

DIE SPIELKARTEN

Haarscharf! Wenn du eine Fähigkeit oder einen Effekt abgewehrt hast, ohne dass eine Karte ausgespielt wurde (z.B. wenn *Ironhorse* die Endstation erreicht hat), darfst du keine Karte ziehen. Wenn du diese Karte gegen einen *Messerrevolver* einsetzt, erhältst du ihn nur, wenn er nicht auf die Hand seines ursprünglichen Besitzers zurückgeht.

Volldampf! Bewege den *Zug* zur Endstation. Du darfst den Effekt der Lokomotive entweder ignorieren oder verdoppeln (dies gilt dann für alle). Beim Verdoppeln werden die beiden Effekte nacheinander ausgeführt.

Messerrevolver: Du darfst ihn nicht gegen *Indianer!* oder *Duell* einsetzen.

Landkarte: Bevor du in deiner 1. Phase Karten ziehst, sieh dir die 2 obersten Karten des Nachziehstapels an. Wirf eine von ihnen ab. Dies geschieht nach dem Aufdecken bei z.B. *Dynamit*, *Gefängnis* etc., aber vor allen Charakterfähigkeiten.

Geldsack: Du darfst diese Karte nur spielen, wenn du am *Zug* bist.

Meistgesucht: Wenn alle gleichzeitig ausscheiden, gewinnen die Banditen.

Nächster Halt: Ziehe die Karte bevor der Effekt der Endstation ausgeführt wird – sofern diese erreicht wird.

Ausgleich: Wenn eine andere Person eine Karte von dir abwirft oder zieht (entweder aus deiner

Hand oder eine, die vor dir ausliegt), darfst du 1 Karte ziehen. Diese Fähigkeit gilt jedoch nicht beim *Zugüberfall*.

Geldkassette: Beachte, dass du die Karte, die du ziehst, nicht im selben *Zug* ausspielen darfst. Du darfst auch 1 Karte ziehen, wenn du im *Gefängnis* bist.

Weiche: Wenn du eine neue Waffe auswählst, musst du alle anderen Waffen, die du bereits besitzt, abwerfen. Beachte, dass du von jeder Karte nur 1 Exemplar vor dir ausliegen haben darfst. Wenn du auf diese Weise den *Geisterwagen* bekommst, ist die Person, die ihn vorher hatte, sofort eliminiert, wenn sie keine Lebenspunkte mehr hat. Bist du der Sheriff, darfst du weder den *Geisterwagen* noch die *Gefängnis*-Karte austauschen. Hinweis: Die Karten, die den *Zug* bilden, gelten nicht als im Spiel befindlich und können daher nicht getauscht werden.

Zugüberfall: Wähle eine beliebige Zielperson. Diese Person muss den Effekt für jede Karte wählen, die sie vor sich liegen hat. Dies kann für jede Karte separat gewählt werden. Entscheidet sie sich für 1 *BANG!*, kann dieses wie eine *BANG!*-Karte abgewehrt werden (z. B. durch Ausspielen einer *Fehlschuss!*-Karte). Jedes *BANG!* muss einzeln abgewehrt werden.

Wasserturm: Du darfst den *Zug* nicht vorwärtsbewegen bevor du den Wagen nimmst. Dieser Wagen zählt nicht zu deinem Limit von 1 Wagen pro *Zug*.

DIE CHARAKTERE

Benny Brawler: Du musst für jeden Wagen, den du mit deiner Spezialfähigkeit nimmst, bezahlen. Du darfst den *Zug* nur einmal während deines *Zuges* kostenlos vorwärtsbewegen.

Evan Babbit: Die Karte, die du abwirfst, muss dieselbe Spielkartenfarbe haben wie die ausgespielte *BANG!*-Karte. Die Person, die du als neues Ziel für die ursprüngliche *BANG!*-Karte wählst, muss sich in einem Abstand von 1 zu dir befinden. Du darfst allerdings nicht die Person wählen, die die *BANG!*-Karte ausgespielt hat. Wenn nur noch 2 Personen im Spiel sind, darfst du diese Fähigkeit nicht nutzen. Das *BANG!* gilt weiterhin von der Person ausgespielt, die ursprünglich die *BANG!*-Karte ausgespielt hat und nicht von Evan Babbit.

Jimmy Texas: Ziehe am Ende deines *Zuges* (nachdem du alle überzähligen Karten abgeworfen hast) 1 Karte. Du darfst diese Karte nicht mehr in diesem *Zug* ausspielen. Diese Fähigkeit gilt auch, wenn du im *Gefängnis* sitzt.

Manuelita: Immer wenn die Lokomotive die Endstation erreicht,

darfst du bevor der Effekt der Endstation ausgeführt wird, 2 Karten ziehen.

Sancho: Du darfst erst den *Zug* vorwärtsbewegen und dann den Wagen nehmen. Dieser Wagen zählt zu deinem Limit von 1 Wagen pro *Zug*.

Shade O'Connor: Wenn der *Zug* die Endstation erreicht, musst du diese Fähigkeit nutzen bevor der Effekt der Endstation ausgeführt wird.

Sgt. Blaze: Immer wenn mehrere Personen das Ziel einer deiner Karten oder Effekte sind, darfst du 1 Person ausschließen. Wenn du diese Fähigkeit mit einem *Warenhaus* nutzt, decke 1 Karte weniger als Personen, die noch im Spiel sind, auf. Die ausgeschlossene Person darf keine Karte wählen. Du kannst diese Fähigkeit auch nutzen, wenn der Effekt der Endstation während deines *Zuges* ausgelöst wird.

Zippy Roy: Mit dieser Fähigkeit darfst du nur den *Zug* vorwärtsbewegen. Du bekommst keine zusätzlichen Wagen.

ANMERKUNGEN ZU DEN CHARAKTEREN VOM BASISSPIEL

Vulture Sam: Du nimmst die Wagen der eliminierten Person und legst sie vor dir aus.

Autor: Emiliano Sciarra **Grafik:** Stefano Landini **Kolorierung:** Andrea Izzo
Redaktion: Martin Blazko, Marta Ciaccasassi, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Deutsche Bearbeitung: ABACUSSPIELE

Ideen für die Karten: Pavel Axman, Milan Fecko, Zoltán Fridrich, Jan Houska, Jaroslav Houska, Jiří Mikoláš, Petr Mikša, Adam Petruž, Pavel Simet, Michael Srb, Marek Uhlir, Václav Vedral, František Vodvářka. Spieltester: Paolo Carducci, Carina Cojocaru, Gaia Corzani, Stefano Cultrera, Dario De Fazi, Giordano Di Pietro, Dario Ferrara, Simone Franzese und die Bangstreet Boys, Federico Giagnorio & Rosa Franco und das "kjigogo Project", Clara Ramuscello, Matteo Rosati, Annalisa Sciarra, Enzo Sciarra, Emanuele Spizzo, Christian Zoli. Einen besonderen Dank geht an Martino Chiacchiera für seine Inspirationen.

BANG!
The Great Train Robbery™
Copyright © MMXXII
daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24
06132 Perugia, Italy
All rights reserved.



Copyright © 2022
ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121
63303 Dreieich, Germany
All rights reserved
www.abacusspiele.de



Unter lautem Donnern nähert sich der Zug der Stadt, und die Banditen warten schon sehnsüchtig auf die kostbare Fracht, die sie sich unter den Nagel reißen wollen. Doch sie haben ihre Rechnung ohne die Gesetzeshüter gemacht, die alles tun werden, um den Zug sicher an sein Ziel zu bringen. Alles einsteigen! Die Fahrt beginnt!

INHALT UND SPIELVORBEREITUNG

• 41 Karten:

– 16 Wagenkarten

– 1 Karte „Lokomotive“
(Vorderseite: *Ironhorse*,
Rückseite: *Leland*)

– 16 neue Spielkarten:
12 Karten mit braunem
Rand
4 Karten mit blauem Rand

– 8 Charakter-
karten

• 13 Stations- plättchen

• Diese Spielregel

Diese Erweiterung enthält **8 neue Charakterkarten** und **16 neue Spielkarten**, die jeweils mit den Charakter- beziehungsweise Spielkarten des Grundspiels gemischt werden.

Mischt die **Wagenkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel auf den Tisch. Mischt die **13 Stationsplättchen** und legt sie als **verdeckten Stapel** neben den Wagenstapel. Dreht anschließend so viele Stationen um wie Personen mitspielen und legt sie als Strecke in einer Reihe von links nach rechts auf den Tisch. Um den *Zug* zu bilden, legt ihr die Lokomotive mit einer beliebigen Seite nach oben unter die erste Station (die, die ganz links ist) gefolgt von 3 Wagenkarten, die ihr vom Wagenstapel zieht und offen links daneben legt.



Beispiel für ein Spiel zu viert

Liegt während des Spiels eine Wagenkarte direkt unter einer Station, ist sie mit dieser verbunden. Bewegt sich der *Zug*, ändern sich diese Verbindungen.

Es gelten die gewohnten *BANG!*-Regeln mit den folgenden Ergänzungen:

DEN ZUG BEWEGEN

Immer zu Beginn seines Zuges bewegt der **Sheriff** die Lokomotive um 1 Station nach rechts und „zieht“ dabei alle Wagenkarten mit. In unserem Beispiel entsteht somit zu Beginn seines ersten Zuges die Situation wie in der Abbildung rechts dargestellt. Der *Begleitwagen* ist nun mit der Station *Boom Town* verbunden.



EINEN WAGEN AUS DEM ZUG NEHMEN

Immer wenn du dran bist, darfst du **einmal** die auf einer Station angegebenen **Kosten** zahlen, um den darunterliegenden Wagen zu nehmen. Im obigen Beispiel müsstest du, um den *Begleitwagen* nehmen zu können, die auf der Station *Boom Town* angegebenen Kosten bezahlen. Die anderen Wagen können noch nicht genommen werden, da sie mit keiner Station verbunden sind. Um die Kosten zu bezahlen, wirfst du die benötigten Karten entweder aus deiner Hand und/oder von den Karten, die vor dir ausliegen, ab. Ist eine bestimmte Karte abgebildet, musst du **genau** diese Karte abwerfen, also keine andere mit einem ähnlichen (oder identischen) Effekt.

Hinweis: Die Lokomotive darf niemals genommen werden.

Bevor du einen Wagen nimmst, darfst du den *Zug* um **1 Station kostenlos vorwärtsbewegen**. Lege hierfür die Lokomotive 1 Station nach rechts und ziehe alle anderen Wagen mit. Bewegst du den Zug vorwärts, **MUSST du anschließend die auf einer Station angegebenen Kosten bezahlen und den darunterliegenden Wagen nehmen**. Das Vorwärtsbewegen des *Zuges* ist jedoch nicht zwingend. Hinweis: Du kannst zusätzliche Karten oder Effekte, die den *Zug* vorwärtsbewegen (z. B. *Zippy Roy*), vor oder nach dieser Aktion ausspielen. Wenn es nicht anders angegeben ist, **legst du den erworbenen Wagen offen vor dir aus**. Wurde ein Wagen genommen, rücken die anderen Wagen (falls vorhanden) in Richtung Lokomotive auf, um die Lücke zu schließen (1), und ein neuer Wagen wird vom Wagenstapel am *Zugende* hinzugefügt (2). Würdest du dir in unserem Beispiel den *Begleitwagen* nehmen, könnte der *Zug* anschließend so aussehen.



Einige Wagen haben einen dauerhaften Effekt, der – solange er vor dir ausliegt – aktiv bleibt. Andere Wagen müssen hingegen abgeworfen werden, um ihren Effekt ausführen zu können. Wird ein Wagen abgeworfen, kommt er verdeckt unter den Wagenstapel.

Die Wagenkarten werden bei allen Effekten genauso wie Karten mit einem blauem Rand behandelt. Sie können also das Ziel von *Panik!*, *Cat Balou* und anderen Karten oder Effekten sein, die blaue Karten als Ziel haben (sofern nicht anders angegeben). Wagenkarten können jedoch nie auf die Hand genommen werden. Solltest du eine auf die Hand nehmen müssen, lege sie stattdessen vor dir aus.

DIE ENDSTATION



Sobald die Lokomotive über die letzte Station (in unserem Beispiel *Tombrock*, siehe links) hinaus bewegt wird, erreicht der *Zug* die „**Endstation**“. Nachdem ggf. die Kosten bezahlt und ein Wagen genommen wurde, folgt ihr nun den Anweisungen auf der Lokomotive, beginnend bei der Person, die am Zug ist, danach im Uhrzeigersinn. Nachdem der

Effekt ausgeführt wurde, mischt ihr **alle** Stationen und legt eine neue Strecke aus. Danach mischt ihr alle Wagenkarten, die noch im *Zug* sind, mit denen im Wagenstapel und erstellt einen neuen *Zug*. Geht dabei so vor, wie es im ersten Beispiel beschrieben wurde. Dreht nun die Lokomotive auf die andere Seite (also auf *Ironhorse* wenn sie auf der Seite mit *Leland* war und umgekehrt).

Ein *Zug* besteht aus einer Lokomotive und 3 Wagen. Wenn nicht genügend Wagen vorhanden sind, werden zunächst nur die hinzugefügt, die noch verfügbar sind. Wenn es keine gibt, startet die Lokomotive auch ohne Wagen. Sobald wieder Wagen verfügbar sind, werden sie dem *Zug* hinzugefügt, bis er wieder vollständig ist. Hinweis: Auch wenn die Lokomotive die Endstation ohne Wagen erreicht, wird ihr Effekt trotzdem ausgeführt.

DIE LOKOMOTIVEN

Ironhorse: Alle, einschließlich der Person, die den Effekt ausgelöst hat, sind das Ziel eines *BANG!* Dieser Schaden gilt nicht als von einer Person verursacht. Wenn alle zur gleichen Zeit eliminiert wurden, gewinnen die Banditen.

Leland: Führt den Effekt des *Warenhauses* aus, beginnend mit der Person, die am Zug ist, danach im Uhrzeigersinn.

DIE WAGEN

Zirkuswagen: Alle anderen werfen im Uhrzeigersinn 1 im Spiel befindliche Karte ab, beginnend bei der Person links von dir.

Expresswagen: Du darfst nach dem Ausführen des Effekts keinen weiteren Extra-Zug machen. Auch dann nicht, wenn du einen weiteren *Expresswagen* ausspielst.

Geisterwagen: Spiele diese Karte vor eine beliebige Person aus (mit Ausnahme des Sheriffs). Dies kann auch eine bereits eliminierte Person oder du selbst sein. Solange du diese Karte vor dir liegen hast, bleibst du im Spiel wenn du eliminiert wirst. Bekommst du diese Karte als bereits eliminierte Person, kehrst du ins Spiel zurück. In beiden Fällen jedoch ohne Lebenspunkte. Du kannst keine Lebenspunkte gewinnen oder verlieren und zählst für alles (Siegbedingungen, Entfernung, Fähigkeiten der Charaktere etc.) als ein Charakter im Spiel. Da du keine Lebenspunkte hast, musst du am Ende deines Zuges alle deine Handkarten abwerfen. Deine Karten, die du vor dir ausliegen hast, darfst du behalten, auch den *Geisterwagen*. Du scheidest allerdings aus dem Spiel aus, sobald du

den *Geisterwagen* verlierst. In diesem Fall erhält niemand eine Belohnung wenn du ein *Bandit* warst und auch die Spezialfähigkeiten der Charaktere (z. B. *Vulture Sam*) werden nicht ausgelöst.

Salonwagen: Die Wagen, die du ziehst, zählen nicht zu deinem Limit von 1 Wagen pro Zug. Ziehst du als Sheriff den *Geisterwagen*, musst du ihn einer anderen Person geben.

Holzflachwagen: Spiele diese Karte vor eine beliebige Person aus (auch vor dir selbst). Solange du diese Karte vor dir liegen hast, siehst du alle anderen Personen in einem um 1 erhöhten Abstand.

Privatwagen: Dieser schützt dich nicht vor *Gatling*, *Messerrevolver* oder Fähigkeiten, wie die von *Evan Babbit* etc.

Schlafwagen: Denkt daran, diesen auch mal bei Karten wie *Indianer!*, *Duell* etc. einzusetzen.

DIE STATIONEN

Boom Town: Wirf 1 *BANG!*-Karte ab.

Frisco: Wirf 1 Kreuz-Karte ab.

Catico: Wirf entweder 1 *Cat Balou*-Karte oder 1 *Panik!*-Karte ab.

Miner's Oath: Wirf 1 Karo-Karte ab.

Creepy Creek: Wirf 1 Pik-Karte ab.

San Tafe: Wirf 1 Herz-Karte ab.

Crown's Hole: Wirf 1 *Bier*-Karte ab.

Tombrock: Gib 1 Lebenspunkt ab (dies darf nicht dein Letzter sein).

Deathwood: Wirf 1 Karte mit einem blauen Rand ab.

Yooma: Wirf 1 Karte mit dem Wert 2 bis 9 (einschließlich) ab.

Dodgeville: Wirf 1 *Fehlschuss!*-Karte ab.

Virginia Town: Wirf 2 beliebige Karten ab.

Fort Wroth: Wirf 1 Karte mit dem Wert 10, J, Q, K oder A ab.