

COLT EXPRESS

MARSHAL & PRISONNIERS



40'



3-8



10+

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



CHRISTOPHE RAIMBAULT

JORDI VALBUENA



Les plus fameux bandits de l'Ouest attaquent une nouvelle fois l'Express de l'Union Pacific. Aujourd'hui, le Marshal Samuel Ford s'est préparé et a reçu des ordres clairs : il doit mettre la main sur Mei en priorité. Les autorités la recherchent depuis plusieurs mois déjà. Cette fois-ci sera son coup de trop : son dernier coup !

MATÉRIEL

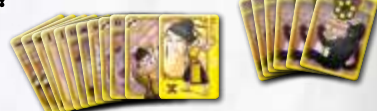
★ 1 Wagon Prison



★ 7 cartes Wanted



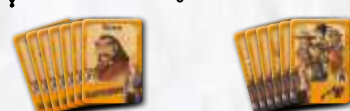
★ 18 cartes Mei



★ 23 cartes Marshal



★ 14 cartes Objectif du Marshal



7 Objectifs de capture

7 Objectifs spéciaux

★ 13 cartes Manche



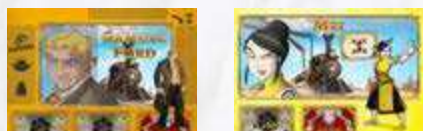
- 5 cartes pour 2, 3, 4 Bandits
- 5 cartes pour 5, 6 (et 7) Bandits
- 3 cartes Arrivée en gare

★ 3 cartes As de la castagne (Poing d'or, Poing d'argent, Poing de bronze)



Note - Avant votre première partie, prenez soin d'assembler le Wagon Prison en suivant la notice de montage jointe.

★ 2 fiches Personnage



★ 1 pion Marshal étoilé



★ 1 pion Cheval (pour jouer à 7 Bandits avec l'extension Chevaux & Diligence)



★ 2 Sacs postaux de valeur 200 \$ ou 1200 \$



★ 1 Bourse de valeur 250 \$



★ 7 cartes Prisonnier



★ 7 cartes Idée géniale



Le pion jaune du jeu de base, initialement utilisé pour le Marshal, devient à présent le pion d'un nouveau Bandit : Mei. Le pion étoilé fourni dans cette extension devient le pion du Marshal.



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Cette extension propose à un joueur d'incarner le Marshal.

Le Marshal reçoit 5 Objectifs. Si le Marshal remplit au moins 4 de ces 5 Objectifs, il gagne la partie ! Si le Marshal échoue, et seulement dans ce cas, le Bandit le plus riche l'emporte.

Notez bien : Dans la suite de ces règles, nous distinguerons les joueurs en les nommant soit « Marshal » pour le joueur jouant le pion Marshal, soit « Bandit » pour les autres joueurs.

MISE EN PLACE

Retirez de la pioche personnelle de chaque Bandit la carte Action Marshal et remettez-la dans la boîte ; elle ne sera pas utilisée.

Retirez de la pioche personnelle de chaque joueur la carte Action Chevauchée. Elle ne sera pas utilisée, sauf si vous jouez avec l'extension Chevaux & Diligence. Ajoutez à la pioche personnelle de chaque Bandit sa carte Action Idée géniale. Placez devant chaque Bandit la carte Wanted à son effigie (côté 500 \$ visible).



★ Choisissez le joueur qui va incarner le Marshal. Prenez sa fiche Personnage. Constituez une pile de 3 cartes As de la castagne, face portrait du Marshal visible, sur la zone Portrait de cette fiche ; la carte du dessus devant être le Poing d'or, celle du dessous le Poing de bronze.

★ Mélangez ensuite les cartes Action du Marshal et placez-les sur l'espace prévu à cet effet pour constituer sa pioche personnelle.

★ Préparez deux piles de 6 cartes Balle (le Marshal a deux Colts). Les cartes seront rangées faces visibles dans l'ordre croissant du nombre de balles.

★ Écartez à présent les cartes Objectif de capture correspondant aux Bandits ne participant pas à la partie. Mélangez les cartes Objectif de capture restantes et tirez-en deux au hasard. Ne les consultez pas ! Si vous jouez à 2 ou 3 Bandits, écartez les deux Objectifs spéciaux « Shoot 'em up » et « Ennemi juré ». Tirez ensuite 3 cartes au hasard parmi les Objectif spéciaux restants. Mélangez-les, sans les consulter, avec les 2 cartes Objectif de capture précédemment sélectionnées.

Placez les 5 cartes faces cachées dans la zone Objectif à venir du Marshal. Lors de cette mise en place, le Marshal ne doit pas voir ces cartes Objectif.



Dans une partie à 2, 3 ou 4 Bandits, on utilise la Locomotive, 4 Wagons et le Wagon Prison.

À 5, 6 ou 7 Bandits, on utilise la Locomotive, 5 Wagons et le Wagon Prison.

Le Wagon prison est toujours placé en queue de train.

Placez les 2 Sacs postaux, leur valeur restant cachée, dans la Locomotive à la place de la Cagnotte habituelle.

Quel que soit le nombre de joueurs, tirez 3 cartes Prisonnier au hasard. Ces cartes sont étalées faces visibles derrière le Wagon Prison. Les cartes Prisonnier restantes peuvent être replacées dans la boîte.

Placez le pion du Marshal dans la Locomotive comme d'habitude. Ce sera le Premier Joueur (Joueur n°1). Le joueur à sa gauche est le joueur n°2, etc. Tous les Bandits de numéro pair se placent dans le Wagon adjacent au Wagon Prison, et tous les Bandits de numéro impair se placent dans le Wagon suivant vers l'avant du train. Contrairement aux Bandits, le Marshal ne commence pas avec une Bourse de 250 \$.

Le Marshal commence la partie en tant que Premier Joueur. Puis, à chaque nouvelle Manche, le joueur à gauche du Premier Joueur de la Manche précédente devient Premier Joueur.

PRISON ET IDÉE GÉNIALE

LE WAGON PRISON

Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest p. 247 : « Tôt ou tard, tout bandit finit par visiter une cellule... Le véritable Pirate de l'Ouest ne doit pas voir la cellule comme une fin en soi mais plutôt comme un lieu de passage. Il existe un état méditatif propre au bandit qui ressent l'atmosphère de la cellule, qui comprend sa composition, son environnement, qui devient la cellule... et trouve la faille ! »



Le Couloir et le Toit sont les positions accessibles du Wagon Prison pour tous les Bandits « libres ». Vous ne pouvez pas entrer volontairement dans la Cellule. Seuls les Bandits capturés par le Marshal peuvent se trouver en Cellule.

Tirer ou de donner un Coup de poing sur un Bandit en Cellule n'est pas autorisé (et ce même s'il le mérite!). Il n'est pas possible non plus d'envoyer quelqu'un en Cellule en lui donnant un Coup de poing (ou grâce au Tir de Django).

Les cartes Action d'un Bandit en Cellule sont sans effet lors de la phase d'Action à l'exception de l'Idée géniale.

LA CARTE IDÉE GÉNIALE

Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest p. 165 : « Parmi toutes vos fréquentations peu recommandables, il y a fort à parier que celles qui ne sont pas derrière les barreaux ont un petit quelque chose de plus. Eh bien, ce petit quelque chose, c'est l'idée géniale qui arrive pile au bon moment et qui peut vous sortir d'une situation désespérée. »

Nouvelle Règle de pioche (Phase 1 : le Plan)

La règle de pioche du jeu de base est modifiée. Désormais vous pouvez :

- ★ soit piocher 3 nouvelles cartes que vous ajoutez à votre Main (comme habituellement) ;
- ★ soit trouver la carte Idée géniale dans votre pioche personnelle (ou votre défausse si vous jouez avec la Variante Experts) et l'ajouter à votre Main. Mélangez ensuite votre pioche personnelle.

Vous devez annoncer laquelle de ces 2 options vous choisissez avant de piocher.

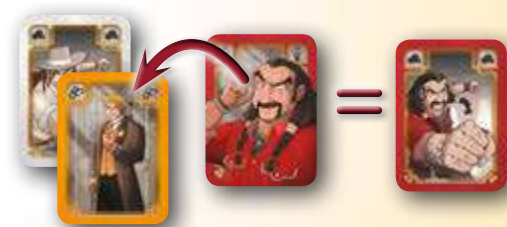
L'action Idée géniale

Cette action se résout différemment suivant l'endroit où est votre Bandit dans le train.



Si votre Bandit n'est pas dans le Wagon Prison (ni sur son Toit, ni dans le Couloir, ni dans la Cellule), alors copiez la dernière carte Action jouée par un Bandit, qui ne soit pas une Idée géniale.

Il peut être nécessaire de remonter plusieurs cartes en arrière dans la pile, si des cartes Action du Marshal ou des Idées géniales ont été jouées juste avant votre Idée géniale. S'il n'y a aucune carte Action de Bandit à copier, l'Idée géniale est sans effet.



Tuco joue son Idée géniale après le tour du Marshal. Cependant on ne peut jamais copier l'Action du Marshal. Le dernier Bandit à avoir joué une carte Action est Ghost, qui a choisi un Coup de poing. Tuco doit donc lui aussi donner un Coup de poing grâce à son Idée géniale.

Conseil - Pour faciliter l'application des Idées géniales lors de la phase d'Action, ne rendez pas les cartes Action à leurs propriétaires immédiatement après leur résolution, mais placez-les en pile dans l'ordre de résolution. Ainsi vous trouverez l'action que votre Idée géniale copie plus facilement.



Si votre Bandit est dans la Cellule du Wagon Prison, évadez-vous au choix vers le Toit du Wagon Prison ou vers le Couloir.



Si votre Bandit est sur le Toit ou dans le Couloir du Wagon Prison, votre Idée géniale vous permet de :

★ soit libérer un Prisonnier. Prenez une carte Prisonnier parmi celles encore disponibles et placez-la près de votre carte (ou fiche) Personnage. Cette action est impossible si vous possédez déjà un Prisonnier.

★ soit délivrer un autre Bandit qui se trouve en Cellule et l'amener sur votre position. S'il possède des Butins, il doit en guise de remerciement vous en donner un de son choix. Sinon, vous le délivrez gratuitement par pure bonté d'âme.

LES PRISONNIERS

Extrait du Manuel du parfait Pirate de l'Ouest p. 599 : « Si vous avez suivi à la lettre tous les conseils avisés de ce Manuel, vous devriez très vite devenir un bandit redoutable. Vous pourrez vous considérer comme tel à partir du moment où la jeune génération commencera à vous imiter. »



Un Bandit ne peut posséder qu'un seul Prisonnier à la fois. Chaque Prisonnier est l'admirateur d'un des Bandits de Colt Express (en portrait en arrière-plan de la carte Prisonnier), qu'il soit présent ou non dans la partie en cours.

Le Prisonnier que vous libérez vous octroie un des deux bonus possibles, selon qu'il vous admire ou non :

★ Si vous n'êtes pas son Bandit fétiche, votre Prisonnier vous donne la capacité spéciale de son Bandit préféré. Vous bénéficiez de ce nouveau pouvoir spécial dès le moment où vous libérez le Prisonnier et tant qu'il reste en votre possession.

★ Si vous êtes le Bandit fétiche de votre Prisonnier, ce dernier vous permet lors d'un Braquage de prendre 2 Butins au lieu d'un seul, si au moins 2 Butins sont disponibles sur la position où vous vous trouvez.

Un Prisonnier qui serait toujours en votre possession à la fin de la partie vous donne 200 \$.

Note sur l'admirateur de Belle - Dans le cas où Belle et le Bandit possédant le Prisonnier admirateur de Belle peuvent tous les deux être la cible d'un Tir ou d'un Coup de poing, alors la capacité spéciale de Belle prime sur celle du Prisonnier.

LE MARSHAL

MODIFICATION DES RÈGLES DU JEU DE BASE

Dans cette extension, lorsque le Marshal rencontre un Bandit, ce dernier ne prend pas de carte Balle neutre et ne monte pas sur le Toit. Cependant conservez les cartes Balle neutres à portée de main, elles sont utiles pour la résolution de certains Événements.

Il est désormais possible (et même conseillé) de Tirer sur le Marshal, de finir sur sa position et même de lui donner des Coups de poing.

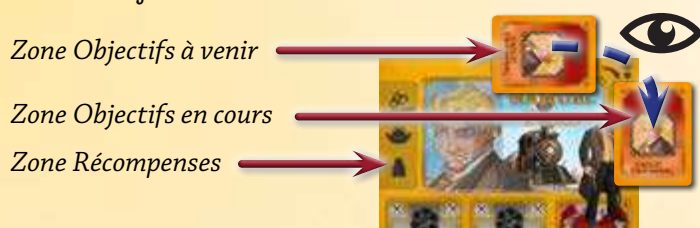


Lorsque vous donnez un Coup de poing au Marshal, prenez la première carte disponible sur son portrait et retournez-la. Vous possédez désormais la distinction d'As de la castagne qui vous rapportera de l'argent à la fin du jeu. Ensuite déplacez le Marshal sur une position adjacente de votre choix.



LES CARTES OBJECTIF DU MARSHAL

Pour gagner la partie, le Marshal doit avoir rempli au moins 4 de ses cinq objectifs à la fin du jeu. Au début de chaque Manche, le Marshal pioche la première carte de la zone Objectifs à venir. Il en prend connaissance secrètement puis la repose face cachée dans la zone Objectifs en cours de sa fiche Personnage. Il peut consulter ses Objectifs en cours à tout moment.



LES OBJECTIFS SPÉCIAUX



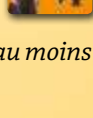
Juste une égratignure !

L'Objectif est réussi si, à la fin de la partie, le Marshal a conservé au moins une carte As de la castagne sur son portrait.



Entre les Balles !

L'Objectif est réussi si, à la fin de la partie, le Marshal n'a pas plus de 2 cartes Balle du même Bandit dans sa pioche personnelle.



Balle en or

L'Objectif est réussi si le Marshal a vidé un Colt, c'est-à-dire s'il a tiré la sixième et dernière Balle d'un de ses deux Colts.



Sac postal !

L'Objectif est réussi si le Marshal a au moins un Sac postal dans sa zone Récompenses. Note – Le Marshal ne perd pas de Sac postal quand il reçoit un Coup de poing.



Sous clé !

L'Objectif est réussi si le Marshal a au moins 2 cartes Prisonnier dans sa zone Récompenses.



Shoot 'em up

L'Objectif est réussi si la pioche personnelle de chaque Bandit contient au moins une carte Balle du Marshal.



Ennemi juré

L'Objectif est réussi si la pioche personnelle d'un Bandit, peu importe lequel, contient au moins 4 cartes Balle du Marshal.

Note - N'utilisez ces deux derniers Objectifs que lorsque vous jouez avec au moins 4 Bandits (5 joueurs en tout).

LES OBJECTIFS DE CAPTURE



Chaque Objectif de capture concerne l'un des Bandits en jeu.

CAPTURED

L'Objectif est réussi si le Marshal possède la carte Wanted du Bandit concerné dans sa zone Récompenses (c'est-à-dire qu'il a réussi à l'arrêter au moins une fois - voir Action Arrestation plus loin).

Il n'est pas nécessaire que le Bandit concerné soit toujours en Cellule à la fin de la partie pour remporter cet Objectif.

LES CARTES ACTION DU MARSHAL

Les cartes Action du Marshal sont : 2 Déplacements, 1 Changement d'étage, 3 Tirs, 1 Déplacement +, 1 Changement d'étage +, 2 Arrestations (et 1 Chevauchée à utiliser avec l'extension Chevaux & Diligence).



DÉPLACEMENT + / CHANGEMENT D'ÉTAGE +

Si le Marshal joue une de ces deux cartes lors d'un tour de table classique (sans règles particulières, c'est à dire ni Tunnel, ni Accélération, ni Aiguillage, etc.) pendant la phase de Plan, il peut immédiatement en jouer une seconde de sa main. Cette seconde Action sera résolue comme les autres cartes durant la phase d'Action.

Il ne peut pas choisir de piocher des cartes à la place de jouer cette seconde carte.

Il est tout à fait possible de jouer les deux cartes « + » d'affilée. Cela permet de poser une troisième carte Action dans le même tour.

Si le Marshal joue l'une des cartes « + » pendant un tour de table spécial (Tunnel, Accélération, Aiguillage, Mêlée, Secousse, etc.), alors il ne joue pas de seconde carte. Dans tous les cas, l'Action Déplacement ou Changement d'étage est réalisée selon les règles habituelles pendant la phase d'Action.



ARRESTATION

Le Marshal choisit un des Bandits présents sur sa position. Ce Bandit est directement placé dans la Cellule du Wagon Prison. Le Marshal prend alors la carte Wanted du Bandit capturé, la retourne face « Captured » et la place dans sa zone Récompenses.

Un même Bandit peut être arrêté plusieurs fois. Mais sa carte Wanted est donnée au Marshal une fois pour toute lors de sa première Arrestation.



TIR

Lorsque le Marshal effectue l'Action de Tir, s'il a au moins deux cibles possibles, il peut tirer sur deux de ces cibles dans la même Action. Dans ce cas, il doit donner aux Bandits visés une carte Balle de chacun de ses deux Colts. Sinon il choisit le Colt avec lequel il tire. Il ne peut pas tirer deux Balles sur le même Bandit dans la même Action. Belle évite donc le Tir du Marshal seulement s'ils sont trois cibles potentielles ou que le Marshal décide de ne tirer qu'une fois.

LES CARTES BALLE DU MARSHAL

Les cartes Balle tirées par le Marshal s'ajoutent dans la pioche personnelle des Bandits, comme les autres cartes Balle. En plus de cela, elles font subir un malus au Bandit visé.

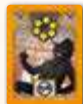
MALUS PROLONGÉ (SUR TOUTE LA MANCHE EN COURS)

Conservez pour rappel la Balle du Marshal devant le Bandit touché, jusqu'à la fin de la Manche en cours. Mélangez ensuite cette Balle dans la pioche personnelle du Bandit touché pour la Manche suivante.



Désarmement

Les cartes Tir du Bandit touché n'ont plus d'effet pour la suite de la Manche.



Blessure au genou

Les cartes Changement d'étage du Bandit touché n'ont plus d'effet pour la suite de la Manche.



Blessure à l'épaule

La carte Coup de Poing du Bandit touché n'a plus d'effet pour la suite de la Manche.



Notez bien : Même touché par l'une des Balles ci-dessus, un Bandit peut toujours copier l'action d'un autre Bandit en jouant son Idée géniale.

MALUS À EFFET IMMÉDIAT



Par ici Prisonnier !

Si le Bandit touché possède une carte Prisonnier, le Marshal la prend et la place face cachée dans sa zone Récompenses.



Lâche ce sac !

Si le Bandit touché possède un Sac Postal, le Marshal le prend et le pose dans sa zone Récompenses.



Balle en or

Aucun effet.

Rappel : tirer cette Balle est l'un des Objectifs possibles du Marshal.



FIN DU JEU

À la fin de la cinquième Manche, les cartes Prisonnier encore disponibles à l'arrière du Wagon Prison sont placées dans la zone Récompenses du Marshal. Les Sacs postaux encore présents dans le train sont également placés dans la zone Récompenses du Marshal.

★ Le Marshal dévoile ensuite ses 5 Objectifs. Si au moins 4 des 5 Objectifs sont remplis, le Marshal remporte la partie, et ce peu importe le butin des Bandits.

★ Si le Marshal n'a pas rempli au moins 4 Objectifs, le Bandit le plus riche gagne la partie comme d'habitude.

En tant que Bandit, 7 voies s'offrent désormais à vous pour vous enrichir :

- les Butins (Bourses, Bijoux, Cagnottes, Sacs postaux) ;
- le titre d'As de la gâchette : 1000 \$ si vous avez tiré le plus de Balles ;
- le titre Wanted : 500 \$ si vous avez réussi à échapper au Marshal ;
- le Prisonnier : 200 \$ si vous possédez une carte Prisonnier ;
- la rançon d'un Otage (si vous jouez avec l'extension Chevaux & Diligence) ;
- les titres d'As de la castagne : 800 \$, 500 \$ ou 300 \$ si vous avez réussi à cogner le Marshal ;
- les effets éventuels de l'Arrivée en gare (Prise d'otage du conducteur, Partage du Butin...).

LES CARTES MANCHE

Vous pouvez jouer avec les cartes Manche du jeu de base et des extensions mélangées. Si la règle spécifie que l'effet s'applique aux Bandits, alors le Marshal n'est pas affecté. Pour les cartes concernant le Marshal, leur effet peut être légèrement modifié (voir page 10).



Les cartes Manche avec cet icône s'utilisent avec 2, 3 ou 4 Bandits.



Les cartes Manche avec cet icône s'utilisent avec 5, 6 ou 7 Bandits.

Tour spécial : Secousse



La secousse du train va contraindre le choix de carte Action des joueurs. Durant ce tour, les joueurs ne peuvent jouer ni Tir ni Coup de poing.

Notez bien : Une Idée géniale peut toujours copier l'effet d'un Tir ou d'un Coup de poing d'un tour précédent.

Bonus de Fin de Manche : Plan d'attaque

Sur les cartes Manche vient parfois s'ajouter l'icône ci-contre. A la fin de la phase de Plan, chaque joueur peut conserver une carte de sa main pour la Manche suivante. Ne le prenez pas en compte si vous jouez avec la variante Experts du jeu de base.



Au début de la Manche suivante, la carte conservée par les joueurs n'est pas mélangée dans leur pioche personnelle. Chaque joueur débutera la Manche avec une Main de 6 cartes (ou 7 pour Doc), mais la carte réservée compte dans ce total. Par exemple, si Mei a réservé une carte à cause du Plan d'attaque, elle pioche seulement 5 cartes au début de la Manche suivante puis ajoute la carte réservée à sa Main.

LES ÉVÉNEMENTS



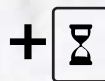
Sauvetage

Tous les Butins présents dans le Wagon où se trouve le Marshal sont placés sur le Toit de ce Wagon (peu importe que ce dernier soit sur le Toit ou bien à l'intérieur du Wagon).



Rumeurs

Le Marshal doit révéler aux Bandits une carte Objectif au hasard de sa zone Objectifs en cours.



Réflexe

Le tour Réflexe se joue une fois la phase d'Action terminée. Dans le sens des aiguilles d'une montre et en partant du Premier Joueur de la Manche en cours, chaque joueur peut jouer une carte Action de sa Main. Cette Action est résolue immédiatement.





Le Repenti

Si le Marshal est vainqueur à la fin de la partie, le Bandit le moins riche gagne aussi la partie. En cas d'égalité entre les Bandits les moins riches, seul le Marshal gagne.



Chute mortelle

Lors de cette dernière Manche, si vous êtes sur le Toit et que vous donnez un Coup de poing, vous pouvez choisir d'éjecter définitivement votre victime du train au lieu de la déplacer sur un Wagon adjacent. Les actions de ce joueur ne sont plus résolues. Un joueur (Bandit ou Marshal) éjecté du train ne peut pas gagner la partie. La capacité spéciale de Django permet aussi d'éjecter un joueur se situant sur le Toit du Wagon de queue ou de la Locomotive grâce à un Tir.



Le crime ne paie pas !

À la fin de la partie, les Bandits en Cellule ne peuvent pas gagner la partie, quel que soit leur score.



CARTES MANCHES MODIFIÉES



Marshal en colère

(pour cette extension, la règle qui suit remplace la règle habituelle du Marshal en colère) Le Marshal peut effectuer une Action de Tir suivie d'une Action de Déplacement à la fin de la Manche sans avoir besoin de jouer les cartes Action habituelles.



Vengeance du Marshal

Les Bandits sont affectés s'ils sont à l'intérieur ou sur le Toit du Wagon du Marshal.



Une rasade pour le Marshal

(à utiliser avec les Whisky de l'extension Chevaux & Diligence) Si une Flasque de Whisky est présente sur la position du Marshal, il la prend et la pose sur sa fiche Personnage. Il pourra l'utiliser ultérieurement comme peut le faire un Bandit.

Si le Marshal boit du Vieux Whisky, il ne joue dans tous les cas que deux cartes Action maximum ce tour, même s'il joue une carte Déplacement + ou Changement d'étage +. Notez qu'un Coup de poing ne peut pas faire perdre au Marshal son Whisky.

VARIANTE POUR LE CHOIX DES ÉVÉNEMENTS

Nous vous proposons de choisir 7 cartes Manche et 3 cartes Arrivée en gare au début de la partie parmi toutes celles à votre disposition. Après les avoir montrées à tous les joueurs, tirez 4 cartes Manche et une carte Arrivée en gare au hasard pour la partie.

MEI : UN NOUVEAU BANDIT



Mei est une acrobate accomplie et monte sur les toits à sa manière.



Lorsque vous jouez l'Action Changement d'étage, vous pouvez choisir de vous déplacer vers un Wagon adjacent en changeant d'étage.

Lorsque Mei s'évade de prison, elle ne peut pas sortir sur le Toit du Wagon adjacent.

Vous pouvez jouer Mei sans utiliser l'extension Marshal & Prisonniers. Cela vous permet de jouer jusqu'à 7 Bandits. Dans ce cas, les règles sont identiques à celles pour 6 joueurs.

Si vous jouez Mei sans l'extension Marshal & Prisonniers, votre pouvoir ne s'applique pas lorsque vous fuyez le Marshal.

Si vous jouez avec l'extension Chevaux & Diligence, vous ne pouvez pas vous déplacer « en diagonale » vers ou depuis la Diligence.

COMBINER LES DEUX EXTENSIONS

Marshal & Prisonniers est complètement compatible avec Chevaux & Diligence. Toutefois, jouer avec les deux extensions ensemble est à réserver aux joueurs avertis.

Marshal et l'Action Chevauchée

Le Marshal n'attaque pas le train à Cheval au début de la partie. Il commence la partie dans la Locomotive comme toujours mais, comme les Bandits, il peut jouer l'Action Chevauchée pour utiliser les Chevaux durant le jeu.

Marshal et Diligence

Le Marshal peut se déplacer dans la Diligence ou sur son Toit. Par contre, il ne prend pas d'Otage lorsqu'il entre à l'intérieur de la Diligence.

Marshal et Shotgun

Le Marshal n'est pas un Bandit et n'est donc pas affecté par le Shotgun. Par contre, le Shotgun bloque toujours sa ligne de vue. Le Marshal peut rester sur la position du Shotgun mais ne peut pas l'arrêter.

CRÉDITS



Christophe Rimbault



Jordi Valbuena

Graphisme : Cédric Lefebvre

Relecture et mise en page : Marinella Degiorgi

Remerciement spécial pour l'Amiral Dark Foufou qui est devenu le spécialiste international de cette extension.



Édité par Ludonaute
20 boulevard Dethez
13800 Istres France
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr



Distribué par Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy B.P. 40119
78041 GUYANCOURT Cedex
www.asmodee.com

© 2016 COLT Express, All Rights Reserved.
© 2016 Ludonaute, All Rights Reserved.



Besoin d'aide ?
SERVICE CLIENT
www.asmodee.com

- COLT EXPRESS -

MARSHAL & PRISONNIERS



Ok Tuco, tu es libre
mais tu m'en dois
une.

T'as intérêt de
rappliquer dès
que j'ai besoin de
toi.

Mais là, faut y aller !



Hé !

T'inquiète Belle !

Toujours un plaisir de
faire affaire avec toi !

