



Nastupovať! Do mesta prichádza vlak a banditi si brúsiť zuby na jeho cenný náklad. Strážcovia zákona naň však čakajú a sú pripravení brániť vagóny, len čo súprava zastaví v stanici. Láka vás možnosť vlak vylúpiť alebo naopak využijete vagóny na to, aby ste dostali hľadaných darebákov?

HERNÍ MATERIÁL

- 55 kariet:
 - 16 kariet vagónov
 - 1 obojstranná karta lokomotívy (Ironhorse/Leland)
 - 13 kariet staníc
 - 1 prázdna karta (na vytvorenie vlastnej stanice)
 - 8 nových kariet postáv
 - 16 nových hracích kariet
 - 12 nových kariet s hnedým okrajom
 - 4 nové karty s modrým okrajom
- Pravidlá

Toto rozšírenie prináša do hry **8 nových postáv** (ktoré sa zamiešajú spolu so zvyšnými kartami postáv) a **16 nových hracích kariet** (ktoré sa zamiešajú spolu so zvyšnými kartami).

Zamiešajte samostatne **karty vagónov** a **karty staníc** a položte ich ako dva balíčky otočené lícom nadol na stôl. Otočte toľko kariet staníc, koľko je hráčov, a vyložte ich vedľa seba do radu otočené lícom nahor. Prvá otočená karta bude najviac vľavo atď. Potom zostavte vlak. Položte kartu lokomotívy pod prvú kartu stanice náhodne zvolenou stranou nahor. Na jej určenie „odoberte kartu“: ak je vrchná karta z balíčka hracích kariet križová alebo piková, použite stranu *Ironhorse*, v opačnom prípade stranu *Leland*. Naľavo od lokomotívy vyložte otočené lícom nahor 3 vrchné karty z balíčka kariet vagónov.



V priebehu hry budú karty vagónov vytvárať dvojice s kartami staníc. Keďže sa vlak bude pohybovať dopredu, tieto dvojice sa budú meniť. Na vyššie uvedenom obrázku bude na začiatku hry tvoriť lokomotíva dvojicu so stanicou *Boom Town*. Pravidlá zostávajú rovnaké ako v základnej hre **BANG!** s nasledujúcimi dodatkami:

POHYB VLAKU

Na začiatku každého **ťahu Šerifa** sa lokomotíva posunie o 1 stanicu doprava, pričom za sebou „ťahá“ vagóny. Len čo teda Šerif začne svoj prvý ťah, situácia bude vyzeráť približne tak, ako je znázornené na obrázku vpravo. Raz za svoj ťah môžete zaplatiť cenu uvedenú na karte stanice a vziať si zodpovedajúcu kartu vagóna. Keby ste si vo vyššie uvedenom príklade chceli vziať *Služební vůz*, zaplatili by ste cenu uvedenú na karte *Boom Town*. Iné vagóny získať nemôžete, pretože zatiaľ netvorí dvojice so žiadnymi stanicami.



ZÍSKANIE VAGÓNŮ Z VLAKU

Pri platení požadovanej ceny odhodte zodpovedajúce karty, ktoré máte v ruke alebo vyložené pred sebou v hre. Ak je ako cena vyobrazená konkrétna karta, budete potrebovať presne takú skutočnú kartu. Nie je možné ju nahradiť inou kartou, aj keby mala podobný efekt, resp. samotný efekt. Napríklad na získanie *Dodgeville* musíte odhodiť kartu *Vedľa!* Ak hráte za *Calamity Janet*, možno využiť jej schop-

nosť a odhodiť kartu *BANG!* (pretože jej karta *BANG!* sa môže považovať za kartu *Vedľa!*). Naopak, nemôžete použiť *Kaktus* (karta s podobným efektom) alebo schopnosť *Jourdonnais* či *Barel* (poskytujú efekt *Vedľa!*, ale nie samotnú kartu).

Poznámka: Za žiadnych okolností si nemôžete vziať lokomotívu! Skôr než si vezmete vagón, môžete zdarma posunúť vlak o 1 stanicu dopredu. Presuňte lokomotívu pod nasledujúcu stanicu vpravo a rovnakým spôsobom premiestite aj vagóny. Ak sa rozhodnete posunúť vlak týmto spôsobom, **MUSÍTE** zaplatiť cenu uvedenú na niektorej stanici a vziať si zodpovedajúci vagón. Pohyb vlaku nie je povinný.

Poznámka: Pred touto akciou aj po nej môžete hrať ďalšie



Ak sa vagón odhodí, umiestite ho lícom nadol pod balíček kariet vagónov.

Z hľadiska herných mechanizmov **sa s vagónmi zaobchádza ako s kartami v hre a platia pre ne rovnaké pravidlá ako pre karty s modrým okrajom** (modré karty). Ak nie je určené inak, možno na ne hrať karty ovplyvňujúce modré karty, napríklad *Cat Balou* alebo *Panika!* Vagón si však nie je možné nikdy vziať do ruky. Kedykoľvek by ste tak mali v dôsledku nejakého efektu urobiť, vyložte ho namiesto toho hneď späť do hry pred seba.

KONEČNÁ

Len čo sa lokomotíva dostane napravo od poslednej stanice (v príklade vľavo za *Tombrock*), vlak dosiahne „konečnú“. Hráč na ťahu má možnosť zaplatiť a vziať si vagón. Len čo tak urobí (alebo sa tejto možnosti vzdá), vyhodnoťte pokyny na karte lokomotívy: začnite hráčom na ťahu a postupujte ďalej v smere hodinových ručičiek. Potom zamiešajte všetky karty staníc (v hre aj v balíčku) a vytvorte nový rad staníc. Rovnako zamiešajte všetky karty vagónov (z vlaku aj z balíčka) a zostavte nový vlak podľa príkladu na strane 1. Kartu lokomotívy otočte na druhú stranu (na stranu *Ironhorse*, ak bola doteraz v hre strana *Leland*, a naopak).

Ak nie je k dispozícii dost' vagónov, aby bolo možné zostaviť úplný vlak, použite všetky dosiahnuteľné karty. Ak nie sú v tejto chvíli dostupné žiadne vagóny,

začne lokomotíva svoju cestu sama a jej efekt sa prejaví, aj keby dorazila na konečnú bez vagónov. Len čo budú nejaké vagóny znovu k dispozícii, začnite ich pripájať k idúcemu vlaku, kým ich nebude plný počet.



LOKOMOTÍVY

Ironhorse: všetci hráči vrátane toho, kto aktivoval túto kartu, sa stávajú cieľom efektu *BANG!* Keď takto stratia život, neprpisuje sa spôsobenie tohto zranenia žiadnemu hráčovi. Ak sú v dôsledku tohto efektu zabití všetky postavy, víťazia banditi.

Leland: vyhodnoťte efekt karty *Hokynárstvi*. Začnite hráčom na ťahu a postupujte ďalej v smere hodinových ručičiek.

VAGÓNY


Spací vozeň/Batožinový vozeň: nezabudnite, že efekt týchto kariet môžete jednorazovo použiť aj proti karte *Indiáni!*, počas *Duelu* a pod.


Cirkusantský vagón: ostatní hráči odhadzujú karty postupne v smere hodinových ručičiek, začínajúc hráčom po vašej ľavici.


Expresný vozeň: po dodatočnom ťahu, ktorý vám poskytuje táto karta, nemôžete získať žiadny ďalší ťah navyše, aj keby sa vám podarilo zahrať ďalší *Expresný vozeň*.

Vagón duchov: zahrajte túto kartu na ľubovoľného hráča okrem Šerifa (vrátane seba), dokonca aj keby už bol vyradený z hry. Keby mala byť jeho postava zabitá, zostáva v hre (alebo sa do nej vracia), ale nemá žiadne životy, nemôže ich získať ani stratiť. Z hľadiska herných mechanizmov (podmienok víťazstva, vzdialenosti, schopností postáv atď.) sa považuje za postavu v hre. Keďže taká postava nemá žiadne životy, musí jej hráč na konci svojho ťahu odhodiť všetky nepoužité karty z ruky, ale smie si ponechať všetky karty vyložené pred sebou v hre vrátane samotného *Vagóna duchov*. Ak však on príde, okamžite z hry vypadáva. Neprideľuje sa za to


žadna odmena (v prípade, že išlo o banditu) ani sa neaktivujú príslušné schopnosti postáv (napríklad *Vulture Sama*).


 **Plošinový vozeň:** zahrajte túto kartu na ľubovoľného hráča (vrátane seba). Kým je táto karta v hre, nachádzajú sa pre ňu ostatní hráči vo vzdialenosti o 1 väčšej.


 **Salónny vozeň:** ak ste Šerif a doberiete si *Vagón duchov*, musíte ho zahrať na iného hráča. Takto dobraté vagóny sa nepočítajú do limitu získania 1 vagóna za ťah.


 **Súkromný vagón:** táto karta nechráni pred *Gulometom*, *Revolverom s nožom*, schopnosťou *Evana Babbita* a pod.

STANICE


 **Boom Town:** odhodte kartu *BANG!*


 **Callico:** odhodte kartu *Panika!* alebo *Cat Balou*.


 **Cripple Crack:** odhodte pikovú kartu.


 **Deathwood:** odhodte modrú kartu.


 **Dodgeville:** odhodte kartu *Vedľa!*


 **Fort Woth:** odhodte kartu s hodnotou 10, J, Q, K alebo A.


 **Oathman:** odhodte károvú kartu.


 **Santa Fe:** odhodte srdcovú kartu.

 **Silverado:** odhodte kartu *Pivo*.


 **St. Francis:** odhodte krížovú kartu.


 **Tombrock:** odoberte si 1 život (nemôžete takto stratiť svoj posledný).

 **Virginian City:** odhodte kartu s hodnotou 2 – 9 (vrátane oboch medzných hodnôt).


 **Yooma:** odhodte 2 ľubovoľné karty.


HRACIE KARTY


 **K zemi!** ak ste použili efekt *Vedľa!* z tejto karty proti efektu, ktorý nevyvolala žiadna skutočne zahraná karta (napríklad keď *Ironhorse* dorazí na konečnú), žiadnu kartu si nedoberiete. Ak zahráte *K zemi!* proti *Revolveru s nožom*, získate ho len vtedy, ak sa *Revolver s nožom* nevráti do ruky svojho pôvodného vlastníka.


 **Mapa:** skôr než si v 1. fáze svojho ťahu doberiete karty, pozrite sa na 2 vrchné karty z balíčka. Jednu z nich môžete odhodiť. Tento efekt sa


aktivuje po všetkých „snímacích“ efektoch (*Dynamit*, *Väzenie* atď.) a pred aktiváciou schopností všetkých postáv.


 **Najhľadanejší:** ak efekt tejto karty zabije všetky postavy, víťazia banditi.


 **Odškodnenie:** ak vám niektorý iný hráč vezme alebo odhodí inú kartu než túto (z ruky alebo z hry), doberte si 1 kartu. *Odškodnenie* nemožno použiť proti *Vlakovej lúpeži*.


 **Plnou parou vpred:** presuňte vlak na konečnú a potom efekt lokomotívy podľa vlastného výberu ignorujte alebo aktivujte dvakrát (toto rozhodnutie sa vzťahuje na všetkých hráčov). V prípade zdvojenia efektu ho jednoducho aplikujte dvakrát po sebe.


 **Pokladňa:** dobratú kartu nemôžete zahrať v tom istom ťahu. Kartu si doberáte, aj keď ste vo *Väzení*.


 **Ďalšia stanica:** skôr než sa vyhodnotí efekt lokomotívy na konečnej, doberte si 1 kartu. Ak k aktivácii tohto efektu nedôjde (pozrite si kartu *Plnou parou vpred*), nemá táto karta žiadny účinok.

 **Vrece peňazí:** túto kartu nemôžete zahrať mimo svojho ťahu.


 **Revolver s nožom:** nemožno ho použiť počas *Duelu* alebo proti karte *Indiáni!*


 **Vlaková lúpež:** vyberte ľubovoľného hráča. Tento hráč sa musí pri každej svojej karte v hre jednotlivito rozhodnúť, k čomu dôjde. Ak sa rozhodne stať sa cieľom efektu *BANG!*, môže ho zrušiť všetkými povolenými spôsobmi (zahraním karty *Vedľa!*, úspešným „odobratím“ v prípade *Barelu* atď.). Každý efekt *BANG!* sa vyhodnocuje samostatne.


 **Vodojem:** nemôžete posunúť vlak, kým si nevezmete vagón. Vagón získaný pomocou tejto karty sa nepočíta do limitu získania 1 vagóna za ťah.


 **Výhybka:** ak si vezmete novú zbraň a máte už nejakú ďalšiu v hre, musíte staršiu zbraň odhodiť. Nezabudnite, že nemôžete mať v hre viac kópii rovnakej karty (napríklad 2 *Barely*). Ak takto získate *Vagón duchov* a jeho predchádzajúci majiteľ nemá žiadne životy, okamžite vypadáva z hry. Šerif takto nemôže získať *Vagón duchov* ani *Väzenie*. Nezabudnite tiež, že karty tvoriace vlak sa nepovažujú za karty „v hre“, takže ich nemožno získať pomocou *Výhybky*.


POSTAVY


 **Benny Brawler:** za každú kartu vagóna, ktorú získate pomocou tejto schopnosti, musíte bežným spôsobom zaplatiť. Stále však môžete posunúť vlak zdarma len raz za svoj ťah.


 **Evan Babbit:** vami odhodená karta musí mať rovnakú kartovú farbu (piky, srdce, kára, kríže) ako karta *BANG!*, ktorej ste cieľom. Vami vybraný hráč sa stáva novým cieľom pôvodnej karty *BANG!* Nemôžete si však zvoliť toho, kto na vás daný *BANG!* zahral (aj keby ste zostávali v hre ako jediní dvaja hráči).


 **Jimmy Texas:** na konci svojho ťahu (po odhodení nadpočetných kariet v 3. fáze) si doberte 1 kartu. Dobratú kartu už v tom ťahu nemôžete zahrať. Kartu si doberáte, aj keď ste vo *Väzení*.

 **Manuelita:** doberte si 2 karty, len čo lokomotiva dorazí na konečnú, ale ešte pred prípadným vyhodnotením jej efektu.

 **Sancho:** skôr než si vezmete vagón, môžete posunúť vlak. Takto získaný vagón **sa počíta** do bežného limitu získania 1 vagóna za ťah.

 **Shade O'Connor:** ak vlak dorazí na konečnú, odhodte a doberte si 1 kartu, skôr než dôjde k prípadnému vyhodnoteniu efektu lokomotívy.

 **Sgt. Blaze:** ak zahráte kartu alebo použijete efekt, ktorý cieľi na viacerých hráčov, môžete sa rozhodnúť jedného hráča z ich pôsobnosti vybrať. Ak chcete použiť svoju schopnosť spolu s kartou *Hokynárstvi*, otočte o 1 kartu menej, než je počet hráčov. Vybraný hráč žiadnu kartu nedostane. Táto schopnosť funguje aj na efekt lokomotívy, ak vlak dorazí na konečnú vo vašom ťahu.

 **Zippy Roy:** v rámci svojej schopnosti môžete len posunúť vlak, nezískate vďaka nej žiadne vagóny.

POZNÁMKY K POSTAVÁM A PRAVIDLÁM ZO ZÁKLADNEJ HRY

Vulture Sam: od zabitej postavy získate všetky jej vagóny a ihneď ich vyložíte pred seba do hry, ako by to boli modré karty. Ak ste Šerifom a získate takto *Vagón duchov*, musíte ho vyložiť pred iného hráča.

Odobratie znamená otočenie vrchnej karty z balíčka, aby ste zistili jej farbu alebo hodnotu (pozrite si *Väzenie*, *Barel*, *Dynamit* a pod.).

Autor hry: Emiliano Sciarra
Výtvarné spracovanie: Stefano Landini
Farby: Andrea Izzo
Vývoj hry: Martin Blazko, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Preklad: Translart

Námety kariet: Pavel Simet, Jan Houska, Jaroslav Vejs, Marek Uhlíř, Václav Vedral, Milan Pecko, Zoltán Fridrich, Jiří Mikoláš, Petr Mikša, Adam Petzuch, Pavel Axman, Michael Srb, František Vodvářka

Herní tester: Stefano Cultrera, Giordano Di Pietro, Dario De Fazi, Federico Giagnorio & Rosa Franco a „kjgogo Project“, Simone Franzese a Bangstreet Boys, Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Christian Zoli, Paolo Carducci, Matteo Rosati, Dario Ferrera, Carina Cojocar, Emanuele Spizzo, Martin Blazko, Viliam Zápražný, Matej Klacman, Michal Jurik, Tobiáš Mlýnek, Matyáš Poštulka, Martin Zdarilek, Matej a Róbert Nižňanský, Alexander Štefák, Soňa Gažíková, Matúš Krivošík, Sandro Vadovič, Zuzana Sochuláková, Pavol Jedlička, Silvia Červočová, Martin Jakabovič.

Albi

Distribútor pre SR:
Albi, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk



Výrobca:
© MMXIX daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia - IT
Všetky práva vyhradené.
www.dvgiochi.com