

# BELLE

*Belle a toujours eu un faible pour les bijoux. Faites attention, elle pourrait bien se servir de ses charmes pour vous piquer les vôtres...*

**MATÉRIEL** 8 cartes Action (2 Déplacements, 1 Coup de poing, 2 Braquages, 2 Attractions, 1 Vol), 7 jetons Bijou.

*Cette mini-extension se joue uniquement avec le jeu de base Colt Express (sans autre extension). Elle fait jouer Belle non par un joueur, mais par le jeu lui-même. Ainsi Belle peut gagner la partie.*

**MISE EN PLACE** Installez le jeu comme habituellement en plaçant **Belle à droite du Premier joueur**. Puis remplacez le paquet d'Actions de Belle par le paquet d'Actions ci-joint. Placez un Bijou par Wagon en plus des butins habituels (sauf dans la Locomotive) et donnez un Bijou à Belle en lieu et place de la Bourse de 250\$. Les Bijoux restants sont remis dans la boîte.

**PHASE DE PLAN** Aux tours de Belle, prenez au hasard la première carte de son paquet d'Actions et posez-la sur la pile commune.

**ACTIONS** Appliquez les règles du jeu de base sauf pour les exceptions suivantes.



Le **Déplacement** de Belle se fait en direction de la partie du train (avant ou arrière) **où se trouvent le plus de Bijoux** sur le sol et vers l'avant en cas d'égalité.



Le **Coup de poing** de Belle cible **tous les Bandits présents sur sa position** et les envoie si possible vers l'arrière du train.



Le **Vol** permet à Belle de prendre **1 Bijou à chaque Bandit** présent sur la même position qu'elle.



L'**Attraction** permet à Belle de déplacer **tous les Bandits vers sa position** ; s'ils sont dans le même Wagon, à un étage différent, ils doivent changer d'étage. S'ils sont dans un autre Wagon que celui où se trouve Belle, ils doivent se rapprocher de Belle, sans changer d'étage.



Lors d'un **Braquage** ou d'un **Coup de poing**, Belle prend ou fait tomber les butins dans l'ordre suivant :



## BALLES REÇUES PAR BELLE

Quand Belle reçoit une Balle, celle-ci est placée devant sa fiche Personnage ; elle ne se mélange pas à sa pioche. Si **3 cartes Balle** ou plus sont présentes devant sa fiche au moment de résoudre une Action de Belle, ignorez cette carte Action puis écarterez trois des Balles reçues.

**BELLE ET LE MARSHAL** Belle peut rester sur la même position que le Marshall. Elle ne reçoit pas de Balle Neutre et ne fuit pas sur le toit lorsqu'elle le rencontre. Elle peut aussi donner un **Coup de poing** au Marshall.

**EVENEMENTS** Belle est sensible aux événements de fin de Manche comme les autres Bandits. Belle conserve sa capacité spéciale.

**FIN DE PARTIE** Belle ne participe pas au titre d'As de la Gâchette. Belle gagne si elle est plus riche que tous les autres Bandits.

© 2018 Ludonaute, © 2018 Colt Express  
Un jeu de Christophe Raimbault  
Illustré par Jordi Valbuena  
Plus d'informations sur [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)

# CHEYENNE

*Cheyenne a troqué son Colt contre un arc. Méfiez-vous, elle est bien plus précise avec ses flèches, d'autant que celles-ci sont empoisonnées...*

**MATÉRIEL** 8 cartes Action (4 Déplacements spéciaux, 1 Changement d'étage, 2 Braquages, 1 Arc), 6 cartes Flèche empoisonnée, 6 jetons Antidote numérotés.

*Cette mini-extension se joue uniquement avec le jeu de base Colt Express (sans autre extension). Elle fait jouer Cheyenne non par un joueur, mais par le jeu lui-même. Ainsi Cheyenne peut gagner la partie.*

**MISE EN PLACE** Installez le jeu comme habituellement en plaçant **Cheyenne à droite du Premier joueur**. Puis remplacez le paquet d'Actions de Cheyenne par le paquet d'Actions ci-joint. Donnez-lui une Bourse de 250\$. Remplacez les Balles de Cheyenne par les Flèches. Placez un Antidote par Wagon, en faisant correspondre les numéros, le Wagon de queue étant le Wagon n°1.

**PHASE DE PLAN** Aux tours de Cheyenne, prenez au hasard la première carte de son paquet d'Actions et posez-la sur la pile commune.

**ACTIONS** Appliquez les règles du jeu de base sauf pour les exceptions suivantes. La résolution des **Déplacements spéciaux** s'effectue dans l'ordre des icônes sur la carte, de gauche à droite.



Lors d'un **Braquage**, Cheyenne prend le Butin dans l'ordre de priorité suivant :



Cheyenne se déplace, si possible, de **2 Wagons à l'intérieur du train ou 4 Wagons sur le toit**, en direction de la partie du train où se trouvent le plus de Bandits, vers l'avant en cas d'égalité. Elle est autorisée à traverser la position du Marshal sans subir son effet (sauf si elle s'arrête sur sa position). Puis, elle prend une **Bourse au hasard à chacun des Bandits** présents sur sa position.



Cheyenne se déplace, si possible, **d'un Wagon à l'intérieur du train ou 2 Wagons sur le toit**, en direction de la partie du train où se trouvent le plus de Bandits, vers l'avant en cas d'égalité. Puis elle descend si possible. Enfin, elle prend une **Bourse au hasard à chacun des Bandits** présents sur sa position. L'**Arc** de Cheyenne cible **tous les Bandits à portée de tir, y compris Belle**. Chaque cible reçoit une **Flèche empoisonnée** qu'elle ajoute à sa pioche et qui fonctionne comme une Balle. Si Cheyenne n'a pas assez de flèches pour tirer sur toutes ses cibles, elle ne tire pas ce tour.

## BALLES REÇUES PAR CHEYENNE

Quand Cheyenne reçoit une Balle, celle-ci est placée devant sa fiche Personnage ; elle ne se mélange pas à sa pioche. Si **3 cartes Balle** ou plus sont présentes devant sa fiche au moment de résoudre une Action de Cheyenne, ignorez cette carte Action puis écarterez trois des Balles reçues.

Cheyenne est sensible aux événements de fin de Manche comme les autres Bandits. **ANTIDOTE** Les joueurs peuvent obtenir un **Antidote en jouant un Braquage** dans un Wagon où se trouve un Antidote. Un **Coup de poing** peut faire perdre un Antidote à un adversaire. À la fin de chaque Manche, un joueur peut utiliser un ou plusieurs des Antidotes en sa possession pour se séparer d'autant de Flèches empoisonnées de sa pioche. Les Flèches sont données à Cheyenne, qui pourra les réutiliser. Les Antidotes sont replacés dans leur Wagon de départ.

**FIN DE PARTIE** Si un joueur a une **Flèche empoisonnée ou plus dans sa pioche à la fin de la partie, il ne peut pas gagner**, même s'il est le Bandit le plus riche. Cheyenne ne participe pas au titre d'As de la gâchette. Cheyenne gagne si elle est le Bandit le plus riche parmi les Bandits non empoisonnés.

© 2018 Ludonaute, © 2018 Colt Express  
Un jeu de Christophe Raimbault  
Illustré par Jordi Valbuena  
Plus d'informations sur [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)

# DJANGO

*Django a un faible pour la dynamite. Ne restez pas trop près de lui.*

## MATÉRIEL

8 cartes Action (2 Déplacements, 1 Changement d'étage, 2 Tirs, 2 Coups de poing, 1 Explosion), 5 jetons Dynamite, 12 jetons Expulsion de valeur 500\$.

*Cette mini-extension se joue uniquement avec le jeu de base Colt Express (sans autre extension). Elle fait jouer Django non par un joueur, mais par le jeu lui-même. Ainsi Django peut gagner la partie.*

**MISE EN PLACE** Installez le jeu comme habituellement en plaçant **Django à droite du Premier joueur**. Puis remplacez le paquet d'Actions de Django par le paquet d'Actions ci-joint. Ne donnez pas à Django de Bourse de 250\$. Placez le pion Django dans le 3ème Wagon en partant de la queue du train. Donnez à chaque joueur 2 jetons Expulsion. Les jetons restants sont remis dans la boîte. Placez les Dynamites à portée de main.

**Au début de chaque Manche**, placez une **Dynamite** dans le Wagon où se trouve Django, s'il n'y en a pas déjà une.

**PHASE DE PLAN** Aux tours de Django, prenez au hasard la première carte de son paquet d'Actions et posez-la sur la pile commune.

**ACTIONS** Appliquez les règles du jeu de base sauf pour les exceptions suivantes.



Le **Tir** et le **Coup de poing** de Django fait reculer **toutes les cibles potentielles y compris Belle**. Django peut donc distribuer plusieurs Balles pendant le même Tir. Ces cibles peuvent ainsi être **expulsées du train** si elles se trouvaient dans le Wagon de queue ou la Locomotive. Si Django parvient à vider son Colt, il utilise les Balles Neutres lorsqu'il tire.



Le **Déplacement** de Django se fait toujours en direction de la partie du train où se trouvent le plus de Bandits, vers l'avant en cas d'égalité, d'**un Wagon à l'intérieur et de 2 Wagons sur le toit**.

Le **Coup de poing** de Django envoie préférentiellement les cibles **vers l'arrière** du train et fait tomber les Butins dans l'ordre suivant :



L'action **Explosion** déclenche toutes les Dynamites présentes dans le train. **Tous les Bandits (sauf Django)** à l'intérieur et sur le toit du Wagon où une Dynamite explose sont **expulsés du train**. Le Marshal est insensible à la Dynamite. Les Butins présents à l'intérieur du Wagon qui explose sont déplacés sur le toit de ce Wagon, et inversement.

**EXPULSION** Les Bandits expulsés, à cause d'une explosion ou d'une action de Django, donnent un jeton Expulsion à Django, s'ils en ont. Puis les pions des Bandits expulsés sont placés sur le côté du Wagon d'où ils ont été expulsés. Ils utiliseront leur prochaine action pour remonter **à l'intérieur de ce Wagon**. **Cette Action sera, par conséquent, annulée.**

Les jetons Expulsion ne peuvent pas être perdus par les Bandits autrement qu'en étant expulsés du train.

## BALLES REÇUES PAR DJANGO

Quand Django reçoit une Balle, celle-ci est placée devant sa fiche Personnage ; elle ne se mélange pas à sa pioche. Si **3 cartes Balle** ou plus sont présentes devant sa fiche au moment de résoudre une Action de Django, ignorez cette carte Action puis écartez trois des Balles reçues.

Django est sensible aux événements de fin de Manche comme les autres Bandits.

**FIN DE PARTIE** Si Django possède **tous les jetons Expulsion**, il gagne **immédiatement** la partie. Sinon, Django peut gagner à la fin de la partie s'il est plus riche que tous les autres Bandits. Django ne participe pas au titre d'As de la gâchette. Les jetons Expulsion comptent dans le butin des Bandits.

© 2018 Ludonaute, © 2018 Colt Express  
Un jeu de Christophe Raimbault  
Illustré par Jordi Valbuena  
Plus d'informations sur [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)

# DOC

*Obtenir le respect de Doc n'est pas facile, mais ça pourrait en valoir la chandelle. Il a plus d'un as dans sa manche...*

**MATÉRIEL** 8 cartes Action (2 Tirs, 2 Déplacements, 1 Changement d'étage, 1 Braquage, 1 Coup de poing, 1 Partie de Poker), 1 carte Respect de Doc, 6 cartes Balle spéciales, 6 jetons Mise, 1 jeton Bourse. Cette mini-extension se joue uniquement avec le jeu de base Colt Express (sans autre extension). Elle fait jouer Doc non par un joueur, mais par le jeu lui-même. Ainsi **Doc peut gagner la partie.**

**MISE EN PLACE** Installez le jeu comme habituellement en plaçant **Doc à droite du Premier joueur**. Puis remplacez le paquet d'Actions de Doc par le paquet d'Actions ci-joint. Remplacez les Balles du jeu de base par les **Balles spéciales** de Doc. Donnez-lui **2 Bourses de 250\$** au lieu d'une. Le joueur placé à la droite de Doc prend la carte **Respect de Doc** et la place devant lui. Les 6 jetons Mise sont mélangés face cachée et placés sur le côté du train pour constituer une réserve.

**PHASE DE PLAN** Aux tours de Doc, prenez au hasard la première carte de son paquet d'Actions et posez-la sur la pile commune.

**ACTIONS** Appliquez les règles du jeu de base sauf pour les exceptions suivantes.

**RESPECT DE DOC** Quand un Bandit tire sur Doc ou lui donne un Coup de poing, il prend la carte Respect de Doc devant lui. Le Bandit qui possède le Respect de Doc prend toutes les décisions à la place de Doc qui suit les mêmes règles que les autres Bandits.



**BALLES SPÉCIALES** Le Bandit blessé par une **Balle spéciale** suite à un Tir de Doc garde cette carte visible devant lui et **subit l'effet ci-dessous jusqu'à la fin de la Manche en cours.**



Les Tirs, les Changements d'étage, les Coups de poing, les Déplacements du Bandit blessé sont annulés.



Le Bandit blessé laisse tomber sur sa position son butin de plus haute valeur (au hasard pour les Bourses).



**PARTIE DE POKER** La résolution de la Partie de Poker suspend la phase d'Action. Tous les Bandits qui possèdent au moins un Butin **doivent participer**. Le joueur qui a le Respect de Doc prend un jeton Mise au hasard dans la réserve. Puis chaque participant y ajoute un Butin de son choix, face cachée. Le joueur qui a le Respect de Doc consulte les jetons Mise et Butins reçus. Il donne **deux jetons à Doc**, puis un jeton à chacun des participants sauf un. Un des participants quittera la Partie de Poker sans avoir récupéré de Butin. Une fois acquis, un jeton Mise ne peut jamais plus être perdu par son propriétaire. Il ne pourra donc pas être utilisé lors d'une Partie de Poker ultérieure.

**BALLES REÇUES PAR DOC** Quand Doc reçoit une Balle, celle-ci est placée devant sa fiche Personnage ; elle ne se mélange pas à sa pioche. Si **3 cartes Balle** ou plus sont présentes devant sa fiche au moment de résoudre une Action de Doc, ignorez cette carte Action puis écartez trois des Balles reçues.

Doc est sensible aux événements de fin de Manche comme les autres Bandits.

**FIN DE PARTIE** Les jetons Mise sont ajoutés aux Butins possédés par les Bandits, Doc compris. Doc participe au titre d'As de la Gachette. Le Bandit le plus riche gagne la partie.

# GHOST

*Ghost a toujours rêvé d'acquiescer cette fameuse cagnotte !  
Rusé comme un renard, il pourrait bien arriver à ses fins...*

**MATÉRIEL** 8 cartes Action (2 Braquages de la Cagnotte OU Déplacement, 1 Braquage de la Cagnotte OU Changement d'étage, 1 Coup de poing OU Déplacement, 1 Tir, 1 Coup de poing, 1 Changement d'étage-Tir, 1 Marshal), 1 jeton Cagnotte spéciale de valeur 1500\$.

*Cette mini-extension se joue uniquement avec le jeu de base Colt Express (sans autre extension). Elle fait jouer Ghost non par un joueur mais par le jeu lui-même. Ainsi Ghost peut gagner la partie.*

**MISE EN PLACE** Installez le jeu comme habituellement en plaçant **Ghost à droite du Premier joueur**. Puis remplacez le paquet d'Actions de Ghost par le paquet d'Actions ci-joint. Remplacez la Cagnotte du jeu de base par la Cagnotte spéciale et placez-la dans la Locomotive. Ne donnez pas de Bourse de 250\$ à Ghost.

**PHASE DE PLAN** Aux tours de Ghost, prenez au hasard la première carte de son paquet d'Actions et posez-la sur la pile commune. La première carte de chaque Manche est placée face cachée.

**ACTIONS** Appliquez les règles du jeu de base sauf pour les exceptions suivantes.



L'action **Déplacement** doit toujours rapprocher Ghost de la Cagnotte spéciale ou du Bandit qui la possède.

**Sur le toit**, Ghost se déplace, si possible, de **deux Wagons**, sinon d'un seul, notamment si la Cagnotte ne se situe qu'à un seul Wagon de distance.



L'action **Braquage de la Cagnotte** fait ramasser à Ghost la Cagnotte spéciale sur sa position. S'il possède déjà la Cagnotte spéciale, rien ne se passe.



L'action **Marshal** de Ghost doit, si possible, éloigner le Marshal de la Cagnotte spéciale.



L'action **Changement d'étage-Tir** est résolue dans cet ordre.



Le **Tir** et le **Coup de poing** de Ghost touchent **toutes les cibles potentielles y compris Belle**. Ghost peut donc distribuer plusieurs Balles pendant le même Tir. Si Ghost parvient à vider son Colt, il utilise les Balles Neutres lorsqu'il tire.



Le **Tir** de Ghost fait perdre la Cagnotte spéciale au Bandit qui la possède s'il est ciblé. La Cagnotte spéciale est déposée sur la position du Bandit ciblé.

Le **Coup de poing** de Ghost envoie préférentiellement les cibles **vers l'arrière** du train et fait tomber les butins dans l'ordre suivant :



**LES ACTIONS "OU"** Si Ghost possède la **Cagnotte spéciale** ou si Ghost est sur la **position de la Cagnotte spéciale** (au sol ou en possession d'un Bandit), il réalise la première action (en haut sur la carte) : Braquage ou Coup de poing.

Si Ghost n'est pas sur la position de la Cagnotte, il réalise la deuxième action (en bas sur la carte) : Déplacement ou Changement d'étage.

## BALLES REÇUES PAR GHOST

Quand Ghost reçoit une Balle, celle-ci est placée devant sa fiche Personnage ; elle ne se mélange pas à sa pioche. Si **3 cartes Balle** ou plus sont présentes devant sa fiche au moment de résoudre une Action de Ghost, ignorez cette carte Action puis écartez trois des Balles reçues.

Ghost est sensible aux événements de fin de Manche comme les autres Bandits.

**FIN DE PARTIE** Si **Ghost possède la Cagnotte spéciale** à la fin de la partie, il gagne, quel que soit le butin des autres Bandits ; tous les joueurs humains ont perdu. Le titre d'As de la Gachette est forcément attribué à un joueur humain. Sinon, c'est le joueur le plus riche qui gagne.

© 2018 Ludonaute, © 2018 Colt Express  
Un jeu de Christophe Raimbault  
Illustré par Jordi Valbuena  
Plus d'informations sur [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)

# TUCO

*Tuco n'a pas du tout envie de se retrouver face au Marshal, son ami d'enfance contre lequel il garde une rancune tenace. Il tire sur tout ce qui bouge pour soulager ses nerfs.*

**MATÉRIEL** 8 cartes Action (2 Déplacements, 1 Coup de poing, 3 Tirs, 1 Marshal, 1 Permutation), 6 cartes Balle et 6 jetons Wanted de valeur 500\$.

*Cette mini-extension se joue uniquement avec le jeu de base Colt Express (sans autre extension). Elle fait jouer Tuco non par un joueur, mais par le jeu lui-même. Ainsi Tuco peut gagner la partie.*

**MISE EN PLACE** Installez le jeu comme habituellement en plaçant Tuco à droite du Premier joueur. Puis remplacez le paquet d'Actions de Tuco par le paquet d'Actions ci-joint. Ajoutez les 6 Balles supplémentaires aux 6 Balles du jeu de base. Donnez à Tuco autant de jetons Wanted que de Bandits autres que Tuco mais ne lui donnez pas de Bourse de 250\$.

**PHASE DE PLAN** Aux tours de Tuco, prenez au hasard la première carte de son paquet d'Actions et posez-la sur la pile commune.

**ACTIONS** Appliquez les règles du jeu de base sauf pour les exceptions suivantes.



Le **Déplacement** de Tuco se fait toujours en direction de la partie du train où se trouvent le plus de Bandits, vers l'avant en cas d'égalité.



Le **Tir** et le **Coup de poing** de Tuco touchent **toutes les cibles potentielles y compris Belle**. Tuco peut donc distribuer plusieurs Balles pendant le même Tir. Tuco conserve son pouvoir de Tir à travers le toit. Si Tuco parvient à vider ses deux chargeurs (12 Balles), il utilise les Balles Neutres lorsqu'il tire.



La **Permutation** échange les positions du Marshal et de Tuco.



Le **Coup de poing** de Tuco envoie préférentiellement les cibles vers l'arrière du train et fait tomber les Butins dans l'ordre suivant :



>



>



L'action **Marshal** de Tuco éloigne le Marshal de Tuco, si possible.

**RENCONTRE** Si une action jouée par un Bandit (Marshal ou Coup de poing ou Tir de Django) amène le Marshal et Tuco sur la même position, Tuco ne reçoit pas de Balle Neutre, mais il **donne un jeton Wanted** au Bandit responsable de la rencontre, **si ce dernier n'en a pas déjà obtenu un**. Si Tuco rencontre le Marshal suite à un de ses propres Déplacements, il ne perd pas de jeton Wanted.

Chaque fois que Tuco et le Marshal se rencontrent, **Tuco est déplacé** dans la Locomotive. Si la rencontre a lieu dans la Locomotive, Tuco est déplacé dans le Wagon de queue.

## BALLES REÇUES PAR TUCO

Quand Tuco reçoit une Balle, celle-ci est placée devant sa fiche Personnage ; elle ne se mélange pas à sa pioche. Si **3 cartes Balle** ou plus sont présentes devant sa fiche au moment de résoudre une Action de Tuco, ignorez cette carte Action puis écartez trois des Balles reçues.

Tuco est sensible aux événements de fin de Manche comme les autres Bandits.

**FIN DE PARTIE** Tuco ne participe pas au titre d'As de la gâchette. Le Butin de Tuco est de 250\$ par Balle qu'il a tirée (maximum 3000\$), auxquels s'ajoutent les Wanted qu'il lui reste. Les Wanted éventuellement gagnés par les joueurs sont comptabilisés dans leur butin. Tuco gagne s'il est plus riche que tous les autres Bandits.

© 2018 Ludonaute, © 2018 Colt Express  
Un jeu de Christophe Raimbault  
Illustré par Jordi Valbuena  
Plus d'informations sur [www.coltexpress.fr](http://www.coltexpress.fr)