

Règles de Colt Express

Comment jouer à Colt Express

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Devenir le bandit le plus riche en récupérant un maximum de butin dans le train.
- **Mécanique principale** : Programmation d'actions en aveugle puis résolution dans l'ordre, avec bluff et chaos garanti.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui possède le plus d'argent (butin + éventuel bonus d'As de la gâchette) à la fin des 5 manches l'emporte.

Colt Express, c'est le genre de jeu où vous allez programmer vos actions avec un plan génial en tête, puis regarder tout partir en vrille parce que vos potes ont bougé exactement là où il ne fallait pas. On adore ! Imaginez : vous êtes des bandits qui attaquent un train dans le Far West, et vous essayez tous de repartir avec le plus gros magot. Le hic ? Vous programmez vos coups à l'avance sans savoir exactement ce que font les autres. C'est drôle, c'est chaotique, et c'est absolument génial entre amis. Allez, on vous explique tout !

Ce qu'il y a dans la boîte

Avant de lancer votre premier braquage, faisons le tour du matériel. Colt Express est un jeu pour **2 à 6 joueurs** et les parties durent environ 30 à 40 minutes.

- **6 wagons** et **1 locomotive** en 3D à assembler (oui, un vrai petit train sur votre table !)
- **10 éléments de décor** (cactus, rochers, etc.)
- **26 jetons Butin** : 18 **bourses** (de 250\$ à 500\$), 6 **bijoux** (500\$ chacun) et 2 **cagnottes** (1000\$ chacune)
- **17 cartes Manche** (7 pour 2-4 joueurs, 7 pour 5-6 joueurs, 3 cartes Arrivée en gare)

- **1 pion Marshal**
- **13 cartes Balle neutres**
- Pour chaque joueur : **1 carte Personnage, 10 cartes Action, 6 cartes Balle** personnelles et **1 pion Bandit**

Si vous aimez les jeux avec du matériel qui en jette, le petit train en 3D va faire son effet. C'est un peu comme assembler un décor de western miniature !

Mise en place de la partie

Préparer son personnage

Chaque joueur choisit un **personnage** parmi les 6 disponibles (Ghost, Belle, Cheyenne, Django, Tuco ou Doc). Prenez votre **carte Personnage** et posez-la devant vous. Placez vos **6 cartes Balle** à gauche de la carte, dans l'ordre croissant du nombre de balles dessiné dessus : c'est votre **barillet**, il est plein au départ. Mélangez vos **10 cartes Action** et posez-les face cachée à droite de votre carte Personnage : c'est votre **pioche personnelle**. Enfin, prenez une **bourse de 250\$** et posez-la face cachée sur votre carte Personnage.

Construire le train

Formez un train au centre de la table avec autant de **wagons** qu'il y a de joueurs, puis ajoutez la **locomotive** à une extrémité. Placez dans chaque wagon les **jetons Butin** indiqués sur son plancher (les bourses restent face cachée). Mettez le **pion Marshal** et une **cagnotte** dans la locomotive. La deuxième cagnotte est placée à côté de la locomotive (elle servira plus tard).

Préparer les cartes Manche

Prenez au hasard **4 cartes Manche** correspondant à votre nombre de joueurs. Mélangez-les. Prenez ensuite au hasard **1 carte Arrivée en gare** (sans la regarder). Posez les 4 cartes Manche face cachée sur la carte Arrivée en gare pour former une **pioche de 5 cartes**. Rangez les cartes Manche restantes dans la boîte. Placez les **13 cartes Balle neutres** à côté de la

locomotive.

Placer les bandits et désigner le premier joueur

Tirez un **pion Bandit** au hasard : le joueur correspondant est le **Premier Joueur** pour la première manche. Il reçoit la pioche de cartes Manche. Les joueurs dont le numéro est **impair** (le Premier Joueur est le n°1, puis on compte vers la gauche) placent leur pion dans le **wagon de queue**. Les joueurs dont le numéro est **pair** placent leur pion dans l'**avant-dernier wagon**.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Une partie de Colt Express se joue en **5 manches**. Chaque manche se déroule en deux temps : d'abord on planifie, ensuite on agit. C'est ce mélange de programmation et de chaos qui rend le jeu si fun, un peu comme dans [7 Wonders](#) où le timing de vos choix change tout.

Début de manche

Chaque joueur mélange sa **pioche personnelle** (qui contient ses 10 cartes Action + les éventuelles cartes Balle reçues lors des manches précédentes) et pioche les **6 premières cartes** pour former sa **main**. Le Premier Joueur retourne la première **carte Manche** et la place visible au centre de la table. Cette carte indique combien de **tours de table** auront lieu et s'il y a des conditions spéciales (tunnel, accélération, etc.).

Phase 1 : le plan

C'est ici que tout se programme ! Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier Joueur. À votre tour, vous devez faire l'un des deux choix suivants :

- **Jouer une carte Action** de votre main en la posant face visible sur la **pile commune** au centre de la table.
- **Piocher 3 cartes** de votre pioche personnelle pour les ajouter à votre main (vous ne jouez alors aucune carte ce tour-ci).

La phase de Plan se termine quand le nombre de tours de table indiqué sur la carte Manche est atteint. Les cartes restant en main sont posées sur le dessus de votre pioche.

Petite astuce : piocher 3 cartes peut sembler « perdre un tour », mais avoir plus de choix en main pour les tours suivants est parfois la meilleure stratégie !

Phase 2 : l'action

Le Premier Joueur prend la **pile commune** de cartes Action et la retourne (sans changer l'ordre). On résout ensuite les actions **une par une**, de haut en bas, c'est-à-dire dans l'ordre où elles ont été jouées. Chaque action est **obligatoire** : si elle peut être réalisée, vous devez la faire. Une fois résolue, la carte retourne sur la pioche personnelle de son propriétaire.

Fin de manche et événements

Si la carte Manche comporte un **événement**, celui-ci se déclenche maintenant, après la résolution de toutes les actions. Ensuite, le joueur à gauche du Premier Joueur devient le nouveau **Premier Joueur** et reçoit les cartes Manche restantes. On enchaîne avec la manche suivante !

Les 6 actions possibles

Déplacement

Déplacez votre **pion Bandit** :

- **À l'intérieur du train** : d'un wagon vers l'avant ou l'arrière (la locomotive compte comme un wagon).
- **Sur le toit** : de 1, 2 ou 3 wagons vers l'avant ou l'arrière (sur le toit, pas de portes ni de passagers pour vous ralentir !).

Vous ne pouvez pas rester sur place. Si vous jouez cette carte, vous bougez obligatoirement.

Changement d'étage

Montez sur le **toit** si vous êtes à l'intérieur, ou descendez à l'**intérieur** si vous êtes sur le toit.
Vous restez dans le même wagon.

Tir

Choisissez une cible et donnez-lui une de vos **cartes Balle** personnelles. La victime place cette carte sur le dessus de sa pioche. Vous ne pouvez jamais tirer sur un bandit qui est sur la **même position** que vous.

- **À l'intérieur** : vous pouvez viser un bandit dans un **wagon adjacent** (un seul wagon de distance).
- **Sur le toit** : vous pouvez viser un bandit dans votre **ligne de vue**, c'est-à-dire le premier bandit visible dans chaque direction (aucun autre bandit entre vous et lui). Si plusieurs bandits sont sur le même toit, ils sont côte à côte : vous en choisissez un.

Pas de cible à portée ? Vous gardez votre balle. Plus de balles dans votre barillet ? Vos tirs n'ont plus d'effet. Les cartes Balle reçues par vos adversaires sont des cartes « mortes » dans leur main : elles ne font rien quand elles sont piochées, mais elles prennent de la place et limitent les options. C'est vicieux, et c'est le but !

Braquage

Prenez un **jeton Butin** de votre choix sur votre position (intérieur ou toit, mais pas les deux à la fois) et posez-le face cachée sur votre **carte Personnage**. Pas de butin sur votre position ? L'action est sans effet.

Coup de poing

Choisissez un bandit sur votre **même position**. Prenez un **jeton Butin** sur sa carte Personnage et posez-le sur votre position (il le « laisse tomber »). Si c'est une bourse, vous ne pouvez pas regarder sa valeur. Ensuite, déplacez le bandit victime dans un **wagon adjacent**, au même étage (vous choisissez la direction, sauf dans la locomotive où on recule, et dans le wagon de queue où on avance).

Marshal

Déplacez le **pion Marshal** d'un wagon à l'intérieur du train, dans la direction de votre choix. Le Marshal ne monte jamais sur le toit.

Le Marshal, terreur des bandits

Le **Marshal** est votre ennemi à tous. Chaque fois qu'un bandit se retrouve à l'intérieur du même wagon que le Marshal (que ce soit le bandit qui arrive ou le Marshal qu'on déplace), le bandit doit immédiatement **fuir sur le toit** de ce wagon et reçoit une **carte Balle neutre** sur sa pioche. Un bandit ne peut jamais rester à l'intérieur avec le Marshal, jamais !

Conseil stratégique : le Marshal est un outil redoutable. Déplacez-le vers un wagon où se trouvent vos rivaux pour les forcer à monter sur le toit et leur coller une balle neutre. C'est méchant, mais c'est le Far West !

Les personnages et leurs pouvoirs

Chaque bandit a un **pouvoir spécial** qui le rend unique. Comme dans [Galérapagos](#) où chaque joueur a ses atouts, ici vos capacités vont orienter votre style de jeu.

Ghost

Ghost est discret. Au **premier tour de table** de chaque manche, il peut jouer sa carte Action **face cachée** sur la pile commune. Personne ne saura ce qu'il prépare !

Belle

Belle est charmante. Elle ne peut pas être choisie comme cible d'un **Tir** ou d'un **Coup de poing** s'il existe un autre bandit qui pourrait être ciblé à sa place.

Cheyenne

Cheyenne est une pickpocket née. Quand elle donne un **Coup de poing** et que la victime lâche

une **bourse**, Cheyenne la récupère directement sur sa carte Personnage au lieu de la laisser au sol. Si c'est un bijou ou une cagnotte, le butin tombe normalement.

Django

Django frappe fort. Quand il touche un bandit avec un **Tir**, la victime recule d'un wagon **dans le sens du tir** (en plus de recevoir la balle). Impossible d'éjecter quelqu'un hors du train, cependant.

Tuco

Tuco tire à travers le plancher. Il peut viser un bandit qui se trouve **dans le même wagon** mais à l'autre étage (intérieur/toit).

Doc

Doc est le plus malin. Au début de chaque manche, il pioche **7 cartes** au lieu de 6. Une carte de plus, c'est un choix de plus !

[IMAGE_FIN]

Les cartes Manche et leurs particularités

Conditions spéciales des tours de table

Les cartes Manche peuvent modifier le déroulement de la phase de Plan :

- **Normal** : les cartes sont jouées face visible.
- **Tunnel** : les cartes sont jouées **face cachée**. Personne ne sait ce que les autres programment !
- **Accélération** : chaque joueur joue **deux fois de suite** à son tour (deux cartes, ou une carte + 3 cartes piochées, ou 6 cartes piochées).
- **Aiguillage** : le sens de jeu s'inverse (sens inverse des aiguilles d'une montre), en commençant toujours par le Premier Joueur.

Les événements de fin de manche

Certaines cartes Manche déclenchent un **événement** après la phase d'Action :

- **Marshal en colère** : le Marshal tire sur les bandits sur le toit de son wagon (balle neutre chacun), puis avance d'un wagon vers l'arrière (sauf s'il est déjà dans le wagon de queue).
- **Potence tournante** : tous les bandits sur un toit sont déplacés sur le **toit du wagon de queue**.
- **Freinage** : tous les bandits sur un toit avancent d'un wagon vers l'**avant** du train.
- **Prenez tout !** : la deuxième **cagnotte** (1000\$) est placée à l'intérieur du wagon du Marshal.
- **Rébellion des passagers** : les bandits à l'**intérieur** des wagons reçoivent chacun une balle neutre.
- **Vol à la tire** : chaque bandit **seul sur une position** peut y prendre une bourse s'il en reste.
- **Vengeance du Marshal** : chaque bandit sur le toit du wagon du Marshal perd sa bourse de **plus faible valeur**.
- **Prise d'otage du conducteur** : chaque bandit sur la locomotive (intérieur ou toit) gagne **250\$**.

Fin de partie et décompte des points

La partie s'arrête après les **5 manches**. Chaque joueur additionne la valeur de tous les **jetons Butin** sur sa carte Personnage.

Le titre d'**As de la gâchette** est décerné au joueur à qui il reste le **moins de cartes Balle** dans son barillet (celui qui a le plus tiré). Ce titre vaut **1000\$** bonus. En cas d'égalité pour ce titre, tous les joueurs concernés reçoivent le bonus.

Le joueur le plus riche gagne ! En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a reçu le **moins de balles** au cours de la partie.

Type de butin	Valeur
Bourse	250\$ à 500\$
Bijou	500\$
Cagnotte	1000\$
As de la gâchette (bonus)	1000\$

Précisions importantes et cas particuliers

Règles à ne pas oublier

- Vous ne pouvez **jamais quitter le train**. Si un effet vous pousse au-delà du wagon de queue ou de la locomotive, vous restez sur place.
- Si le stock de **balles neutres** est épuisé, les bandits ne reçoivent tout simplement plus de balles du Marshal ou des événements. La pile est alors définitivement écartée.
- La valeur des **bourses** reste toujours cachée de vos adversaires. Vous pouvez consulter les vôtres à tout moment.
- Les **actions sont obligatoires** : si votre action programmée peut être réalisée, vous devez la faire.

Variante experts

Pour plus de contrôle, vous pouvez ajouter une **défausse** à droite de votre pioche. Au début de la phase de Plan, défaussez les cartes Balle piochées pour alléger votre main. En fin de phase de Plan, gardez en main les cartes utiles et défaussez le reste. Les cartes Action résolues vont dans la défausse face visible, mais les balles reçues vont toujours sur le dessus de votre pioche face cachée. Au début de chaque manche, complétez votre main jusqu'à 6 cartes. Quand votre pioche est vide, mélangez votre défausse pour en faire une nouvelle pioche. Si vous êtes fan de jeux où la gestion de main est centrale, comme dans [Qwirkle](#), cette variante devrait vous plaire.

Règles spéciales pour 2 joueurs

Mise en place à deux

Utilisez la locomotive et 4 wagons. Chaque joueur choisit une **équipe de 2 personnages** et prend tout le matériel correspondant (cartes, pions, bourses). Pour une première partie, les équipes recommandées sont : Tuco + Cheyenne contre Doc + Django. Placez un bandit de chaque équipe dans les deux derniers wagons.

Parmi les cartes Action de vos deux personnages, retirez les doublons et une carte Marshal d'un des deux personnages. Vous devez avoir **11 cartes** : 2 Tir, 2 Coup de poing, 2

Déplacement, 2 Changement d'étage, 2 Braquage et 1 Marshal. Mélangez le tout pour former votre pioche unique.

Adaptations à deux

Le jeu à 2 se joue obligatoirement avec la **variante experts**. Le but est d'être l'**équipe la plus riche**. Il n'y a pas de titre d'As de la gâchette. Quand un bandit est touché, la balle va sur la pioche du joueur qui contrôle ce bandit. Attention : il est possible de tirer accidentellement sur son propre coéquipier ! Si vous cherchez d'autres jeux qui fonctionnent bien à deux, jetez un oeil aux [règles de la Bataille Navale](#), un classique indémodable du duel.