

Un jeu de Christophe Raimbault
Illustré par Jordi Valbuena

COLT EXPRESS

JOYEUX 10^E ANNIVERSAIRE



MATÉRIEL

11 CARTES COUP DE POING SPÉCIAL



17 PIONS PERSONNAGE IMPRIMÉS EN BOIS

60 JETONS BUTIN IMPRIMÉS EN BOIS



WAGON CIRCUS



WAGON POMPE



AL PATRON

- 1 fiche Personnage
- 1 carte Personnage
- 10 cartes Action de base
- 1 carte Idée Géniale
- 1 carte Prisonnier
- 1 carte Coup de pouce
- 1 carte Wanted
- 1 carte Objectif du Marshal
- 1 carte Chevauchée
- 6 cartes Balle

MARY PUMPKINS

- 1 fiche Personnage
- 2 cartes Tir
- 1 carte Coup de Chapeau
- 1 carte Séduction
- 1 carte Coup de poing
- 2 cartes Braquage
- 2 cartes Déplacement

Pour jouer cette extension, vous devez posséder le jeu de base Colt Express.

LE WAGON CIRCUS

Mise en place

Placez le Wagon Circus où vous le souhaitez dans le Train du jeu de base et placez-y les 2 Malles du clown faces cachées, l'une vaut 1000\$ et l'autre 0\$.



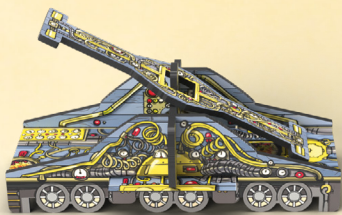
Effet

Si votre Bandit termine un déplacement dans le Wagon Circus (à l'intérieur ou sur le Toit), vous pouvez, grâce au cou de la girafe, le faire changer d'étage si vous le souhaitez.

LE WAGON POMPE

Mise en place

Placez le Wagon Pompe à l'avant du Train du jeu de base, devant la Locomotive.



Effet

Vous pouvez accéder au Wagon Pompe indifféremment depuis le Toit ou depuis l'intérieur du Wagon adjacent.

Quand votre Bandit entre dans le Wagon Pompe, si un Bandit adverse y est présent, ce dernier est automatiquement envoyé sur le Toit du Wagon adjacent.

Si à la fin d'une Manche, avant l'application de l'événement, votre Bandit est présent dans le Wagon Pompe, déplacez le Wagon Pompe à l'autre extrémité du Train (si le Wagon Pompe est devant la Locomotive, placez-la derrière le Wagon de queue et réciproquement).

Puis placez secrètement votre Bandit, qui se trouvait sur le Wagon Pompe, sous le Wagon de votre choix. Vos adversaires doivent fermer les yeux lors de cette opération. Votre Bandit ne sortira de sa cachette qu'au début de la phase d'Action de la prochaine Manche.

Note : un Bandit dans le Wagon Pompe est considéré comme étant à l'étage inférieur.

AL PATRON

Commence avec 2 Bourses de 250 \$ au lieu d'une.



Al Patron est le roi de la corruption, personne ne peut résister à ses avances pécuniaires.

Durant la phase 2 : L'Action, vous pouvez, une fois par Manche, acheter une carte Action adverse. Au moment où la carte qui vous intéresse est rendue visible, mais avant sa résolution, vous criez "J'achète" et donnez l'un de vos Butins au propriétaire de la carte. Vous réalisez l'Action de la carte achetée, comme si vous l'aviez programmée pour vous PUIS votre adversaire réalise la même Action.

Note : Vous pouvez jouer Al Patron avec toutes les extensions en remplacement d'un autre Bandit.



MARY PUMPINKS

Bandit automate ; se joue seulement avec le jeu de base, et éventuellement l'extension Chevaux et Diligence. Ne fonctionne pas avec les autres extensions.

MISE EN PLACE

Installez le jeu comme habituellement en plaçant Mary à droite du premier joueur. Mélangez son paquet de 9 cartes Action et placez-le sur sa fiche Personnage. Placez un Bijou dans les 3 Wagons de queue en plus des Butins habituels. Donnez un Bijou à Mary en lieu et place de la bourse de 250\$.

POUVOIR DE MARY : LA PRÉFÉRÉE DU MARSHAL

Mary ne monte jamais sur le Toit. Elle reste tout le temps à l'intérieur du Train. Si elle rencontre le Marshal, elle ne fuit pas sur le Toit et reste sur la même position. Elle peut même donner un Coup de poing au Marshal.

PHASE DE PLAN

Aux tours de Mary, prenez au hasard la première carte de son paquet d'Actions et posez-la sur la pile commune.

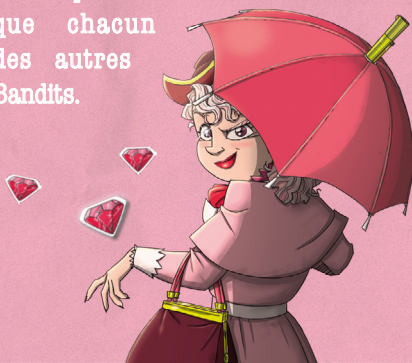
BALLES REÇUES

Les Balles reçues par Mary sont mélangées dans son paquet de cartes Action. Si elle pioche une carte Balle, elle défausse cette carte dans la boîte de jeu et passe simplement son tour.

À la fin de son tour, les cartes de Mary sont toutes remélangées et ce même si vous jouez avec les règles avancées.

FIN DE PARTIE

Mary ne participe pas au titre d'As de la Gâchette. Mary gagne la partie si elle est plus riche que chacun des autres Bandits.



ACTIONS



SÉDUCTION

La Séduction permet à Mary de déplacer tous les Bandits ainsi que le Marshal vers sa position. S'ils sont déjà à l'intérieur de son wagon, ils y restent. S'ils sont dans le même Wagon mais sur le Toit, ils doivent changer d'étage. S'ils sont dans un autre Wagon que celui où se trouve Mary, à l'intérieur, ils doivent se rapprocher de Mary d'un wagon, sans changer d'étage. S'ils sont sur le Toit, ils se déplacent jusqu'à 3 positions comme d'habitude pour se rapprocher le plus possible de Mary.



COUP DE POING

Le Coup de poing de Mary cible tous les Personnages (y compris le Marshal) présents sur sa position et les envoie si possible vers l'arrière du Train. Mary fait tomber un Butin dans l'ordre suivant :



COUP DE CHAPEAU

Intervertissez la position du Marshal avec celle de Mary puis réalisez les effets du Marshal sur les Bandits présents avec lui. Si Mary et le Marshal sont sur la même position, rien ne se passe.



BRAQUAGE

Lors d'un Braquage, Mary prend les Butins dans l'ordre suivant :



DÉPLACEMENT

Le déplacement de Mary se fait en direction de la partie du Train (avant ou arrière) où se trouvent le plus de Bijoux sur le sol et vers la Locomotive en cas d'égalité.



TIR

Le tir de Mary touche toutes les cibles potentielles y compris Belle. Mary peut donc distribuer plusieurs Balles durant le même tir. Elle n'a pas de cartes Balle personnelles et utilise des Balles neutres à la place. Les Bandits touchés par son tir font chacun tomber un Bijou s'ils en possèdent au moins un.

LES JETONS BUTIN IMPRIMÉS EN BOIS



Remplacez les jetons en carton par ces jetons en bois plus solides.

Vous disposerez d'une Mallette supplémentaire, valant 0\$, que vous pouvez utiliser pour rajouter un peu de surprise aux Braquages.

LES PIONS PERSONNAGE IMPRIMÉS EN BOIS

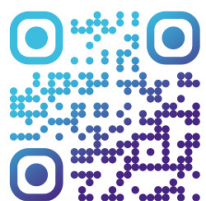


LES CARTES COUP DE POING SPÉCIAL

Vous pouvez toujours ajouter ces cartes à votre paquet de cartes Action. Vous aurez ainsi 2 Coups de poing à votre disposition.

Le Bandit ciblé par un Coup de poing spécial n'est pas envoyé dans un Wagon adjacent, mais change d'étage.

**BOARD
GAME
ARENA**



**PLAY
NOW!**

Bénéficiez de 30 jours d'accès **GRATUIT** à Colt Express sur Board Game Arena en scannant le QR code ! L'offre se déclenche dès validation sur le site de Board Game Arena.