

COLT EXPRESS

Récapitulatif des règles

Base Voiture du futur Ext. Chevaux Ext. Marshal

Tour de jeu :

Phase 1 : le Plan	Chaque joueur pioche 6 cartes.	Mode Expert : défausser les cartes Balles piochées et remélanger la défausse si nécessaire.	
	Le premier joueur pioche une carte Manche et la retourne.		
	Si joueur Marshal, le Marshal pioche une carte Objectif et la regarde discrètement.		
	Dans le sens horaire, à chaque tour, chaque joueur doit soit :	Jouer une carte Action et la poser sur la pile commune. Piocher 3 nouvelles cartes.	
		Jouer un pion Ne peut être joué que lors d'un tour normal. Flasque. L'une des Actions ne permet pas de piocher 3 cartes.	
		Rechercher la carte Idée Géniale (pioche et défause), la mettre dans sa main et remélanger la pioche.	
		Si le joueur Marshal joue une carte Déplacement + / Changement d'étage + : Si pas de règle particulière durant ce tour, le Marshal peut jouer une autre carte (mais pas de pioche); Possibilité de cumuler les cartes "+".	
		Si tour spécial Secousse, pas de carte Action Tir ou Coup de poing.	
		Mode Expert : Garder autant de cartes Action que souhaitées pour la prochaine manche et défausser le reste.	
		Si un Bandit a utilisé le voyage dans le temps au tour précédent, révéler le Bandit et placer le à l'intérieur de l'élément.	
Phase 2 : l'Action		Le premier joueur prend la pile commune de cartes Action et la retourne.	
	Déplacement :	Depuis l'intérieur d'un Wagon, vers l'intérieur d'un Wagon adjacent en avant ou en arrière. Depuis le toit d'un Wagon, de 1 à 3 Wagons en avant ou en arrière et sur le toit. Le toit de la Diligence est adjacent au Wagon lui faisant face.	
	Changement d'étage :	Monter sur le toit ou Descendre du Wagon (ou Diligence) où il se trouve.	
	Tir :		Si le tireur est à l'intérieur, choisir une cible dans un Wagon adjacent (ou dans la Diligence si en face). Si le tireur est sur un toit, choisir une cible avec une ligne de vue non obstruée sur un toit. La cible ne doit pas être en Cellule. Le pouvoir de Django ne s'applique pas si la cible ou Django est sur le toit de la Diligence. Donner une carte Balle à ce Bandit visé (si carte disponible). Si plusieurs cibles possibles, le Marshal choisit les deux cibles et donne 1 carte Balle de chacun de ses Colts. Si carte Tir du Marshal : Si une seule cible possible, le Marshal donne 1 carte Balle d'un de ses Colts. Appliquer l'effet de la carte Balle (immédiat ou pour la Manche en cours). Cibler un Bandit, le Shotgun ou le Marshal (si joueur Marshal) sur la même case (hors Prison). Si Bandit, choisir face cachée un Butin de ce Bandit et déposer ce Butin sur la case.
		Coup de poing :	Si Marshal (si joueur Marshal), prendre une carte Portrait et la retourner. Faire reculer le Personnage frappé vers une case adjacente (intérieur vers intérieur, toit vers toit ; la Diligence est adjacente si en face du Wagon).
		Chevauchée :	Possible si un Cheval à côté du Wagon. Déplacer le Bandit sur le Cheval et déplacer l'ensemble de 0, 1, 2 ou 3 cases. Déplacer le Bandit à l'intérieur du Wagon ou de la Diligence.
		Braquage :	Prendre au choix et face cachée un pion Butin parmi ceux disponibles.
		Marshal (si pas de joueur Marshal) :	Déplacer le pion Marshal vers une case adjacente (sauf Diligence et Voiture du futur). Chaque Bandit qu'il rencontre prend une carte Balle neutre et monte sur le toit du Wagon.
	Idée Géniale :		Si le Bandit n'est pas sur ou dans le Wagon Prison, copier la dernière carte Action d'un Bandit qui a été résolue (même si contradictoire avec un malus ou tour spécial Secousse). Si le Bandit est en Prison, il s'évade sur le toit ou dans le couloir du Wagon Prison. Si le Bandit est sur le toit ou dans le couloir du Wagon Prison, il peut libérer soit un Bandit, soit un Prisonnier. Un Bandit libéré doit donner un des Butins à son libérateur, s'il en a. Si le libérateur est le Bandit fétiche, 2 Butins au lieu d'un à chaque Braquage (selon disponibilité). Si le libérateur n'est pas le Bandit fétiche, gain de la capacité spéciale du Bandit fétiche.
		Arrestation :	Le Marshal choisit un Bandit sur sa case et l'envoie dans la Cellule du Wagon Prison. Le Marshal prend la carte Wanted du Bandit choisi et la met face Captured sur sa zone de récompenses.
			Si le Bandit est prisonnier, seule sa carte Idée Géniale est résolue.
		Si pas de joueur Marshal, chaque Bandit qui rencontre le Marshal pendant son déplacement prend une carte Balle neutre et monte sur le toit du Wagon.	
		Chaque Bandit qui rencontre le Shotgun pendant son déplacement prend une carte Balle neutre et se déplace d'un case.	
		Chaque Bandit qui entre à l'intérieur de la Diligence doit prendre un Otage s'il n'en a pas.	
		Mode Expert : Défausser les cartes Action résolues et poser sur la pioche face cachée les Balles reçues.	

Préparation :

	Chaque joueur choisit un Bandit.	
Définir le premier joueur au hasard.	<p>Si ext. Marshal, donner le Marshal au 1er joueur, puis chaque autre joueur choisit un Bandit.</p> <p>Si ext. Chevaux sans ext. Marshal, voir "Placer les pions Bandit".</p>	
Pour chaque Bandit, classer les cartes Balles dans l'ordre croissant, mélanger les cartes Action et prendre une Bourse de 250\$.		
Pour chaque paquet Action, retirer la carte Marshal et ajouter la carte Idée Géniale.		
Placer la carte Wanted correspondante sur le plateau de chaque Bandit		
Si joueur Marshal :	Le joueur Marshal, prend son matériel.	<p>Constituer le paquet As de la castagne dans l'ordre croissant, face Marshal visible.</p> <p>Deux paquets Balle dans l'ordre croissant.</p> <p>Prendre les cartes Objectif de capture correspondants aux Bandits en jeu, en piocher 2 sans les consulter, piocher 3 cartes Objectifs spéciaux, puis empiler et mélanger les cartes pour constituer un paquet Objectif.</p>
	Constituer le train (par la suite, la Locomotive est considérée comme un Wagon) :	<p>Si pas de joueur Marshal : La Locomotive et un Wagon (au hasard) par joueur.</p> <p>Placer le Marshal et une Cagnotte dans la Locomotive, et la seconde Cagnotte sur le côté.</p> <p>Si joueur Marshal, constituer le train de la manière suivante :</p> <p>2 à 4 Bandits : la Locomotive, 4 Wagons et le Wagon Prison.</p> <p>5 à 7 Bandits : la Locomotive, 5 Wagons et le Wagon Prison.</p> <p>Placer la pion Marshal dans la Locomotive avec deux Sacs Postaux.</p> <p>Piocher et étaler 3 cartes Prisonnier près du Wagon Prison.</p>
		Placer la Voiture du futur devant la Locomotive ; la Voiture du futur est adjacente à l'intérieur ET au toit de la Locomotive.
Placer face cachée les butins indiqués sur le plancher de chaque Wagon.		
Placer la Diligence à droite de la Locomotive, un pion Cagnotte et le Shogun sur son toit.		
Placer face cachée une flasque dans chaque Wagon.		
Piocher une carte Otage par Joueur -1 et les placer à gauche de la Locomotive.		
Prendre au hasard 4 cartes Manche correspondant au nombre de joueurs, les mélanger et les poser sur 1 carte Arrivée en gare.		
Placer les cartes Balle Neutre sur le côté.		
Placer les pions Bandit :	Si base et ext. Marshal :	<p>Selon l'ordre des joueurs, les joueurs impairs dans le Wagon de queue (hors Wagon Prison), les joueurs pairs dans le suivant.</p> <p>Chaque joueur tend sa main fermée avec soit le pion Bandit soit le pion Cheval.</p> <p>Révéler simultanément le contenu des mains.</p> <p>Si pion Bandit, placer le Bandit dans ou sur le dernier Wagon (hors Wagon Prison) et un pion Cheval à droite du Wagon.</p> <p>Si pion Cheval, recommencer la manœuvre pour le Wagon suivant (jusqu'au dernier Wagon).</p> <p>Procéder ainsi jusqu'à ce que tous les Bandits soient placés.</p> <p>Désigner le Premier joueur parmi les Bandits situées le plus loin de la Locomotive (sauf ext. Marshal).</p>
	Si ext. Chevaux, pratiquer l'Attaque à cheval.	

EXPRESS

Autres règles :

	Résoudre l'événement de fin de manche.	
Fin de manche :	Déplacer la Diligence d'une case vers l'arrière du train.	
	Si le Shotgun est sur le toit d'un Wagon, déplacer le pour qu'il reste en face de la Diligence.	
	Si un Bandit se retrouve seul dans la Voiture du futur, le Bandit peut utiliser le voyage dans le temps :	<p>Les autres joueurs ferment les yeux</p> <p>Le joueur à qui appartient le Bandit le prend et le cache sous un des Wagons, la Locomotive ou la Diligence.</p>
Les joueurs mélangent sa pioche et sa défausse de cartes Action et Balle pour former une nouvelle pioche (sauf Mode Expert)		
Le joueur suivant devient Premier joueur.		
Fin de partie :	Si joueur Marshal, les cartes Prisonnier restantes et les Sacs Postaux non ramassés sont placés dans la zone de récompense du Marshal.	
Le gagnant est :	Le Marshal s'il a réussi 4 des 5 Objectifs piochés durant la partie (uniquement si joueur Marshal).	
	Additionner les primes et les butins de chaque joueur.	
	Décerner une prime de 1000\$ aux Bandits qui ont le plus souvent tiré.	
	Sinon le Bandit le plus riche.	<p>Si un Bandit est seul dans la Voiture du futur, il reçoit une prime de 500\$.</p> <p>Si un Bandit a un Prisonnier en fin de partie, il reçoit 200\$.</p> <p>Si un Bandit a gardé son carte Wanted, il reçoit 500\$.</p>
		Si égalité, le gagnant est celui qui a reçu le moins de balles.