11 juillet 1899, 10 heures du matin, l'Express de l'Union Pacific vient de quitter Folsom au Nouveau-Mexique avec 47 passagers à son bord. Quelques minutes plus tard, on entend des bruits de pas précipités sur le toit, puis les premiers coups de feu. Des bandits armés jusqu'aux dents braquent sans pitié les voyageurs afin de s'accaparer leurs effets personnels. Mais sauront-ils garder leur sang froid et éviter les balles ? Qui réussira à s'emparer de la mallette contenant la paie de la Nice Valley Coal Company, pourtant placée sous la surveillance du Marshal Samuel Ford ? Un seul bandit atteindra son objectif : devenir le plus riche hors-la-loi du gang.

Matériel

6 Wagons

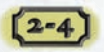
1 Locomotive

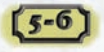
Note - Avant votre première partie, prenez soin d'assembler les Wagons et la Locomotive en suivant la notice de montage jointe.

Jetons Butin de valeurs différentes

- 18 Bourses de valeur comprise entre 250 $ et 500 $
- 6 Bijoux de valeur 500 $
- 2 Cagnottes de valeur 1000 $

17 cartes Manche :

- 7 cartes pour 2, 3 et 4 joueurs, 

- 7 cartes pour 5 et 6 joueurs, 

- 3 cartes Arrivée en gare

1 pion Marshal

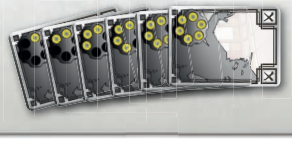
13 cartes Balle neutres

Matériel pour chaque joueur (x6) :

1 carte Personnage

10 cartes Action

6 cartes Balle

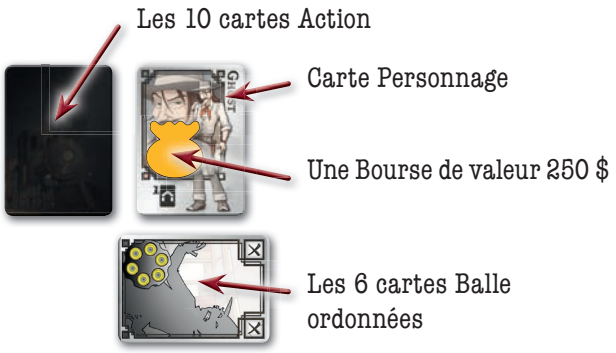


1 pion Bandit

Ci-dessous la mise en place du jeu pour 3 à 6 joueurs. Pour une partie à 2 joueurs, consultez en sus les ajustements détaillés en page 6.

Mise en place

Chaque joueur choisit un personnage, prend la carte Personnage correspondante et la pose devant lui. Il place les 6 cartes Balle de sa couleur, dans l'ordre croissant du nombre de balles, en bas de sa carte Personnage. Il mélange les 10 cartes Action de sa couleur et les pose à gauche de sa carte : cela forme sa pioche personnelle. Chaque joueur prend également une Bourse de 250 $ et la place sur sa carte, en gardant sa valeur cachée.

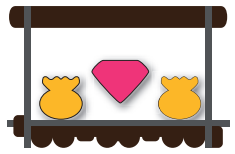


Au début du jeu, votre barillet est complètement chargé. Vous tenterez de le vider sur vos adversaires afin de les ralentir.
Vous possédez le même paquet de 10 cartes Action que les autres joueurs.
Au cours du jeu, vous amasserez votre Butin sur votre carte Personnage. La valeur des Bourses doit rester cachée de vos adversaires mais vous pouvez les consulter à tout moment.

Au centre de la table, formez un train avec autant de Wagons qu'il y a de joueurs. - Choisissez ou prenez au hasard les Wagons et placez-les dans l'ordre de votre choix.- Puis ajoutez la Locomotive à une extrémité

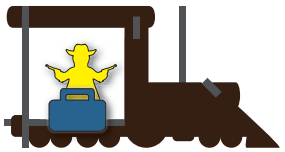
Exemple à quatre joueurs :

Placez dans chaque Wagon le nombre et les types de jetons Butin indiqués sur son plancher. Les Bourses sont piochées au hasard et disposées avec leur valeur cachée.



Chaque Wagon abrite des passagers possédant des Butins différents.

Placez le pion du Marshal et une Cagnotte dans la Locomotive. Les jetons Butin inutilisés sont remis dans la boite à l'exception de la deuxième Cagnotte, qui est placée à côté de la Locomotive.



Tout au long du jeu, le Marshal fera obstacle aux Bandits. À vous d'être rusé et de l'attirer loin de sa Cagnotte au bon moment.

Prenez au hasard 4 cartes Manche parmi les 7 cartes correspondant au nombre de joueurs (2-4 joueurs ou 5/6 joueurs) et mélangez-les. Prenez ensuite au hasard, sans la dévoiler, une carte parmi les 3 cartes Arrivée en gare. Formez une pioche de 5 cartes en disposant faces cachées les 4 cartes Manche sur la carte Arrivée en gare. Rangez toutes les autres cartes Manche dans la boite.

Vous obtenez ainsi une séquence de 5 évènements qui racontent le déroulement de l'attaque et que vous allez découvrir au fur et à mesure de la partie.

Placez les 13 cartes Balle neutres à côté de la Locomotive.

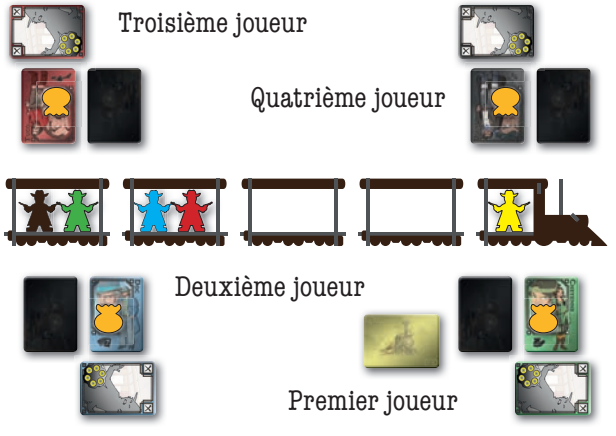
Ce sont les blessures que les Bandits pourront éventuellement recevoir à cause du Marshall ou d'événements extérieurs. Les cartes Balle (neutres ou celles reçues des adversaires) ne serviront à rien lorsque vous les piocherez. Elles ne feront que diminuer vos possibilités d'action et simuleront ainsi vos blessures.

Premier Joueur

Prenez les pions Bandit correspondant aux personnages en jeu et tirez-en un au hasard. Le joueur contrôlant ce personnage est désigné Premier Joueur pour la première Manche. Il prend devant lui la pioche de 5 cartes Manche précédemment formée.

Placement initial des Bandits

Le Premier Joueur est le joueur numéro 1, le joueur assis à sa gauche est le joueur numéro 2 et ainsi de suite.
Les joueurs dont le numéro est impair placent leur pion Bandit dans le Wagon de queue.
Les joueurs dont le numéro est pair placent leur pion Bandit dans l'avant-dernier Wagon (le Wagon voisin du Wagon de queue).



But du jeu

Pour gagner, vous devez devenir le plus riche des bandits du Far West. Pour cela, vous allez tenter de récupérer le maximum de butin tout en restant à l'abri des balles. Le meilleur tireur recevra le titre d'As de la gâchette, d'une valeur de 1000 $.

Principe du jeu

Une partie se joue en cinq Manches. Chaque Manche se déroule en deux phases :

- Phase 1 : Le Plan. Les joueurs vont programmer leurs Actions en jouant leurs cartes sur une pile commune au centre de la table.
- Phase 2 : L'Action. Les cartes Action jouées lors de la phase précédente sont résolues.

Fin du jeu

La partie s'arrête après cinq Manches. Chaque joueur fait alors la somme des Butins qu'il a sur sa carte Personnage.
Le titre d'As de la gâchette est décerné au(x) joueur(s) ayant le plus touché (i.e. à qui il reste le moins de cartes Balle dans leur barillet). Ce titre vaut 1000 $.

Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui a reçu le moins de Balles au cours du jeu, parmi les joueurs à égalité.

Début de Manche

En début de Manche, chaque joueur mélange sa pioche personnelle et prend les 6 premières cartes. Ces cartes forment sa Main.

Puis le Premier Joueur pioche la première carte Manche et la place sur la table, visible de tous.

Cette carte indique le nombre de tours de table qui aura lieu durant cette phase (nombre de symboles Carte). Elle indique aussi la manière dont les tours de table vont se dérouler (voir le détail dans l'encadré page 5).

La carte Manche ci-dessous indique qu'il y aura 4 tours de table.

La carte Manche ci-dessous indique qu'il y aura 5 tours de table.

Phase 1 : Le Plan

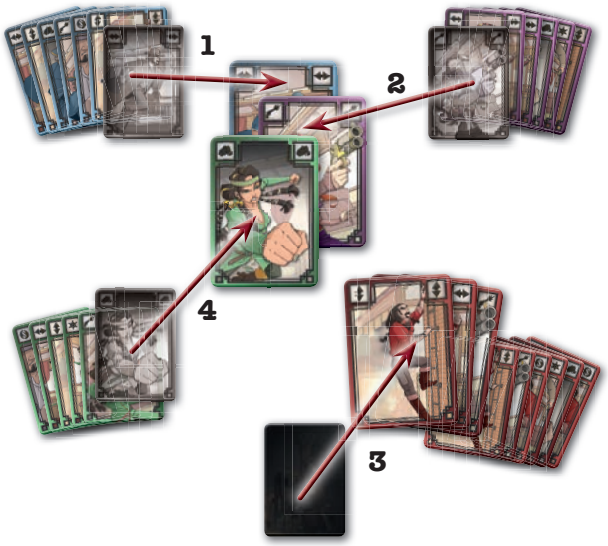
Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Premier Joueur.

À son tour, un joueur peut :

- **soit jouer une carte Action de sa Main en la posant visible (sauf indication contraire) sur la pile commune ;**
- **soit piocher 3 nouvelles cartes qu'il ajoute à sa Main.**

La phase de Plan se termine lorsque le nombre de tours de table indiqué sur la carte Manche est réalisé.
Chaque joueur pose alors les cartes qu'il lui reste en Main sur le dessus de sa pioche.

Exemple
Doc est Premier Joueur pour cette manche. Il joue une carte Déplacement de sa Main puis Belle à sa gauche joue une carte Tir sur la carte de Doc. Tuco, à gauche de Belle, décide de piocher plutôt que de jouer. Il pioche donc 3 cartes qu'il ajoute à sa Main. Enfin, Cheyenne joue une carte Coup de poing sur la carte de Belle.
Commence ensuite un deuxième tour de table.



Phase 2 : L'Action

Le Premier Joueur prend la pile de cartes Action qui a été formée durant la phase de Plan et la retourne, sans changer l'ordre des cartes.

Les Actions des Bandits sont résolues une par une en partant de celle du haut de la pile (c'est à dire dans l'ordre dans lequel elles ont été posées).

Une fois résolue, la carte Action est rendue au joueur à qui elle appartient. Celui-ci la place alors sur sa pioche personnelle.

Voir la page 4 ci-contre pour le descriptif détaillé des Actions.

Les Actions sont obligatoires : lors de la phase d'Action, chaque joueur est obligé de réaliser l'Action qu'il a programmée, si celle-ci est possible.

Fin de Manche

Chaque joueur mélange toutes les cartes de sa pioche (comprenant ses 10 cartes Action ainsi que les cartes Balle reçues lors des Manches précédentes) et la place à gauche de sa carte Personnage.

Le joueur assis à gauche du Premier Joueur devient le nouveau Premier Joueur. Il reçoit les cartes Manche restantes. Une nouvelle Manche peut alors commencer.

Les cartes Action

Les Bandits peuvent se trouver à l'intérieur ou sur le toit du train. Il y a donc deux positions possibles pour un Bandit dans un Wagon.

Déplacement

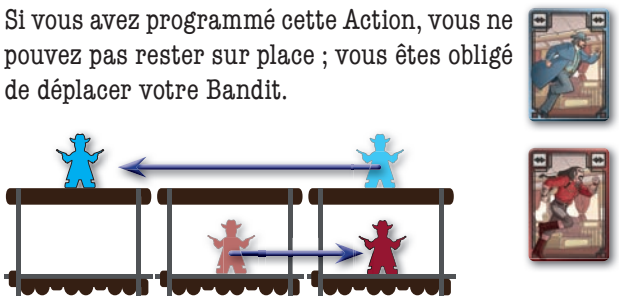
Déplacez votre Bandit :

🡻 d'un Wagon, vers l'avant ou vers l'arrière, s'il est à l'intérieur du train,

🡹 d'une, deux ou trois Wagons, selon votre choix, vers l'avant ou vers l'arrière, s'il est sur le toit du train.

La Locomotive est considérée comme un Wagon. Il est possible de s'y déplacer.

Si vous avez programmé cette Action, vous ne pouvez pas rester sur place ; vous êtes obligé de déplacer votre Bandit.



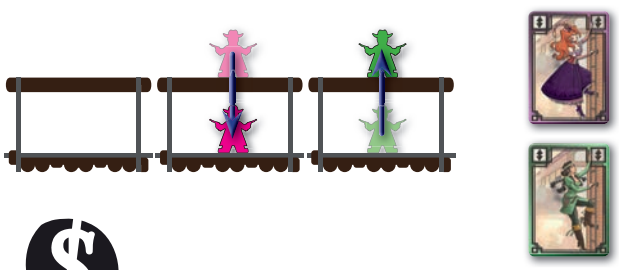
Il est important d'être mobile. Le passage par le toit peut vous faire gagner du temps.

Changement d'Étage

Déplacez votre Bandit, sans le changer de Wagon :

🡻 à l'intérieur du train, s'il se trouve sur le toit.

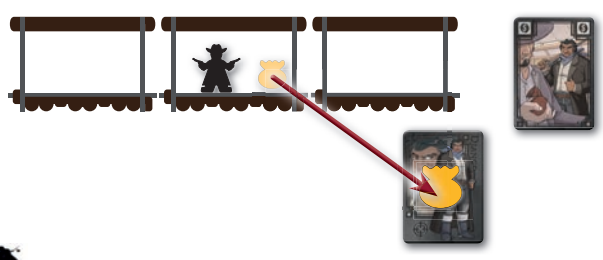
🡹 sur le toit, s'il se trouve à l'intérieur du train,



Braquage

Prenez le jeton Butin de votre choix sur la position de votre Bandit et posez-le face cachée sur votre carte Personnage. Si votre Bandit se trouve sur le toit d'un Wagon, vous ne pouvez pas braquer à l'intérieur de celle-ci et inversement.

S'il n'y a aucun Butin sur votre position, l'action Braquage est sans effet.

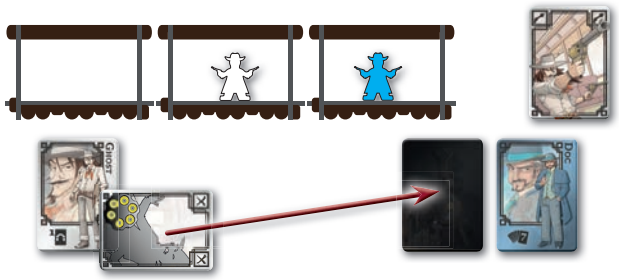


Tir

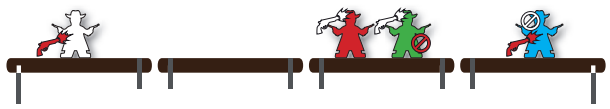
Choisissez une cible et donnez-lui une de vos Balles. Le joueur touché place la Balle reçue sur le dessus de sa pioche personnelle.

Vous ne pouvez jamais choisir un cible présente sur la même position que votre Bandit.

🡻 À l'intérieur du train, vous pouvez viser un Bandit situé à l'intérieur d'un Wagon adjacent au vôtre, à l'avant ou à l'arrière. Les Bandits situés dans des Wagons plus éloignés ne peuvent pas être choisis pour cible.



🡹 Sur le toit, vous pouvez viser un Bandit situé dans votre ligne de vue. Un Bandit est dans la ligne de vue lorsqu'il n'y a aucun autre Bandit entre lui et vous, quel que soit le nombre de Wagons qui vous séparent. Plusieurs Bandits sur le toit d'un même Wagon sont considérés comme situés côte à côte et non pas l'un derrière l'autre.



Ghost (Blanc) peut tirer sur Tuco (Rouge) ou Cheyenne (Vert) mais pas sur Doc (Bleu). Alors que Tuco (Rouge) peut tirer sur Ghost (Blanc) ou Doc (Bleu) mais pas sur Cheyenne (Vert), qui est sur la même position que lui.

S'il n'y a aucune cible à portée de tir, gardez votre Balle. L'action Tir est alors sans effet.

Si au cours du jeu, il arrive que vous n'ayez plus de Balles, vos Actions Tir n'ont plus d'effet.

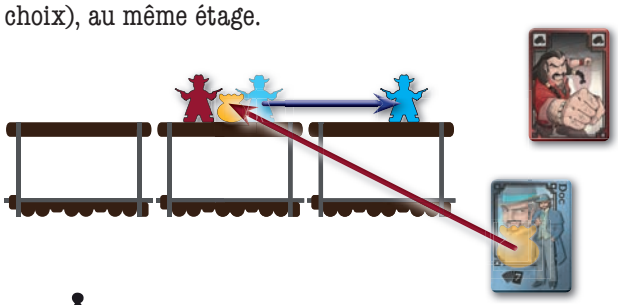
Lorsque vous tirez sur un Bandit, vous lui donnez une de vos cartes Balle. Cela vous permet de concourir au titre d'As de la gâchette. Mais surtout, ce geste le pénalise pour le reste de la partie. En effet, les cartes Balle ne servent à rien quand elles sont piochées par le joueur qui les a reçues. Ce sont des cartes "mortes" dans sa Main.

Coup de poing

Choisissez une cible parmi les Bandits présents sur votre position.

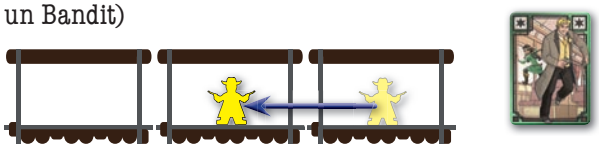
Le Bandit ciblé laisse tomber un Butin dans le Wagon : choisissez un jeton Butin sur la carte Personnage du Bandit ciblé et posez-le sur votre position. Si vous choisissez un jeton Bourse, vous ne pouvez pas consulter sa valeur.

Puis déplacez le Bandit victime sur un Wagon adjacent (vers l'avant ou vers l'arrière du train selon votre choix), au même étage.



Marshal

Déplacez le Marshal d'un Wagon à l'intérieur du train dans le sens de votre choix. (voir encadré ci-dessous pour la résolution d'une rencontre entre le Marshal et un Bandit)

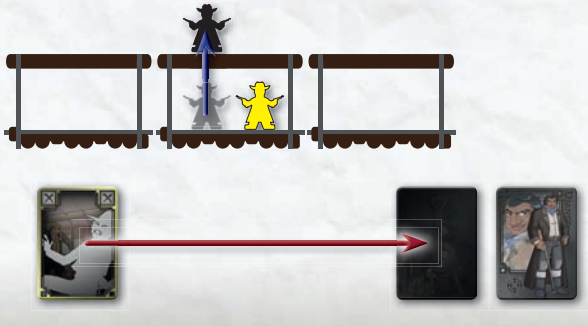


Le Marshal protège les passagers ; il ne monte donc jamais sur le toit.

Le Marshal

Attention ! Lorsqu'un Bandit entre à l'intérieur du Wagon où se trouve le Marshal ou lorsque le Marshal entre à l'intérieur d'un Wagon où se trouvent des Bandits, ces derniers doivent fuir sur le toit du Wagon (même s'ils en venaient). Un Bandit ne peut jamais rester sur la position du Marshal.

Puis les Bandits reçoivent immédiatement chacun une Balle neutre qu'ils placent sur leur pioche.



Les Bandits

Ghost

Lors de chaque Manche, au premier tour de table, vous pouvez jouer votre carte Action face cachée sur la pile commune. Si vous choisissez de piocher trois cartes plutôt que de jouer une carte au premier tour de table, votre pouvoir ne s'applique pas lors de cette Manche.

Cheyenne

Lorsque vous donnez un Coup de poing, vous pouvez récupérer la Bourse qu'a fait tomber votre victime. Si vous choisissez de lui faire perdre un Bijou ou une Cagnotte, vous devez laissez tomber le Butin au sol (comme prévu normalement).

Django

Lors d'un Tir, à condition d'être seul sur votre position, vous pouvez choisir de viser n'importe quel Bandit situé sur le même étage que vous.

Belle

Vous ne pouvez pas être choisie comme la cible d'un Tir ou d'un Coup de poing si un autre Bandit est en situation d'être une cible lui aussi.

Tuco

Lorsque vous touchez un Bandit lors d'un Tir, faites-le reculer d'un Wagon dans le sens du tir. Il est toutefois impossible d'éjecter un Bandit du train. Si le Bandit visé devait être déplacé au-delà de la Locomotive ou du Wagon de queue, il reste à sa place.

Doc

Au début de chaque Manche, piochez sept cartes au lieu de six.

Les cartes Manche

Les cartes Action doivent être jouées faces visibles durant ce tour de table.

Tunnel - Les cartes Action doivent être jouées faces cachées durant ce tour de table.

Accélération - Durant ce tour de table, chaque joueur joue deux fois de suite à son tour (il joue deux cartes, ou il pioche 6 cartes, ou il pioche 3 cartes et joue une carte).

Aiguillage - Le tour de table se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par le Premier Joueur.

Les Événements

Certaines cartes font apparaître des événements. Ces événements ont toujours lieu à la fin de la Manche après la phase d'Action.

Marshal en colère

Le Marshal tire sur les Bandits situés sur le toit de son Wagon. Ces derniers reçoivent donc une Balle neutre chacun. Puis le Marshal avance d'un Wagon vers l'arrière du train. Si le Marshal se trouve dans le Wagon de queue, il ne se déplace pas.

Potence tournante

Placez sur le toit du Wagon de queue tous les Bandits présents sur un toit du train.

Freinage

Déplacez d'un Wagon vers l'avant du train tous les Bandits présents sur un toit du train.

Prenez tout !

Placez la deuxième Cagnotte à l'intérieur du Wagon où se trouve le Marshal.

Rébellion des passagers

Les Bandits situés à l'intérieur des Wagons reçoivent une Balle neutre chacun.

Vol à la tire

Chaque Bandit qui se trouve seul sur une position peut y prendre un jeton Bourse, s'il en reste sur cette position.

Vengeance du Marshal

Chaque Bandit présent sur le toit du Wagon où se trouve le Marshal perd le jeton Bourse de plus faible valeur parmi ceux qu'il possède sur sa carte Personnage. Si un Bandit ne possède aucune Bourse, il ne perd rien (même s'il possède des Bijoux ou une Cagnotte).

250 $ Prise d'otage du conducteur

Chaque Bandit qui se trouve sur la Locomotive (à l'intérieur ou sur le toit) gagne 250 $.
Utilisez les jetons Butin de la réserve pour matérialiser ce gain.

Variante Experts

Pour plus de contrôle sur le jeu, vous pouvez jouer avec une défausse de cartes que vous placerez à droite de votre carte Personnage. Cela implique les modifications suivantes :

- Au début de la phase de Plan, vous pouvez placer directement dans votre défausse les cartes Balle que vous avez piochées, afin d'alléger votre Main.
- À la fin de la phase de Plan, vous pouvez garder en Main les cartes qui vous intéressent pour la prochaine Manche. Défaussez seulement les cartes Balle et Action qui ne vous intéressent pas.
- Lors de la phase d'Action, placez les cartes Action jouées lors de cette Manche sur votre défausse. Par contre, placez les cartes Balle que vous recevez de vos adversaires ou du Marshal sur le dessus de votre pioche.
- Au début de la Manche suivante, complétez votre Main en piochant de nouvelles cartes jusqu'à en avoir six en main.
- Chaque fois que vous souhaitez piocher de nouvelles cartes et qu'il n'en reste pas suffisamment dans votre pile personnelle, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche. Vous êtes autorisé à consulter votre défausse à tout moment.

F.A.Q.

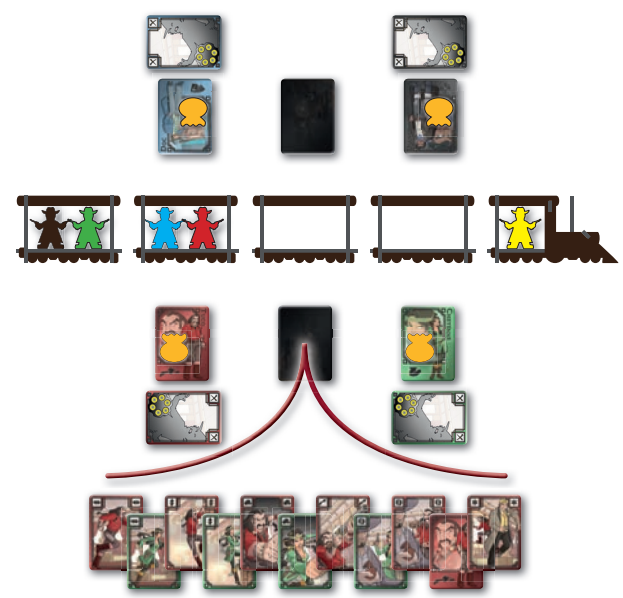
Vous ne pouvez jamais quitter le train. Si un Coup de Poing, un Tir de Tuco ou un événement vous font reculer au-delà du Wagon de queue ou de la Locomotive, vous restez à votre place.

Si le stock de Balles neutres est épuisé ou insuffisant pour tous les Bandits concernés, les Bandits ne reçoivent plus de Balles lorsqu'ils rencontrent le Marshal ou lorsqu'un événement de fin de Manche le demande. La pile de Balles neutres est alors écartée définitivement du jeu.

Règles spéciales pour deux joueurs

Mise en place

Installez le train en utilisant la Locomotive et les quatre Wagons de votre choix.
Chaque joueur choisit une équipe de deux Personnages et prend les cartes et les pions correspondants. Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer les équipes suivantes : Tuco et Cheyenne vs. Doc et Django.
Placez un pion Bandit de chaque équipe dans les deux dernières Wagons du train.
Placez les deux cartes Personnage de votre équipe devant vous et posez sous chacune d'elles les six cartes Balle correspondantes ainsi qu'une Bourse de valeur 250 $.
Parmi les cartes Action de chaque Personnage, écartez les cartes Action en double ainsi qu'une carte Marshal pour un des deux Personnages. Il doit vous rester en main : deux Tir (un pour chaque Personnage), deux Coup de poing (un pour chaque Personnage), deux Déplacement (un pour chaque Personnage), deux Changement d'étage (un pour chaque Personnage), deux Braquage (un pour chaque Personnage) et un Marshal, soit onze cartes au total. Mélangez-les pour former votre pioche. Chaque joueur joue donc avec les cartes Action des deux Bandits mélangées.



Adaptations de la règle

Le jeu à deux se joue avec la variante Expert (voir ci-contre). Le but du jeu est d'être l'équipe la plus riche à la fin de la partie. Par contre, il n'y a pas de titre d'As de la gâchette dans le jeu à deux.

Lorsqu'un Bandit est touché par un Tir, la Balle reçue vient sur le dessus de la pioche du joueur contrôlant la Bandit touché. Il peut arriver qu'un Bandit tire par mégarde son coéquipier. Notez que Django peut Tirer s'il est seul ou en présence uniquement de son co-équipier sur sa position.

Remerciements

À mon petit frère Adrien sans qui l'idée de ce jeu n'aurait peut-être pas germé. À Cédric et Anne-Cécile qui ont conduit la loco avec brio ! Et à tous les chouettes testeurs !