

LAS CARTAS DE JUEGO

¡Por los pelos!: si la utilizas para anular una Capacidad o un efecto que no se haya desencadenado con ninguna carta (por ejemplo, el efecto de *Caballo de hierro* al llegar al Final del trayecto), no puedes robar una carta. Si la utilizas contra *Cuchillo revólver*, lo robas siempre que no haya vuelto a la mano de su dueño original.

A toda máquina: desplaza el Tren hasta el Final del trayecto y elige entre ignorar o duplicar el efecto de la Locomotora (para todos los jugadores). En caso de duplicarlo, aplica el efecto dos veces de manera consecutiva.

Cuchillo revólver: no puede utilizarse contra *¡Indios!* ni *Duelo*.

Mapa: antes de robar cartas en la primera fase de tu turno, mira las 2 primeras cartas del mazo; puedes descartar una de ellas. Este efecto se aplica después de todos los efectos de “desenfundar” de *Dinamita*, *Cárcel*, etcétera, pero antes de las Capacidades de los Personajes.

Saca de dinero: no puedes jugar esta carta fuera de tu turno.

Se busca: si todos los jugadores resultan eliminados al mismo tiempo, ganan los Forajidos.

Próxima parada: roba la carta antes de resolver el efecto de Final del trayecto si procede.

Reembolso: cuando otro jugador te robe o te obligue a descartar otra carta (ya sea de tu mano o de tu zona de juego), robas una carta. No funciona contra *Asalto al tren*.

Caja fuerte: recuerda que no puedes jugar la carta que hayas robado en el mismo turno. Robas una carta incluso si estás en la *Cárcel*.

Cambio de vías: si eliges un Arma nueva, descarta cualquier Arma anterior que tuvieras. Recuerda que no puedes tener en juego una carta con el mismo nombre que otra que ya tengas. Si obtienes el *Vagón fantasma* de esta manera, su dueño anterior queda inmediatamente fuera de la partida si no tiene puntos de vida. Si eres el *Sheriff*, no puedes intercambiar una carta para obtener el *Vagón fantasma* ni una *Cárcel*. Nota: las cartas que forman el Tren no se consideran “en juego”, así que no se pueden intercambiar.

Asalto al tren: escoge a un jugador como objetivo. Dicho jugador debe elegir el efecto que se aplica por cada carta que tenga en su zona de juego; puede elegir un efecto diferente para cada carta. Si elige ser el objetivo de un *¡BANG!*, puede evitarlo como si se tratara de un *¡BANG!* normal (por ejemplo, con una carta de *¡Fallaste!*). Cada *¡BANG!* se resuelve por separado.

Aguada: no puedes hacer avanzar el Tren antes de adquirir el Vagón gratuito. Este Vagón no se tiene en cuenta para el límite normal de 1 Vagón por turno.

LOS PERSONAJES

Benny Brawler: debe pagar por cada Vagón que adquiere mediante esta Capacidad. Sin embargo, solo puede hacer avanzar el Tren una vez durante su turno de manera gratuita.

Evan Babbit: la carta descartada debe pertenecer al mismo palo que la carta *¡BANG!* de la que es objetivo. El jugador elegido como nuevo objetivo de la carta *¡BANG!* original debe estar situado a una distancia de 1 de *Evan Babbit*. No puede elegir como objetivo al mismo jugador que ha jugado la carta *¡BANG!*. Si solo quedan 2 jugadores en la partida, esta Capacidad no se puede usar. Se considera que la carta *¡BANG!* es del jugador que la ha jugado, no de *Evan Babbit*.

Jimmy Texas: al final de su turno (después de haber descartado el exceso de cartas), roba 1 carta. No puede jugar esa carta en el mismo turno en que la roba. Esta Capacidad se aplica incluso si está en la *Cárcel*.

Manuelita: roba 2 cartas inmediatamente cuando la Locomotora avanza hasta el Final del trayecto, pero antes de resolver el efecto de Final del trayecto.

Sancho: puede hacer avanzar el Tren antes de adquirir el Vagón. Este Vagón **sí se tiene en cuenta** para el límite normal de 1 Vagón por turno.

Shade O'Connor: si el Tren llega al Final del trayecto, descarta y roba antes de resolver el efecto de Final del trayecto.

Sgto. Blaze: cuando utilice una carta o un efecto que tenga como objetivo a varios jugadores, puede excluir a 1 jugador. Si esta Capacidad se utiliza con un *Almacén*, revela 1 carta menos que el número de jugadores; el jugador excluido no roba. Esta Capacidad se aplica incluso con el efecto de Final del trayecto, en caso de que se produzca durante el turno del *Sgto. Blaze*.

Zippy Roy: solo hace avanzar el Tren; esta Capacidad no permite adquirir Vagones adicionales directamente.

NOTAS SOBRE LOS PERSONAJES DEL JUEGO BÁSICO

Sam “el Buitre”: obtienes los Vagones de un jugador eliminado y los colocas en tu zona de juego inmediatamente, como si fueran cartas con el borde azul.

Diseño: Emiliano Sciarra **Ilustraciones**: Stefano Landini **Color**: Andrea Izzo

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

Edición del reglamento en inglés: William Niebling

Diseño gráfico: Matteo Brustenghi, Lisa Bernacchia

Traducción: Carlos Loscertales Martínez **Revisión**: Joaquín C. Martín-Rayó

Ideas para las cartas: Pavel Axman, Milan Fecko, Zoltán Fridrich, Jan Houska, Jaroslav Houska, Jiri Mikoláš, Petr Mikša, Adam Petzich, Pavel Simet, Michael Srb, Marek Uhlir, Václav Vedral, František Vodvářka.

Pruebas de juego: Paolo Carducci, Carina Cojocar, Gaia Corzani, Stefano Cultrera, Dario De Fazi, Giordano Di Pietro, Dario Ferrera, Simone Franzese y los Bangstreet Boys, Federico Giagnorio, Rosa Franco y el “Iggigo Project”, Clara Ramuscello, Matteo Rosati, Annalisa Sciarra, Enzo Sciarra, Emanuele Spizzo, Christian Zoli. Un agradecimiento especial a Martino Chiacchiera por su inspiración.

Se prohíbe la reproducción de reglas, materiales o ilustraciones sin consentimiento previo y por escrito. Para cualquier pregunta, comentario o sugerencia: www.dvgames.com - info@dvgiochi.com



BANG![®]
El gran asalto al tren™
 Copyright © MMXXII
 daVinci Editrice S.r.l.
 Via S. Penna, 24. 06132 Perugia, Italia.
 Todos los derechos reservados.



EL GRAN ASALTO AL TREN

¡El tren se dirige al pueblo y esos sucios forajidos quieren echarle el guante a su valioso cargamento! Sin embargo, el bando de la ley hará todo lo posible para que el convoy llegue a su destino. ¿Saquearás el tren con tu banda o lo defenderás a toda costa? ¡Todos a bordo!

CONTENIDO Y PREPARACIÓN

• 41 cartas:

- 16 cartas de Vagón



- 16 cartas de juego nuevas:
 12 cartas con el borde marrón
 4 cartas con el borde azul



- 1 carta de Locomotora (anverso: *Caballo de hierro*; reverso: *Leland*)



- 8 cartas de Personaje



• 13 piezas de Estación



• 1 pieza de Estación adicional personalizable



• Este reglamento

Esta expansión incluye **8 Personajes nuevos** (que se mezclan con los originales) y **16 cartas de juego nuevas** (que se mezclan con las cartas del juego básico). Baraja el **mazo de cartas de Vagón** y déjalo bocabajo en la mesa. A continuación, mezcla las **13 piezas de Estación** y déjalas bocabajo junto al mazo de cartas de Vagón. Revela tantas piezas de Estación como jugadores haya y colócalas en la mesa de izquierda a derecha, formando una fila. Para crear el Tren, coloca la carta de Locomotora debajo de la primera Estación (la de la izquierda), con un lado aleatorio bocarriba; luego roba 3 cartas de Vagón del mazo y colócalas a su izquierda.



Durante la partida, las cartas de Vagón se irán emparejando con las piezas de Estación. A medida que el Tren avance, dichas parejas irán cambiando. Por ejemplo, en la imagen de la página 1, al principio de la partida, la Locomotora está emparejada con la Estación de *Boom Town*.

Las reglas del juego son idénticas a las del *BANG!* original, con las siguientes diferencias:

MOVER EL TREN

Al principio de cada **turno del Sheriff**, la Locomotora avanza una Estación hacia la derecha, “arrastrando” consigo las cartas de Vagón. Por lo tanto, cuando el *Sheriff* juegue su primer turno, la posición del Tren será similar a la que muestra el ejemplo de la derecha.



ADQUIRIR VAGONES DEL TREN

Una vez por turno, puedes pagar el **coste** indicado en una pieza de Estación para adquirir el Vagón que tenga emparejado. En el ejemplo superior, para adquirir el *Vagón de cola*, tendrías que pagar el coste indicado en la Estación de *Boom Town*. Los demás Vagones todavía no se pueden adquirir, porque no están emparejados.

Para pagar el coste, descarta las cartas correspondientes de tu mano y/o tu zona de juego. Si se muestra una carta específica, necesitas **exactamente** esa carta; no puedes descartar otra que tenga un efecto similar o idéntico.

Nota: nunca se puede adquirir la carta de Locomotora.

Antes de adquirir un Vagón, puedes **hacer avanzar el Tren 1 Estación de manera gratuita**: mueve la Locomotora una Estación hacia la derecha, arrastrando todos los Vagones consigo. Si decides hacer avanzar el Tren de esta manera, es **OBLIGATORIO que pagues el coste indicado en alguna de las Estaciones y robes el Vagón correspondiente**. No es obligatorio hacer avanzar el Tren. Nota: puedes jugar cartas o efectos adicionales que hagan avanzar el Tren (por ejemplo, *Zippy Roy*) antes o después de realizar esta acción. A menos que se indique lo contrario, **el Vagón adquirido se coloca en tu zona de juego**. Cuando se adquiere un Vagón, cualquier otro Vagón situado detrás de este se desplaza para tapar el hueco (1) y se añade un Vagón nuevo del mazo de cartas de Vagón a la cola del Tren (2). En el ejemplo de la derecha, esta sería la situación del Tren después de adquirir el *Vagón de cola*.



Algunos Vagones tienen un efecto permanente que se considera activo mientras esté en tu zona de juego. En cambio, otros Vagones deben descartarse para activar su efecto. Cuando descartas un Vagón, debes dejarlo boca abajo en la parte inferior del mazo de cartas de Vagón.

Los Vagones se consideran cartas con el borde azul a todos los efectos: pueden ser el objetivo de *¡Pánico!*, *La Ingenua Explosiva* y otras cartas o efectos que puedan tener como objetivo cartas con el borde azul (a menos que se indique lo contrario). Sin embargo, los Vagones nunca pueden pasar a tu mano: si por algún motivo tienes que llevar a tu mano una carta de Vagón, déjala en tu zona de juego inmediatamente.

FINAL DEL TRAYECTO



En el momento en que la Locomotora se mueva a la derecha de la última Estación (en el ejemplo de la izquierda, *Tombrock*), el Tren llega al **Final del trayecto**: después de tener la oportunidad de adquirir un Vagón pagando su coste, sigue las instrucciones de la carta de Locomotora, empezando por ti y continuando en el sentido de las agujas del reloj. Después de resolver el efecto de la Locomotora, vuelve a

mezclar **todas** las piezas de Estación y forma una nueva fila. A continuación, mezcla todas las cartas de Vagón del Tren con las del mazo y crea un Tren nuevo, situándolo en la posición inicial del primer ejemplo. Dale la vuelta a la Locomotora para mostrar el lado contrario (*Caballo de hierro* si antes era *Leland* y viceversa).

El Tren se compone de una Locomotora y 3 Vagones. Si no quedan suficientes Vagones para crear un Tren completo, utiliza todos los que haya disponibles. Si no queda ninguno, la Locomotora empieza sin ningún Vagón (aunque más adelante haya Vagones disponibles), pero su efecto se aplicará igualmente al llegar al Final del trayecto. En cuanto algún Vagón quede disponible, añádelo al Tren hasta que vuelva a estar completo.

LAS LOCOMOTORAS

Caballo de hierro: cada jugador, incluido el que haya activado el efecto, es el objetivo de un *¡BANG!*. No se considera que el daño sufrido haya sido causado por ningún jugador. Si todos los jugadores resultan eliminados al mismo tiempo, ganan los Forajidos.

Leland: se aplica el efecto de un *Almacén*, empezando por ti y continuando en el sentido de las agujas del reloj.

LOS VAGONES

Vagón circense: los demás jugadores descartan una carta en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador de tu izquierda.

Vagón expreso: no puedes jugar otro turno adicional después del que consigues con este efecto, aunque vuelvas a jugar *Vagón expreso*.

Vagón fantasma: puede jugarse sobre cualquier jugador (incluido tú), aunque ya haya sido eliminado, con la excepción del *Sheriff*. Si dicho jugador resulta eliminado, permanece en la partida (o vuelve a ella) sin puntos de vida. El jugador no puede ganar ni perder puntos de vida y cuenta como un Personaje en juego a todos los efectos (condiciones de victoria, distancias, Capacidades de los Personajes, etc.). Al no tener puntos de vida, el jugador debe descartar toda su mano de cartas al final del turno, pero puede conservar las cartas que tenga en juego, incluido el *Vagón fantasma*. Sin embargo, el jugador queda fuera de la partida en cuanto pierda el *Vagón fantasma*. Si era un Forajido, no se obtiene ninguna recompensa, y tampoco desencadena las Capacidades de los Personajes (como “*Buitre*” *Sam*).

Vagón salón: los Vagones que robes no se tienen en cuenta para el límite normal de 1 Vagón por turno. Si eres el *Sheriff* y robas el *Vagón fantasma*, debes entregárselo a otro jugador.

Vagón maderero: puede jugarse sobre cualquier jugador (incluido tú). Mientras esta carta permanezca en juego, dicho jugador puede ver a todos los demás a una distancia aumentada en 1.

Vagón privado: no te protege de *Ametralladora Gatling*, *Cuchillo revólver*, la Capacidad de *Evan Babbit*, etcétera.

Coche cama: ten en cuenta que este efecto también se puede utilizar una vez contra *¡ndios!*, *Duelo*, etc.

LAS ESTACIONES

Boom Town: descarta una carta *¡BANG!*.

Catico: descarta una carta *La Ingenua Explosiva* o *¡Pánico!*.

Creepy Creek: descarta una carta de picas.

Crown's Hole: descarta una carta de *Cerveza*.

Deathwood: descarta una carta con el borde azul.

Dodgeville: descarta una carta de *¡Fallaste!*.

Fort Wroth: descarta una carta de valor 10, J, Q, K, o A.

Frisco: descarta una carta de tréboles.

Miner's Oath: descarta una carta de diamantes.

San Tafe: descarta una carta de corazones.

Tombrock: pierde 1 punto de vida (no puedes entregar tu último punto).

Yooma: descarta una carta de valor 2-9 (incluidos).

Virginia Town: descarta 2 cartas cualesquiera.