



Goldener Zug

Goldener Zug

Goldener Zug



Alter: 6 – 99 Jahre



Spieleranzahl: 2 bis 4 Spieler



Inhalt: 58 Karten



Ziel des Spiels: Am Ende des Spiels den längsten Zug zu haben.

Auf den Eisenbahnstrecken des Wilden Westens ist alles möglich! Die Spieler müssen ihre besten Tricks anwenden, um den längsten Zug zu bauen und die Waggon der gegnerischen Spieler anzugreifen, ohne vom Sheriff erwischt zu werden.

Spielprinzip: Wenn sich ein Spieler merken kann, wo die Gegner Gold haben, greift er die richtigen Waggon an und hat so den längsten Zug.



Spielaufbau: Jeder Spieler nimmt eine Lokomotive und stellt sie vor sich auf.

Mische die Waggon und lege sie mit der Waggonseite nach unten in die Mitte des Tisches.
Mische die Dynamitstangen und lege sie mit der Zahlenseite nach unten neben die Waggon.



Goldener Zug

Goldener Zug

Spielanleitung:

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der jüngste Spieler beginnt, und die Reihenfolge ändert sich im Uhrzeigersinn. Der Spieler in seinem Zug zieht einen Waggon vom Stapel und nennt die Zahl auf der Karte (oder ruft „Sheriff“, falls ein Sheriff auf der Karte abgebildet ist). Er legt die Karte mit der Waggonseite nach oben ans Ende des Zuges (oder hinter die Lokomotive, falls noch keine Waggonen vorhanden sind).



Wenn ein Spieler in seinem Zug einen Waggon an einen Zug anhängt:

- Falls er bereits einen solchen Waggon an einen Zug angehängt hat, darf er den Zug des Gegners angreifen (siehe unten).

- Falls er noch keinen solchen Waggon an den Zug angekoppelt hat, ist sein Zug beendet und der Zug des Gegners folgt.

Zugangriff: Fügt

ein Spieler seinem Zug denselben Waggon hinzu, den er bereits besitzt, kann er den Zug seines Gegners angreifen. Der Angriff erfolgt durch Ziehen einer Dynamitkarte und Nennen der Zahl auf der Karte.



Die Zahl auf der Dynamitkarte gibt die Stärke des Angriffs an: Ein Spieler kann mehrere Waggonen angreifen, solange deren Gesamtwert den Angriffswert nicht übersteigt. In seinem Zug zeigt der Spieler an, welchen Waggon er angreifen möchte. Er dreht ihn so, dass sein Wert sichtbar ist.

Goldener Zug

Goldener Zug

Erfolgreicher

Angriff: - Wenn der Wagenwert niedriger ist als der Angriffswert:

- Der Spieler kann einen anderen Waggon angreifen (aus demselben Zug wie der Gegner oder aus einem anderen Zug) und setzt den Angriff fort.
- Der Spieler kann den Angriff beenden: **Der Angriff ist erfolgreich!**

Wenn der Wert des Wagens (oder die Summe der Wagenwerte) dem Angriffswert entspricht, ist der **Angriff erfolgreich!** Für **einen erfolgreichen Angriff** werden Karten benötigt.
Die angegriffenen Wagen werden beiseitegestellt. Der Gegner folgt.



Wagen: $1 + 1 = 2$
Dynamit: 3

Der Angriff war erfolgreich! Der Spieler hat nach dem Angriff auf den zweiten Wagen beschlossen, das Spiel zu beenden.

Fehlgeschlagener

Angriff: - Wenn der Wert des Wagens (oder die Summe der Wagenwerte) höher ist als der Wert
Angriff, der Angriff ist **erfolglos!**

- Wird während eines Angriffs eine Karte mit einem Sheriff aufgedeckt, **ist der Angriff erfolglos!**

Die angegriffenen Karten müssen wieder umgedreht werden, sodass die Waggon wieder sichtbar sind und sich an ihrem ursprünglichen Platz befinden. Der angreifende Spieler legt die Karte mit dem letzten Waggon seines Zuges beiseite, und der Gegner ist an seiner Stelle.

Goldener Zug

Goldener Zug



Legt die gebrauchten Dynamitkarten beiseite.

Spielende:

Sobald das Dynamit aufgebraucht ist, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit dem längsten Zug (d. h. den meisten verbundenen Waggons) gewinnt. Bei Gleichstand decken die beteiligten Spieler die erste Karte ihres Zuges auf, und der Spieler mit der höchsten Karte gewinnt. Bei erneutem Gleichstand deckt er die zweite Karte seines Zuges auf usw.

Autoren des Spiels: Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat & Julien Seisson

Goldener Zug

Goldener Zug



DJ05084



Djeco

3, rue des Grands Augustins 75006
Paris – Frankreich

www.djeco.com

Hergestellt in China – entworfen in Frankreich