

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