

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