



Aranyvonat

Aranyvonat

Aranyvonat



Kor: 6 – 99 év



Játékosok száma: 2-4 játékos



Tartalom: 58 kártya



A játék célja: A játék végére a leghosszabb vonat megépítése.

A vadnyugat vasútjain bármi lehetséges! A játékosoknak a legjobb trükkjeiket kell bevetniük, hogy megépítsék a leghosszabb vonatot, és megtámadják az ellenfél szekereit anélkül, hogy a seriff elkapná őket.

Játékelv: Amikor egy játékos emlékszik, hol van az ellenfelek aranya, akkor a megfelelő vagonokat támadja meg, és övé lesz a leghosszabb vonat.



Játékbeállítás: Minden játékos fog egy mozdonyt, és maga elé teszi.

Keverd meg a szekereket, és helyezd őket egy kupacba az asztal közepére, a szekér oldalával lefelé. Keverd meg a dinamitokat, és helyezd őket egy kupacba a szekerek mellé, a számozott oldalukkal lefelé.



Aranyvonat

Aranyvonat

Játékmód: A

játékosok felváltva játszanak. A legfiatalabb játékos kezd, és az óramutató járásával megegyező irányban folytatja. A rá soron lévő játékos húz egy vagonot a pakliból, és bementja a kártyán lévő számot (vagy kiáltja a „seriff” szót, ha a kártyán van seriff). A kártyát a vonat végére (vagy a mozdony mögé, ha még nincsenek vagonjai) teszi, vagonnal felfelé.



Amikor egy játékos a körében lerak egy vagonot a vonatra: •

Ha már van egy ilyen vagonja egy vonathoz rögzítve, megtámadhatja az ellenfél vonatát (lásd alább).

• Ha még nincs ilyen vagonja a vonathoz csatlakoztatva, akkor véget ér a köre, és az ellenfél köre következik.

Vonat támadása:

Amikor egy játékos ugyanolyan vagonot tesz a vonatára, mint ami már van a vonatán, megtámadhatja ellenfele vonatát. A támadáshoz húzzon egy dinamitrukat, és kimondja a kártyán lévő számot.



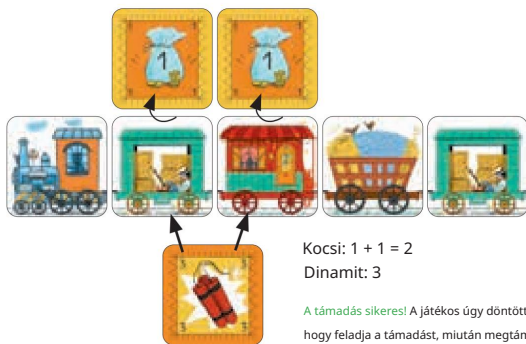
A dinamitkártyán lévő szám jelzi a támadás erősségét: Egy játékos több szekeret is megtámadhat, amíg azok együttes értéke nem haladja meg a támadási értéket. A játékos a körében jelzi, hogy melyik szekeret akarja megtámadni. Úgy fordítja, hogy az értéke látható legyen.

Aranyvonat

Aranyvonat

Sikeres támadás:

- Amikor a kocsi értéke alacsonyabb, mint a támadási érték:
- A játékos megtámadhat egy másik kocsit (az ellenfél vonatából, vagy egy másik vonatból) és folytatja a támadást.
- A játékos befejezheti a támadást: **a támadás sikeres!**
- Amikor a kocsi értéke (vagy a kocsik értékeinek összege) megegyezik a támadási értékkel, a támadás sikeres! **A sikeres támadáshoz** kártyák szükségesek a megtámadott szekereket félretéve. Az ellenfél követi.



Sikertelen támadás:

- Amikor a kocsi értéke (vagy a kocsik értékeinek összege) magasabb, mint a támadás, a támadás sikertelen!
- Ha egy serif kártyát fordítanak fel egy játékos támadása során, **a támadás sikertelen!**

A megtámadott kártyákat újra meg kell fordítani, hogy a vagonok ismét láthatóak legyenek és az eredeti helyükön legyenek. A támadó játékos félreteszi a vonata utolsó vagonját tartalmazó kártyát, az ellenfél pedig követi.

Aranyvonat

Aranyvonat



Tedd félre a használt dinamitkártyákat.

A játék vége

Amikor a dinamitok elfogynak, a játék véget ér. Az a játékos nyer, akinek a leghosszabb vonata van (azaz a legtöbb összekötött kocsija). Döntetlen esetén a játékosok felfordítják a vonatuk első kártyáját, és a legmagasabb kártyával rendelkező játékos nyer. Ha ismét döntetlen van, akkor felfordítják a vonatuk második kártyáját, és így tovább.

A játék szerzői: Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat és Julien Seisson

Aranyvonat

Aranyvonat



DJ05084



Djeco

3, rue des Grands Augustins 75006
Párizs - Franciaország

www.djeco.com

Kínában készült - Franciaországban tervezték