



Présentation

Ceci est ma reprise du ColtExpress. Bien que les règles soient à peu près similaires, quelques changements ont été effectués. Ce document vous guidera dans l'utilisation de l'application.

Règles du jeu

But du jeu : Vous incarnez l'un des bandits montés à bord d'un train. Afin de vous enrichir, vous devrez amasser les biens dispersés dans ce train (tout en évitant de les perdre). L'objectif, étant de ressortir le plus riche de ce casse : chacun pour soi, dieu pour tous.

Joueurs : 1 à 6 personnes, bien qu'une partie solo soit très peu intéressante. Vous vous verrez attribuer une apparence aléatoire en début de partie.



Marshall : Le seul Pnj. Là pour mettre des bâtons dans les roues de joueurs. Évitez-le.



Butins : Ce qui vous rendra riche. 3 types (aux valeurs différentes) : Bijoux, Bourse, Magot (unique).



Wagons : Scènes de vos exploits. Un wagon + autant de wagons que de joueurs. Les différents butins s'y trouveront et vous pourrez les y ramasser.

Actions : Les joueurs peuvent effectuer ces actions durant la partie.

- Bouger vers le wagon droite
- Bouger vers le wagon de gauche
- Changer de niveau dans un wagon (monter sur le toit, ou descendre à l'intérieur)
- Tirer sur un joueur au hasard dans le même wagon et au même niveau, et lui faire lâcher l'un de ses butins
- Ramasser un butin au hasard à l'intérieur du wagon

Déroulement d'une partie

Début :

- Le Marshall est posté dans la Locomotive.
- Le Magot est placé dans la Locomotive.
- Dans chaque wagon sont placés 1 à 4 butins (type, valeur et nombre purement aléatoires).
- Les bandits se retrouvent dans le dernier wagon, ils ont tous un solde nul.

Les tours se succèdent ensuite.

Tour :

Planification : Les joueurs choisissent chacun trois actions à effectuer durant le tour.

Action ! : Passage à l'action pour tout le monde.

- Le Marshall change de wagon s'il le peut (direction aléatoire) et tire sur tous les joueurs à l'intérieur du wagon où il se trouve. NB : Le Marshall ne monte pas sur les toits. Un joueur touché par le tir du

Marshall lâche l'un des ses butins et se rend sur le toit.

- Les actions des joueurs sont ensuite effectuées (si possible). Toutes les premières actions, puis toutes les deuxième etc.

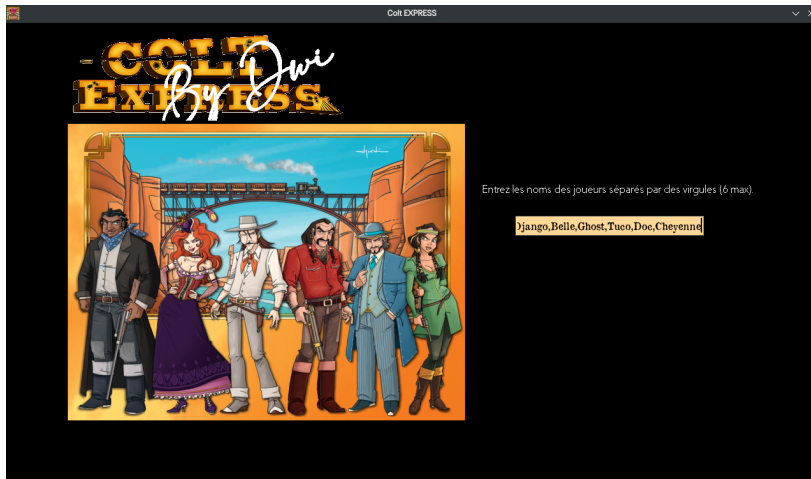
Fin de la partie : Le nombre de tours n'est pas fixé. La partie se termine 3 tours après qu'un joueur ait ramassé le Magot pour la première fois. Ces trois tours sont la chance pour les autres de le lui reprendre. Après ces trois tours, quoi qu'il arrive, la partie se termine.

Vainqueur : Le joueur avec le solde le plus élevé sort vainqueur, qu'il possède le magot ou non.

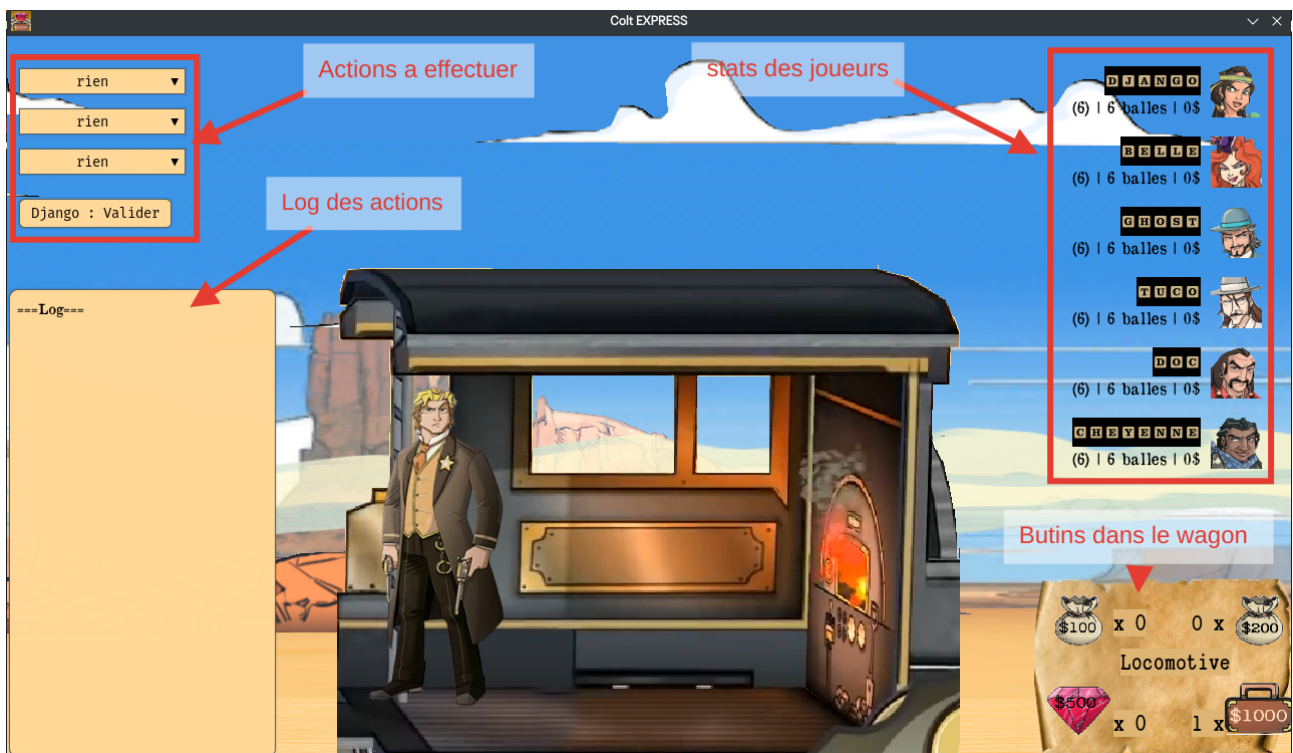
Lien avec l'application

Ecran d'accueil

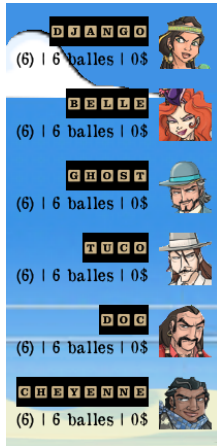
Entrez les noms des joueurs (6 max). Le surplus et les espaces vide sont ignorés.



Vue globale



Stats des joueurs



(position) | mmunitions | solde

position : 0 si Locomotive, numéro de wagon sinon (1 à n)

Commandes

- <Flèche droite/Flèche gauche> : vue sur le wagon a droite/gauche.
- <P> : couper le bruit de fond