

COLT EXPRESS

CONVOYEURS & TRAIN BLINDÉ

Un jeu de Christophe Rimbault
Illustré par Jordi Valbuena

LES RÈGLES

Matériel	2
Principe du jeu	3
Mise en place	4
Le jeu en nombre impair	4
Les Manches	6
Les Actions	8
Le Train blindé	10
Les Bandits	11
La fin de partie	12

Éditeur



Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2022 Ludonaute
- Tous droits réservés



Règles en vidéo

Cette extension ne peut être jouée
qu'avec le jeu de base.

MATÉRIEL

LE TRAIN BLINDÉ



★ 3 Wagons Blindés et leurs pions Convoyeur



★ 1 Locomotive

★ 1 Wagon Tender

★ 1 Wagon Armurerie

★ 1 Wagon Infirmierie



Pour le montage du Train blindé, suivez les instructions de montage présentes dans le jeu de base.

LES CARTES

★ 21 cartes Manche dont :

● 7 cartes Manche pour 2 à 4 Bandits



● 7 cartes Manche pour 5 Bandits et plus



● 7 cartes Charge de Cavalerie (3 mode normal et 4 mode trahison)



★ 9 cartes Coup de Pouce (1 pour chaque Bandit du jeu de base, 1 pour Mei - Bandit disponible dans l'extension *Marshal & Prisonniers* - 1 pour chaque Bandit de la présente extension)



★ 10 cartes Balle Neutre



LES JETONS

Les Butins

★ 5 Bagages (300\$, 400\$, 500\$, 600\$ et 700\$)



★ 2 Bourses de 250\$



★ 1 Cagnotte de 1000\$



★ 3 Pépites (0\$, 0\$ et 1500\$)



★ 3 Documents secrets (1 bleu de 4000\$, 1 rouge de 4000\$, 1 neutre sans valeur)



Jetons divers

★ 10 Badges d'équipe (5 bleus et 5 rouges)

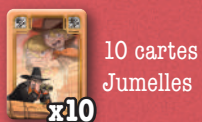


★ 1 jeton Bande Organisée de 1500\$



Pour II Professore

★ 16 cartes dont :



10 cartes Jumelles



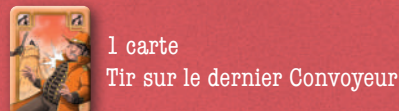
1 carte Coup de pouce



1 carte Tir rapide



3 cartes Machination



1 carte Tir sur le dernier Convoyeur

LE MATÉRIEL DES NOUVEAUX BANDITS

Pour chacun des 2 nouveaux Bandits Misty et Les Twinzz

★ 22 cartes dont :

- 1 carte Personnage
- 6 cartes Balle



- 10 cartes Action de base



- 1 carte Idée Géniale, 1 carte Prisonnier, 1 carte Wanted et 1 carte Objectif du Marshal (utilisables uniquement dans l'extension *Marshal & Prisonniers*)



- 1 carte Chevauchée (utilisable uniquement dans l'extension *Chevaux & Diligence*)



★ 1 pion Bandit



★ 1 pion Cheval (utilisable uniquement dans l'extension *Chevaux & Diligence*)



★ 1 fiche Personnage



★ 1 marqueur Butin de Il Professore



★ 1 fiche Personnage



PRINCIPE DU JEU

Dans cette extension, vous incarnez un Bandit, membre d'une des deux équipes - la bleue ou la rouge - qui s'affrontent dans la course aux Butins. Votre but : faire partie de l'équipe la plus riche en fin de partie.

En plus des Butins habituels, de nouveaux Butins (Pépites, Bagages, Documents secrets) ainsi qu'une nouvelle récompense (Bande Organisée) peuvent vous enrichir.

Vous commencez la partie dans le train du jeu de base, nommé « Train de départ ». Le train de cette extension, nommé « Train blindé » et le Train de départ vont se croiser au fur et à mesure des manches jusqu'à se séparer en fin de partie.

À la fin de la partie, seuls les Bandits qui réussissent à retourner dans le Train de départ comptabilisent leurs Butins pour le total de leur équipe. Les Bandits qui terminent le jeu dans le Train blindé n'augmentent pas le score de leur équipe et sont éliminés. Attention, si vous jouez en mode trahison, il se peut qu'un seul Bandit remporte la partie.

MISE EN PLACE



Formez deux équipes composées du même nombre de Bandits. Si vous êtes en nombre impair, Il Professore complète l'équipe en sous-effectif. Consultez les encarts rouges.

Placez-vous autour de la table de manière à alterner un Bandit de chaque équipe. Ainsi 2 Bandits d'une même équipe ne peuvent pas se retrouver côte à côte, sauf quand on est en nombre impair.

Chaque équipe choisit une couleur, rouge ou bleu, et chaque membre reçoit un Badge d'Équipe de cette couleur.



Formez la réserve de 23 Balles Neutres (13 du jeu de base et 10 de l'extension) et placez-les au centre de la table ainsi que le jeton Bande Organisée.

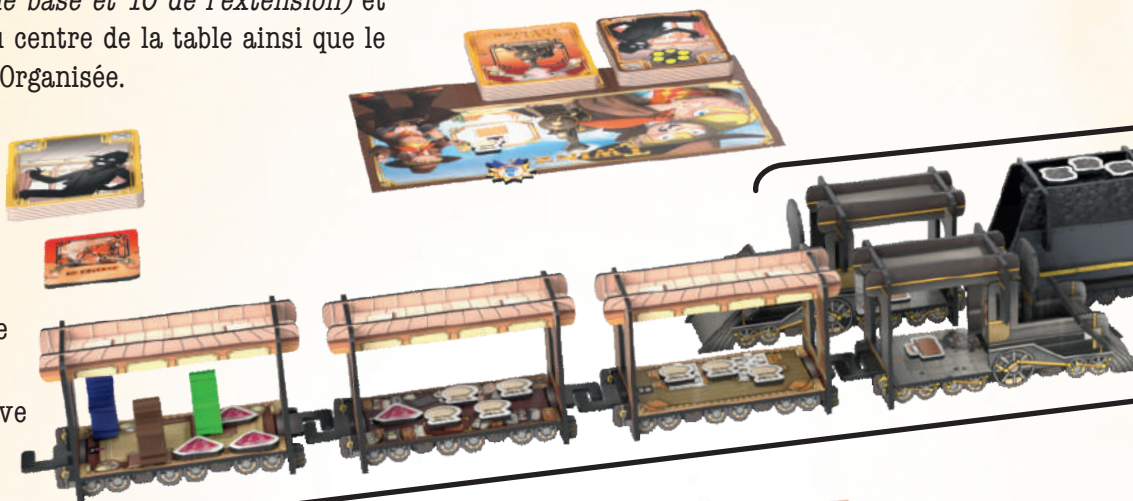


Mettez en place le **Train de départ** :

Placez la Locomotive suivie des 3 Wagons du jeu de base dans l'ordre de votre choix : le Restaurant, le Wagon à bagages et la Première Classe.

Après avoir écarté autant de Bourses de 250\$ que de Bandits en jeu, placez les Butins dans les Wagons selon les règles habituelles.

Placez tous les pions des Bandits en jeu dans le Wagon de queue du Train de départ.



LE JEU EN NOMBRE IMPAIR IL PROFESSORE



MISE EN PLACE

Il Professore a toujours un tour dans son sac. Blessé de guerre, il n'a jamais pu remonter à cheval et il ne se risquerait pas à monter directement dans le train. Mais il observe toujours son équipe depuis son promontoire avec son fusil Springfield Model 1861.

Ce Bandit met en œuvre un matériel spécifique et intervient dans le jeu de manière **automatique**. Il vient prêter main-forte à l'équipe en sous-effectif.

1. Placez la fiche de Il Professore accompagnée du Badge Équipe aux couleurs de l'équipe en sous-effectif entre deux membres de l'équipe adverse.

2. Ne donnez pas de Bourse de 250\$ à Il Professore, mais placez le marqueur Butin d'Il Professore sur la position la plus basse de sa piste Plan Machiavélique sur sa fiche Bandit.



Mettez en place le **Train blindé** :

Formez le Train blindé en plaçant dans l'ordre : Locomotive - Wagon Tender - Wagon Blindé - Wagon Armurerie - Wagon Blindé - Wagon Infirmerie - Wagon Blindé.

Placez la Locomotive du Train blindé à côté de la Locomotive du Train de départ, mais en sens inverse.

Placez 1 Gatling sur le Toit du Wagon Armurerie ainsi que sur le Toit du Wagon Infirmerie. Placez aussi 1 Bagage pris au hasard face cachée à l'intérieur de chacun de ces 2 Wagons.

Placez 1 Bagage face cachée, au hasard, sur le Toit de chacun des 3 Wagons Blindés.

Placez 1 Document secret, face cachée, au hasard, à l'intérieur de chacun des 3 Wagons Blindés.

Placez 1 Convoyeur sur le Toit du premier et du dernier Wagon Blindé, et 1 Convoyeur à l'Intérieur du Wagon Blindé central.

Placez les 3 Pépites, faces cachées, sans les regarder, sur le Wagon Tender.

Placez 1 Cagnotte dans la Locomotive.



En fonction du nombre de Bandits

en jeu, composez une pile de 5 cartes Manche prises au hasard : 4 cartes Manche pour 2 à 4 Bandits ou 4 cartes Manche pour 5 Bandits et plus, puis, sous la pile, 1 carte Charge de Cavalerie, mode normal ou trahison au choix (voir page 10, Les cartes Charge de Cavalerie).

Conseil : pour vos premières parties, utilisez les cartes Charge de Cavalerie du mode normal.



Prenez les éléments associés au Bandit que vous incarnez : votre

fiche Personnage, vos 6 cartes

Balle et 1 Butin de 250\$ que vous posez face cachée sur votre fiche Bandit.

Formez votre pioche personnelle avec les 10 cartes Action suivantes : 2 Déplacement, 2 Tir, 2 Braquage, 1 Coup de poing, 2 Changement d'étage et 1 Coup de pouce. (Les cartes Marshal sont remises dans la boîte, elles ne sont pas utilisées dans cette extension.)

Cas particulier pour une partie à 3 : la carte Coup de Pouce du Bandit faisant équipe avec Il Professore ne sert pas. Rangez-la dans la boîte.

Mélangez-les et placez la pile face cachée sur votre fiche Personnage, à côté des 6 cartes Balle.

La partie peut débuter.

3. Prenez les cartes Jumelles correspondant aux Bandits en jeu et ajoutez-les aux cartes suivantes pour former la pioche de Il Professore :

- À 3 Bandits : 2 Machination, 1 Tir rapide, 1 Tir sur le dernier Convoyeur, 1 Coup de pouce Bonus.

- À 5 Bandits : 2 Machination, 1 Tir rapide, 1 Tir sur le dernier Convoyeur.

- À 7 Bandits : 3 Machination, 1 Tir rapide, 1 Tir sur le dernier Convoyeur.

- À 9 Bandits (si vous possédez Mei ou Silk) : 3 Machination, 1 Tir rapide, 1 Tir sur le dernier Convoyeur.

Mélangez-les et posez la pile face cachée sur la fiche de Il Professore à l'endroit réservé.

Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.

LES MANCHES

Les règles du jeu de base s'appliquent normalement, mais les règles suivantes viennent s'ajouter.

Le jeu se déroule toujours en 5 Manches et chaque Manche est constituée des deux phases habituelles : le Plan puis l'Action.

Durant la phase de Plan, la communication entre les Bandits est **autorisée**, mais gardez à l'esprit que vos adversaires vous entendent.

Durant la phase d'Action, toute communication entre les Bandits est **interdite**. Les décisions relatives à chaque carte Action doivent être uniquement prises par le Bandit qui a joué la carte ou le Bandit bénéficiant d'un Coup de pouce.

PHASE DE PLAN



Il Professore joue comme un Bandit ; la première carte de sa pioche est ajoutée à chaque tour à la pile commune par le Bandit adverse assis à sa droite.



Durant un tour d'Accélération, les 2 premières cartes de la pioche de Il Professore sont ajoutées à la pile commune.



Durant un tour de Tunnel, la première carte de la pioche de Il Professore est ajoutée face cachée à la pile commune.



Il Professore ne bénéficie jamais de l'effet de la Feinte ni du Plan d'attaque.

LES TOURS SPÉCIAUX



La Feinte

Lors d'un tour de Feinte, vous pouvez décider de passer votre tour de jeu pour choisir une carte au hasard dans la main de chaque adversaire sans la regarder. Vos adversaires prennent connaissance de cette carte et la défaussent en la plaçant sous leur pioche personnelle.

Si vous prenez cette décision, vous ne pouvez ni jouer, ni piocher de cartes Action durant ce tour.

Attention : un seul Bandit de chaque équipe peut utiliser l'effet de la Feinte lors d'un tour de Feinte.



Plan d'attaque

À la fin de la phase de Plan, chaque Bandit peut conserver une carte dans sa main pour la Manche suivante. Si vous faites ce choix, piochez une carte de moins au début de la Manche suivante et ajoutez la carte conservée à votre Main. *(Si vous jouez avec la variante expert, ignorez cette icône.)*



FIN DE MANCHE - AVANCÉE DU TRAIN DE DÉPART

À la fin de chaque Manche et après la résolution de l'événement de fin de Manche, faites avancer le Train de départ de 2 Wagons par rapport au Train blindé.



LES ÉVÉNEMENTS DE FIN DE MANCHE



• Les Convoyeurs en mouvement



Tous les pions Convoyeur changent d'étage.

Si vous vous trouvez sur la même position qu'un Convoyeur à la suite de cet Événement, vous devez immédiatement changer d'étage et ajouter une Balle neutre à votre pioche.



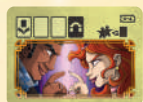
• La Potence tournante



Si vous êtes sur le toit du Train de départ ou du Train blindé à la fin de la Manche, déplacez-vous sur le toit du Wagon de queue, sans changer de Train.



• Plan d'attaque coordonnée



Si, à la fin de la Manche, vous vous trouvez sur la même position qu'un Bandit de votre équipe, piochez 2 cartes supplémentaires au début de la Manche suivante.

Note : si vous vous trouvez dans l'Armurerie à la fin de cette Manche, ne piochez que 2 cartes supplémentaires (et non 4). Les effets du Plan d'attaque coordonnée et de l'Armurerie (voir page 10) ne se cumulent pas.



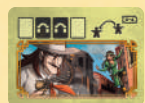
• Tir nourri



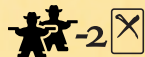
Si vous êtes sur un Toit du Train de départ ou du Train blindé à la fin de la Manche, prenez une Balle Neutre et ajoutez-la à votre pioche. Puis choisissez un de vos Butins, et placez-le face cachée, sur votre position.



• À la rescousse !



Dans l'ordre du tour, rejoignez, si vous le souhaitez, un Bandit de votre équipe en déplaçant votre pion sur sa position. Vous pouvez ainsi changer de Wagon, et/ou d'étage, voire de Train.

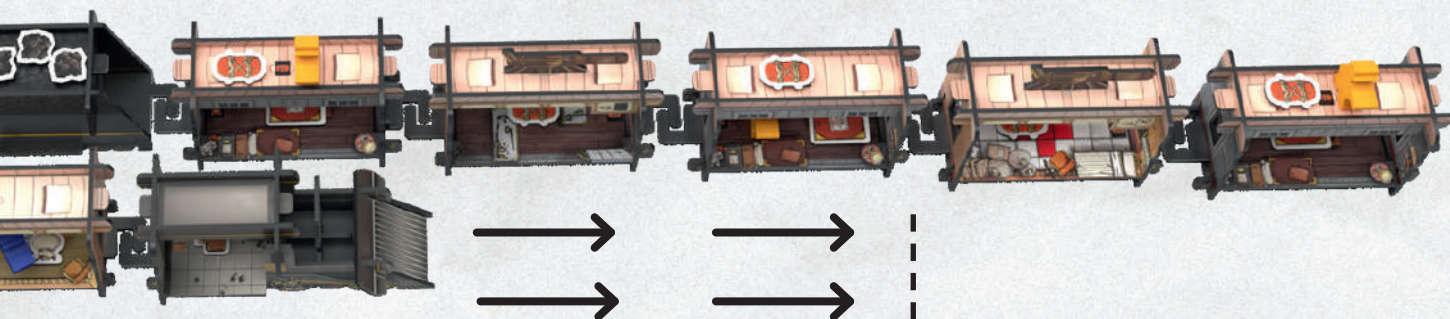


• Soin



Si, à la fin de la Manche, vous vous trouvez sur la même position qu'un Bandit de votre équipe, défaissez jusqu'à 2 Balles. Si vous en avez, défaissez en priorité des Balles Neutres ; remplacez-les dans la réserve. Si vous n'avez pas de Balles Neutres, défaissez des Balles adverses et remettez-les dans la boîte.

Note : si vous vous trouvez dans l'Infirmerie à la fin de cette Manche, n'éliminez que jusqu'à 2 Balles (et non 4). Les effets du Soin et de l'Infirmerie (voir page 10) ne se cumulent pas.



LES ACTIONS

COUP DE POING

Lorsque vous donnez un Coup de poing, il est désormais possible d'envoyer votre cible dans le Wagon adjacent du Train d'en face, au même étage que vous (Intérieur ou Toit).

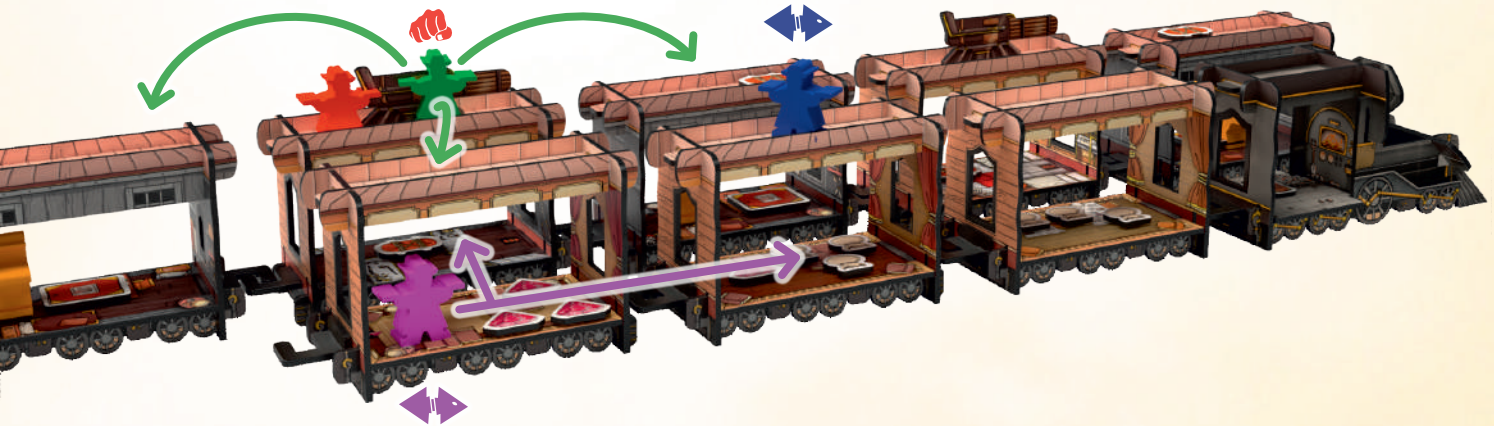
Rappel : lorsque vous donnez un Coup de Poing à un Bandit, vous choisissez et placez un de ses Butins face cachée, sans prendre connaissance de sa valeur, sur **votre position**.

DÉPLACEMENT

Vous avez une option de déplacement supplémentaire : À l'intérieur, vous pouvez vous déplacer d'un Wagon dans votre Train, ou passer dans le Wagon adjacent du Train d'en face.

Sur le Toit, un de vos déplacements (parmi les 3 possibles) vous permet de passer sur le Toit du Wagon adjacent du Train d'en face.

Peut se déplacer sur le Toit de tous les Wagons visibles sur cette image.



TIR

À l'intérieur, si votre Wagon est adjacent à un Wagon du Train d'en face, vous pouvez aussi tirer sur un Bandit ou un Convoyeur à l'intérieur de ce dernier.

Sur le Toit, la règle de Ligne de Vue du jeu de base s'applique pour les cibles présentes sur votre Train. Par contre, vous pouvez cibler n'importe quel Bandit ou Convoyeur qui se trouve sur le Toit du Train d'en face.

COUP DE POUCE

Cette nouvelle Action est spécifique à l'extension *Convoyeurs & Train blindé* et au jeu par équipe.


Dans la phase d'Action, le Bandit qui a joué une carte Coup de pouce désigne un Bandit de son équipe et lui offre une des **Actions de base** : Déplacement, Changement d'étage, Tir, Braquage, Coup de poing.

Le Bandit désigné choisit alors de réaliser ou non l'Action offerte de la manière qui lui convient.

Exemple :

Django a joué un Coup de pouce. Il propose à Doc de faire une Action Déplacement. Doc choisit alors de se déplacer sur le Toit de 2 Wagons vers l'arrière du Train de départ.



 Cibles potentielles



LES CARTES ACTION DE IL PROFESORE

BRAQUAGE

L'Action Braquage vous permet de prendre, au hasard, un Butin présent sur votre position. Placez-le sur votre fiche Bandit, face cachée — vous pouvez regarder sa valeur.

Les Pépites et les Bagages

Sur le Toit du Wagon Tender se trouvent 3 Pépites en début de partie. Une seule des trois a de la valeur (1500\$), les deux autres ne rapportent rien.

Sur le Toit de chaque Wagon Blindé, et à l'intérieur de l'Infirmierie et de l'Armurerie se trouve un Bagage en début de partie. Les valeurs possibles des Bagages sont 300\$, 400\$, 500\$, 600\$ et 700\$.

Les Documents secrets

À l'intérieur de chaque Wagon Blindé se trouve en début de partie un Document secret. Il existe 3 types de Documents secrets : l'objectif de l'équipe bleue, l'objectif de l'équipe rouge et un leurre.

Trois cas de figure sont possibles :

1. Le Document secret est de la couleur de votre équipe, placez alors le jeton, face cachée, sur votre fiche Personnage.
2. Le Document secret est de la couleur de l'équipe adverse, reposez alors le jeton dans le Train où il se trouvait, face cachée. Vous n'avez pas le droit de conserver le Document secret de l'équipe adverse.
3. Le Document secret est un leurre. Vous pouvez soit le garder, soit le reposer sur votre position, face cachée, comme bon vous semble. Il est interdit de montrer la valeur ou la nature de vos Butins, mais vous êtes libre de dire ce que vous voulez.

CHANGEMENT D'ÉTAGE

Cette Action reste inchangée. Il n'est pas possible de changer de Train grâce à un Changement d'étage.

Machination

Avancez le marqueur Butin de Il Professore d'une case vers le haut sur sa piste Plan Machiavélique.

Si le marqueur se trouve déjà sur la dernière case de la piste, rien ne se passe.

Les Jumelles

Chaque carte Jumelles vise un Bandit spécifique.

Si les Jumelles visent un Bandit adverse de Il Professore et que ce Bandit se trouve sur un Toit, Il Professore lui tire dessus. La cible reçoit une Balle Neutre. Si le Bandit se trouve à l'intérieur d'un Train, rien ne se passe.

Si les Jumelles visent un Bandit de l'équipe de Il Professore, la cible réalise immédiatement l'Action de base de son choix (Déplacement, Changement d'Étage, Tir, Braquage, Coup de poing).

Coup de pouce Bonus (utilisé à 3 Bandits seulement)

Le Bandit coéquipier de Il Professore réalise immédiatement l'Action de base de son choix (Déplacement, Changement d'étage, Tir, Braquage, Coup de poing).

Le Tir sur le dernier Convoyeur

Si aucun Convoyeur ne se trouve sur le Toit du Train blindé, cette Action est sans effet.

Sinon le Convoyeur se trouvant sur le Toit du Wagon le plus proche de la queue du Train blindé se fait tirer dessus par Il Professore. Changez le Convoyeur d'étage. Prenez une Balle Neutre dans la réserve et placez-la, face cachée, sous le jeton Bande Organisée. Cette carte compte pour la récompense (voir page 12, Décompte Final).

Le Tir rapide

Si aucun Bandit adverse ne se trouve sur un Toit, cette Action est sans effet.

Sinon, tous les Bandits adverses de Il Professore qui se trouvent sur un Toit se font tirer dessus par Il Professore. Donnez une carte une Balle Neutre à chacune des cibles qui l'ajoute à sa pioche.

Si la réserve de Balles Neutres est épuisée ou insuffisante, les actions Tir d'Il Professore sont sans effet.

Les cartes Action de Il Professore sont mélangées à chaque fin de Manche et forment une nouvelle pioche.

LE TRAIN BLINDÉ

À PROPOS DES CONVOYEURS

Rencontrer un Convoyeur

Lorsque vous vous retrouvez sur la même position qu'un Convoyeur (suite à un Déplacement, Changement d'étage, Coup de poing, Tir ou Événement), **vous devez immédiatement changer d'étage** et ajouter une Balle Neutre à votre pioche personnelle.

Si la réserve de Balles Neutres est épuisée, ne prenez pas de carte Balle Neutre, mais changez tout de même d'étage.

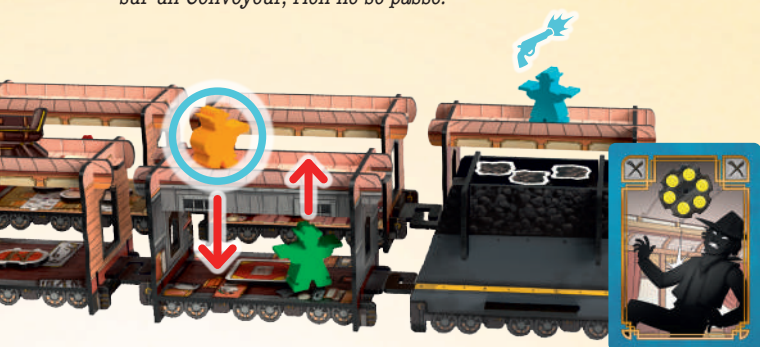
Les Convoyeurs ne changent jamais de Wagon, mais ils changent d'étage sous l'effet de l'Événement Convoyeurs en mouvement ou s'ils se prennent un Tir.

Tirer sur un Convoyeur

Lorsque vous ciblez un Convoyeur :

- ★ Prenez une de vos cartes Balle et placez-la, **face cachée**, sous le jeton Bande Organisée. Cela servira pour le décompte de fin de partie.
- ★ Faites changer d'étage le pion Convoyeur. Si des Bandits se trouvent sur la nouvelle position du Convoyeur, ils doivent changer d'étage et prendre une Balle Neutre.

Note : si votre pile de cartes Balle est vide au moment où vous tirez sur un Convoyeur, rien ne se passe.



Exemple :

Doc tire sur le Convoyeur. Il place une de ses Balles sous le jeton Bande Organisée. Le Convoyeur visé descend alors à l'intérieur du Wagon Blindé, où se trouve Cheyenne. Cette dernière est expulsée sur le Toit et reçoit une Balle Neutre.



LE WAGON TENDER

Il n'est pas possible de se rendre à l'intérieur du Wagon Tender et seule la position sur son Toit est accessible.

LE WAGON ARMURERIE +2 ■

Si, au début d'une Manche (avant le Plan), vous vous trouvez à l'intérieur de l'Armurerie, piochez 2 cartes supplémentaires et ajoutez-les à votre main.

LE WAGON INFIRMERIE -2 ☒

Si, au début d'une Manche, avant de piocher, vous vous trouvez à l'intérieur de l'Infirmierie, retirez jusqu'à 2 cartes Balle de votre jeu. Défaussez en priorité les Balles Neutres, remettez-les dans la réserve. Si vous n'avez pas de Balles neutres, défaussez les Balles adverses, remettez-les dans la boîte.

LES GATLINGS

Sur le Toit de l'Infirmierie et de l'Armurerie se trouve une Gatling. Lorsque vous faites l'Action Tir depuis la position d'une Gatling, vous avez le choix :

- ★ soit vous tirez de manière classique, utilisez alors une de vos Balles.
- ★ soit vous tirez avec une Gatling, visez alors **toutes** les cibles présentes sur le Toit du Train de départ et dans la Ligne de Vue sur le Train blindé.

Si un ou plusieurs Bandits sont touchés, donnez-leur une Balle Neutre et faites-leur perdre un de leurs Butins. Choisissez, sans regarder sa valeur, un Butin sur leur fiche Bandit et posez-le, face cachée, sur leur position.

Si un ou plusieurs Convoyeurs sont touchés, ne placez pas de Balle Neutre sous le jeton Bande Organisée mais changez-les d'étage.

S'il n'y a plus assez de Balles Neutres pour toutes les cibles, vous ne pouvez pas utiliser les Gatlings.

Les Bandits qui se trouvent sur la même position que vous ne peuvent pas être visés.

LES BANDITS

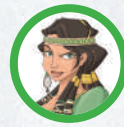
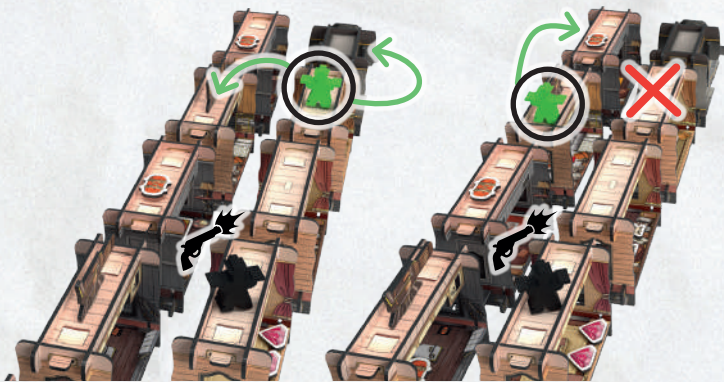
Le pouvoir des Bandits suivants est légèrement modifié.



Django

Le pouvoir de Django ne s'applique pas lorsqu'il utilise une Gatling.

Lorsqu'il tire sur un Bandit, Django déplace sa cible vers un Wagon adjacent, en l'éloignant de lui. À cette occasion, Django peut faire changer sa cible de Train, mais jamais d'étage.



Cheyenne

Le pouvoir de Cheyenne s'applique aux Bagages, en plus des Bourses.



Belle

Un Bandit peut cibler Belle si son unique autre cible potentielle est un Convoyeur.



Mei

Mei ne peut pas changer de Train lorsqu'elle utilise son pouvoir.



Tuco

Le pouvoir de Tuco ne s'applique pas d'un Train à l'autre.



Les poings de Misty sont ses plus fidèles compagnons. Personne ne souhaite croiser son chemin quand elle est de mauvais poil.

MISTY

Lors de la phase de Plan, vous pouvez jouer les cartes Balle de votre main sur la pile commune. Lors de la phase d'Action, ces cartes deviennent des Coups de poing pour Misty. Faites bien attention à ne pas défausser ces cartes Balle après leur utilisation et à les remélanger avec votre pioche.

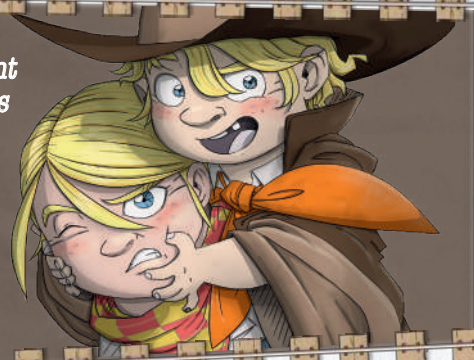


LES TWINZZ

Lors d'un tour de Tunnel, vous jouez deux fois de suite à votre tour (comme dans un tour d'Accélération) ce qui signifie que vous pouvez :

- piocher 6 cartes,
- OU jouer 2 cartes d'affilée, **faces visibles**,
- OU piocher 3 cartes et jouer 1 carte, **face visible**.

Les Twinzz sont inséparables, rapides et rusés. Ils ont pris l'habitude de grimper l'un sur l'autre pour être pris au sérieux par les plus grands et leur en faire voir de toutes les couleurs.



Vous pouvez jouer les nouveaux personnages Misty et Les Twinzz avec le jeu de base ou n'importe quelle extension de Colt Express.

LES CARTES

CHARGE DE CAVALERIE

Les cartes Charge de Cavalerie viennent remplacer les cartes Arrivée en gare. Il en existe 2 sets : mode normal et mode trahison. Vous aurez choisi ensemble, à la mise en place du jeu, quel mode vous souhaitez jouer.

Dans le mode normal, le jeu restera à coup sûr complètement coopératif au sein de la même équipe.

Dans le mode trahison, il est possible que des membres de la même équipe aient des intérêts divergents en fin de partie. Ce mode ne peut être joué qu'à partir de 4 Bandits. (Il Professore ne compte pas comme un Bandit.)

MODE NORMAL



• Sous-effectif

Tous les Bandits qui sont encore dans le Train blindé peuvent réaliser une dernière Action Déplacement. Si plusieurs Bandits sont concernés, leur Déplacement se fait dans l'ordre du tour.



• Assaut retardé

Si, au début de la dernière Manche, un Bandit se trouve dans le Train de départ en possession d'un Document secret, alors la phase de Plan s'arrête après 2 tours. Sinon, la phase de Plan dure 5 tours.



MODE TRAHISON



• La loi du plus fort (x2)

Une fois l'équipe la plus riche désignée, seul le Bandit le plus riche de cette équipe se trouvant dans le Train de départ gagne la partie. Le Document secret est un butin collectif, il n'est pas comptabilisé dans votre montant personnel, même si vous le possédez. Il en est de même pour le titre de Bande Organisée. Par contre, finir votre barillet vous rapporte bien 1000\$ personnellement.



• Double fond

Les Bandits en possession du Document secret de leur équipe et qui se trouvent dans le Train de départ gagnent seuls la partie. Deux Bandits peuvent donc se partager la victoire. Le Document secret Leurre ne compte pas pour cette condition de victoire.

Si personne ne se trouve dans cette situation, le Bandit le plus riche dans le Train de départ gagne la partie.



LA FIN DE PARTIE

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, seuls les Bandits dans le Train de départ ajoutent leur score au total de leur équipe.

Voici les différentes manières de s'enrichir :

★ Chaque Bandit additionne les Butins placés sur sa fiche Bandit.

★ Le titre d'As de la gâchette fonctionne différemment du jeu de base. Chaque Bandit qui n'a plus de Balles dans son barillet à la fin de la partie gagne 1000\$. Si votre barillet n'est pas vide, vous ne pouvez pas gagner le titre d'As de la gâchette.

★ Les Documents secrets sur les fiches Bandit sont révélés. Si le jeton est à la couleur de l'équipe, il rapporte 4000\$ à l'équipe. Si c'est le leurre, il ne rapporte rien.

★ Un nouveau titre collectif apparaît : celui de Bande Organisée. Il rapporte 1500\$.

Pour l'attribuer, révéléz les cartes Balle placées durant la partie sous le jeton Bande Organisée (ce sont les Balles tirées par les Bandits sur les Convoyeurs). Comptez le nombre de Balles appartenant à chaque équipe. L'équipe qui a tiré le plus de Balles sur les Convoyeurs remporte le titre de Bande Organisée. En cas d'égalité, aucune équipe ne remporte le titre.



FIN DE PARTIE

À la fin du jeu, Il Professore fait gagner à son équipe autant de dollars qu'indiqués sur la position du marqueur Butin sur son Plan Machiavélique (entre 0\$ et 1500\$).

Les Balles Neutres placées sous le jeton Bande Organisée par Il Professore comptent dans le total de son équipe.