

KARTY DO GRY

Unik! Jeśli gracz użył *Pudło!* w odpowiedzi na zdolność lub efekt, który nie był wynikiem zagrania karty (np. *Ironhorse* dotarł do końca linii), nie może użyć tej zdolności, by dobrać kartę. Jeśli gracz użył tej zdolności przeciwko *Nożerewolwerowi*, druga część aktywuje się wyłącznie, gdy nie wróci on z powrotem do ręki właściciela.

Pełną parą: Gracz przesuwając pociąg na koniec linii, a następnie ignoruje lub dubluje efekt lokomotywy (dotyczy to wszystkich graczy) według jego wyboru. W przypadku wybrania dublowania, najprościej dwukrotnie rozpatrzyć efekt lokomotywy jeden po drugim.

Kosagiwera: Nie może zostać użyta przeciwko *Indianie!* i *Pojedynek*.

Mapa: Gracz przed dobraniem kart w fazie 1. podgląda 2 karty z wierzchu talii: jedną z nich może odrzucić. Efekt ten następuje po efekcie „dobierz” kart takich jak *Dyna-mit*, *Więzienie* itp., ale przed zdolnościami postaci.

Worek szmalu: Gracz nie może zagrać tej karty poza swoją turę.

List gończy: Jeśli wszyscy gracze zostaną wyeliminowani w tym samym czasie, wygrywają bandyci.

Następna stacja: Gracz dobiera kartę zanim zostanie rozpatrzony efekt końca linii, jeśli ten nastąpi.

Zwrot: Gdy z ręki lub pola gry gracza inny gracz dobiera lub odrzuca kartę, dobierz kartę. Karta nie działa przeciwko *Skok na pociąg*.

Skrzynia: Gracz musi pamiętać, że nie może zagrać dobranej karty w tej samej turze. Gracz dobiera 1 kartę, nawet gdy przebywa w *Więzieniu*.

Przełącznik: Gdy gracz dobiera nową broń, odrzuca dotychczas posiadaną. Nie można posiadać w grze dwóch kart o takiej samej nazwie. Jeśli gracz otrzyma *Wagon widmo* w ten sposób, jego dotychczasowy posiadacz natychmiast odpada z gry, jeśli nie posiadał żadnego punktu żywotności. Szeryf nie może wymienić w ten sposób *Wagonu widmo* ani *Więzienia*. Karty tworzące pociąg nie są traktowane jako „w grze” i w związku z tym nie mogą zostać wymienione.

Skok na pociąg: Gracz wskazuje innego gracza. Musi on wybrać efekt dla każdej z kart leżących przed nim i może wybrać inny dla każdej z nich. Jeśli zdecyduje się być celem dla *BANG!*, może go uniknąć jak normalnego *BANG!* (np. zagrywając kartę *Pudło!*). Każdy *BANG!* liczy się osobno.

Wieża ciśnienia: Nie można przesunąć pociągu zanim zostanie zabrana karta wagonu. Wagon ten nie wlicza się do limitu 1 wagonu na turę.

POSTACIE

Benny Awanturnik: Gracz musi zapłacić za każdy wagon zdobyty dzięki tej zdolności. Jednakże nadal może przesunąć pociąg tylko o 1 pole w swojej turze.

Evan Babbit: Karta, którą gracz odrzucił musi być tego samego koloru co karta *BANG!*, która została na niego zagrana. Gracz, który stanie się nowym celem *BANG!* musi znajdować się na dystansie 1 od *Evana*. Celem nie może zostać gracz, który zagrał kartę *BANG!*. Jeśli w grze pozostało tylko 2 graczy, zdolność nie może zostać użyta. Przekierowany *BANG!* wlicza się do limitu gracza, który go zagrał, a nie *Evana*.

Jimmy Texas: Na koniec tury, po odrzuceniu nadmiarowych kart, gracz dobiera 1 kartę. Gracz nie może jej zagrać w tej samej turze, w której ją dobrał. Zdolność działa również gdy gracz znajduje się w *Więzieniu*.

Manuelita: Gracz natychmiast dobiera 2 karty, gdy lokomotywa

wa dotrze do końca linii, przed rozpatrzeniem efektu końca linii.

Sancho: Gracz może przesunąć pociąg przed dobraniem wagonu. **Nie wlicza się** on do normalnego limitu 1 wagonu na turę.

Shade O'Connor: Jeśli pociąg dotrze do końca linii, gracz odrzuca i dobiera kartę przed rozpatrzeniem efektu końca linii.

Sierz. Blaze: Gdy celem karty lub zdolności ma być wielu graczy, *Blaze* może wykluczyć 1 gracza. Jeśli zostanie ona użyta ze *Sklepem wielobranżowym*, odkrytych zostanie o 1 kartę mniej niż jest graczy – wykluczony gracz nie dobiera karty. Zdolność działa również z efektem końca linii, jeśli nastąpi ona w turze *Blaze'a*.

Żwawy Roy: Gracz jedynie przesuwając pociąg, nie otrzymuje dodatkowego wagonu ze swojej zdolności.

UWAGA DO POSTACI Z PODSTAWOWEJ GRY:

Sam Sęp: Gracz zabiera karty wagonów od wyeliminowanego gracza i natychmiast kładzie je przed sobą tak, jakby były kartami z niebieską obwódką.

Autor: Emiliano Sciarra **Grafiki:** Stefano Landini **Kolory:** Andrea Izzo
Opracowanie: Martin Blazko, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Opracowanie graficzne: Matteo Brustenghi, Lisa Bernacchia

Pomysły na karty: Pavel Axman, Milan Fecko, Zoltán Fridrich, Jan Houska, Jaroslav Houska, Jiří Mikoláš, Petr Míkša, Adam Petzuch, Pavel Simet, Michael Srb, Marek Uhlir, Václav Vedral, František Vodvářka. **Testerzy:** Paolo Carducci, Carina Cococar, Gaia Corzani, Stefano Cultrera, Dario De Fazi, Giordano Di Pietro, Dario Ferrera, Simone Franzese and the Bangstreet Boys, Federico Giagnorio & Rosa Franco and the "Kjiggo Project", Clara Ramuscello, Matteo Rosati, Annalisa Sciarra, Enzo Sciarra, Emanuele Spizzo, Christian Zoli. Specjalne podziękowania dla Martino Chiacchiera za inspirację.



BANG! POLSKA EDYCJA
Bard Centrum Gier
ul. Kokosowa 5
30-434 Kraków
www.wydawnictwo.bard.pl

Tłumaczenie: Sławomir Jagiełło
Korekta i skład: Jolanta Lendzioszek



BANG!®
The Great Train Robbery™
Copyright © MMXXII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24, 06132 Perugia, Italy
Wszystkie prawa zastrzeżone.



Pociąg zmierza do miasta, a bandyci chcą położyć swoje brudne łapska na jego cennym ładunku. Jednak Szeryf i jego zastępcy zrobią wszystko, aby pociąg szczęśliwie dotarł do celu. Ograbisz pociąg wraz ze swoimi towarzyszami czy też będziesz go chronił za wszelką cenę? Wszyscy na pokład!

ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE GRY

• 41 kart:

- 16 kart wagonów

- 1 karta lokomotywy
(awers: *Ironhorse*,
rewers: *Leland*)

- 16 nowych kart do gry:
12 z brązową ramką
4 z niebieską ramką

- 8 kart postaci

• 13 płytek stacji

• instrukcja

• 1 dodatkowa pusta płytka stacji

Dodatek wprowadza **8 nowych postaci** (które należy wymieszać z postaciami z wersji podstawowej) oraz **16 nowych kart do gry** (do wmieszania do kart do gry z wersji podstawowej). Potasuj **karty wagonów**, ułóż z nich stos i połóż go zakrytego na stole. Następnie potasuj **płytki stacji**, ułóż z nich stos i połóż go zakrytego obok stosu kart wagonów. Odkryj tyle płytek stacji, ilu graczy bierze udział w grze i połóż je na stole w jednej linii, od lewej do prawej. By stworzyć pociąg, połóż kartę lokomotywy pod pierwszą stacją (najbardziej po lewej) i dołóż do niej 3 karty wagonów, dobrane z talii.



Podczas gry karta lokomotywy będzie się łączyć z płytką stacji. Gdy pociąg będzie się przemieszczał, zmieni się również to połączenie. Przykładowo, na obrazku ze str 1, na początku gry lokomotywa łączy się ze stacją *Boom town*. Zasady gry pozostają takie jak w wersji podstawowej z poniższymi dodatkowymi regułami:

RUCH POCIĄGU

Na początku każdej tury **Szeryfa** lokomotywa przemieszcza się o jedną stację w prawo, „ciągnąc” karty wagonów za sobą. Tak więc gdy Szeryf rozpocznie swoją pierwszą turę, sytuacja na stole będzie wyglądała podobnie do tej na przykładzie obok.



ODCZEPNIENIE WAGONU OD POCIĄGU

Raz w czasie każdej swojej tury, gracz może zapłacić **koszt** wskazany na płytce stacji, by zabrać kartę sparowanego wagonu. W przykładzie powyżej, by zdobyć *Wagon techniczny*, gracz musi zapłacić koszt wskazany na płytce *Boom Town*. Inne wagony nie mogą zostać odczepione, gdyż nie są sparowane z płytkami stacji. By zapłacić koszt, gracz odrzuca wymagane karty z ręki i/lub leżące przed nim. Gdy wskazana została konkretna karta, odrzucona musi zostać **dokładnie** ta karta, nie inna o podobnym (lub identycznym) efekcie.

Uwaga: Gracz nie może pod żadnym pozorem zabrać karty lokomotywy.

Zanim gracz zabierze kartę wagonu, może **za darmo przesunąć pociąg do przodu o 1 stację**: przesuwa lokomotywę o jedną stację w prawo, ciągnąc wagony za sobą. Jeśli gracz zdecyduje się przesunąć pociąg w ten sposób, **MUSI zapłacić koszt przedstawiony na jednej ze stacji i zabrać sparowany wagon**. Przesunięcie pociągu nie jest obowiązkowe. **Uwaga:** Gracz może zagrać dodatkowe karty lub efekty, które przesuwały pociąg (np. *Żwawy Roy*) przed lub po tej akcji. Jeśli nie zostało wskazane inaczej, **gracz kładzie zdobytą kartę przed sobą**. Jeśli wagon został zabrany, inne wagony zostają przesunięte w kierunku lokomotywy, by wypełnić lukę (1), a nowy wagon zostaje dodany na końcu pociągu. Na przykładzie po prawej, jeśli zabrany został *Wagon techniczny*, pociąg może wyglądać w następujący sposób.



Niektóre wagony mają stały efekt, który jest aktywny tak długo jak gracz posiada go przed sobą. Inne muszą zostać odrzucone, by móc skorzystać z ich efektów. Jeśli karta wagonu zostaje odrzucona, gracz umieszcza ją na spodzie talii wagonów.

Wagony są traktowane jak karty z niebieską obwódką – mogą być celem dla kart takich jak *Panika!*, *Kasia Balou* i inne karty lub efekty działające na karty z niebieską obwódką (jeśli nie zostało wskazane inaczej) – ale nigdy nie mogą zostać zabrane na rękę gracza: jeśli z jakiegoś powodu gracz będzie miał wziąć kartę wagonu na rękę, zamiast tego musi natychmiast umieścić tę kartę przed sobą.

KONIEC TRASY



Gdy lokomotywa zostanie przesunięta na prawo od ostatniej stacji (w przykładzie po lewej, za *Tombrock*), pociąg dotarł do **końca trasy**: po skorzystaniu z szansy zdobycia wagonu, gracz postępuje według instrukcji na karcie lokomotywy, zaczynając od gracza, którego tura aktualnie trwa i idąc dalej według ruchu wskazówek

zegara. Gdy wszyscy gracze wykonają polecenie z karty lokomotywy, gracze przetasowują **wszystkie** płytki stacji i tworzą nową linię. Następnie należy przetasować wszystkie karty wagonów i stworzyć nowy skład na pozycji startowej jak w przykładzie pierwszym. Ostatnim krokiem jest obrócenie karty lokomotywy na drugą stronę (*Ironhorse*, jeśli odkryty był *Leland* lub odwrotnie).

Pociąg składa się z lokomotywy oraz 3 wagonów. Jeśli nie ma wystarczającej ilości kart wagonów, by stworzyć pełny pociąg, należy użyć wszystkich dostępnych kart. Jeśli nie ma żadnych, lokomotywa wyrusza w podróż bez wagonów (nawet jeśli później jakieś będą dostępne), jednak jej efekt nadal musi zostać rozpatrzony gdy dotrze do końca trasy. Wagony należy dodawać do lokomotywy, gdy tylko będą dostępne do momentu aż pociąg będzie miał pełny skład.

LOKOMOTYWY

Ironhorse: Każdy z graczy, zaczynając od tego, który spowodował rozpatrywanie tego efektu, jest celem **BANG!**. obrażenia nie są uznawane za spowodowane przez któregoś z graczy. Jeśli wszyscy gracze zostaną wyeliminowani jednocześnie, wygrywają Bandyty.

Leland: Działa jak karta *Sklep wielobranżowy*. Rozpatrywanie rozpoczyna się od gracza, który spowodował jego aktywację, a kolejne osoby wskazują ruch wskazówek zegara.

WAGONY

Wagon Cirkowy: Inni gracze odrzucają karty z ręki zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza po lewej.

Wagon ekspresowy: Gracz nie może wykonać kolejnej dodatkowej tury rozegranej w ramach rozpatrywania tego efektu, nawet jeśli uda się ponownie zagrać *Wagon ekspresowy*.

Wagon widmo: Gracz może zagrać go na dowolnego gracza (także siebie), nawet jeśli ten został już wyeliminowany, za wyjątkiem Szeryfa. Jeśli gracz był wyeliminowany, pozostaje w grze (lub do niej wraca) bez punktów żywotności. Taki gracz nie może zdobyć ani stracić punktów żywotności i jest liczony jako aktywny gracz (np. przy rozpatrywaniu dystansu, warunków zwycięstwa, zdolności postaci itp). Jako że gracz nie ma punktów żywotności, na koniec rundy musi odrzucić wszystkie karty z ręki, ale może zachować te leżące przed nim, wliczając w to *Wagon widmo*. Jednakże w momencie gdy straci *Wagon widmo*, natychmiast

zostaje wyeliminowany z gry. Jeśli gracz był Bandytą, żadna nagroda nie zostaje przyznana ani nie aktywują się zdolności postaci (np. *Sama Sepa*).

Salonka: Wagon dobrany przez gracza nie liczy się do normalnego limitu 1 wagonu na turę. Jeśli Szeryf posiada ten wagon i dobierze *Wagon widmo*, musi oddać go innemu graczowi.

Platforma: Gracz może zagrać ją na dowolnego gracza (także siebie). Gdy ta karta pozostaje w grze, gracz ten widzi innych graczy na odległość +1.

Wagon prywatny: Nie chroni przed: *Gatling*, *Kosagiwera*, zdolnościami *Evan Babbit* itd.

Wagon sypialny: Gracz może użyć tej zdolności raz przeciwko *Indianie!*, *Pojedynek* itp.

STACJE

Boom Town: Gracz odrzuca kartę **BANG!**

Catico: Gracz odrzuca kartę *Kasia Balou* lub *Panika!*

Creepy Creek: Gracz odrzuca kartę pik.

Crown's Hole: Gracz odrzuca kartę *Piwko*.

Deathwood: Gracz odrzuca kartę z niebieską obwódką.

Dodgeville: Gracz odrzuca kartę *Pudło!*

Fort Wroth: Gracz odrzuca kartę o wartości 10, J, Q, K lub A.

Frisco: Gracz odrzuca kartę trefl.

Miner's Oath: Gracz odrzuca kartę karo.

San Tafe: Gracz odrzuca kartę kier.

Tombrock: Gracz traci 1 punkt żywotności (nie można oddać ostatniego).

Yooma: Gracz odrzuca kartę o wartości od 2 do 9.

Virginia Town: Gracz odrzuca dowolne dwie karty.