

KIDS EXPRESS

DÉGOMMEZ LES BANDITS ET SAUVEZ LE TRÉSOR !

De vilains bandits ont volé l'or de Mountain Valley. Ils ont caché les pépites d'or dans les bagages des passagers du train qui les emmène vers la ville...

À bord de votre diligence, vous décidez d'aider votre ami Sam, le fils du Marshal, à retrouver cet or.

Sautez dans le train et essayez de récupérer un maximum de bagages sans que les bandits ne vous voient. S'ils essaient de vous en empêcher, pas de panique ! Utilisez le lance-pierre de Sam pour les dégommer et les renvoyer dans leur repaire.

Faites preuve d'adresse, de ruse et sauvez le trésor de Mountain Valley.

Copyright 2024 Ludonaute - Tous droits réservés

Crédits

Auteurs

Christophe Raimbault
Cédric Lefebvre

Illustrateur

Jordi Valbuena

Éditeur

Ludonaute
www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr

20' | 1-4 | 5+

Ludonaute



Pour en savoir plus sur le jeu

BUT DU JEU

Kids Express est un jeu **coopératif**.

Pour gagner, vous devez **récupérer plus de bagages que les bandits**. À la fin de la partie, tous les bagages sauvés et gardés dans la diligence sont à vous, alors que ceux restants dans le train sont aux bandits.

MATÉRIEL

Avant votre première partie, prenez le temps d'assembler le train, la diligence et Sam sur son cheval en suivant la notice de montage.

Le train = 1 wagon Locomotive + 1 wagon Première classe + 1 wagon Deuxième classe + 1 wagon Repaire



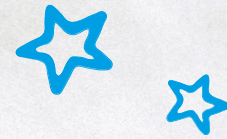
MISE EN PLACE

- Placez les 4 wagons du train au centre de la table dans l'ordre suivant : Locomotive, Première classe, Deuxième classe, Repaire.
 - Placez Sam sur son cheval à côté du train et posez le projectile sur la plateforme.
 - Placez la diligence à côté du repaire.
 - Placez les 4 bandits dans leur repaire.
- Mélangez les 10 jetons **Coffre**, regroupez-les en une pile, face Coffre visible, dans la **locomotive**.
 - Mélangez les 10 jetons **Valise**, regroupez-les en une pile, face Valise visible, et placez-la dans le **wagon Première classe**.
 - Mélangez les 10 jetons **Sac**, regroupez-les en une pile, face Sac visible, et placez-la dans le **wagon Deuxième classe**.
 - Mélangez les 7 jetons **Baluchon**, regroupez-les en une pile, face Baluchon visible, dans la **diligence**.

Choisissez chacun votre tour le personnage Enfant que vous souhaitez jouer et placez sa figurine dans la diligence. Placez la plaquette Aide de jeu correspondante devant vous. Les figurines et les tuiles Aide de jeu des enfants non joués sont rangées dans la boîte.

Le mode solo ne fait aucune différence avec les règles présentées dans ce livret, simplement vous ne jouez qu'avec un seul personnage Enfant.

DÉROULEMENT DU JEU



La personne qui a vu un train le plus récemment commence la partie.

Elle joue son tour, puis c'est à la personne à sa gauche de jouer le sien et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

À votre tour, suivez les deux étapes ci-dessous dans l'ordre :

Étape 1

Vous pouvez **déplacer** votre figurine
Enfant **OU tirer** avec Sam.
Vous ne pouvez pas faire les deux.

(voir ci-dessous)

PUIS



Étape 2

Vous **devez ramasser 1 jeton Bagage**
à l'endroit où se trouve votre figurine,
puis appliquer l'effet de ce jeton.

(voir page suivante)

Étape 1

Déplacez votre figurine Enfant **OU** Tirez avec Sam

Vous pouvez :

DÉPLACER VOTRE FIGURINE ENFANT

Vous pouvez vous déplacer comme vous le souhaitez à l'intérieur du train ou entre le train et la diligence, voire ne pas changer de place. Seul l'accès au repaire est interdit.

Prenez votre figurine Enfant et placez-la dans le wagon de votre choix, **à condition qu'il n'y ait aucun bandit présent à cet endroit.**

CONSEIL - Rester dans la diligence est rarement une bonne idée. Il vous faut récupérer un maximum de bagages dans le train mais si malheureusement il y a un bandit dans chaque wagon, vous n'aurez pas d'autre choix que de rester dans la diligence.

OU

TIRER AVEC SAM

À chaque tour, choisissez le niveau de difficulté de votre tir et déplacez la figurine de Sam. Utilisez la plaquette comme règle pour déterminer la position de Sam par rapport au train (voir image ci-dessous).



Plaquette verticale :
tir plus difficile

Plaquette horizontale :
tir facile

Placez le projectile sur la plateforme et, grâce à une pichenette ou un petit coup de doigt, essayez d'envoyer le projectile sur le ou les bandits afin de les faire tomber.

Les figurines renversées par le projectile sont immédiatement placées dans le repaire si ce sont des bandits, ou dans la diligence si ce sont des enfants.



pichenette !!



Étape 2

Ramassez un bagage ET appliquez son effet

Piochez 1 jeton Bagage à l'endroit où se trouve votre figurine Enfant. Révélez-le et appliquez son effet puis **gardez-le devant vous** (sauf exception 🌀).



Il existe 4 types d'effets :



Le bandit indiqué se déplace dans le wagon indiqué. Deux cas de figure peuvent se présenter :

- **S'il y a des enfants dans ce wagon**, les enfants s'enfuient. Placez immédiatement toutes les figurines Enfant de ce wagon dans la diligence.
- **S'il n'y a pas d'enfants dans ce wagon**, le bandit qui vient de se déplacer, ainsi que tous les bandits déjà présents dans ce wagon volent un bagage chacun. Prenez alors, dans la pile de ce wagon, **autant de jetons Bagage que de bandits présents** dans ce wagon et placez-les dans le repaire des bandits. Ne révélez pas ces jetons et n'appliquez pas leur effet.



Le jeton Bagage que vous venez de révéler est placé dans le repaire des bandits et ne reste pas devant vous.



Chaque bandit présent dans le train prend, sans le révéler, 1 jeton Bagage du wagon dans lequel il se trouve et le place dans le repaire des bandits. Les bandits présents dans le repaire ne font rien.



Rien ne se passe.



FIN DE PARTIE



La partie s'arrête immédiatement **dès qu'une pile de jetons Bagages est VIDE** que ce soit dans un wagon du train ou dans la diligence.

Formez alors une première pile avec tous les jetons Bagage restés dans la diligence et ceux récupérés par chacun et chacune d'entre vous. Cette pile représente le butin que vous avez sauvé des mains des bandits.

Formez ensuite une seconde pile avec les jetons Bagage restants dans tous les wagons du train, y compris dans le repaire des bandits. Cette pile représente le butin conservé par les bandits.



Comparez la hauteur de ces deux piles. Si le nombre de bagages que vous avez sauvés est supérieur à celui des bandits (votre pile est plus haute), vous avez gagné. Bravo !

POUR PLUS DE CHALLENGE

Vous pouvez décider de jouer avec des handicaps de tir :

- **Noa** tire de sa main non dominante.
- **Tom** tire les yeux fermés.
- **Lily** tire sans la plateforme de Sam en posant le projectile directement sur la table.
- **Joy** tire de deux fois plus loin en utilisant 2 longueurs de plaquette pour déterminer la position de Sam avant le tir.

En contrepartie, si votre tir est réussi, piochez un jeton Bagage bonus dans le wagon où se trouvait le ou les bandits que vous avez renversés. Vous ne piochez qu'un seul jeton bonus même si vous avez fait chuter plusieurs bandits. Appliquez l'effet du jeton bonus après avoir appliqué l'effet du jeton habituel.