposez les butins aléatoirement dans les wagons avec la malette dans la locomotive avec l'animateur Marshal.

AJUSTEMENTS DES RÈGLES

On conseille de faire 3 ou 4 manches seulement, à ajuster en fonction du public. Il n'est pas forcément nécessaire de dévoiler les cartes Manche.

L'animateur énonce à chaque tour s'il y a des événements (type tunnel, accélération ou aiguillage). Il peut aussi improviser un déroulement personnel en fonction de sa connaissance du jeu et des réactions des gens.

A chaque tour de plan, l'animateur passe de joueur en joueur pour collecter les cartes Action. Puis, durant la phase d'Action, il va donner les cartes jouées au joueur acteur de l'équipe correspondante qui va réaliser l'action planifiée.

Important : c'est le joueur acteur qui décide comment réaliser l'action. Par exemple, dans quel sens il avance, sur qui il tire... Quand un joueur tire sur un autre joueur, il lui fait passer une carte Balle par l'intermédiaire de l'animateur. Les joueurs récupèrent les butins et les mettent dans leurs poches (ou dans leurs mains).

C'est l'animateur Marshal qui décide du sens de son mouvement.

En fin de phase d'action, les joueurs planificateurs viennent récupérer les cartes Action auprès de leur partenaire acteur. C'est le seul moment où ils sont autorisés à communiquer, mais l'animateur doit leur mettre la pression pour qu'ils retournent à leur place rapidement.

Il n'est pas forcément nécessaire d'appliquer les événements de fin de manche. De même il n'est pas forcément nécessaire d'appliquer les pouvoirs des personnages (surtout avec des néophytes).

FIN DE PARTIE

Après 4 manches, chaque équipe compte son butin auquel elle ajoute éventuellement les 1000\$ du titre de meilleur tireur.