



Golden Train

Golden Train



Wiek: 6-99



Liczba graczy: 2-4



Zawartość: 58 kart



Cel gry: Być posiadaczem najdłuższego pociągu na końcu gry.

Jeżdżąc pociągiem na Dzikim Zachodzie nie oczekuj żadnych zasad! Będziesz musiał wykazać się ogromnym sprytem, aby zbudować najdłuższy pociąg i zaatakować wagony rywali, tak aby nie być złapanym przez szeryfów.

Przebieg gry: Zwycięzcą zostaje gracz, który właściwie zapamięta, gdzie znajduje się złoto przeciwników i zaatakuje odpowiednie wagony.

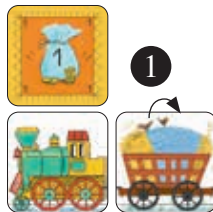


Przygotowanie do gry: Każdy z graczy bierze kartę z lokomotywą i kładzie ją przed sobą. Należy potasować karty z wagonami i ułożyć je na kupce, zakryte, na środku stołu. Następnie potasujecie karty z dynamitami i odłóżcie na drugą kupkę, stroną z wartością do dołu, obok kart z wagonami.



Jak grać:

Gracze rozgrywają rundy po kolei. Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aktywny gracz bierze kartę wagonu z kupki i mówi na głos wartość znajdującą się na karcie (lub mówi "szeryf", jeśli się pojawi). Następnie gracz dodaje kartę do swojego pociągu, kładąc ją **odkrytą** obok ostatniego wagonu (lub obok lokomotywy, jeśli jeszcze nie posiada żadnego).



Kiedy aktywny gracz dodaje wagon do swojego pociągu:

- Jeśli ten konkretny wagon jest już częścią jego pociągu, gracz może zaatakować pociąg przeciwnika (spójrz poniżej),
- Jeśli wagon nie jest częścią pociągu, runda gracza kończy się i przechodzi na kolejną osobę.

Atakowanie pociągu:

Gdy aktywny gracz doda wagon do swojego pociągu, który już znajduje się za jego lokomotywą, może zaatakować pociąg przeciwnika. W tym wypadku należy pobrać kartę "dynamit" i powiedzieć na głos jej wartość.



Wartość dynamitu określa moc ataku: Gracz może zaatakować dowolną liczbę wagonów, dopóki suma wartości wagonów **nie przekracza** mocy ataku. Aktywny gracz wskazuje, które wagony przeciwnika chciałby zaatakować. Należy odwrócić kartę, która została zaatakowana i odkryć jej wartość.

Udany atak:

- Jeśli wartość zaatakowanych wagonów jest mniejsza niż wartość ataku:
- Gracz może wybrać inny wagon do ataku (znajdujący się na tym samym pociągu przeciwnika lub innym): atak trwa dalej.
- Gracz może zdecydować o zakończeniu ataku: **atak jest zakończony sukcesem!**
- Jeśli wartość wagonu (lub suma wartości zaatakowanych wagonów) jest taka sama jak wartość ataku, **atak jest zakończony sukcesem!** Jeśli atak zakończył się sukcesem, karty zaatakowanych wagonów należy odrzucić, a kolejka przechodzi na następnego gracza.



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

Atak zakończony pomyślnie!
Gracz zdecydował zakończyć atak po zaatakowaniu drugiego wagonu.

Nieudany atak:

- Jeśli wartość zaatakowanego wagonu (lub suma zaatakowanych wagonów) jest większa niż wartość ataku, **atak zostaje uznany za nieudany!**
 - Jeśli podczas ataku ujawniony zostanie szeryf, **atak zostaje uznany za nieudany!**
- Zaatakowane karty należy z powrotem odwrócić, stroną z wagonem do góry, tak jak leżały poprzednio. Gracz atakujący musi pozbyć się ostatniej karty wagonu ze swojego pociągu. Kolejka przechodzi na następnego gracza.



Należy odrzucić karty dynamitów po użyciu.

Koniec gry: Gra kończy się, kiedy zostanie zużyta ostatnia karta dynamitu. Wygrywa gracz, który posiada najdłuższy pociąg (z największą liczbą wagonów połączonych z lokomotywą). W przypadku remisu, gracze z tą samą liczbą wagonów odwracają kartę z pierwszym wagonem. Karta o największej wartości wygrywa. W razie kolejnego remisu, należy powtórzyć akcję z drugą kartą itd.

Autorzy gry: Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat i Julien Seisson.

Golden Train



DJ05084

