

## A JÁTÉKKÁRTYÁK

**Hajszál híjal:** Ha egy olyan képesség vagy hatás *Nem talált!*, amelyhez nem játszottak ki kártyát (pl. a *Vasparipa* megérkezik a végállomásra), nem húzhatsz fel kártyát. Ha a *Késrevolver* ellen használod, csak akkor kapod meg az utóbbit, ha az nem kerül vissza az eredeti tulajdonosa kezébe.

**Késrevolver:** Nem használható *Indiánok!* és *Párbaj* ellen.

**Körözési plakát:** Ha minden játékos egyszerre esik ki, a banditák győznek.

**Következő állomás:** A végállomás hatásának végrehajtása (ha szükséges) előtt húzd fel a kártyát.

**Pénzes zsák:** Nem játszhatod ki, ha nem a te köröd van.

**Páncélkazetta:** Ne felejtse el, hogy nem játszhatod ki azt a kártyát, amit ugyanabban a körben húztál. Akkor is húzol 1 kártyát, amikor *Börtönben* vagy.

**Teljes gözzel:** Mozdasd a vonatot a végállomásra, majd tetszős szerint vagy hagyj figyelmen kívül, vagy duplázd meg a mozdony hatását (minden játékosra ugyanúgy). Duplázás esetén egyszerűen csak hajtsd végre a két hatást egymás után.

**Térkép:** Mielőtt az első fázisban lapot húzol, nézd meg a pakli felső 2 lapját: az egyiket eldobhatod. Ezt a képességet a kör eleji húzások után (*Dinamit*, *Börtön* stb.), de egyéb karakterképességek előtt használhatod.

**Váltó:** Ha új fegyvert választasz, dobd el a korábbi fegyvered. Ne felejtse el, hogy nem lehet két ugyanolyan nevű kártyád játékban. Ha így kapod meg a *Szellemkocsit*, a játékos, akinél korábban volt, azonnal kiesik a játékból, ha nincs életpontja. *Seriffként* nem cserélhetsz *Börtön* kártyát. Megjegyzés: A vonatot alkotó kártyák nincsenek „játékban”, így nem is cserélhetők.

**Visszatérítés:** Amikor más játékos dob el vagy húz el téled egy másik kártyát (akár a kezedből, akár előled), húzz egy kártyát. Nem használható *Vonatrablás* ellen.

**Víztorony:** Nem mozgathatod a vonatot, mielőtt vonatkocsit veszel el. A felhúzott vonatkocsi nem számít bele a körönként felvehető 1 vonatkocsis limitbe.

**Vonatrablás:** Válassz egy játékos. Ennek a játékosnak minden maga előtt lévő kártyája után el kell döntenie, milyen hatást szenved el. A kártyákról dönthet különbözőképpen. Ha úgy dönt, hogy *BANG!* áldozata lesz, a szokásos módon elkerülheti azt (pl. *Nem talált!*/kijátszásával). Minden *BANG!* külön számít.

## A KARAKTEREK

**Benny Brawler:** Minden vonatkocsiért fizetned kell, amit ezzel a képességgel szerzel. Azonban, így is csak egyszer léptetheted előre a vonatot a körödben.

**Evan Babbit:** Az eldobott kártyának ugyanolyan „színűnek” (kőr, káró, pikk, treff) kell lennie, mint a téged célzó *BANG!*-nek. A játékos, akit az eredeti *BANG!* kártya új célpontjának választasz, 1 távolságra kell legyen téled. Nem választathatod azt a játékos, aki kijátszotta a *BANG!* kártyát. Ha már csak 2 játékos van játékban, nem használhatod ezt a képességet.

**Jimmy Texas:** A köröd végén (miután eldobtad az esetleges többlet lapokat), húzz 1 kártyát. Ezt a kártyát nem játszhatod ki ugyanabban a körben, mint amelyikben húztad. Ezt a képességet a *Börtönben* is használhatod.

**Manuelita:** Húzz 2 lapot, amint a vonat megérkezik a végállomásra, mielőtt még végrehajtanátok a végállomás hatását.

### MEGJEGYZÉSEK AZ ALAPJÁTÉK KARAKTEREIEHEZ

**Vulture Sam:** Megkapod a kiseső játékos vonatkocsijait, és azonnal magad elé teheted őket, mintha csak kék szegélyű kártyák lennének.

**Tervező:** Emiliano Sciarra **Grafika:** Stefano Landini **Színek:** Andrea Izzo

**Fejlesztés:** Martin Blazko, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Fejlesztés: Pavel Axman, Milan Fecko, Zoltán Fridrich, Jan Houska, Jaroslav Houska, Jiri Mikoláš, Petr Mikša, Adam Petzuch, Pavel Simet, Michael Srb, Marek Uhlir, Václav Vedral, František Vodvarka.  
Játékesztelők: Paolo Carducci, Carina Cojocaru, Gaia Corzani, Stefano Cultrera, Dario De Fazi, Giordano Di Pietro, Dario Ferrara, Rosati, Annalisa Sciarra, Enzo Sciarra, Emanuele Spizzo, Christian Zoli.  
Külön köszönet Martino Chiacchierának az inspirációért.

A játék elemeinek vagy illusztrációinak előzetes írásbeli hozzájárulás nélküli másolása szigorúan tilos.  
[www.dvgames.com](http://www.dvgames.com) – [info@dvgiochi.com](mailto:info@dvgiochi.com)



**BANG!® The Great Train Robbery™**  
Copyright  
© MMXVII Gyártó: daVinci Editrice S.r.l.  
Via S. Penna, 24 – 06132 Perugia Italy  
Minden jog fenntartva! [www.dvgames.com](http://www.dvgames.com)

Importálja: Gémker-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu), [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)



Vonat érkezik a városba, és a banditák rá akarják tenni a piszkos mancsukat az értékes szállítmányra! De a törvény emberei mindent megtesznek, hogy biztosítsák a rakományt a célállomásig. Kifosztod a vonatot a bandával vagy megvéded az életed árán is?

## TARTOZÉKOK ÉS ELŐKÉSZÜLETEK

### • 41 kártya:

– 16 vonatkocsikártya

– 16 új játékkártya  
12 barna szegélyű kártya  
4 kék szegélyű kártya

– 1 mozdonykártya (előlap: *Vasparipa*, hátlap: *Leland*)

– 8 karakterkártya

### • 13 állomáslapka

• 1 extra, írható állomáslapka

### • ez a szabálykönyv

Ez a kiegészítő **8 új karaktert** (melyeket keverjete az eredeti karakterek közé), valamint **16 új játékkártyát** (melyeket keverjete az alap játékkártyák közé) tartalmaz.

Keverjete meg a **vonatkocsikártyák pakliját**, és tegyete képpel lefelé az asztalra. Ezután keverjete meg a 13 állomáslapkát, és a **képpel lefordított kupacot** tegyete a vonatkocsipakli közelébe. Fordítsatok fel annyi állomáslapkát, ahányan játszatok, és helyezzete azokat az asztalra balról jobbra egy sort alkotva. A vonat létrehozásához tegyete a mozdonykártyát véletlenszerű oldalával felfelé az első állomás (bal szélső) alá, majd a bal oldalára húzzatok 3 vonatkocsikártyát a megfelelő pakliból.



A játék során a vonatkocsikártyák párban állnak az állomáslapokkal. Ahogy a vonat halad, a párok változni fognak. Például az 1. oldalon látható ábrán a játék elején a mozdony a *Boom Town* állomással van párban.

A játék szabályai megegyeznek az alapjáték szabályaival, az alábbi kiegészítésekkel.

## A VONAT MOZGATÁSA

A **seriff minden körének elején** a mozdony előre halad egy állomással, magával „húzva” a vonatkocsikártyákat. Tehát, amikor a seriff megkezdí az első körét, a felállítás valami olyasmi lesz, mint a jobb oldalon látható képen.



## VONATKOSCIK ELVÉTELE A VONATRÓL

**Minden körödben egyszer** kifizetheted az egyik állomáslapján látható **költséget**, hogy elvedd a vele párban álló vonatkocsit. A fenti példában a *Fékezőkocsi* megszerzéséhez ki kell fizetned a *Boom Town* állomáson látható költséget. A többi vonatkocsi még nem vehető el, hiszen nincs párjuk. A költség kifizetéséhez dobd el a szükséges kártyákat a kezedből és/vagy magad elől. Amikor egy konkrét kártya látható, **pontosan** azt a kártyát kell eldobnod, nem helyettesítheted egy hasonló (vagy azonos) hatású lappal. Megjegyzés: A mozdonykártyát nem lehet elvenni.

Mielőtt vonatkocsikártyát veszel el, **ingyen előreléptetheted a vonatot 1 állomással**: mozgasd a mozdonyt és vele együtt a vonatkocsikat egy állomással jobbra. Ha az előreléptetés mellett döntesz, akkor **ki KELL fizetned az egyik állomás költségét és elvenned a hozzá tartozó vonatkocsit**. A vonat előreléptetése nem kötelező.

Megjegyzés: Az egész akció előtt vagy után kijátszhatsz további kártyákat vagy hatásokat, amelyek előreléptetik a vonatot (pl. *Zippy Roy*). Hacsak nincs más utasítás, **tedd a megszerzett vonatkocsit magad elé**.

Ha egy vonatkocsit elviszel, a vonat végén lévő többi kocsi (ha van) előrébb csúszik az üres helyre (1), és egy új kártyát kell húzni a vonat végére a vonatkocsipakliból (2). A példánkban jobbra láthatod, hogyan fog kinézni a vonat, miután elvetted a *Fékezőkocsit*.



Néhány vonatkocsinak állandó képessége van, amely egészen addig érvényben van, amíg előtted van az asztalon. Míg más vonatkocsikat el kell dobni, hogy végrehajthasd a hatásukat. Amikor eldobsz egy vonatkocsit, tedd képpel lefordítva a vonatkocsipakli aljára.

**A vonatkocsikat kék szegélyű kártyaként kell kezelni minden hatás tekintetében** – lehetnek *Pánik!*, *Cat Balou* és más kártyák célpontjai, amelyek kék szegélyű kártyákra hatnak (hacsak más utasítás nincs) –, azonban sosem veheted őket a kezedbe: ha bármilyen okból kifolyólag mégis a kezedbe kellene venni egy vonatkocsit, azonnal tedd le magad elé az asztalra.

## A VÉGÁLLOMÁS



Amint a mozdony az utolsó állomástól (a példánkban *Tom Brock*, lásd balra) jobbra halad, a vonat eléri a „**végállomást**”: miután megvolt a lehetőség a fizetésre és egy vonatkocsi elvételére, kövessétek a mozdonykártya utasításait, kezdve az aktív játékoskal, majd óramutató járása szerint haladva a többi játékoskal. Miután

végrehajtottátok a hatást, keverjétek meg az **összes** állomáslapját, és alkossatok egy új vasútvonalat, majd keverjétek bele a vonatot alkotó vonatkocsikat a pakliba, és hozzátok létre egy új vonatot az első példában bemutatott kezdő pozícióban. Fordítsátok át a mozdonyt a másik oldalára (*Vasparipára*, ha eddig *Leland* volt és fordítva).

Egy vonat 1 mozdonyból és 3 vonatkocsiból áll. Ha nincs elég vonatkocsi egy új vonat létrehozásához, használjatok annyit, amennyi elérhető. Ha már egy vonatkocsi sincs, a mozdony kocsi nélkül indul el (még akkor is, ha később elérhetővé válik néhány kocsi), azonban a hatásai ebben az esetben is érvényesülnek, ha eléri a végállomást. Amint újra lesznek elérhető vonatkocsik, tegyétek azokat a vonat végére, amíg az ismét teljes nem lesz.

## A MOZDONYOK



**Vasparipára:** Minden játékost, a hatás kiváltóját is beleértve, egy **BANG!** éri. Az elszenvedett sérülések nem tekintendők játékos által okozottnak. Ha minden játékos egyszerre esik ki, a banditák győznek.



**Leland:** Hajtsátok végre egy *Szatócsbolt* hatását, kezdve az éppen körön lévő játékoskal, majd óramutató járása szerint haladjatok tovább.

## A VONATKOSCIK



**Cirkuszi kocsi:** A tőled balra ülő játékostól kezdve, majd óramutató járása szerint haladva minden más játékos dobjon el egy lapot.



**Első osztály:** Nem lehet még egy extra köröd, miután használtad ennek a hatását, még akkor sem, ha még egyszer *Első osztályt* játszol ki.



**Szellemkocsi:** Játssz ki bármelyik játékosra (magadat is beleértve), akár olyanra is, aki már kiesett, kivéve a *Seriffet*. Ha a játékos kiesne (vagy már kiesett), játékban marad (vagy visszatér a játékba) életpontok nélkül. Innentől nem szerezhetsz vagy veszíthetsz életpontokat és minden szempontból karakternek számít (győzelmi feltételek, távolság, karakterképességek stb.). Mivel nincs élete, a köre végén minden lapját el kell dobni a kezéből, de maga előtt a játékban tarthat lapokat, köztük a *Szellemkocsit* is. Azonban, ha elveszti a *Szellemkocsit*, kiesik a játékból: ilyenkor nem jár érte jutalom, ha bandita volt és nem aktívál karakterképességeket (pl. *Vulture Sam*).



**Szalonkocsi:** A felhúzott vonatkocsik nem számítanak bele a körönként felvehető 1 vonatkocsis limitbe. Ha te vagy a *Seriff*, és felhúzod a *Szellemkocsit*, oda kell adnod egy másik játékosnak.



**Rönkszállító:** Játssz ki bármelyik játékosra (magadat is beleértve). Amig ez a kártya játékban van, a játékos 1-gyel távolabbról látja az összes többi játékost.



**Privát kocsi:** Nem véd a *Gatling*, a *Késrevolver*, *Evan Babbit* képessége stb. ellen.



**Hálókocsi:** Ezt a kártyát használhatod *Indiánok!*, *Párbaj* stb. ellen is.

## AZ ÁLLOMÁSOK



**Boom Town:** Dobj el egy *BANG!* kártyát.



**Frisco:** Dobj el egy treff kártyát.



**Catico:** Dobj el egy *Cat Balou* vagy egy *Pánik!* kártyát.



**Miner's Oath:** Dobj el egy káró kártyát.



**Creepy Creek:** Dobj el egy pikk kártyát.



**San Tafe:** Dobj el egy kór kártyát.



**Crown's Hole:** Dobj el egy *Sőr* kártyát.



**Tom Brock:** Veszíts el 1 életet (az utolsót nem veszítheted el).



**Deathwood:** Dobj el egy kék szegélyű kártyát.



**Yooma:** Dobj el egy kártyát 2–9 közötti értékkel.



**Dodgeville:** Dobj el egy *Nem talált!* kártyát.



**Virginia Town:** Dobj el két tetszőleges kártyát.



**Fort Wroth:** Dobj el egy 10, J, Q, K vagy A értékű kártyát.