

ROLLING BANDITS™



Brett J. Gilbert
Trevor Benjamin



Sylvain Aublin



Introduction

Saddle up! It's time to get your gang together and head full gallop to rob the oncoming train. But watch out, you're not the only pack of bandits in town! Roll your dice, get onto the train and loot the most riches possible to bring back to your gang!



Contents

1 Locomotive Cards
16 Wagon Cards

21 Trunk Tiles
28 Bandit dice (7 per player)

Objective

Each player is the leader of a group of Bandits which they send to strike the train in order to plunder its riches. Roll your Bandit dice, attack the train and rob the passengers before the other players. The winner is the richest player at the end of the game.

Set up

(For 2-player gameplay, see *Special 2-Player Set Up at the end of the rules*)

✱ Place the Locomotive card down, then shuffle the 16 Wagon cards together and place these behind it to form a train.

✱ Shuffle the 21 Trunk tiles, face-down, and place one Trunk on top of each Wagon (except the Locomotive).

The remaining Trunk tiles go back in the box.

✱ Players each choose a colour to play and

✱ place the 7 corresponding dice in front of them. Any unused dice are placed back in the box.



The youngest player starts and they become the active player. After this, gameplay continues clockwise with players taking turns being the active player.

How to play:

On their turn, active players must carry out the following actions in order:

STEAL ⇒ ROLL THE DICE ⇒ ATTACK THE TRAIN

★STEALING

This is the first step of every turn.

To **steal a Wagon**, you must be the active player and you must fulfill the following conditions at the start of your turn:

- ★ **Have at least as many Bandits in the Wagon as indicated at the top right of the card.**
- ★ **Have a bigger Group of Bandits than the other players in the Wagon.**



It's the Blue player's turn. The Blue player steals the middle Wagon because they have more dice on it than the Yellow and Red players. Blue doesn't win any more Wagons on this turn because they don't have the majority in the Wagon on the left and because they only have one die in the Wagon on the right.

When the player steals a Wagon, they put it in front of them face-down. If there is still a Trunk on it, this is discarded. Then each player takes back any dice they had on the Wagon. If necessary, you can move the remaining Wagons closer together to avoid gaps.

Outright theft

Any active player with 7 of their dice on the same Wagon can steal it immediately without waiting for their next turn. Each player then takes back any dice they had on this Wagon.

★ROLLING THE DICE

Before rolling all their available Bandit dice, a player can take all their Bandit dice back from one or several Wagons, starting with those they have at the back of the train.

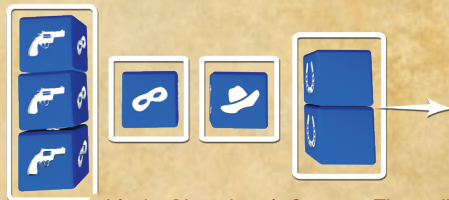
Note: The available Bandits are all those of your colour which aren't already on the train.

If a player takes dice back, they **MUST** take back all the **Bandits of that Group** (in other words, all the dice in that Wagon).



In this example, the Red player can remove their dice in groups, moving from the left to right. So, they can remove those from 1, 2, 3 and then 4. However, they cannot remove the dice from group 2 if they haven't already removed those from group 1, and they cannot remove the dice from group 3 if they haven't already taken out those from groups 1 and 2 and so on.

The active player takes all their **available Bandit** dice and rolls them. They then assemble these dice in **Groups** according to their symbols. Dice without symbols are considered as jokers and can also join a Group.



It's the Blue player's first turn. They roll their 7 available Bandit dice and then regroup them according to symbol. The two dice without symbols will be useful later when attacking the train.

GANG



A Gang is the collective name for all the Groups of dice which are found in neighbouring Wagons. An individual Group can never be separated from the rest of the Gang.

★ATTACKING THE TRAIN

Each time a player creates a **Group** after rolling the dice, they can either decide to put it on the train or take it back to keep it in front of them for their next turn.

If a player decides to place Bandits on the train then they must place **ALL** of their Bandits of the same symbol in the same Wagon. Once Bandits are on the train they can't be moved except in the case of an Ambush (See **Trunk**).

When you place Bandits on the train, there are 3 possibilities:

✱ **The symbol of the Group doesn't match any of your other Groups already on the train**

Bandits must be placed in the first Wagon located immediately in front of your Gang. If none of your Bandits are on the train (as is the case at the start of the game) they must first be placed on the Wagon at the back of the train with the next group in the Wagon in front of this, and the next in the one in front of this and so on.

✱ **The symbol of the group matches the symbol of one of your groups already on the train.**

You **MUST** add all your Bandits with this symbol to the wagon that already contains your Bandits of the same symbol to increase the number in the group. You cannot separate Bandits of the same symbol.

✱ **Dice with no symbol (jokers)**

All dice which don't have a symbol **MUST** be added to a Wagon where the player already has Bandits. The dice must be turned so that they show the same face as those Bandits already in the Wagon. Dice without a symbol cannot be placed on their own in a Wagon.

Bandits of the same symbol cannot be separated and must **ALL** be placed in the same Wagon. Bandits **CANNOT** be placed on a Wagon further back than the last Wagon a player's Bandits are placed on, or be placed in a Wagon that is not directly connected to their Gang.

Trunk

The back of the Trunks are marked with a **Bandit** symbol: A Revolver, Mask, Hat, Boot or Horseshoe.



Trunks have a value of 1 or 2 points and can contain a bomb or an action. The value of these contents will be added to the player's points total at the end of the game, even if it is a bomb.

When a player has **3 Bandits** in one wagon which have the same symbol as the Trunk in the Wagon, they immediately carry it off and then look at what is inside. Either the contents **must** be used immediately (as with the **Bomb**) or the player can keep the Trunk and use its contents at a later turn.

When the action in a Trunk is used by a player, they must keep the Trunk with the Open Trunk symbol face up, and so until the end of the game.

Reminder: After using a Trunk or if the Trunk taken contains a bomb, players keep it in front of them, Open Trunk face up. All the points for Trunks acquired by players will increase their scores at the end of the game.



Bomb: immediate action. All players with Bandits in this Wagon must take them back, **EXCEPT** for one die per player, which remains. The player who used the action takes the Trunk and places it in front of them, Open Trunk face up.

Note: If a bomb is found following the theft of the Wagon, it has no effect and the Trunk is discarded.



Ambush: During their turn, and **after having rolled and placed their available Bandit** dice on a wagon, the player can use this action to swap the position of two of their **Groups**. The player takes all their Bandits from one Wagon and swaps them with all the Bandits of another Wagon.

Note: In this instance, it is possible for the Bandits who have been moved to gain 1 or 2 Trunks.



Roll again: During their turn, and **after having rolled their available Bandit** dice, the player can use this action to re-roll 1 or several of the Bandit dice they have just rolled.

End of the Game

The game ends as soon as the Locomotive and all the Wagons have been taken over. Players show their **Wagons** and their **Trunks** and add together the points indicated to get their total. The player with the highest points total wins. In case of a tie, the player with the most **Wagons** wins. If there is still a tie, then it is the player with the most **Trunks** who wins. In the event of there still being a tie, the players involved must attack a new train to decide the winner.

Special 2-Player Set Up

The gameplay is the same for 2 players but, when setting up, randomly remove 6 Wagon cards which can be placed back in the box. Then, assemble the rest as indicated in the original rules and play the game as in the original rules.

Variation on 2-Player Game

Using the 'Special Two-Player Set Up', each player takes 2 colours of dice. One colour will be a **Hoard** of Bandits and the other will be a group of **Mercenaries** who can be called on for reinforcement.

Before rolling their available Bandit dice, a player can ask the Mercenaries (their second set of dice) for reinforcement. They then add as many of these dice as they want to the set of dice they will roll.

Once these dice have been rolled, the Mercenaries can be placed in the Wagons OR they can be ignored and placed back with the rest of the Mercenaries. These dice function in the same way as Bandit dice **EXCEPT** for the fact that when they are taken off a Wagon, **for whatever reason**, they are immediately put back in the box and are no longer playable for the rest of the game.

For example, Player B can use all the blue dice to make up their Hoard and the red ones for their Mercenaries. During the game, Player B needs backup and decides to add 2 Mercenaries to the dice they'll roll.





Matériel de jeu
1 carte Locomotive
16 cartes Wagon

21 tuiles Coffre
28 dés Bandit qui représentent les Bandits
(7 par joueur)

Introduction

En selle ! Il est temps de former votre gang et de foncer piller le train à l'approche. Mais attention, vous n'êtes pas le seul gang de Bandits du coin ! Lancez vos dés, entrez dans le train et pilliez le plus de richesses possibles pour remporter la partie !

But du jeu

Les joueurs sont à la tête d'un groupe de Bandits qu'ils envoient à l'assaut d'un train afin d'en piller les richesses. Lancez vos dés Bandit, attaquez le train et dévalisez les passagers avant les autres joueurs. Le joueur le plus riche en fin de partie gagne.

Préparation

(voir *Mise en place spéciale à 2 joueurs* en fin de règles)

* Placez la carte Locomotive, puis mélangez les 16 cartes Wagon et placez-les derrière elle pour former un train.

* Mélangez les 21 tuiles Coffre face cachée et placez-en une sur chaque Wagon (sauf la Locomotive). Les tuiles Coffre restantes sont remises dans la boîte de jeu sans les consulter.

* Les joueurs choisissent une couleur et prennent les 7 dés de cette couleur devant eux. Les dés des couleurs non choisies sont remis dans la boîte de jeu.



Le plus jeune joueur commence, il devient le joueur actif.
Chacun joue ensuite comme joueur actif à tour de rôle dans le sens horaire.



Comment jouer ?

À son tour de jeu le joueur actif doit effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

VOLER ⇒ LANCER LES DÉS ⇒ ATTAQUER LE TRAIN

★VOLER

Passez cette étape au premier tour de jeu.

Pour voler un Wagon, il faut être le joueur actif et remplir les conditions suivantes au début de votre tour de jeu :

- ★ avoir au moins autant de Bandits dans le Wagon que sa valeur (indiquée en haut à droite de la carte),
- ★ avoir un plus gros Groupe de Bandits que les autres dans ce Wagon.



C'est le tour du joueur Bleu. Bleu vole le Wagon du milieu parce qu'il a au moins 2 dés dessus et qu'il est majoritaire par rapport aux joueurs Jaune et Rouge. Il ne gagne pas d'autres Wagons à ce tour-ci car sur le Wagon de gauche il n'est pas majoritaire et sur le Wagon de droite il n'a qu'un seul dé.

Quand le joueur vole un Wagon, il le prend devant lui face cachée. Si un Coffre se trouve toujours dessus, il est défaussé. Puis chaque joueur récupère ses dés présents sur le Wagon. Si nécessaire, rapprochez les Wagons restants.

Vol Immédiat

Si durant la partie, le joueur actif se retrouve avec ses 7 dés sur le même Wagon, il le vole immédiatement sans attendre son prochain tour de jeu. Puis chaque joueur récupère ses dés présents sur le Wagon.

★LANCER LES DÉS

Avant de lancer ses dés Bandits disponibles, le joueur peut reprendre tous ses Bandits d'un ou plusieurs Wagons en commençant par ceux qui sont les plus proches de l'arrière du train.

Note : les Bandits disponibles sont tous ceux de votre couleur qui ne sont pas dans le train.

Si le joueur reprend des dés, il **DOIT** reprendre tous les **Bandits** d'un **Groupe** (autrement dit tous les dés d'un Wagon).



Dans cet exemple, le joueur rouge peut retirer les dés par groupe de gauche à droite : 1, et 2 et 3 et 4, mais il ne peut pas retirer les dés du groupe 2 s'il n'a pas pris les dés du groupe 1, les dés du groupe 3 s'il n'a pas pris ceux du groupe 1 et 2, etc...

Le joueur actif prend tous ses dés **Bandits disponibles** et les lance. Il assemble ensuite les dés lancés en **Groupes** suivant leur symbole. Les dés sans symbole sont considérés comme des jokers et sont aussi mis dans un **Groupe**.



C'est le premier tour du joueur Bleu. Il lance ses 7 dés **Bandits disponibles** et les regroupe par symbole. Les 2 dés sans symbole serviront plus tard lors de l'attaque du train.

GANG



Un gang est un ensemble de groupes de dés qui se trouvent dans des Wagons voisins. Un groupe ne peut jamais être séparé du reste du gang.

★ATTAQUER LE TRAIN

Le joueur actif peut décider soit de mettre chaque **Groupe** qu'il vient de réaliser dans le train, soit de les reprendre devant lui pour son prochain tour.

Si le joueur décide de placer des Bandits dans le train, il doit placer **TOUS** les Bandits de même symbole dans

un même Wagon. Les Bandits déjà dans le train ne peuvent être déplacés que s'il y a une Embûche (voir **Coffre**).

Lorsque vous placez des Bandits dans le train, il y a 3 possibilités :

✱ **Le symbole du groupe ne correspond à aucun symbole d'un de vos groupes déjà dans le train.** Les Bandits doivent être mis dans le premier Wagon se trouvant immédiatement devant votre Gang. Si aucun de vos Bandits ne se trouve dans le train (c'est le cas en début de partie), ils doivent être placés en premier dans le Wagon qui est à l'arrière du train, le groupe suivant dans celui de devant, et ainsi de suite...

✱ **Le symbole du groupe correspond au symbole d'un de vos groupes déjà dans le train.** Vous **DEVEZ** ajouter tous les Bandits de ce symbole

dans le Wagon qui contient déjà vos Bandits de même symbole et ainsi augmenter leur nombre. Vous ne pouvez jamais séparer des Bandits de même symbole.

✱ **Le/les dés n'ont pas de symbole (joker)**

Tous les dés qui n'ont pas de symbole **DOIVENT** être ajoutés à un Wagon ayant déjà des Bandits du joueur. Les dés doivent être retournés sur la même face que les Bandits déjà dans le Wagon. Les dés sans symbole ne peuvent être placés seuls sur un Wagon sans autre dé du joueur.

Les Bandits de même symbole ne peuvent pas être séparés et doivent **TOUS** être placés dans le même Wagon. Les Bandits **NE PEUVENT PAS** être placés sur un Wagon plus en arrière que le dernier Wagon où se trouvent des Bandits du joueur ou être placés dans un Wagon qui n'est pas en connexion directe avec son **Gang**.

Coffre

Le dos des Coffres est marqué d'un des symboles de **Bandit** :

Revolver, Masque, Chapeau, Botte ou Fer à Cheval.



Les Coffres ont une valeur de 1 ou 2 points et peuvent contenir une bombe ou une action. La valeur sera ajoutée aux points du joueur en fin de partie, même s'il s'agit d'une bombe.

Dès qu'un joueur a, dans un Wagon, **3 Bandits** du même symbole que le Coffre de ce Wagon, il le remporte immédiatement puis regarde ce qu'il y a dedans. Soit l'action qui s'y trouve **doit** être appliquée immédiatement (**Bombe**), soit le joueur garde le Coffre pour l'utiliser durant un autre tour de jeu.

Lorsque l'action d'un Coffre est utilisée par un joueur, le Coffre doit être retourné face Coffre ouvert et restera ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Rappel : Après l'utilisation d'un Coffre ou si le Coffre pris est une bombe, le joueur le conserve devant lui face Coffre ouvert. Les points de tous les Coffres acquis par le joueur augmenteront son score en fin de partie.



Bombe : son action est immédiate.

Tous les joueurs ayant des Bandits dans ce Wagon doivent les reprendre SAUF un dé par joueur. Le joueur prend le Coffre et le place face Coffre ouvert devant lui.

Note : si la bombe est révélée suite au vol du Wagon, elle n'a pas d'effet puisque le Coffre est défaussé.



Embûche : Durant son tour de jeu et **après avoir lancé et placé ses Bandits disponibles**, le joueur peut utiliser cette

action pour échanger la position de 2 de ses **Groupes**. Le joueur prend tous ses Bandits d'un Wagon et les échange avec tous ses Bandits d'un autre Wagon.

Note : Lors de cette opération il est possible que les Bandits déplacés gagnent 1 ou 2 Coffres.



Relancer : Durant son tour de jeu et **après avoir lancé les Bandits disponibles**, le joueur peut utiliser cette action pour relancer 1 ou plusieurs Bandits qu'il vient de lancer.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès que tous les Wagons et la Locomotive ont été remportés.

Les joueurs révèlent leurs **Wagons** et leurs **Coffres** et additionnent les points indiqués.

Le joueur avec le plus grand total remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de **Wagons** gagne.

S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de **Coffres** gagne et si l'égalité persiste, les joueurs vont devoir attaquer un nouveau train pour se départager.

Mise en place spéciale à 2 joueurs

Le jeu est le même à 2 joueurs, mais :

- * lors de l'installation, retirez aléatoirement 6 cartes Wagon que vous remettez dans la boîte du jeu ;
- * installez les autres comme dans la règle de base.

Le jeu se déroule ensuite comme dans la règle à 3 et 4 joueurs.

Variante à 2 joueurs

Utilisez la « Mise en place spéciale à 2 joueurs », chaque joueur prend 2 couleurs de dés. L'une sera la **Horde** de Bandits, l'autre sera un groupe de **Mercenaires** pouvant être appelé en renfort.

Avant de lancer ses Bandits disponibles, un joueur peut demander du renfort à ses Mercenaires (sa deuxième couleur de dés). Il prend alors autant de dés qu'il veut pour les ajouter aux dés qu'il va lancer.

Suite au lancer, les dés Mercenaires peuvent être placés dans les Wagons OU remis dans le groupe de Mercenaires.

Ces dés fonctionnent comme des dés Bandits, à la seule **EXCEPTION** que lorsqu'ils sont retirés d'un Wagon, **quelle que soit la raison**, ils sont immédiatement remis dans la boîte du jeu et ne seront plus utilisables durant la partie.

Par exemple le Joueur B a à sa disposition tous les dés bleus comme Horde et tous les dés rouges comme Mercenaires. Durant la partie, le joueur B a besoin d'avoir plus de force et il décide d'ajouter 2 Mercenaires à son lancer.





Spielmaterial

1 Lokomotive

16 Waggons

21 Kisten

28 Banditen (7 pro Spieler)

Einführung

Aufgesattelt! Es ist Zeit, eure Bande zu sammeln, um den nahenden Zug zu überfallen. Aufgepasst, ihr seid nicht die einzigen Banditen in der Gegend! Werft eure Würfel, besteigt den Zug und raubt die größten Schätze, um das Spiel zu gewinnen!

Ziel des Spiels

Die Spieler sind Bandenchefs, die ihre Leute losschicken, um einen Zug zu überfallen. Die Spieler würfeln ihre Banditen, besteigen den Zug und plündern die Passagiere aus, bevor die Mitspieler ihnen zuvorkommen. Der reichste Bandenchef gewinnt die Partie.

Vorbereitung (beachtet auch die Sonderaufbau für 2 Spieler am Ende dieser Regel)

* Legt die Lokomotive aus, mischt die 16 Waggons und legt sie dahinter, so dass ein Zug entsteht.

* Mischt die 21 Kisten verdeckt und legt eine Kiste auf jeden Waggon (nicht auf die Lokomotive). Die übrigen Kisten kommen unesehen zurück in die Schachtel.

* Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die 7 Würfel seiner Farbe. Die Würfel einer Farbe, die nicht gewählt wurde, kommen zurück in die Schachtel.



Der jüngste Spieler beginnt, er wird zum aktiven Spieler. Alle Spieler spielen danach reihum im Uhrzeigersinn weiter.



Wie wird gespielt?

Jeder Spieler muss in seinem Zug die folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

STEHLEN ⇒ WÜRFELN ⇒ DEN ZUG ÜBERFALLEN

★ STEHLEN

Überspringt diese Aktion im ersten Spielzug.

Um einen Waggon zu stehlen, müsst ihr der aktive Spieler sein und zu Beginn eures Zuges die folgenden Bedingungen erfüllen:

- ★ Ihr habt mindestens so viele Banditen im Waggon wie sein Wert ist (rechts oben aufgedruckt).
- ★ Ihr habt eine größere Gruppe Banditen in diesem Waggon als die anderen Banden.



Blau ist am Zug. Blau stiehlt den Waggon in der Mitte, denn er hat dort mehr als die 2 benötigten Würfel und mehr Würfel als Gelb und Rot. Er kann in diesem Zug keine anderen Waggon stehlen, denn im Waggon links hat er keine Mehrheit und auf dem rechten Waggon hat er nur einen einzelnen Würfel.

Wenn ein Spieler einen Waggon stiehlt, legt er ihn verdeckt vor sich. Wenn sich noch eine Kiste darauf befindet, wird sie abgeworfen. Dann nimmt jeder Spieler seine Würfel zurück, die noch auf diesem Waggon liegen. Wenn nötig, schiebt ihr die verbleibenden Waggon näher zusammen.

Sofortraub

Wenn ein Spieler alle seine **7 Würfel** auf demselben Waggon hat, raubt er ihn sofort aus, ohne auf seine nächste Spielrunde zu warten. Danach nimmt jeder Spieler seine Würfel zurück, die auf diesem Waggon liegen.

★ WÜRFELN

Bevor er seine freien Banditen würfelt, kann ein Spieler alle seine Banditen von einem oder mehreren Waggon zurücknehmen. Er beginnt mit denen, die dem Zugende am nächsten sind.

Anmerkung: Freie Banditen sind alle die Banditen eurer Farbe, die sich nicht im Zug aufhalten. Wenn ein Spieler die Würfel zurücknimmt, dann **MUSS** er **alle Banditen** einer **Gruppe** nehmen (also alle Würfel von einem Waggon).



In diesem Beispiel kann der rote Spieler die Würfel Gruppe für Gruppe von links nach rechts nehmen: 1 und 2 und 3 und 4, aber er kann nicht einfach die Würfel von Gruppe 2 nehmen, wenn er nicht die von Gruppe 1 genommen hat. Um Gruppe 3 zu nehmen, muss er zunächst Gruppe 1 und 2 nehmen, etc...

Der aktive Spieler nimmt alle seine **freien Banditenwürfel** und würfelt sie. Er sortiert sie dann in **Gruppen** mit gleichen Symbolen. Würfel ohne Symbol sind Joker und kommen in eine eigene **Gruppe**.



Der erste Zug von Spieler Blau. Er würfelt seine **7 freien Banditenwürfel**, und ordnet sie nach Symbolen. Die 2 blanken Würfel kann er später beim Zugüberfall einsetzen.

Die Bande



Die Bande besteht aus allen Gruppen von Würfeln, die sich in benachbarten Waggon befinden.

Eine Gruppe darf niemals vom Rest der Bande getrennt werden.

★ DEN ZUG ÜBERFALLEN

Jede **Gruppe**, die der Spieler nach seinem Wurf gebildet hat, kann er entweder in den Zug setzen oder für die nächste Runde aufbewahren. Wenn er sich dafür entscheidet, die Banditen in den Zug zu setzen, muss er

ALLE Banditen mit dem gleichen Symbol in den selben Wagen setzen. Banditen, die schon im Zug sind, dürfen nicht versetzt werden, außer wenn sie eine Falle stellen (siehe: **Kisten**).

Sobald ihr Banditen in den Zug setzt, gibt es 3 Möglichkeiten:

★ **Das Symbol der Gruppe entspricht keinem anderen Symbol einer eurer Gruppen, die schon im Zug sind.**

Dann müssen die Banditen in den Waggon gesetzt werden, der sich direkt vor eurer Bande befindet. Wenn sich keiner eurer Banditen im Zug befindet (wie zu Beginn des Spiels), dann müssen sie zuerst in den hintersten Waggon des Zuges gesetzt werden, die folgende Gruppe in den Waggon davor und so weiter.

★ **Das Symbol der Gruppe entspricht dem Symbol einer eurer Gruppen, die schon im Zug sind.** Ihr **MÜSST** alle Banditen mit diesem Symbol in den

Waggon setzen, in dem sich schon eure Banditen mit diesem Symbol befinden und so deren Anzahl erhöhen. Ihr dürft niemals Banditen trennen, die das selbe Symbol haben.

★ **Der oder die Würfel zeigen eine blanke Seite (Joker).** Alle Würfel, die kein Symbol zeigen, **MÜSSEN** in einen Waggon gesetzt werden, in dem sich bereits Banditen des Spielers befinden. Die Würfel müssen auf das Symbol der Banditen gedreht werden, die sich in diesem Waggon befinden. Blanke Würfel dürfen nicht alleine in einen Waggon gesetzt werden, in dem sich noch kein anderer Würfel des Spielers befindet. Sie müssen immer in einen Waggon gelegt werden, in dem sich bereits Banditen des Spielers befinden. Banditen mit dem gleichen Symbol dürfen nicht getrennt werden und müssen **ALLE** in den selben Waggon gesetzt werden. Die Banditen **DÜRFEN NICHT** hinter den letzten Waggon gelegt werden, in dem sich eigene Banditen befinden oder in einen Waggon gesetzt werden, der keine direkte Verbindung mit der eigenen Bande hat.

Kiste

Die Rückseiten der Kisten sind mit einem der **Banditensymbole** gekennzeichnet: Revolver, Maske, Hut, Stiefel oder Hufeisen.



Wenn ein Spieler in einem Waggon **3 Banditen** versammelt, die das gleiche Symbol tragen wie die Kiste in diesem Waggon, darf er sich sofort die Kiste nehmen und schauen, was darin ist. Kisten haben einen Wert von 1 oder 2 und können eine Bombe oder einen Action enthalten. Manche Aktionen **müssen** sofort ausgeführt werden (**Bombe**). Andere Kisten können aufbewahrt und in einer späteren Spielrunde verwendet werden.

Der Wert der Kiste wird bei Spielende zu den Punkten des Spielers addiert, selbst wenn es sich um eine Bombe handelt. Wenn die Eigenschaft einer Kiste benutzt wird, dreht der Spieler die Karte auf die Seite „Offen“ und lässt sie bis Spielende so vor sich liegen.

Erinnerung: Nach dem Verwenden einer Kiste oder wenn die Kiste eine Bombe enthält, behält der Spieler sie vor sich, mit der „Offen“-Seite nach oben. Die Punkte aller Marker, die der Spieler gewonnen hat, werden zum Endergebnis dazugezählt.



Bombe: Direkter Effekt. Alle Spieler, die Banditen in diesem Waggon haben, müssen sie zurücknehmen, **BIS AUF 1** Würfel pro Spieler. Der aktive Spieler nimmt die Kiste und legt sie mit der „Offen“-Seite vor sich.

Anmerkung: Wenn die Bombe nach dem Stehlen des Waggons aufgedeckt wird, hat sie keine Auswirkung und wird abgelegt.



Falle: Während seines Spielzugs, **nach dem Würfeln und Einsetzen der freien Banditen**, kann der Spieler diese Kiste verwenden, um die Position zweier seiner Gruppen zu tauschen. Der Spieler nimmt alle seine Banditen aus einem Waggon und tauscht sie mit seinen Banditen in einem anderen Waggon.

Anmerkung: Mit dieser Aktion ist es möglich, 1 oder 2 Kisten zu erobern.



Neu würfeln: Während seines Spielzugs und **nach dem Würfeln seiner freien Banditen** kann der Spieler diese Kiste verwenden, um 1 oder mehrere der gerade gewürfelten Banditen erneut zu würfeln.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn alle Waggon und die Lokomotive erobert wurden. Die Spieler decken ihre **Waggons** und ihre **Kisten** auf und zählen die angegebenen Punkte zusammen. Der Spieler mit der größten Punktzahl gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten **Waggons**. Besteht dann immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten **Kisten**. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, müsst ihr zur Entscheidung einen weiteren Zug überfallen.

Sonderaufbau für 2 Spieler

Das Spiel zu zweit verläuft nach den gleichen Regeln, aber beim Aufbau nehmt ihr nach dem Zufallsprinzip 6 Waggon aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel. Baut die restlichen Waggon auf wie in der Grundregel beschrieben.

Variante für 2 Spieler

Verwendet den „Sonderaufbau für 2 Spieler“. Jeder Spieler nimmt zwei Würfelfarben. Die eine stellt die **Banditenhorde** dar, die andere eine **Söldnertruppe**, die als Verstärkung gerufen werden kann. Bevor er seine freien Banditen würfelt, kann ein Spieler seine Söldner (seine zweite Würfelfarbe) um Hilfe bitten. Er nimmt dann so viele Würfel, wie er möchte, und wirft dann beide Farben gemeinsam.

Nach dem Würfeln können die Söldnerwürfel in die Waggon gesetzt ODER zur Söldnertruppe zurückgelegt werden. Diese Würfel funktionieren wie Banditen, aber wenn sie aus einem Waggon genommen werden, **egal aus welchem Grund**, werden sie sofort in die Schachtel zurückgelegt und aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Spieler A nimmt alle seine blauen Würfel als Horde und alle roten Würfel als Söldner. Während des Spiels braucht Spieler A mehr Stärke und fügt seinem Wurf 2 Söldner hinzu.





MATERIALI DI GIOCO

1 Locomotiva

16 Vagoni

21 Forzieri

28 Banditi (7 dadi ogni giocatore)

Introduzione

In sella! E' giunto il momento di costituire la tua banda e di prepararsi ad assaltare il treno che si avvicina. Però tu non sei la sola banda nei paraggi! Lancia i tuoi dadi, entra nel treno e arraffa il più possibile di bottino per essere il vincitore!

Scopo del gioco

I giocatori sono i capi di un gruppo di Banditi che vengono mandati all'assalto di un treno con lo scopo di impadronirsi del ricco bottino che trasporta. I giocatori devono lanciare all'assalto i loro Banditi per attaccare il treno e depredare i viaggiatori prima degli altri giocatori. Alla fine, il più arricchito, sarà il vincitore.

Preparazione

(vedi anche le Preparazione dedicata per 2 giocatori, alla fine del regolamento)

* Si piazza la Locomotiva, poi si mischiano i 16 Vagoni, mettendoli dietro a formare un treno.

* Si mischiano i 21 Forzieri con l'illustrazione nascosta e se ne colloca uno sopra ciascun vagone (non sulla locomotiva). I Forzieri residui vengono riposti nella scatola senza guardarli.

* Ciascun giocatore sceglie un colore e colloca i 7 dadi di quel colore davanti a se. I dadi eventualmente esclusi dalle scelte verranno ricollocati nella scatola.

Il giocatore più giovane inizia; gli altri giocatori proseguono in senso orario.



Come si gioca

Al proprio turno un giocatore deve eseguire le seguenti azioni nell'ordine indicato:

RUBARE ⇒ LANCIARE I DADI ⇒ ATTACCARE IL TRENO

★ RUBARE

Si da corso a questa tappa nel primo turno di gioco.

Per rubare un Vagone, occorre essere il giocatore in azione in quel momento e rispettare le seguenti condizioni all'inizio del proprio turno:

- ★ **Avere almeno tanti Banditi nel Vagone quanto è il suo valore** (indicato in alto a destra sulla carta),
- ★ **Avere il Gruppo più numeroso di Banditi rispetto agli altri all'interno di quel Vagone.**



Tocca al giocatore Blu. Il Blu ruba il vagone centrale perché ci sono sopra almeno 2 dadi e lui è in maggioranza rispetto ai giocatori Giallo e Rosso. In questo turno non vince altri vagoni perché sul vagone di sinistra non è in maggioranza e nel vagone di destra ha soltanto un dado.

Quando il giocatore ruba un Vagone, lo mette davanti a sé a faccia in giù. Se sopra c'è un forziere, questo viene scartato. A seguire ogni giocatore recupera i propri dadi presenti sul vagone. Se serve, i vagoni residui vengono riaccostati in fila.

Furto Immediato

Se un giocatore si trova con i suoi **7 dadi** sullo stesso Vagone, lo ruba immediatamente senza aspettare il successivo turno di gioco. A quel punto ogni giocatore riprende i propri dadi che si trovano su quel vagone.

★ LANCIARE I DADI

Prima di lanciare i Banditi disponibili, il giocatore può riprendere tutti i Banditi da uno o da più vagoni partendo da quelli che sono più vicini alla coda del treno.

N.B.: i Banditi considerati disponibili sono quelli del proprio colore che non si trovano sul treno.

Se un giocatore riprende dei dadi, **DEVE** riprendere tutti i **Banditi di un Gruppo** (vale a dire tutti i suoi dadi di un vagone).



In questo esempio il giocatore rosso può recuperare i dadi secondo il gruppo procedendo da sinistra a destra: 1 poi 2-3-4; ma non può riprendere i dadi del gruppo 2 se non ha preso quelli del gruppo 1 e quelli del gruppo 3 se non avrà preso quelli del gruppo 1 e 2...; e così via.

Il giocatore di turno prende tutti i **Banditi disponibili** e li lancia. Prosegue poi unendo i dadi lanciati in **Gruppi** che hanno lo stesso simbolo. I dadi senza simbolo sono considerati dei jolly e come tali inseriti in un **Gruppo**.



E' il primo turno del giocatore Blu. Lancia i suoi 7 dadi **Banditi** disponibili e li raggruppa per simboli. I 2 dadi senza simbolo verranno utili più tardi quando attaccherà il treno.

GANG



Una gang è un insieme di gruppi di dadi che si trovano in vagoni vicini. Un gruppo non può mai essere separato dal resto della gang.

★ ATTACCARE IL TRENO

Per ogni **Gruppo** che un giocatore ha realizzato dopo il lancio, lui può decidere di mettere i dadi sul treno o di riprenderli davanti a sé per usarli in un prossimo turno.

Se il giocatore decide di piazzare dei Banditi sul treno,

deve piazzare **TUTTI** i Banditi con lo stesso simbolo in uno stesso Vagone. I Banditi che sono già sul treno non possono essere spostati salvo grazie a una Insidia (v. **Forziere**).

Quando si piazzano dei Banditi sul treno, ci sono 3 possibilità:

✱ **Il simbolo del gruppo non corrisponde ad alcun simbolo dei vostri già piazzati sul treno.**

I Banditi devono essere collocati nel primo vagone che si trova immediatamente davanti alla vostra Gang. Se nessuno dei propri Banditi è sul treno (è quanto succede all'inizio di partita), essi devono essere collocati d'acchito sul Vagone di coda del treno, il gruppo successivo su quello che precede e così di seguito.

✱ **Il simbolo del gruppo corrisponde a un simbolo di altri gruppi già presenti sul treno.**

Si **DEVE** aggiungere tutti i banditi con quel simbolo nel vagone che contiene già gli stessi Banditi con lo stesso simbolo e aumentare così il loro numero. Banditi con lo stesso simbolo non possono mai essere separati.

✱ **III/I dadi non hanno simboli (jolly)**

Tutti i dadi che non hanno simboli **DEVONO ESSERE AGGIUNTI IN UN VAGONE DOVE CI SONO** Già Banditi dello stesso giocatore. I dadi devono essere girati sulla stessa faccia dei Banditi che sono già sul vagone. I dadi senza simbolo non possono essere piazzati da soli su un vagone che non ne abbia altri del giocatore corrispondente. I Banditi con lo stesso simbolo non possono essere separati e devono restare **TUTTI** nello stesso vagone. I Banditi **NON POSSONO** essere piazzati su un Vagone che sia dietro l'ultimo Vagone dove si trovano Banditi di uno stesso giocatore o essere collocati in un Vagone che non è connesso direttamente con la sua **Gang**.

Forziere

Il retro dei Forzieri è contrassegnato con uno dei simboli di **Bandito**:
Revolver, Maschera, Cappello, Stivale o Ferro di Cavallo.



Quando un giocatore ha, in un vagone, **3 Banditi** con lo stesso simbolo del forziere di quel vagone, lo prende immediatamente e guarda subito cosa contiene. L'azione prevista **deve** o essere applicata immediatamente (**Bomba**), oppure il giocatore conserva il forziere per utilizzarlo in un altro turno di gioco.

I forzieri hanno un valore di 1 o 2 punti e possono contenere una bomba o un bonus. Il valore sarà aggiunto ai punti del giocatore al termine della partita, anche se si tratta di una bomba.

Quando un giocatore utilizza il potere di un Forziere, questo Forziere deve essere girato sul lato Forziere aperto e resterà così fino al termine della partita.

N.B.: dopo l'utilizzo di un Forziere oppure se il Forziere preso è una bomba, il giocatore lo conserva davanti a se con il lato Forziere aperto visibile. I punti di tutti i gettoni acquisiti da un giocatore andranno ad aumentare il suo punteggio a fine partita.



Bomba: il suo effetto è immediato.

Tutti i giocatori che hanno dei Banditi dentro quel Vagone devono riprenderseli, **SALVO** lasciare un dado per ogni giocatore. Il giocatore prende il Forziere e lo colloca davanti a se con il lato Forziere aperto. **Nota:** Se la bomba viene scoperta a seguito del furto di un vagone, la bomba non ha effetto perché il Forziere viene scartato.



Insidia: durante il suo turno e **dopo aver lanciato e piazzato i suoi Banditi disponibili**, il giocatore può utilizzare questo forziere per scambiare di posizione 2 dei suoi **Gruppi**. Il giocatore prende tutti i suoi Banditi che ha su un Vagone e li scambia con tutti i suoi Banditi di un altro Vagone.

Nota: durante questa operazione è possibile che i Banditi spostati guadagnino 1 o 2 Forzieri.



Rilancio: durante il proprio turno e **dopo aver lanciato i Banditi che ha a disposizione**, il giocatore può utilizzare questo Forziere per rilanciare 1 o più dei Banditi che ha appena lanciato.

Fine del gioco

Il gioco termina immediatamente quando tutti i Vagoni e la locomotiva sono stati prelevati.

I giocatori rivelano i loro Vagoni e i loro Forzieri e aggiungono i punti riportati sopra.

Il giocatore con il totale più alto è il vincitore. In caso di parità vince chi ha il maggior numero di Vagoni. In caso di ulteriore parità vince il giocatore con più Forzieri e se la parità persiste i giocatori dovranno attaccare un nuovo treno per assegnare la vittoria.

Preparazione dedicata per 2 giocatori

Il gioco in 2 giocatori resta lo stesso, ma durante l'allestimento, vengono tolti a caso 6 vagoni che vengono riposti nella scatola.

Variante in 2 giocatori

Si utilizza la "Preparazione dedicata per 2 giocatori" e ogni giocatore prende i dadi di 2 colori. Un colore sarà la **Gang** di Banditi, l'altro sarà una banda di **Mercenari** che potranno essere chiamati a rinforzo.

Prima di lanciare i Banditi che si hanno a disposizione, un giocatore può chiedere rinforzi ai suoi Mercenari (attingendo ai dadi del secondo colore). Ne prende la quantità che desidera e li aggiunge ai dadi che ha in animo di lanciare.

Dopo il lancio, i dadi Mercenari possono essere collocati nei vagoni OPPURE rimessi insieme al gruppo dei mercenari. Questi dadi funzionano come dei dadi Banditi, **SALVO che**, quando vengono tolti da un vagone, **qualunque ne sia il motivo**, vengono rimessi immediatamente nella scatola e non saranno più utilizzabili nel corso della partita.

Esempio: il giocatore A prende tutti i dadi blu come Gang e tutti i dadi rossi come Mercenari.

Durante la partita, il giocatore A ha bisogno di aumentare la sua forza e decide di aggiungere 2 Mercenari al suo lancio.





Contenido

1 Locomotora

16 Vagones

21 Arcones

28 Bandidos (7 dados por jugador)

Introducción

¡Ensilad los caballos! Es el momento de reunir a la banda y salir al galope para robar el tren. ¡Pero cuidado, no sois el único grupo de bandidos en la ciudad! ¡Tira los dados, asalta el tren y saquea con tu banda tantas riquezas puedas!

Objetivo del juego

Cada jugador es el líder de un grupo de Bandidos a los que envía a atracar el tren para robar sus riquezas. Tira tus dados de Bandido, asalta el tren y roba a los pasajeros antes de que los otros jugadores lo hagan. El jugador más rico al final de la partida será el ganador.

Preparación (Para 2 jugadores, ver Preparación Especial para Dos Jugadores al final de las reglas)

* Coloca la carta de Locomotora en la mesa. Después, baraja las 16 cartas de vagón y ponlas detrás de esta formando un tren.

* Baraja las 21 fichas de Arcón boca abajo y pon una encima de cada vagón (excepto la Locomotora).

* Las fichas de Arcón restantes se devuelven a la caja.

* Cada jugador elige un color; toma los 7 dados de ese color y los deja delante de él. Los dados no usados se devuelven a la caja.

El jugador más joven empieza y juega primero. Después el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj y el turno pasa al jugador situado a su izquierda.



Cómo se juega

En su turno, el jugador debe realizar las siguientes acciones en orden:

ROBAR ⇒ TIRAR LOS DADOS ⇒ ATACAR EL TREN

★ROBAR

Este es el primer paso de cada turno.

Para robar un Vagón, el jugador debe cumplir las siguientes condiciones al principio del turno:

- * **Tener como mínimo tantos Bandidos en el Vagón como se indica en la parte superior derecha de la carta.**
- * **Ser el jugador que tenga más Bandidos que cualquier otro en ese vagón.**



Es el turno del jugador Azul. El jugador Azul roba el Vagón del medio porque tiene por lo menos dos dados sobre él, tal como se indica en la esquina derecha, y tiene más que el Amarillo y que el Rojo. El Azul no roba ningún Vagón más en este turno porque no tiene la mayoría en el Vagón de la izquierda y porque tiene un solo dado en el Vagón de la derecha cuando hacen falta 4 para poder robarlo.

Cuando el jugador roba un Vagón, lo deja delante de él boca abajo. Si todavía hay un Arcón sobre él, este se descarta. Cada jugador recupera los dados que tuviera en el Vagón. Si es necesario, se puede mover el resto de Vagones para evitar espacios vacíos y que el tren no quede cortado.

Robo maestro

Cualquier jugador que en su turno tenga sus **7 dados** en un Vagón, puede robarlo inmediatamente sin esperar a su siguiente turno. Cada jugador recupera entonces los dados que tenía en ese Vagón.

★TIRAR LOS DADOS

Antes de tirar sus dados de Bandido, un jugador puede recuperar todos sus dados de Bandido de uno o varios Vagones, empezando por los del final del tren.

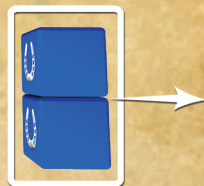
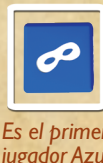
Nota: Los Bandidos disponibles son todos los de su color que no estén en el tren.

Si un jugador decide recuperar dados, **DEBE** tomar a todos los Bandidos de ese **Grupo** (en otras palabras, todos los dados de ese Vagón).



En este ejemplo, el jugador Rojo puede recuperar sus dados por grupos, yendo de izquierda a derecha. Así, puede recuperar los de 1, 2, 3 y, finalmente, 4. Sin embargo, no puede recuperar los dados del grupo 2 si no ha recuperado antes los dados del grupo 1, y no puede recuperar los dados del grupo 3 si no lo ha hecho ya con los de los grupos 1 y 2 y así sucesivamente.

El jugador toma todos sus dados de **Bandido disponibles** y los tira. Entonces junta estos dados en **Grupos** según los símbolos obtenidos. Los dados sin símbolo se consideran comodines y pueden jugarse en cualquier Grupo.



Es el primer turno del jugador Azul. Tira sus 7 dados de Bandido disponibles y entonces los reagrupa según los símbolos obtenidos. Los dos dados sin símbolo serán útiles más tarde al atacar el tren.

BANDA



Una Banda es el nombre colectivo para todos los Grupos de dados que se encuentran en Vagones vecinos. Un Grupo nunca puede ser separado del resto de la Banda.

★ATACAR EL TREN

Cada vez que un jugador crea un Grupo después de tirar los dados, puede decidir subirlo al tren o retirarlo y guardarlo delante de él para volver a tirar sus dados en el siguiente turno. Si un jugador decide poner Bandidos en el tren debe poner a **TODOS** sus Bandidos con un mismo

símbolo en el mismo Vagón. Una vez que los Bandidos están en el tren no los puede mover excepto en caso de una Emboscada (Ver **Arcón**).

Cuando un jugador pone Bandidos en el tren hay 3 posibilidades:

✱ **El símbolo del Grupo no es igual al de ningún otro Grupo que ya tiene en el tren.**

El nuevo Grupo de Bandidos debe colocarse en el primer Vagón libre que se encuentre inmediatamente delante de su Banda. Si ninguno de sus Bandidos está en el tren (como es el caso al principio del juego) se deben poner primero en el último Vagón del tren, con el siguiente grupo en el Vagón anterior, y el siguiente delante de este y así sucesivamente.

✱ **El símbolo del Grupo coincide con el símbolo de uno de sus grupos ya está en el tren.**

Todos los Bandidos con este símbolo **DEBEN** añadirse al vagón que ya contiene a sus Bandidos del mismo símbolo para aumentar así el grupo. No se pueden separar Bandidos que tienen el mismo símbolo.

✱ **Dados sin símbolo (comodines)**

Todos los dados sin símbolo **DEBEN** añadirse a algún Vagón donde el jugador ya tenga Bandidos. Los dados se deben girar para que muestren la misma cara que el grupo de Bandidos al que se añaden en el Vagón. No se pueden poner dados sin símbolo en un nuevo Vagón.

No se pueden separar los Bandidos de un mismo símbolo y **TODOS** se deben poner en un mismo Vagón. No se **PUEDEN** poner Bandidos en un Vagón posterior al último Vagón en el que ese jugador tenga Bandidos ni en un Vagón que no esté conectado directamente a su Banda.

Arcón

La parte posterior de cada Arcón está marcada con un símbolo de **Bandido**: Revólver, Máscara, Sombrero, Bota o Herradura.



Los Arcones tienen un valor de 1 o 2 puntos y pueden contener una bomba o una acción. El valor del contenido los arcones se añadirá al total de puntos del jugador al final de la partida, aunque sea una bomba. Cuando un jugador tiene **3 Bandidos** en un Vagón con el mismo símbolo que el Arcón de ese Vagón, inmediatamente se lo lleva y mira qué tiene dentro.

El contenido, o bien se **debe** utilizar inmediatamente (como pasa con la **Bomba**) o el jugador se puede quedar el Arcón boca abajo para utilizar su contenido en turno posterior. Cuando un jugador utiliza la acción de un Arcón, se debe quedar el Arcón con el símbolo de Arcón Abierto hacia arriba, hasta el final de la partida.

Recordatorio: Después de usar un Arcón o si el Arcón tomado contiene una bomba, el jugador lo guarda delante de él, con la cara de Arcón Abierto hacia arriba. Todos los puntos de Arcón conseguidos por los jugadores aumentarán sus puntuaciones al final de la partida.



Bomba: acción inmediata. Todos los jugadores con Bandidos en este Vagón los recuperan, **EXCEPTO** un dado por jugador, que se queda en el Vagón. El jugador que utiliza la acción toma el Arcón y lo pone delante suyo, con la cara de Arcón Abierto hacia arriba. **Nota:** Si se encuentra una bomba al robar un vagón, no tiene ningún efecto y el Arcón se descarta.



Emboscada: Durante su turno, y **después de haber tirado los dados y puesto a sus Bandido disponibles** en el tren, el jugador puede utilizar esta acción para intercambiar la posición de dos de sus Grupos. El jugador toma todos sus Bandidos de un Vagón y los intercambia con todos sus Bandidos de otro Vagón.

Nota: Con esta jugada, los Bandidos que se han movido pueden ganar 1 o 2 Arcones.



Tirar otra vez: Durante su turno, y **después de haber tirado los dados**, el jugador puede utilizar esta acción para volver a tirar 1 o más de los dados de Bandido que acaba de tirar.

Fin del juego

La partida termina en cuanto se han capturado la Locomotora y todos los Vagones. Los jugadores enseñan sus **Vagones** y sus **Arcones** y suman los puntos indicados para saber su puntuación. Gana el jugador con más puntos. En caso de empate, gana el jugador con más **Vagones**. Si hay todavía un empate, entonces gana el jugador con más **Arcones**. En caso continuar el empate, los jugadores involucrados deben atacar un nuevo tren para decidir el ganador.

Preparación Especial para Dos Jugadores

Para 2 jugadores se juega con las mismas reglas pero, durante la preparación, se quitan al azar 6 cartas de Vagón que se devuelven a la caja. Entonces se monta el resto y se juega igual que en las reglas originales.

Variación para Dos Jugadores

Usando la 'Preparación Especial para Dos Jugadores', cada jugador toma 2 colores de dados. Un color será su **Horda** de Bandidos y el otro será un grupo de **Mercenarios** a los que se puede llamar como refuerzos.

Antes de tirar sus dados de Bandido disponibles, un jugador puede pedir refuerzos a sus Mercenarios (su segundo conjunto de dados). Entonces añade tantos de estos dados como quiera al conjunto de dados que tirará.

Una vez que estos dados se han tirado se puede situar a los Mercenarios en los Vagones o se los puede ignorar y volver a poner con el resto de Mercenarios. Estos dados funcionan de la misma manera que los dados de Bandido **EXCEPTO** por el hecho de que cuando se retiran de un Vagón, **por cualquier razón**, se devuelven inmediatamente a la caja y ya no se pueden usar en el resto de la partida.

Por ejemplo, el jugador B puede usar todos los dados azules para constituir su Horda y los rojos para sus Mercenarios. Durante la partida el Jugador B necesita refuerzos y decide añadir 2 Mercenarios a los dados que tirará.





Material de Jogo

1 carta de Locomotiva

16 cartas de Carruagem

21 mosaicos Baú

28 dados de Bandido (7 por jogador)

Introdução

Preparem-se! Está na hora de reunires a tua quadrilha e seguires a galope para roubar o comboio que se aproxima. Mas cuidado, tu não tens a única quadrilha de Bandidos na cidade! Lança os dados, entra no comboio e pilha a maior quantidade possível de riqueza para a tua quadrilha!

Objetivo

Cada jogador é o líder de um grupo de Bandidos enviados para atacar o comboio, com o objetivo de saquear as suas riquezas. Lança o teu dado de Bandido, ataca o comboio e rouba os passageiros antes dos outros jogadores. O vencedor será o jogador mais rico no final do jogo.

Preparação (para um jogo com 2 jogadores, consulta a "Configuração especial para 2 jogadores" no final das regras)

- * Vira a carta de locomotiva para baixo e, em seguida, baralha as 16 cartas de carruagem e coloca-as atrás daquela para formar um comboio.

- * Baralha os 21 mosaicos baú, virados para baixo, e coloca um baú em cima de cada carruagem (exceto na locomotiva). Os restantes mosaicos baú voltam para a caixa.

- * Cada jogador escolhe uma cor para jogar e

- * coloca os 7 dados correspondentes à sua frente. Todos os dados não utilizados são guardados na caixa.

O jogador mais jovem começa. Depois disso, o jogo continua, com os jogadores a assumirem a sua vez pela ordem dos ponteiros do relógio.



Como jogar?

Na sua vez, os jogadores devem realizar as seguintes ações por ordem:

ROUBAR ⇒ LANÇAR OS DADOS ⇒ ATACAR O COMBOIO

★ ROUBAR

Este é o primeiro passo de cada vez.

Para roubar uma carruagem, debes jogar na tua vez e cumprir as seguintes condições no início da tua jogada:

★ **Ter pelo menos tantos Bandidos na carruagem quantos os indicados no topo superior direito do cartão.**

★ **Ter um grupo de Bandidos maior do que os outros jogadores na carruagem.**



É a vez do jogador azul. O jogador azul rouba a carruagem do meio porque tem mais dados nela do que os jogadores amarelo e vermelho. O azul não ganha mais carruagens nesta vez porque não tem a maioria na carruagem à esquerda e só tem um dado na carruagem à direita.

Quando o jogador rouba uma carruagem, coloca-a à sua frente, virada para baixo. Se apenas houver um baú na carta, ela é descartada. Em seguida, cada jogador recolhe todos os dados que tinha na carruagem. Se necessário, podes aproximar as carruagens restantes para evitar intervalos.

Roubo direto

Qualquer jogador com 7 dos seus dados na mesma carruagem pode roubá-la imediatamente, sem aguardar a sua próxima vez. Em seguida, cada jogador recolhe todos os dados que tinha nesta carruagem.

★ LANÇANDO OS DADOS

Antes de lançar todos os seus dados de Bandido disponíveis, um jogador pode retomar todos os seus dados de Bandido de uma ou várias carruagens, começando com os que tem na parte de trás da carruagem.

Nota: Os Bandidos disponíveis são todos os que têm a tua cor e que ainda não estão no comboio.

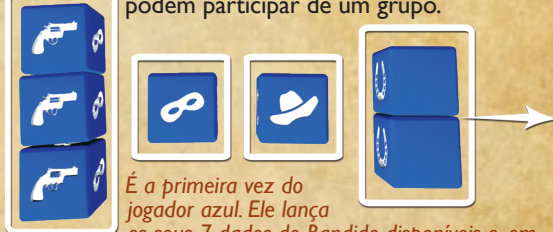
Se um jogador recolher os dados, ele DEVE retirar todos os Bandidos desse grupo (por outras palavras, todos os dados dessa carruagem).



Neste exemplo, o jogador vermelho pode remover os seus dados em grupos, movendo-se da esquerda para a direita. Então, ele pode removê-los do 1, 2, 3 e depois 4. No entanto, ele não pode remover os dados do grupo 2 se ainda não tiver removido os do grupo 1; e não pode remover os dados do grupo 3 se ainda não os tiver retirado dos grupos 1 e 2, e assim por diante.

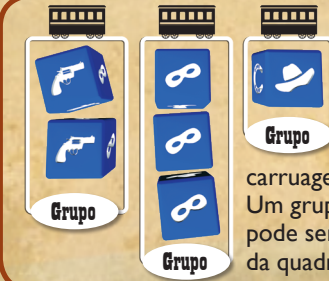
O jogador que tem a vez retira todos os seus dados de Bandido disponíveis e lança-os. Então, ele reúne os dados em grupos, de acordo com os seus símbolos. Os dados sem símbolos são considerados jokers e também

podem participar de um grupo.



É a primeira vez do jogador azul. Ele lança os seus 7 dados de Bandido disponíveis e, em seguida, reagrupa-os de acordo com o símbolo. Os dois dados sem símbolos serão úteis mais tarde, quando atacar o comboio.

QUADRILHA



Uma quadrilha é o nome coletivo de todos os grupos de dados que se encontram nas carruagens vizinhas.

Um grupo individual nunca pode ser separado do resto da quadrilha.

★ ATACAR O COMBOIO

Cada vez que um jogador cria um grupo depois de lançar os dados, pode decidir colocá-los no comboio ou recolhê-los para os manter à sua frente para a próxima vez.

Se um jogador decidir colocar Bandidos no comboio, então deve colocar **TODOS** os seus Bandidos do mesmo símbolo na mesma carruagem. Quando os Bandidos estiverem no comboio, não podem ser movidos, exceto no caso de uma emboscada (ver baú). Quando colocas Bandidos no comboio, existem 3 possibilidades:

- * **O símbolo do Grupo não corresponde a nenhum dos outros Grupos que já estão no comboio.** Os Bandidos devem ser colocados na primeira carruagem, localizada imediatamente à frente da tua quadrilha. Se nenhum dos teus Bandidos estiver no comboio (como é o caso no início do jogo), ele deve ser colocado primeiro na carruagem traseira do comboio com o grupo seguinte na carruagem à frente desta, e o seguinte na que está à sua frente e assim por diante.
- * **O símbolo do grupo coincide com o símbolo de um dos teus grupos que já estão no comboio**

Baú

A parte de trás dos baús é marcada com um símbolo de **Bandido**: Um revólver, máscara, chapéu, bota ou ferradura.



Os baús têm um valor de 1 ou 2 pontos e podem conter uma bomba ou uma ação. O valor desses conteúdos será adicionado aos pontos totais do jogador no final do jogo, mesmo que seja uma bomba. Quando um jogador tem **3 Bandidos** numa carruagem com o mesmo símbolo do baú que está na carruagem, leva-o imediatamente e vê o que está lá dentro. O conteúdo **deve** ser utilizado imediatamente (como acontece com a **bomba**) ou o jogador pode guardar o baú e usar o seu conteúdo numa jogada posterior. Quando um jogador utiliza uma ação contida no baú, deve mantê-lo com o símbolo de “baú aberto” virado para cima até ao final do jogo.

Lembrete: Depois de usar um baú, ou se o baú recolhido contém uma bomba, os jogadores mantêm-no à sua frente, com a face “baú aberto” virada para cima. Todos os pontos de baús adquiridos pelos jogadores aumentarão as suas pontuações no final do jogo.

DEVES adicionar todos os teus Bandidos com este símbolo à carruagem que já contém os teus Bandidos do mesmo símbolo para aumentar o número do grupo. Não podes separar Bandidos do mesmo símbolo.

* Dados sem símbolo (jokers)

Todos os dados que não tenham um símbolo **DEVEM** ser adicionados a uma carruagem na qual o jogador já tenha Bandidos. Os dados devem ser girados de modo a mostrarem a mesma face dos Bandidos que já estão na carruagem. Os dados sem símbolo não podem ser colocados na sua própria carruagem. Os Bandidos do mesmo símbolo não podem ser separados e devem ser **TODOS** colocados na mesma carruagem. Os Bandidos **NÃO PODEM** ser colocados numa carruagem mais atrás do que a última carruagem na qual foram colocados os Bandidos de um jogador, ou serem colocados numa carruagem que não esteja diretamente ligada à sua quadrilha.



Bomba: ação imediata. Todos os jogadores com bandidos nesta carruagem devem recolhê-los, **EXCETO** um dado por jogador, que permanece.

O jogador que utilizou a ação leva o baú e coloca-o à sua frente, com a face “baú aberto” virada para cima.

Nota: Se for encontrada uma bomba depois do roubo da carruagem, esta não tem efeito e o baú é descartado.



Emboscada: Durante a sua vez, e após ter lançado e colocado os seus dados de bandido disponíveis numa carruagem, o jogador pode usar esta ação para trocar a posição de dois dos seus grupos. O jogador pega em todos os seus bandidos de uma carruagem e troca-os com todos os bandidos de outra carruagem.

Nota: Neste caso, é possível que os bandidos que foram movidos ganhem 1 ou 2 baús.



Lançar novamente: Durante a sua vez, e após ter lançado e colocado os seus dados de bandido disponíveis numa carruagem, o jogador pode usar esta ação para voltar a lançar 1 ou vários dados de bandidos.

Final do Jogo

O jogo termina assim que a locomotiva e todas as carruagens tiverem sido tomados. Os jogadores mostram as suas **carruagens** e os seus **baús** e adicionam os pontos indicados para obter a pontuação total. O jogador com a pontuação total mais alta vence. Em caso de empate, ganha o jogador que tiver mais **carruagens**. Se o empate persistir, ganha o jogador com mais **baús**. No caso de ainda haver um empate, os jogadores envolvidos devem atacar um novo comboio para decidir o vencedor.

Configuração especial para 2 jogadores

O esquema de jogo é o mesmo para 2 jogadores, mas na preparação do jogo removem-se aleatoriamente 6 cartões de carruagem, que podem ser colocados de volta na caixa. Em seguida, organiza o resto e joga de acordo com o indicado nas regras originais.

Variante do jogo com 2 jogadores

Usando a "Configuração especial para dois jogadores", cada jogador escolhe 2 cores de dados. Uma cor será uma **horda** de bandidos e a outra será um grupo de **mercenários** que podem ser chamados para reforços.

Antes de lançar os seus dados de bandido disponíveis, um jogador pode pedir reforço aos mercenários (o seu segundo conjunto de dados). Entretanto, ele adiciona estes dados, na quantidade que quiser, ao conjunto de dados que vai lançar.

Quando estes dados tiverem sido lançados, os mercenários podem ser colocados nas carruagens ou podem ser ignorados e guardados com o resto dos mercenários. Estes dados funcionam da mesma maneira que os dados de bandido, **EXCETO** no facto de que quando são retirados de uma carruagem, **por qualquer motivo**, voltam a colocar-se imediatamente na caixa e não podem voltar a utilizar-se no resto do jogo.

Por exemplo: O jogador B pode usar todos os dados azuis para formar a sua horda e os dados vermelhos para os seus mercenários.

Durante o jogo, o jogador B precisa de reforços e decide adicionar 2 mercenários aos dados que vai lançar.





Spelmateriaal

1 Locomotief

16 Wagons

21 Koffers

28 Bandieten (7 dobbelstenen per speler)

Inleiding

In het zadel! Het is tijd om je bende samen te roepen en snel de aankomende trein te gaan plunderen. Maar kijk uit, je bende bandieten is niet de enige in de streek! Gooi je dobbelstenen, bestorm de trein en plunder zoveel mogelijk om het spel te winnen!

Doel van het spel

De spelers staan aan het hoofd van een groep Bandieten die ze ten aanval sturen van een trein om er al wat waardevol is, buit te maken. De spelers sturen hun Bandieten ten aanval van de trein en beroven de passagiers voordat de andere spelers het doen. De rijkste speler aan het einde van het spel wint.

Voorbereiding (zie Speciale opstelling met 2 spelers aan het einde van de regels)

* Plaats de Locomotief, meng vervolgens de 16 Wagons en plaats ze erachter om een trein te vormen.

* Schud de 21 Koffers met de zichtbare zijde naar beneden en plaats een Koffer op elke Wagon (behalve op de Locomotief).

De overgebleven Koffers worden terug in de speldoos geplaatst zonder ze te raadplegen.

* De spelers kiezen een kleur en plaatsen de 7 dobbelstenen van die kleur voor zich. De dobbelstenen van de niet gekozen kleuren worden teruggelegd in de speldoos.



De jongste speler start, hij wordt de actieve speler. Elke speler speelt daarna op zijn beurt, kloksgewijs.

Hoe te spelen?

Als hij aan de beurt is moet de speler de volgende acties in de volgende volgorde uitvoeren:

STELEN ⇒ DE DOBBELSTENEN GOOIEN ⇒ DE TREIN AANVALLEN

★ STELEN

Slu deze etappe over tijdens de eerste spelronde.

Om een Wagon te stelen, moet je de actieve speler zijn en bij het begin van je speelbeurt volgende voorwaarden respecteren:

- * **minstens evenveel Bandieten in de Wagon hebben als de waarde ervan (aangegeven in de rechterbovenhoek van de kaart),**
- * **een grotere groep Bandieten hebben dan de anderen in deze Wagon.**



De Blauwe speler is aan de beurt. Blauw steelt de middelste Wagon omdat hij er minstens 2 dobbelstenen op heeft liggen en dat hij in de meerderheid is in vergelijking met de Gele en Rode spelers. Hij bemachtigt geen andere Wagon tijdens deze spelronde omdat hij niet in de meerderheid is op de Wagon van links en omdat hij op de Wagon rechts slechts één dobbelsteen heeft.

Wanneer de speler een Wagon steelt, neemt hij die en legt hem voor zich met de zichtbare zijde onderaan. Als er zich nog een Koffer op bevindt, wordt deze verwijderd. Vervolgens krijgt elke speler zijn dobbelstenen terug als die zich op de Wagon bevonden. Verplaats indien nodig de resterende Wagons dichter bij elkaar.

Onmiddellijke diefstal

Als een speler met zijn 7 dobbelstenen op dezelfde Wagon aanwezig is, steelt hij die onmiddellijk zonder zijn volgende speelbeurt af te wachten. Daarna krijgt elke speler zijn dobbelstenen terug als die zich op de Wagon bevonden.

★ DE DOBBELSTENEN GOOIE

Vooraleer hij de beschikbare Bandieten gooit, mag de speler alle Bandieten van één of meer Wagons verwijderen, te beginnen met degenen die zich het dichtst bij de achterkant van de trein bevinden.

Opmerking: beschikbare Bandieten zijn al die van jouw kleur die niet in de trein zitten.

Als de speler dobbelstenen verwijderd, **MOET** hij alle Bandieten van een **Groep** (anders gezegd alle dobbelstenen van een Wagon) verwijderen.



In dit voorbeeld mag de rode speler de dobbelstenen per groep verwijderen van links naar rechts: 1, en 2 en 3 en 4, maar hij mag de dobbelstenen van groep 2 niet verwijderen als hij de dobbelstenen van groep 1 niet heeft genomen, of de dobbelstenen van groep 3 als hij die van groep 1 en 2 niet heeft genomen, enz...

De actieve speler neemt alle beschikbare Bandiet-dobbelstenen en doet ze rollen. Vervolgens groepeerd hij de gegooid dobbelstenen in **Groepen** volgens hun symbool. Dobbelstenen zonder symbool worden als



jokers beschouwd en worden ook in een **Groep** geplaatst.

Dit is de eerste spelronde van de Blauwe speler. Hij gooit zijn 7 beschikbare Bandiet-dobbelstenen en groepeerd ze per symbool. De 2 dobbelstenen zonder symbool zullen later gebruikt worden tijdens de aanval van de trein.

Bende



Een bende is een geheel van dobbelsteen-groepen die zich in naast elkaar gelegen Wagons bevinden. Een groep mag nooit gescheiden worden van de rest van de bende.

★ DE TREIN AANVALLEN

Voor elke **Groep** die de speler net heeft gevormd

na het gooien, kan hij besluiten om ze in de trein te plaatsen of ze terug voor zich te plaatsen voor zijn volgende spelbeurt. Als de speler ervoor kiest Bandieten in de trein te plaatsen, moet hij **ALLE** Bandieten met hetzelfde symbool in dezelfde Wagon plaatsen. Bandieten die zich al in de trein bevinden, mogen niet worden verplaatst, behalve door middel van een Hinderlaag (zie **Koffer**).

Wanneer je Bandieten in de trein plaatst, zijn er 3 mogelijkheden:

* **Het groepssymbool verschilt van het symbool van een van uw groepen die al in de trein aanwezig zijn.** De Bandieten moeten in de eerste Wagon worden geplaatst die zich net voor de Wagon van je Bende bevindt. Als er nog geen enkele van je Bandieten in de trein zit (dit is het geval bij het begin van het spel), moeten ze eerst in de Wagon aan de achterkant van de trein geplaatst worden, de volgende groep in de Wagon net ervoor, en zo verder...

* **Het groepssymbool is hetzelfde symbool als dat van een van uw groepen die al in de trein aanwezig zijn.**

Je **MOET** alle Bandieten met dit symbool toevoegen aan de Wagon die al je Bandieten met hetzelfde symbool bevat en dus hun aantal vergroten. Je mag nooit Bandieten met hetzelfde symbool van elkaar scheiden.

* **De dobbelstenen hebben geen symbool (joker)**
Alle dobbelstenen die geen symbool hebben, **MOETEN** toegevoegd worden aan een Wagon waar er al Bandieten van de speler aanwezig zijn. De dobbelstenen moeten gedraaid worden om hetzelfde symbool te verkrijgen als de Bandieten die zich al in de Wagon bevinden. Dobbelstenen zonder symbool mogen niet alleen op een Wagon worden geplaatst zonder dat er een andere dobbelsteen van de speler aanwezig is. Ze moeten altijd worden toegevoegd in een Wagon die al Bandieten van de speler bevat. Bandieten met hetzelfde symbool mogen niet worden gescheiden en moeten **ALLEMAAL** in dezelfde Wagon worden geplaatst. Bandieten **MOGEN NIET** op een Wagon verder naar achteren worden geplaatst dan de laatste Wagon waar Bandieten van de speler zich bevinden noch in een Wagon worden geplaatst die niet in direct contact is met zijn **Bende**.

Koffer

Op de achterkant van de Koffers vind je een van de Bandietsymbolen : Revolver, Masker, Hoed, Laars of Hoefijzer. Zodra een speler **3 Bandieten** in een Wagon heeft met



hetzelfde symbool als dat van de Koffer van deze Wagon, bemachtigt hij deze meteen en kijkt dan wat erin zit.

Ofwel **moet** de actie onmiddellijk worden toegepast (**Bom**), ofwel behoudt de speler de Koffer om hem tijdens een andere speelbeurt te gebruiken.

Koffers hebben een waarde van 1 of 2 punten en kunnen een bom of een bonus bevatten. De waarde wordt aan het einde van het spel toegevoegd aan de punten van de speler, zelfs als het om een bom gaat.

Wanneer de macht van een Koffer door een speler wordt gebruikt, moet de Koffer omgedraaid worden (open Koffer zijde) en zo blijven liggen tot het einde van het spel.



Bom: die heeft een onmiddellijk effect.

Alle spelers die Bandieten hebben in deze Wagon moeten ze terugnemen **BEHALVE** één dobbelsteen per speler. De speler neemt de Koffer en legt deze met de open Koffer zijde voor zich neer.

Opmerking: als de bom wordt ontdekt na het stelen van de Wagon, heeft de bom geen effect omdat de Koffer verwijderd is.



Hinderlaag: tijdens zijn speelbeurt en na zijn beschikbare Bandieten gegooid en geplaatst te hebben, mag de speler deze Koffer gebruiken om de positie van 2 van zijn groepen om te wisselen. De speler neemt al zijn Bandieten van een Wagon en wisselt ze om met al zijn Bandieten van een andere Wagon.

Opmerking: tijdens deze operatie is het mogelijk dat de verplaatste Bandieten 1 of 2 Koffers bemachtigen.



Opnieuw gooien: tijdens zijn speelbeurt en na de beschikbare Bandieten gegooid te hebben, mag de speler deze Koffer gebruiken om 1 of meer van de Bandieten die hij zojuist heeft gegooid, opnieuw te gooien.

Herinnering: na het gebruik van een Koffer of als de genomen Koffer een bom is, behoudt de speler deze voor zich met de open Koffer zijde zichtbaar. De punten van alle penningen die de speler heeft verworven, zullen aan het einde van het spel zijn score verhogen.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer alle Wagons en de Locomotief bemachtigd werden.

De spelers onthullen hun **Wagons** en **Koffers** en voegen de aangegeven punten toe.

De speler met de hoogste totaal punten wint het spel.

In het geval van een gelijkspel wint de speler met de meeste **Wagons**. Als er daarna nog altijd een gelijkspel is, dan wint de speler met de meeste **Koffers**, en als het gelijkspel blijft bestaan, moeten de spelers dan maar een nieuwe trein aanvallen om een winnaar aan te duiden.

Speciale opstelling met 2 spelers

Het spel is hetzelfde met 2 spelers, maar verwijder bij het opstellen willekeurig 6 Wagons die terug in de doos worden geplaatst en installeer de andere zoals in de basisregel.

Het spel gaat daarna verder zoals in de regels met 3 en 4 spelers.

Variant met 2 spelers

Gebruik de "Speciale opstelling met 2 spelers", elke speler neemt 2 dobbelsteenkleuren. De ene kleur zal de **Horde** Bandieten zijn, de andere zal een groep **Huurlingen** zijn die ter versterking kan worden geroepen.

Vooraleer hij zijn beschikbare Bandieten gooit, mag een speler om versterking van zijn Huurlingen vragen (zijn tweede dobbelsteenkleur). Hij neemt dan zoveel dobbelstenen als hij wil om ze toe te voegen aan de dobbelstenen die hij gaat gooien.

Na het gooien mogen de Huurling-dobbelstenen in de Wagons worden geplaatst OF de groep Huurlingen vervoegen.

Deze dobbelstenen werken net als Bandiet-dobbelstenen, **BEHALVE** dat wanneer ze uit een Wagon worden verwijderd, **om welke reden dan ook**, ze onmiddellijk terug de speldoos ingaan en niet meer gebruikt mogen worden tijdens de rest van het spel.

Voorbeeld: speler A neemt alle blauwe dobbelstenen als Horde en alle rode dobbelstenen als Huurlingen.

Tijdens het spel heeft speler A meer aanvalskracht nodig en hij besluit 2 Huurlingen aan zijn gooi toe te voegen.





Компоненты

1 карта локомотива
16 карт с вагонами

21 тайл с сундуками

28 кубиков бандитов (по 7 на одного игрока)

Введение

Сделайте коня! Пора собирать банду и мчаться во весь опор грабить прибывающий поезд. Но будьте осторожны: вы не единственная банда в округе! Бросайте кубик, забирайтесь на поезд и похищайте как можно больше сокровищ, чтобы победить!

Цель

Каждый игрок – главарь банды, которая нападает на поезд и грабит как можно больше. Бросайте кубики бандитов, нападайте на поезд и обчищайте пассажиров, пока этого не сделали другие. Побеждает самый богатый игрок к концу игры.

Подготовка к игре (для игры вдвоём см. «Подготовку к игре для двух участников»)

* Положите карту локомотива на стол, затем перемешайте 16 карт вагонов и положите их рядом так, чтобы получился поезд.

* Перемешайте тайлы с сундуками лицом вниз и положите по одному на каждый вагон (кроме локомотива). Оставшиеся тайлы верните обратно в коробку.

* Каждый игрок выбирает цвет и кладёт 7 кубиков соответствующего цвета перед собой. Кубики, которые не используются в игре, уберите обратно в коробку.



Самый юный участник начинает игру и становится активным игроком. Далее ход передаётся по часовой стрелке, и все игроки по очереди берут на себя роль активного игрока.

Ход игры

В свой ход активный игрок выполняет по порядку следующий набор действий:

ПОХИТИТЬ ⇒ БРОСИТЬ КУБИК ⇒ НАПАСТЬ НА ПОЕЗД

★ ПОХИЩЕНИЕ

Любой ход начинается с похищения.

Чтобы похитить вагон, вы должны быть активным игроком и следующие условия должны быть выполнены к началу вашего хода:

- * У вас должно быть столько же бандитов в этом вагоне, сколько указано в правом верхнем углу карты с вагоном.
- * Ваших бандитов в этом вагоне должно быть больше, чем бандитов других игроков.



Ходит синий игрок. Он похищает средний вагон, потому что на нём у синего игрока больше кубиков, чем у желтого и красного игроков. Других вагонов синий игрок в этот ход не получит, потому что в вагоне слева его кубиков не большинство, а вагоне справа у него только один кубик.

Когда игрок похищает вагон, он кладёт его перед собой лицом вниз. Если на нём ещё есть сундук, то уберите сундук в стопку сброса. Затем каждый игрок забирает свои кубики, которые были на этом вагоне. При необходимости можно сдвинуть оставшиеся вагоны, чтобы не было разрывов.

Моментальное похищение

Любой активный игрок с 7 кубиками на одной карте с вагоном может похитить этот вагон немедленно, не дожидаясь своего следующего хода. В этом случае остальные игроки забирают обратно свои кубики с этого вагона.

★ БРОСОК КУБИКА

Перед тем как кинуть все доступные кубики бандитов, игрок может забрать все свои кубики с одного или нескольких вагонов начиная с хвоста поезда.

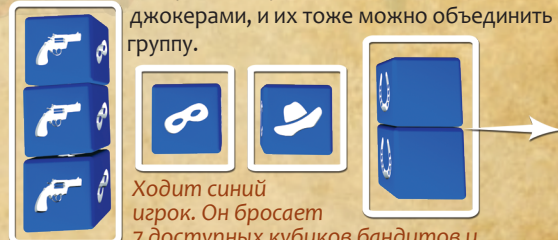
Важно: доступные бандиты – это все кубики вашего цвета, которые не находятся в поезде.

Если игрок забирает обратно кубики, он **ОБЯЗАН** забрать всех **бандитов** из этой **группы** (то есть все кубики в этом вагоне).



В этом примере красный игрок может забрать все кубики в имеющихся группах, двигаясь слева направо. То есть он может забрать кубики из первого, второго, третьего и четвёртого вагонов. Однако он не может сразу забрать кубики из второго вагона, если перед тем не забрал кубики из первой группы, и не может забрать кубики из второй группы, если перед тем не забрал кубики из первой и второй групп и т.д.

Активный игрок берёт все **доступные кубики бандитов** и бросает их. Затем собирает их в **группы** в соответствии со значками на кубиках. Кубики без значков считаются джокерами, и их тоже можно объединить в группу.



Ходит синий игрок. Он бросает 7 доступных кубиков бандитов и группирует в соответствии с их значками. Два кубика без значка пригодятся позже при нападении на поезд.

БАНДА



Банда – общее название для всех групп кубиков в соседних вагонах. Одна группа не может отделяться от банды.

★ НАПАДЕНИЕ НА ПОЕЗД

Активный игрок может или посадить **группу**, которую он только что собрал, на поезд или оставить на столе перед собой до своего следующего хода.

Если игрок решает посадить бандитов на поезд, он обязан посадить **ВСЕХ** бандитов с одним значком в один вагон. Бандитов, которые уже находятся в поезде, двигать нельзя. Единственное исключение: засада (см. «Сундук»).

Когда вы сажаете бандитов на поезд, возможны 3 варианта:

★ **Значок группы не совпадает со значками других ваших групп в поезде.**

Бандитов нужно посадить в первый вагон сразу перед вашей бандой. Если на поезде нет ваших бандитов (как в начале игры), то сначала их нужно посадить в последний вагон, следующую группу в вагон перед ним, следующую группу в следующий и т.д.

★ **Значок группы бандитов совпадает со значком одной из ваших групп в поезде.**

Вы **ОБЯЗАНЫ** посадить всех ваших бандитов с этим

значком в вагон, где уже находятся ваши бандиты с таким значком, и таким образом увеличить их количество. Бандитов с одинаковым значком нельзя отделять друг от друга.

★ **На кубиках нет значка (джокеры)**

Все кубики, на которых нет значка, **НУЖНО** выложить на карту вагона, где у игрока уже есть бандиты, а затем повернуть гранью с тем же значком, как у бандитов, которые уже находятся в этом вагоне. Кубик без значка нельзя поместить на карту вагона, на которой нет ваших кубиков.

Бандитов с одним и тем же значком нельзя отделять друг от друга, они **ВСЕ** должны находиться в одном вагоне. Бандитов **НЕЛЬЗЯ** посадить в более дальний вагон, чем вагон, в котором уже есть бандиты этого игрока, или в вагон, который напрямую не связан с его бандой.

Сундук

На обороте тайлов с сундуками есть значки **бандитов**: револьвер, маска, шляпа, сапог или подкова.



В сундуках может быть 1 или 2 очка, а также бомба или действие. Содержимое сундуков добавляется к результату игрока в конце игры, даже если внутри бомба.

Если у игрока в одном вагоне **3 бандита** и их значок совпадает со значком сундука в этом вагоне, этот игрок тут же забирает сундук себе и только потом смотрит, что внутри. Содержимое нужно либо использовать немедленно (как в случае с **бомбой**), либо игрок может оставить сундук себе и использовать его содержимое в другой ход.

Если игрок использует действие сундука, он обязан перевернуть тайл стороной с открытым сундуком вверх и оставить до конца игры.

Напоминание: После использования сундука или в случае, если в сундуке бомба, игрок кладёт тайл сундука перед собой стороной с открытым сундуком вверх. Все очки на сундуках, набранные игроками, увеличивают их результаты в конце игры.



Бомба: немедленное действие. Все игроки обязаны забрать своих бандитов из этого вагона и оставить каждый **ТОЛЬКО** один кубик.

Игрок, который использовал бомбу, берёт сундук и кладёт его перед собой стороной с открытым сундуком вверх.

Важно: если бомба обнаружена после похищения вагона, её уже нельзя использовать и сундук отправляется в сброс.



Засада: В свой ход после того, как игрок **бросил кубик и выложил доступные кубики с бандитами** на карту с вагоном, игрок может использовать это действие, чтобы поменять местами две из своих групп. Игрок забирает всех своих бандитов из одного вагона и меняет их на всех бандитов из другого вагона.

Важно: В этом случае бандиты, которых передвинули, могут забрать 1 или 2 сундука.



Еще один бросок: В свой ход после того, как игрок **бросил кубик и выложил доступные кубики с бандитами** на карту с вагоном, игрок может ещё раз бросить один или несколько кубиков с бандитами.

Конец игры

Игра заканчивается, как только локомотив и все его вагоны захвачены. Игроки показывают свои **вагоны** и **сундуки** и складывают очки, указанные на картах. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей выигрывает игрок с наибольшим количеством **вагонов**. Если и количество вагонов у претендентов на победу одинаковое, побеждает игрок с наибольшим количеством **сундуков**. Если по-прежнему ничья, игрокам предлагается напасть ещё на один поезд, чтобы определить победителя.

Подготовка к игре для двух участников

Игра проходит по тем же правилам, но во время подготовки к игре уберите 6 любых карт с вагонами обратно в коробку. Затем разложите всё остальное в соответствии с правилами и играйте по правилам.

Вариант игры для двух игроков

В ходе «Подготовки к игре для двух участников» каждый игрок берёт кубики двух цветов. Один цвет означает запас **бандитов**, а другой – группу **наёмников**, которых можно позвать на помощь.

Перед тем, как кинуть доступные кубики бандитов, игрок может попросить помощи у наёмников (другой цвет кубиков). Он берёт столько кубиков, сколько хочет, и добавляет к тем кубикам, которые собирается бросать.

После броска кубиков наёмников можно посадить в вагоны ИЛИ вернуть обратно в группу наёмников. Эти кубики функционируют также, как кубики бандитов, **НО**: когда их убирают из вагона **по любой причине**, их немедленно возвращают обратно в коробку и в игре они больше не используются.

Пример: игрок Б может использовать все синие кубики для запаса бандитов и красные для наёмников. Во время игры игроку Б требуется помощь, и он решает добавить двух наёмников к кубикам, которые собирается бросать.

