

LE ALTRE CARTE

A tutto vapore: muovi il treno fino al capolinea, poi scegli se ignorare o se risolvere due volte l'effetto della locomotiva (che vale per tutti i giocatori). Nel secondo caso, risolvi l'effetto per tutti una prima volta, e poi una seconda.

Cassaforte: ricorda che non puoi giocare la carta che peschi in questo turno. Peschi 1 carta anche se sei in *Prigione*.

Knife Revolver: non puoi usarla durante un *Duello* o contro *Indiani*!

Mappa: prima di pescare carte nella tua Fase 1, guarda le prime 2 carte del mazzo: puoi scartarne una. Questo avviene dopo tutti gli effetti di "Estrarre!" di *Dinamite*, *Prigione*, ecc. e prima di tutte le abilità dei personaggi.

Most Wanted: se tutti i giocatori sono eliminati insieme, i Fuorilegge vincono.

Per un pelo!: se hai *Mancato!* un'abilità o un effetto senza che sia stata effettivamente giocata una carta (ad es. *Ironhorse* che arriva al capolinea), non puoi usare *Per un pelo!* per pescare una carta. Se usi questa carta contro *Knife Revolver*, puoi prenderlo soltanto se non torna nella mano del suo proprietario originale.

Prossima fermata: pesca la carta prima di risolvere eventuali effetti del capolinea.

Rapina al treno: scegli un giocatore bersaglio. Quel giocatore deve scegliere uno dei due effetti per ogni carta di fronte a sé (può scegliere diversamente per ogni carta). Se sceglie un *BANG!*, può schivarlo come se fosse un normale *BANG!* (ad es. giocando un *Mancato!*). Ogni *BANG!* viene risolto a sé.

Rimborso: quando un altro giocatore pesca o scarta una tua carta (dalla tua mano o in gioco davanti a te), tranne questa, pesca una carta. Non funziona contro *Rapina al treno*.

Sacco di soldi: non puoi giocare questa carta quando non è il tuo turno.

Scambio: se prendi una nuova arma, scarta l'eventuale arma che hai in gioco. Ricordati che non puoi avere in gioco due carte con lo stesso nome. Se prendi *Ghost Car* in questo modo, il precedente proprietario esce subito dal gioco, se era eliminato. Da Sceriffo non puoi scambiare *Ghost Car* o *Prigione*. Nota che le carte che formano il treno non sono considerate "in gioco" e quindi non possono essere scambiate.

Serbatoio: non puoi far avanzare il treno prima di prendere il vagone. Questo vagone non conta per il normale limite di 1 vagone per turno.

I PERSONAGGI

Benny Brawler: devi pagare ogni vagone che prendi con questa abilità. Tuttavia, durante il tuo turno, puoi far avanzare il treno gratuitamente soltanto una volta.

Evan Babbit: la carta che scarti deve essere dello stesso seme della carta *BANG!* che ti sta bersagliando. Il giocatore che sceglie come nuovo bersaglio deve trovarsi a distanza 1 da te. Non puoi scegliere il giocatore che ha giocato la carta *BANG!* come nuovo bersaglio. Se sono rimasti solo 2 giocatori in gioco, non puoi attivare questa abilità. Chi ha giocato la carta *BANG!* resta il responsabile degli effetti che ne derivano.

Jimmy Texas: alla fine del tuo turno (dopo aver scartato le carte in eccesso) pesca una carta. Non puoi giocarla nello stesso turno in cui l'hai pescata. Questa abilità funziona anche se sei in *Prigione*.

Manuelita: pesca 2 carte appena la locomotiva raggiunge il capolinea, prima di risolverne gli effetti.

Sancho: puoi far avanzare il treno prima di prendere il vagone. Questo vagone **conta** nel normale di un vagone per turno.

Shade O'Connor: se il treno raggiunge il capolinea, prima di risolverne gli effetti, scarta e pesca una carta.

Sgt. Blaze: quando bersagli più giocatori attraverso una carta o un effetto, puoi escluderne uno. Se usi questa abilità con un *Emporio*, rivela una carta in meno del numero di giocatori: il giocatore escluso non pesca. Questa abilità funziona anche con gli effetti del capolinea se avvengono durante il tuo turno.

Zippy Roy: con questa abilità puoi solo far avanzare il treno. Non ti dà diritto a prendere un vagone extra.

NOTE SUI PERSONAGGI DEL GIOCO BASE

Vulture Sam: quando un giocatore viene eliminato, prendi i suoi vagoni e mettili immediatamente in gioco di fronte a te.

Ideazione: Emiliano Sciarra **Illustrazioni:** Stefano Landini **Colori:** Andrea Izzo

Sviluppo: Martin Blazko, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Graphic design: Matteo Brustenghi, Lisa Bernacchia

Ideazione carte: Pavel Axman, Milan Fecko, Zoltán Fridrich, Jan Houska, Jiří Mikoláš, Petr Mikša, Adam Petzuch, Pavel Simet, Michael Srb, Marek Uhlir, Václav Vedral, František Vodvářka.
Playtester: Paolo Carducci, Carina Coccaru, Gaia Corzani, Stefano Cultrera, Dario De Fazi, Giordano Di Pietro, Dario Ferrara, Simone Franzese e i Bangstreet Boys, Federico Giagnorio & Rosa Franco e il "kjigogo Project", Clara Ramuscello, Matteo Rosati, Annalisa Sciarra, Enzo Sciarra, Emanuele Spizzo, Christian Zoli.
Un grazie speciale a Martino Chiacchiera per l'ispirazione.

Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.
Per domande, commenti e suggerimenti:
www.dvgames.com - info@dvgiochi.com



BANG!®
The Great Train Robbery™
Copyright © MMXXII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24, 06132 Perugia
Tutti i diritti riservati.



Il treno sta arrivando in città e i Fuorilegge sono pronti a mettere le loro sporche mani sul prezioso carico. Ma la Legge farà di tutto perché il convoglio arrivi alla stazione senza intoppi. Assalterai il treno con il resto della banda, o lo difenderai a tutti i costi? Tutti in carrozza!

CONTENUTO E PREPARAZIONE

• 41 carte:

- 16 carte Vagone

- 1 carta Locomotiva
(fronte: *Ironhorse*,
retro: *Leland*)

- 16 nuove carte da gioco:
12 a bordo marrone
4 a bordo blu

- 8 personaggi

• 13 tessere Stazione

• Queste regole

• 1 tessera extra personalizzabile

Questa espansione introduce **8 nuovi personaggi** (da mescolare a quelli originali) e **16 nuove carte da gioco** (da mescolare a quelle del gioco base).

Mescola il **mazzo delle carte Vagone** a faccia in giù e ponilo al centro del tavolo. Poi mescola le **13 tessere Stazione** a faccia in giù e mettile in pila accanto al mazzo dei vagoni. Rivela tante tessere Stazione quanto il numero di giocatori e mettile sul tavolo a formare una fila. Metti la carta Locomotiva sotto alla prima stazione a sinistra, scegliendo a caso il lato a faccia in su. Colloca a sinistra della locomotiva 3 vagoni, pescati dal mazzo.



Durante la partita alcuni vagoni saranno accoppiati alle tessere Stazione. Quando il treno avanza, gli accoppiamenti cambiano. Per esempio, nella figura precedente, la locomotiva è accoppiata alla stazione *Boom Town*. Le regole rimangono quelle di *BANG!*, con le seguenti aggiunte.

MUOVERE IL TRENO

All’inizio di ogni turno dello **Sceriffo**, la locomotiva avanza di una stazione verso destra, fino alla prossima tessera, “trascinando” con sé i vagoni. Ad esempio, quando lo Sceriffo comincia il suo primo turno, la situazione sarà simile all’esempio qui a destra.



PRENDERE VAGONI DAL TRENO

Una sola volta durante il tuo turno puoi pagare il **costo** mostrato su una tessera Stazione per prendere il vagone accoppiato a essa. Nell’esempio qui sopra, per prendere il vagone *Caboose*, devi pagare il costo mostrato sulla stazione *Boom Town*. Gli altri vagoni non possono essere presi perché non sono ancora accoppiati a una tessera Stazione. Per pagare il costo, scarta le carte richieste, dalla tua mano e/o da quelle che hai in gioco di fronte a te. Quando è mostrata una specifica carta, devi scartare **esattamente** quella carta, non un’altra con un effetto simile (o identico).
Nota: non puoi prendere la locomotiva per alcun motivo.

Prima di prendere un vagone, puoi **far avanzare il treno di 1 stazione gratis**: fai avanzare la locomotiva fino alla prossima stazione e muovi tutti i vagoni con essa. Far avanzare il treno non è obbligatorio. Tuttavia, se scegli di far avanzare il treno in questo modo, poi **DEVI pagare il costo mostrato su una delle stazioni e prendere il vagone corrispondente**. Nota: puoi giocare carte aggiuntive o effetti che fanno avanzare il treno, prima o dopo aver svolto questa azione (es. *Zippy Roy*), ma non durante.
A meno che non sia indicato diversamente, **metti il vagone che hai preso in gioco davanti a te**. Se un vagone viene preso, gli altri vagoni in coda (se ce ne sono) si avvicinano a riempire lo spazio lasciato vuoto (1), e un nuovo vagone pescato dal mazzo viene aggiunto in coda al treno (2). (Vedi esempio a destra, dopo che è stato preso il vagone *Caboose*.)



Alcuni vagoni hanno un effetto permanente che rimane attivo finché il vagone resta davanti a te. Altri vagoni invece devono essere scartati dal gioco per attivarne l’effetto. Quando un vagone viene scartato, rimettilo in fondo al suo mazzo.

I **vagoni sono considerati carte a bordo blu per tutti gli effetti di gioco**, quindi possono essere bersaglio di *Panico!*, di *Cat Balou*, e di altre carte o effetti che bersagliano le carte a bordo blu (salvo specificato diversamente), ma non possono essere mai presi in mano: se per una qualsiasi ragione devi prendere un vagone in mano, invece mettilo in gioco davanti a te.

IL CAPOLINEA



Appena la locomotiva viene mossa oltre l’ultima stazione (nel nostro esempio, a destra di *Tombrock*), il treno raggiunge il **capolinea**. Dopo aver eventualmente pagato e preso un vagone, risolvi l’effetto mostrato sulla locomotiva, partendo dal giocatore di turno e proseguendo in senso orario. Dopo aver risolto l’effetto, rimescola **tutte** le

tessere Stazione e crea una nuova fila, dopodiché rimescola tutti i vagoni del treno con quelli del mazzo e crea un nuovo treno come visto nella preparazione. Gira la locomotiva in modo che mostri l’altro lato (*Ironhorse* se era su *Leland*, o viceversa).

Un treno è di solito formato dalla locomotiva e da 3 vagoni. Se non ci sono abbastanza vagoni per creare un nuovo treno completo, usa tutti quelli disponibili. Se non ce ne sono affatto, la locomotiva parte senza vagoni (anche se in seguito se ne potranno aggiungere altri). Aggiungi i vagoni in coda al treno non appena vengono scartati, finché non ce ne sono 3.

LE LOCOMOTIVE

Ironhorse: ogni giocatore, incluso colui che ha attivato l’effetto, è bersaglio di un *BANG!* Nessun giocatore è responsabile dell’eventuale perdita di punti vita. Se tutti i giocatori vengono eliminati allo stesso tempo, i Fuorilegge vincono.

Leland: svolgi l’effetto dell’*Emporio*, cominciando dal giocatore di turno e procedendo in senso orario.

I VAGONI

Circus Wagon: gli altri giocatori scartano una carta, in senso orario, a partire dal giocatore alla tua sinistra.

Express Car: non puoi svolgere un altro turno extra dopo quello ottenuto da questo effetto, anche se riesci a giocare di nuovo *Express Car*.

Ghost Car: giocabile su un qualsiasi giocatore, anche se già eliminato, te compreso. Non può essere giocato sullo Sceriffo. Se quel giocatore è/viene eliminato, invece ritorna/resta in gioco, senza punti vita. Non può guadagnare né perdere punti vita, e viene considerato un personaggio in gioco per tutti gli effetti (condizioni di vittoria, distanza tra giocatori, abilità dei personaggi, ecc.). Non avendo punti vita, deve scartare la sua intera mano alla fine del turno, ma può tenere qualsiasi carta in gioco di fronte a sé, incluso *Ghost Car*. Tuttavia, è eliminato dal gioco non appena *Ghost Car* viene scartato: nessuna ricompensa viene assegnata in questo caso se il giocatore è un Fuorilegge, e le abilità dei personaggi (ad es. *Vulture Sam*) non si attivano.

Lounge Car: i vagoni che peschi non contano per il normale limite di acquisizione di 1 vagone per turno. Se sei lo Sceriffo e peschi *Ghost Car*, devi darlo a un altro giocatore.

Lumber Flatcar: gioca su un qualsiasi giocatore (compreso te). Finché questa carta è in gioco, quel giocatore vede gli altri giocatori a distanza aumentata di 1.

Private Car: questo effetto non ti protegge da *Gatling*, *Knife Revolver*, l’abilità di *Evan Babbit*, e così via.

Sleeper Car: puoi anche usare l’effetto una volta per turno con *Indiani!*, *Duello*, ecc.

LE STAZIONI

Boom Town: scarta una carta *BANG!*

Frisco: scarta una carta di fiori.

Catico: scarta *Cat Balou* oppure *Panico!*

Miner’s Oath: scarta una carta di quadri.

Creepy Creek: scarta una carta di picche.

San Tafe: scarta una carta di cuori.

Crown’s Hole: scarta una *Birra*.

Tombrock: perdi 1 punto vita (tranne l’ultimo).

Deathwood: scarta una carta a bordo blu.

Yooma: scarta una carta di valore tra 2 e 9 compresi.

Dodgeville: scarta una carta *Mancato!*

Virginia Town: scarta due carte qualsiasi.

Fort Wroth: scarta una carta di valore 10, J, Q, K o A.