



- COULT EXPRESS

LE LUTIN DU PÈRE NOËL

Le Lutin peut être utilisé avec ou sans les extension *Chevaux & Diligence* et *Marshal & Prisonniers*.

MATÉRIEL

- 1 pion Lutin à assembler.
- 8 jetons : 4 Cadeaux  et 4 Vides. 

MISE EN PLACE

Le Lutin veut livrer ses cadeaux au conducteur du train, qui les a bien mérités. Y parviendra-t-il ? L'aidez-vous ou, au contraire, ferez-vous tout pour l'en empêcher ?

Placez le pion Lutin dans le troisième Wagon en partant de l'arrière du train.

Prenez autant de jetons qu'il y a de Bandits, pour moitié des Cadeaux et pour moitié des Vides. S'il y a un nombre impair de Bandits, prenez un jeton Vide de plus que de jetons Cadeaux. (Exemple à 5 Bandits, prenez 2 Cadeaux et 3 Vides)

Mélangez les jetons sélectionnés face cachée et donnez-en un à chaque Bandit. Ces jetons doivent rester cachés des adversaires durant toute la partie.

Si vous jouez avec l'extension *Marshal & Prisonniers*, ne donnez pas de jeton au Marshal.

RÈGLES DU JEU

Le Lutin ne se déplace qu'en suivant les Bandits en mouvement.

Quand un Bandit débute son mouvement, à la suite d'une Action **Changement d'étage ou Déplacement**, sur la position où se trouve le Lutin, déplacez le Lutin avec le Bandit.

Le Lutin peut stationner sur la position du Marshal.

Le Lutin n'est pas déplacé si le mouvement du Bandit est dû à un Coup de poing, à une rencontre avec le Marshal, à un tir de Django ou un événement de fin de Manche.

Le Lutin ne peut pas être pris pour cible d'un Tir ou d'un Coup de poing.

Si vous jouez avec l'extension *Chevaux & Diligence*, le Lutin suit les Bandits dans l'Action **Chevauchée**. Il peut entrer et sortir de la Diligence. Il peut stationner sur la position du Shotgun.

Si vous jouez avec l'extension *Marshal & Prisonniers*, le Lutin ne suit pas les Bandits en prison. Il ne suit pas non plus le Marshal. Si le Marshal ne remporte pas la partie, la règle de fin de partie ci-dessous s'applique comme avec le jeu de base.

FIN DE PARTIE

Le titre d'As de la gâchette est attribué puis tous les Bandits révèlent leur jeton Cadeau ou Vide.

- Si le Lutin se trouve dans la Locomotive ou le Wagon adjacent à la Locomotive (à l'intérieur ou sur le toit) à la fin du jeu, le vainqueur est le Bandit le plus riche parmi les joueurs possédant un jeton Cadeau. Les joueurs possédant un jeton Vide sont automatiquement éliminés.
- Si le Lutin se trouve à au moins deux Wagons de distance de la Locomotive, le vainqueur est le Bandit le plus riche parmi ceux qui possèdent un jeton Vide. Les joueurs possédant un jeton Cadeau sont automatiquement éliminés.