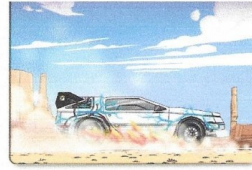


- COTTE SUPER EXPRESS &



LA VOITURE À VOYAGER DANS LE TEMPS

Cette voiture vous permet de voyager dans le temps et ainsi de vous retrouver là où personne ne vous attend...

Mise en place

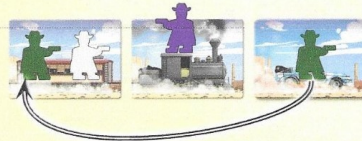
Placez la Voiture à voyager dans le temps devant la locomotive. Pour le reste, la mise en place se fait comme indiquée dans les règles du jeu.



Règles

Vous pouvez atteindre la voiture à voyager dans le temps avec une carte action Déplacement depuis l'intérieur ou le toit de la locomotive ou suite au tir d'un autre bandit qui vous aura expulsé dedans.

Lorsque vous arrivez dans la Voiture à voyager dans le temps, déplacez-vous tout à l'arrière du dernier wagon, à l'intérieur et orienté vers la locomotive.



Remettez ensuite dans votre pile de programmation les cartes déjà jouées pendant cette manche. Attention, il faut les remettre faces cachées et exactement dans le même ordre que programmé initialement dans cette manche.

Le jeu va se dérouler normalement par la suite, ainsi vous allez rejouer votre première action puis éventuellement votre deuxième et votre troisième. Il se peut qu'à un moment vous soyez le seul joueur à encore faire des actions.

Paradoxe temporel

Attention si vous entrez une deuxième fois dans la Voiture du futur au cours de la même manche, vous subissez les affres du temps et êtes éliminé de la partie.

- COTTE SUPER EXPRESS

Deux extensions sont comprises dans le jeu pour lui apporter plus de profondeur. Il est conseillé de les ajouter dès que vous aurez bien assimilé les règles de base.

Extension : Cheval



L'extension Cheval peut être jouée avec ou sans l'extension Réflexe.

Lors de la mise en place, ajoutez la carte Action "Cheval" dans votre jeu.

Les joueurs jouent donc avec une carte Action en plus en main mais ils n'en programmeront tout de même que trois par manche.



Cheval

Placez-vous à l'intérieur de la locomotive, orienté vers l'avant. S'il y a déjà des Bandits à cet endroit, placez-vous le plus à l'avant de la locomotive.

L'effet de cette carte est aussi appliqué si c'est votre prochaine carte révélée juste après avoir été éjecté du train. Vous êtes alors sauvé in extremis et vous réintégrez le train comme énoncé ci-dessus. Attention, cette carte ne peut vous sauver que PENDANT la manche en cours.



- COTTE SUPER EXPRESS

Deux extensions sont comprises dans le jeu pour lui apporter plus de profondeur. Il est conseillé de les ajouter dès que vous aurez bien assimilé les règles de base.

Extension : Réflexe



L'extension Réflexe peut être jouée avec ou sans l'extension Cheval.

Lors de la mise en place, ajoutez la carte Action "Réflexe" dans votre jeu.

Les joueurs jouent donc avec une carte Action de plus en main mais ils n'en programmeront tout de même que trois par manche.



Réflexe

Si vous êtes sonné, relevez-vous sans changer d'orientation ET tirez sur le premier bandit dans votre ligne de vue.

Si vous n'êtes pas sonné, couchez votre bandit sur le dos.

Aïe, une balle dans le pied ça fait mal !

