



Nastupovat! Do města přijíždí vlak a bandité si brousí zuby na jeho cenný náklad! Strážci zákona na ně ovšem čekají a jsou připraveni bránit vagony, jakmile souprava zastaví ve stanici. Láká vás možnost vlak vyloupit, nebo naopak využijete vagony k tomu, abyste dopadli hledané darebáky?

HERNÍ MATERIÁL

- 55 karet:
 - 16 karet vagonů
 - 1 oboustranná karta lokomotivy (Ironhorse/Leland)
 - 13 karet stanic
 - 1 prázdná karta (pro vytvoření vlastní stanice)
 - 8 nových karet postav
 - 16 nových hracích karet
 - 12 nových karet s hnědým okrajem
 - 4 nové karty s modrým okrajem
- Pravidla

Toto rozšíření přináší do hry **8 nových postav** (které se zamíchají dohromady se stávajícími kartami postav) a **16 nových hracích karet** (které se zamíchají dohromady se stávajícími hracími kartami). Zamíchejte odděleně **karty vagonů** a **karty stanic** a položte je jako dva balíčky lícem dolů na stůl. Otočte tolik karet stanic, kolik je hráčů, a vyložte je vedle sebe do řady lícem nahoru. První otočená karta bude nejvíce vlevo atd. Poté sestavte vlak. Položte kartu lokomotivy pod první kartu stanice náhodně zvolenou stranou nahoru. K jejímu určení „sejměte“: pokud je vrchní karta z balíčku hracích karet křížová nebo piková, použijte stranu *Ironhorse*, v opačném případě stranu *Leland*. Nalevo od lokomotivy vyložte lícem nahoru 3 vrchní karty z balíčku karet vagonů.



V průběhu hry budou karty vagonů vytvářet dvojice s kartami stanic. Protože se vlak bude pohybovat kupředu, tyto dvojice se budou měnit. Na výše uvedeném obrázku bude na začátku hry tvořit lokomotiva dvojici se stanicí **Boom Town**. Pravidla zůstávají stejná jako v základní hře **BANG!** s následujícími dodatky:

POHYB VLAKU

Na začátku každého **tahu Šerifa** se lokomotiva posune o 1 stanici doprava, přičemž za sebou „táhne“ vagony. Jakmile tedy Šerif zahájí svůj první tah, bude situace vypadat přibližně tak, jak ukazuje obrázek níže. Jednou za svůj tah můžete zaplatit cenu uvedenou na kartě stanice a vzít si odpovídající kartu vagonu. Pokud byste si v níže uvedeném příkladu chtěli vzít *Služební vůz*, zaplatili byste cenu uvedenou na kartě *Boom Town*. Jiné vagony získat nemůžete, protože dosud netvoří dvojice s žádnými stanicemi.



ZÍSKÁNÍ VAGONU Z VLAKU

Při placení požadované ceny odhodte odpovídající karty, jež máte v ruce a/nebo vyložené před sebou ve hře. Pokud je jako cena vyobrazená konkrétní karta, budete potřebovat přesně takovou skutečnou kartu. Není možné ji nahradit jinou kartou, i kdyby měla podobný efekt, resp. samotným efektem. Například pro získání *Dodgeville* musíte odhodit kartu *Vedle!* Pokud hrajete za *Calamity Janet*, lze využít

její schopnost a odhodit kartu *BANG!* (protože její karta *BANG!* může být považována za *Vedle!*). Naopak nemůžete použít *Kaktus* (karty s podobným efektem) nebo schopnost *Jourdonnaise* či *Barelu* (poskytují efekt *Vedle!*, ale nikoli samotnou kartu). **Poznámka:** Za žádných okolností si nemůžete vzít lokomotivu! Než si vezmete vagon, můžete zdarma posunout vlak o 1 stanici vpřed. Přesuňte lokomotivu pod následující stanici vpravo a stejným způsobem přemístěte i vagony. Pokud se rozhodnete posunout vlak tímto způsobem, **MUSÍTE** zaplatit cenu uvedenou na některé stanici a vzít si odpovídající vagon. Pohyb vlaku není povinný.



Poznámka: Před touto akcí i po ní můžete hrát další karty nebo využívat efekty, které umožňují další posun vlaku. Pokud není řečeno jinak, položte získanou kartu vagonu před sebe. Jestliže získáte vagon přímo z vlaku, přisuňte zbylé vagony k lokomotivě tak, aby nezůstala žádná mezera, a na konec vlaku připojte nový vagon z balíčku karet vagonů. Obrázek nahoře ukazuje, jak by mohla vypadat vlaková souprava poté, co si vezmete *Služební vůz*.

Jestliže je vagon odhozen, umístěte ho lícem dolů pod balíček karet vagonů. Z hlediska herních mechanismů **se s vagony zachází jako s kartami ve hře a platí pro ně stejná pravidla jako pro karty s modrým okrajem** (modré karty). Není-li řečeno jinak, lze na ně hrát karty ovlivňující modré karty, jako například *Cat Balou* nebo *Panika!* Vagon si však není možné nikdy vzít do ruky; kdykoli byste tak měli v důsledku nějakého efektu učinit, vyložte ho místo toho hned zpátky do hry před sebe.

KONEČNÁ

Jakmile se lokomotiva dostane napravo od poslední stanice (v příkladu na následující stránce za *Tombrock*), vlak dorazí na „konečnou“. Hráč na tahu má možnost zaplatit a vzít si vagon. Jakmile tak učiní (nebo se této možnosti vzdá), vyhodnoťte pokyny na kartě lokomotivy: začněte hráčem na tahu a postupujte dále po směru hodinových ručiček. Poté zamíchejte všechny karty stanic (ve hře i v balíčku) a vytvořte novou řadu stanic. Stejně tak zamíchejte všechny karty vagonů (z vlaku i z balíčku) a sestavte nový vlak podle příkladu na str. 1. Kartu lokomotivy otočte na druhou stranu (na stranu *Ironhorse*, pokud byla dosud ve hře strana *Leland*, a naopak). Jestliže není k dispozici dost vagonů, aby bylo možné sestavit úplný vlak, použijte všechny dosažitelné karty. Nejsou-li v tuto chvíli dostupné žádné vagony,

začne lokomotiva svou cestu samotná a její efekt se projeví, i kdyby dorazila na konečnou bez vagonů. Jakmile budou nějaké vagony znovu k dispozici, začněte je připojovat k jedoucímu vlaku, dokud jich nebude plný počet.



LOKOMOTIVY

Ironhorse: Všichni hráči včetně toho, kdo aktivoval tuto kartu, se stávají cílem efektu *BANG!* Když takto ztratí život, nepřipisuje se způsobení tohoto zranění žádnému hráči. Pokud jsou v důsledku tohoto efektu zabity všechny postavy, vítězí Bandité.

Leland: Vyhodnoťte efekt *Hokynářství*. Začněte hráčem na tahu a postupujte dále po směru hodinových ručiček.

VAGONY

Spací vůz/Zavazadlový vůz: Nezapomeňte, že efekt těchto karet můžete jednorázově použít i proti kartě *Indiáni!*, během *Duelu* apod.

Cirkusácký vůz: Ostatní hráči odhazují karty postupně po směru hodinových ručiček, počínaje hráčem po vaší levici.

Expresní vůz: Po dodatečném tahu, který vám poskytuje tato karta, nemůžete získat žádný další tah navíc, i kdyby se vám podařilo zahrát další *Expresní vůz*.

Vagon duchů: Zahrajte tuto kartu na libovolného hráče kromě Šerifa (včetně sebe), dokonce i kdyby již byl vyřazen ze hry. Pokud by měla být jeho postava zabita, zůstává ve hře (nebo se do ní vrací), ale nemá žádné životy, nemůže je získat ani ztratit. Z hlediska herních mechanismů (podmínek vítězství, vzdálenosti, schopností postav atd.) se považuje za postavu ve hře. Protože taková postava nemá žádné životy, musí její hráč na konci svého tahu odhodit všechny nepoužité karty z ruky, ale smí si ponechat všechny karty vyložené před sebou ve hře, včetně samotného *Vagonu duchů*. Ovšem pokud o něj přijde, okamžitě ze hry vypadává. Nepřiděluje se za to žádná odměna.

(v případě, že šlo o Banditu), ani se neaktivují příslušné schopnosti postav (např. *Vulture Sama*).

Plošinový vůz: Zahrajte tuto kartu na libovolného hráče (včetně sebe). Dokud je tato karta ve hře, nachází se pro něj ostatní hráči ve vzdálenosti o 1 větší.

Salonní vůz: Pokud jste Šerif a doberete si *Vagon duchů*, musíte ho zahrát na jiného hráče. Takto dobrané vagony se nepočítají do limitu získání 1 vagonu za tah.

Soukromý vagon: Tato karta nechrání před *Kulometem*, *Revolverem s nožem*, schopností *Evana Babbita* apod.

STANICE

Boom Town: Odhoďte kartu BANG!

Callico: Odhoďte kartu *Panika!* nebo *Cat Balou*.

Cripple Crack: Odhoďte pikovou kartu.

Deathwood: Odhoďte modrou kartu.

Dodgeville: Odhoďte kartu *Vedle!*

Fort Woth: Odhoďte kartu s hodnotou 10, J, Q, K nebo A.

Oathman: Odhoďte károvou kartu.

Santa Fe: Odhoďte srdcovou kartu.

Silverado: Odhoďte kartu *Pivo*.

St. Francis: Odhoďte křížovou kartu.

Tombrock: Uber si 1 život (nemůžete takto ztratit svůj poslední).

Virginian City: Odhoďte kartu s hodnotou 2-9 (včetně obou mezních hodnot).

Yooma: Odhoďte 2 libovolné karty.

HRAČÍ KARTY

K zemi! Pokud jste použili efekt *Vedle!* z této karty proti efektu, který nevyvolala žádná skutečně zahraná karta (například když *Ironhorse* dorazí na konečnou), žádnou kartu si nedoberete. Jestliže zahrajete *K zemi!* proti *Revolveru s nožem*, získáte ho pouze tehdy, jestliže se *Revolver s nožem* nevrátí do ruky svého původního vlastníka.

Mapa: Než si v 1. fázi svého tahu doberete karty, podívejte se na vrchní 2 karty z balíčku. Jednu z nich můžete odhodit. Tento efekt se aktivuje po všech „snímacích“ efektech (*Dynamit*, *Vězení* atd.) a před aktivací schopností všech postav.

Nejhledanější: Pokud jsou efektem této karty zabity všechny postavy, vítězí Bandité.

Odškodnění: Jestliže vám některý jiný hráč vezme nebo odhodí jinou kartu než tuto (z ruky nebo ze hry), doberte si 1 kartu. *Odškodnění* nelze použít proti *Vlakové loupeži*.

Plnou parou vpřed: Přesuňte vlak na konečnou a poté efekt lokomotivy podle své volby ignorujte nebo aktivujte dvakrát (toto rozhodnutí se vztahuje na všechny hráče). V případě zdvojení efektu ho jednoduše aplikujte dvakrát po sobě.

Pokladna: Dobranou kartu nemůžete zahrát v tom samém tahu. Kartu si dobíráte, i když jste ve *Vězení*.

Příští stanice: Pokud díky efektu této karty dorazí vlak na konečnou, doberte si 1 kartu ještě předtím, než se případně vyhodnotí efekt lokomotivy.

Pytel peněz: Tuto kartu nemůžete zahrát mimo svůj tah.

Revolver s nožem: Nelze ho použít během *Duelu* nebo proti kartě *Indiáni!*

Vlaková loupež: Vyberte jakéhokoli hráče. Tento hráč se musí u každé své karty ve hře

jednotlivě rozhodnout, k čemu dojde. Pokud se rozhodne stát se cílem efektu *BANG!*, může ho zrušit všemi povolenými způsoby (zahráním karty *Vedle!*, úspěšným „sejmutím“ u *Barelu* atd.). Každý efekt *BANG!* se vyhodnocuje odděleně.

Vodojem: V rámci efektu této karty není dovoleno posunovat vlak; smíte si vzít pouze vagon. Vagon získaný pomocí této karty se nepočítá do limitu získání 1 vagonu za tah.

Výhybka: Pokud si vezmete novou zbraň a máte již nějakou další ve hře, musíte starší zbraň odhodit. Nezapomeňte, že nemůžete mít ve hře více kopií téže karty (například 2 *Barely*). Jestliže takto získáte *Vagon duchů* a jeho předchozí majitel nemá žádné životy, okamžitě vypadává ze hry. Šerif takto nemůže získat *Vagon duchů* ani *Vězení*. Nezapomeňte také, že karty tvořící vlak se nepovažují za karty „ve hře“, takže je nelze pomocí *Výhybky* získat.

POSTAVY

Benny Brawler: Za každou kartu vagonu, kterou získáte pomocí této schopnosti, musíte běžným způsobem zaplatit. Stále však můžete posunout vlak zdarma pouze jednou za svůj tah.

Evan Babbit: Vámi odhozená karta musí mít stejnou karetní barvu (piky, srdce, kára, kříže) jako karta *BANG!*, jejímž jste cílem. Vámi vybraný hráč se stává novým cílem původní karty *BANG!* Nemůžete si však zvolit toho, kdo na vás daný *BANG!* zahrál (i kdybyste zbývali ve hře jako jediní dva hráči).

Jimmy Texas: Na konci svého tahu (po odhození nadpočetných karet ve 3. fázi) si doberte 1 kartu. Dobranou kartu už v tom samém tahu nemůžete zahrát. Kartu si dobíráte, i když jste ve *Vězení*.

Manuelita: Doberte si 2 karty, jakmile lokomotiva dorazí na konečnou, ale ještě před případným vyhodnocením jejího efektu.

Sancho: Než si vezmete vagon, můžete posunout vlak. Takto získaný vagon **se počítá** do běžného limitu získání 1 vagonu za tah.

Shade O'Connor: Pokud vlak dorazí na konečnou, odhoďte a doberte si 1 kartu, než dojde k případnému vyhodnocení efektu lokomotivy.

Sgt. Blaze: Pokud zahrajete kartu nebo použijete efekt, jež cílí na více hráčů, můžete se rozhodnout jednoho hráče z jejich působnosti vyjmout. Jestliže chcete použít svou schopnost spolu s *Hokynářstvím*, otočte o 1 kartu méně, než kolik je hráčů. Vybraný hráč žádnou

kartu nedostane. Tato schopnost funguje i na efekt lokomotivy, pokud vlak dorazí na konečnou ve vašem tahu.

Zippy Roy: V rámci své schopnosti můžete pouze posunout vlak, nezískáte díky ní žádné vagony.

POZNÁMKY K POSTAVÁM A PRAVIDLŮM ZE ZÁKLADNÍ HRY

Vulture Sam: Od zabití postavy získáte všechny její vagony a ihned je vyložte před sebe do hry, jako by to byly modré karty. Pokud jste Šerifem a získáte takto *Vagon duchů*, musíte ho vyložit před jiného hráče.

Sejmi/sejmutí: znamená otočení vrchní karty z balíčku za účelem zjištění její barvy a/nebo hodnoty (viz *Vězení*, *Barel*, *Dynamit* apod.).

Autor hry: Emiliano Sciarra
Výtvarné zpracování: Stefano Landini
Barvy: Andrea Izzo
Vývoj hry: Martin Blažko, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Překlad: Václav Pražák

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

Herní testeři: 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 Blažko, Viliam Zápražný, Matej Kláčman, Michal Jurik, Tobiáš Mlýnek, Matyáš Poštulka, Martin Zdarilek, Matej a Róbert Nižňanský, Alexander Štefák, Soňa Gažíková, Matuš Krivošík, Sandro Vadovič, Zuzana Sochuňáková, Pavol Jedlička, Silvia Červočová, Martin Jakabovič.

Albi

Distributor pro ČR:
Albi Česká republika a.s.
Thámová 13
186 00 Praha 8



Výrobce:
© MMXIX daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia - IT
Všechna práva vyhrazena.
www.dvgiochi.com