

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