

Игра Эмилиано Шарры

БЭНГ!

ВЕЛИКОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

ПОЕЗДА



ПРАВИЛА ИГРЫ

К городу приближается поезд с ценным грузом, и бандиты всех мастей жаждут запустить в него свои лапы! Законники должны сделать всё возможное, чтобы обеспечить безопасность состава, пока он не достигнет пункта назначения. Будете ли вы участвовать в налёте на поезд вместе со своими поделниками или защитите его любой ценой? Все по вагонам!

СОСТАВ ИГРЫ

- **41 карта:**

- 16 карт вагонов



- 1 карта локомотива (лицевая сторона: «Айронхорс», рубашка: «Леланд»)



- 16 новых игровых карт:

- 12 карт с коричневой рамкой

- 4 карты с синей рамкой



- 8 персонажей



- 13 жетонов станций

- 2 дополнительных жетона (для создания собственных станций)

- **Правила игры**



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Дополнение добавляет в игру **8 новых персонажей** (замешайте их в колоду вместе с персонажами из базовой игры) и **16 новых игровых карт** (замешайте в колоду с игровыми картами из базовой игры). Перемешайте

карты вагонов, составьте из них колоду и положите её на стол лицевой стороной вниз. Затем перемешайте **13 жетонов станций** и сложите их в стопку **лицевой стороной вниз** рядом с колодой вагонов. Переверните столько жетонов станций, сколько игроков в партии, и выложите их в ряд слева направо — это путь. Затем составьте поезд: для этого разместите ниже крайнего левого жетона станции карту локомотива случайной стороной вверх, а затем раскройте и положите слева от локомотива 3 случайные карты вагонов из соответствующей колоды.



В ходе игры карты вагонов будут сопоставляться с жетонами станций. По мере продвижения поезда составляемые ими пары будут меняться. Например, на изображении выше карта локомотива составляет пару со станцией «Бум-Таун».

Игра продолжается по обычным правилам базового «Бэнга!» со следующими изменениями.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПОЕЗДА

В начале каждого **хода шерифа** локомотив продвигается вправо к следующей станции, «утягивая» за собой карты вагонов. Поэтому, как только шериф начнёт свой первый ход, поезд будет выглядеть примерно так, как изображено ниже.



ПОЛУЧЕНИЕ ВАГОНОВ ПОЕЗДА

Один раз в каждый свой ход вы можете заплатить **стоимость**, указанную на жетоне станции, чтобы получить составляющий с ней пару вагон. Например, см. иллюстрацию на стр. 3: чтобы получить «Служебный вагон», вы должны заплатить стоимость, указанную на станции «Бум-Таун». Получить другие вагоны пока нельзя, так как они ещё не составляют пару с какой-либо станцией. Чтобы заплатить стоимость, сбросьте требуемые карты с руки и/или из игры перед собой. Если в качестве стоимости указана конкретная карта, вы должны сбросить **именно** эту карту, а не любую другую с аналогичным (или идентичным) свойством. Важно: игроки ни при каких условиях не могут получить карту локомотива.

Прежде чем получить вагон, вы можете (но не обязаны) **бесплатно продвинуть поезд вперёд на 1 станцию**: переместите локомотив на одну станцию вправо вместе со всеми вагонами. Если вы решаете продвинуть поезд таким способом, вы **ДОЛЖНЫ заплатить стоимость, указанную на одной из станций, и получить соответствующий вагон**. Важно: как до, так и после совершения этого действия вы можете применять эффекты карт или свойства персонажей, продвигающие поезд (например, свойство Шустрого Роя). Если на карте не указано иное, сразу же **введите полученный вагон в игру, положив его перед собой**. После получения одного из вагонов следующие за ним вагоны (если они есть) сдвигаются вправо, чтобы заполнить образовавшийся пробел (1), а в конец поезда добавляется новая карта



из колоды вагонов (2). Обратите внимание на иллюстрацию на стр. 4: если вы всё-таки решите получить «Служебный вагон», поезд станет выглядеть примерно так.

Эффекты некоторых вагонов действуют постоянно, пока они лежат перед вами, в то время как для срабатывания эффекта других вагонов их необходимо сбросить. Сбрасывая карту вагона, кладите её под низ колоды вагонов лицевой стороной вниз.

Вагоны считаются картами с синей рамкой — они могут стать целью «Паники!», «Красотки» и других эффектов или свойств, действующих на карты с синей рамкой (если не указано иное), — однако вагоны нельзя брать на руку. Если по любой причине вы должны взять карту вагона на руку, вместо этого немедленно введите её в игру, положив перед собой.

КОНЕЧНАЯ ОСТАНОВКА

Как только локомотив продвигается **вправо от последней станции** (в примере на иллюстрации ниже — вправо от «Томброка»), поезд достигает **конечной остановки**: сначала выполните то, что обычно можно выполнить в этот момент хода (оплата и получение карты вагона), а после этого примените эффект карты локомотива, начиная с текущего игрока и далее по часовой стрелке. Затем перемешайте **все** жетоны станций и создайте новый путь, после чего замешайте все карты вагонов из поезда обратно в колоду вагонов и составьте новый поезд, как указано в разделе «Подготовка к игре». Переверните карту локомотива на другую сторону (на сторону с «Айронхорсом», если локомотивом был «Леланд», и наоборот).



Поезд должен состоять из локомотива и 3 вагонов. Если для составления целого поезда не хватает вагонов, используйте все оставшиеся карты вагонов. Если их больше не осталось, локомотив начинает путь вообще без вагонов (даже если какие-либо карты вагонов позднее вновь станут доступны), однако его эффект всё равно будет применяться на конечной остановке. Добавляйте вагоны в поезд, как только они снова станут доступны, пока не составите целый поезд.

ЛОКОМОТИВЫ



«Айронхорс»

Каждый игрок, включая того, кто привёл к срабатыванию этого эффекта, становится целью «Бэнга!». Никто из игроков не считается источником урона от этого эффекта. Если все игроки одновременно выбывают из игры, побеждают бандиты.



«Леланд»

Примените эффект карты «Магазин» (раскройте из колоды столько карт, сколько персонажей в игре, и каждый игрок берёт одну из этих карт), начиная с текущего игрока и далее по часовой стрелке.

ВАГОНЫ



Вагон-призрак

Получив эту карту вагона, сыграйте её на любого игрока, включая себя (кроме шерифа), даже если этот игрок уже выбыл из игры. Если этот игрок убит, он остаётся в игре (или возвращается в неё), не имея единиц здоровья. Он не может ни восстанавливать, ни терять единицы здоровья и считается находящимся в игре в контексте любых игровых эффектов и правил (условий победы, расстояния, свойств персонажей и т. д.). Так как у этого игрока не осталось единиц здоровья, он должен сбрасывать все карты с руки в конце своего хода, но перед ним может лежать сколько

угодно карт, включая карту «Поезд-призрак». Однако если игрок теряет карту «Поезд-призрак», он вновь выбывает из игры. В этом случае никто не получает награды, если он был бандитом, и из-за его выбывания не сбавывают никакие свойства персонажей (например, свойство Большого Змея).



Вагон-экспресс

Вы не можете сделать ещё один дополнительный ход после хода, полученного в результате применения этого эффекта, даже если каким-либо способом сможете сыграть «Вагон-экспресс» ещё раз в этот же ход.



Мягкий вагон

Вагоны, которые вы берёте после применения эффекта этой карты, не учитываются при подсчёте лимита в 1 вагон, который вы можете получить в свой ход по обычным правилам. Если вы шериф и взяли таким способом карту «Поезд-призрак», вы должны отдать её другому игроку.



Платформа с древесиной

Сыграйте на любого игрока по вашему выбору (включая себя). Пока эта карта находится в игре, для этого игрока расстояние до других игроков увеличивается на 1.



Спальный вагон

Вы также можете применять эффект этой карты в «Дуэли» или против «Индейцев».



Цирковой вагон

Остальные игроки сбрасывают карты, начиная с игрока слева от вас и далее по часовой стрелке.



Частный вагон

Этот эффект не защищает вас от эффектов «Гатлинга», «Штыка-револьвера», свойства Эвана Бэббита и т. д.

СТАНЦИИ



Бум-Таун: сбросьте карту «Бэнг!».

Вирджиния-Таун: сбросьте две любые карты.



Дэдвуд: сбросьте карту с синей рамкой.

Доджвилль: сбросьте карту «Мимо!».



Катико: сбросьте карту «Красотка» или «Паника!».

Крипи-Крик: сбросьте карту с мастью пик.



Краунс-Хоул: сбросьте карту «Отдых».

Майнерс-Оус: сбросьте карту с мастью бубен.



Санта-Фе: сбросьте карту с мастью червей.

Томброк: потеряйте единицу здоровья (вы не можете потерять последнюю единицу здоровья).



Форт Рос: сбросьте карту достоинством 10, J, Q, K или A.

Фриско: сбросьте карту с мастью треф.



Юма: сбросьте карту достоинством от 2 до 9 (включительно).

НОВЫЕ КАРТЫ



Водонапорная башня: вы не можете продвинуть поезд до того, как возьмёте вагон. Взятый с помощью эффекта этой карты вагон не учитывается при подсчёте лимита в 1 вагон, который можно получить в свой ход по обычным правилам.



Карта: перед тем как тянуть карты в фазе набора, посмотрите две верхние карты колоды: можете сбросить одну из них. Эффект этой карты применяется после проверки «Динамита», «Тюрьмы» и других подобных карт, но до применения свойств персонажей.



Мешок с деньгами: вы не можете играть эту карту в чужой ход.



Ограбление поезда: выберите 1 любого игрока, в которого целитесь. Этот игрок должен сделать выбор за каждую карту, которая находится у него в игре (выбор может быть разным для каждой отдельной карты). Если игрок выбирает стать целью эффекта «Бэнг!», он может защититься от него, как от обычного эффекта «Бэнг!» (например, с помощью карты «Мимо!»). Каждый эффект «Бэнг!» применяется отдельно.



Особо опасен: если все игроки одновременно выбывают из игры, побеждают бандиты.



На всех парах: продвиньте поезд на конечную остановку, затем выберите: отменить или дважды применить эффект карты локомотива (ваш выбор влияет на всех игроков сразу). В случае если вы решили выбрать второй вариант, просто примените эффект карты локомотива два раза подряд.



Расписка: когда другой игрок забирает или сбрасывает одну из ваших карт, кроме этой (как с руки, так и из игры), берите карту из колоды. Свойство этой карты не применяется, если против вас разыграли «Ограбление поезда».



Сейф: помните, что вытянутую с помощью этого эффекта карту нельзя сыграть в этот же ход. Вы тянете 1 карту из колоды, даже если находитесь в тюрьме.



Следующая остановка: если поезд достиг конечной остановки, вытяните карту из колоды до применения эффекта карты локомотива.



Стрелка: если с помощью эффекта этой карты вы получаете новое оружие, сбросьте своё старое оружие, если оно есть. Не забывайте, что у вас в игре не могут находиться карты с одинаковыми названиями. Если таким способом вы получаете карту «Поезд-призрак», её предыдущий владелец сразу же выбывает из игры, если у него не осталось единиц здоровья. Если вы шериф, вы не можете обменивать свои карты на карты «Поезд-призрак» или «Тюрьма». Важно: карты, входящие в состав поезда, не считаются картами в игре и не могут быть получены с помощью эффекта «Стрелки».



Ускользнул! если вы защитились от эффекта или свойства, применяемого без фактического розыгрыша какой-либо карты (например, от эффекта локомотива «Айронхорс» на конечной остановке), то вы не можете забрать карту в результате применения эффекта «Ускользнул!». Если вы защищаетесь от «Штык-револьвера», то можете забрать его себе лишь в том случае, если он не вернулся к своему первоначальному владельцу.



Штык-револьвер: вы не можете играть эту карту как «Бэнг!» в «Дуэли» и не можете с её помощью защититься от «Индейцев».

НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ



Бенни Задира: должен платить за каждый полученный с помощью этого свойства вагон и всё ещё может продвинуть поезд бесплатно только один раз в свой ход.



Джимми Техас: в конце своего хода (после сброса лишних карт с руки) тянет 1 карту из колоды. Он не может сыграть вытянутую таким способом карту в этот же ход. Свойство продолжает работать, даже если он находится в тюрьме.



Мануэлита: берёт 2 карты из колоды сразу после того, как локомотив достигает конечной остановки, но перед применением его эффекта.



Санчо: может продвинуть поезд перед тем, как взять из него вагон. Взятый таким способом вагон **учитывается** при подсчёте лимита в 1 вагон, который можно получить в свой ход по обычным правилам.



Сержант Блейз: сыграв карту, целью которой становятся сразу несколько игроков, может исключить одного из них из числа целей. Если он использует это свойство, сыграв карту «Магазин», сержант Блейз раскрывает на одну карту меньше, чем число игроков: исключённый игрок не берёт карту. Это свойство влияет и на эффект конечной остановки, если он применяется в ход сержанта Блейза.



Шейд О'Коннор: когда поезд достигает конечной остановки, Шейд О'Коннор сбрасывает карту с руки и тянет карту из колоды до того, как будет применён эффект конечной остановки.



Шустрый Рой: с помощью своего свойства только продвигает поезд, но не получает дополнительные вагоны.



Эван Бэббит: масть сбрасываемой им карты должна совпадать с мастью сыгранной против него карты «Бэнг!». Игрок, выбранный им в качестве новой цели этой карты «Бэнг!», должен находиться на расстоянии 1 от него. Он не может выбрать в качестве цели игрока, сыгравшего против него эту карту «Бэнг!». Если в игре осталось только два игрока, он не может применять своё свойство. Перенаправленная карта «Бэнг!» всё ещё считается сыгранной первоначальным игроком, а не Эваном Бэббитом.

ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ ПЕРСОНАЖЕЙ ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ

Большой Змей: забирает все лежащие перед выбывшим игроком карты вагонов и сразу же кладёт их перед собой, как если бы они были картами с синей рамкой.

Идея игры: Эмилиано Шарра

Художник: Стефано Ландини

Колорист: Андреа Иццо

Развитие: Мартин Блацко,
Марта Кьяккасасси, Роберто
Корбелли, Сержио Рощини

Графический дизайн: Маттео
Брустенги, Лиза Бернаккиа

Идеи карт: Павел Аксман, Милан
Фецко, Золтан Фридрих, Ян
Хоуска, Ярослав Хоуска, Йиржи
Миколаш, Петр Микша, Адам
Петцух, Павел Симет, Михаэль
Срб, Марек Улирж, Вацлав
Ведрал, Франтишек Водваржка

Тестировщики: Паоло Кардуччи,
Карина Кожокару, Гайя Корцани,
Стефано Культрера, Дарио
Де Фаци, Джордано Ди Пьетро,
Дарио Феррера, Симоне Францезе
и Bangstreet Boys, Федерико
Джаньорио, Роза Франко и «kjgogo
Project», Клара Рамуселло, Маттео
Розати, Аннализа Шарра, Энцо
Шарра, Эмануэле Спиццо,
Кристиан Дзоли

Особая благодарность Мартино
Кьяккьера за то, что вдохновил
нас на этот проект.

BANG!®

The Great Train Robbery™

Copyright © MMXXII

daVinci Editrice S.r.l.

Via S. Penna 24, 06132 Perugia,
Italy

All rights reserved.

www.dvgames.com

info@dvgiochi.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил
Акулов

Руководство производством:
Иван Попов

**Директор издательского
департамента:** Александр
Киселев

Главный редактор: Валентин
Матюша

Выпускающий редактор:
Дарья Дунайцева

Переводчик: Дмитрий
Кравченко

Главный дизайнер-верстальщик:
Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик:
Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер:
Александр Ильин

Если вы придумали настольную
игру и желаете, чтобы она
была издана, пишите на
newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выража-
ется Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация пра-
вил, компонентов и иллюстраций
игры без разрешения правообла-
дателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.1
hobbyworld.ru



Играть интересно

Внимание: на Диком Западе вступил в силу сухой
закон, и карта «Пиво» в новых тиражах стала называться
«Отдых». Учитывайте это для совместимости базовой
игры и дополнений от разных тиражей:
это одна и та же карта.