

Trenul de aur

RO HB B E F P NL F DK RES

Trenul de aur



Vârsta: 6-99 ani



Număr de jucători: 2-4 jucători



Conținut: 58 de cărți



Scopul jocului: Să ai cel mai lung tren la finalul jocului

Vestul sălbatic! Folosește-ti mintea pentru a construi cel mai lung tren si ataca-ti rivalii fara sa fii prins de serif!

Cum funcționează jocul: Pentru a avea cel mai lung tren la finalul jocului, va trebui sa tii minte unde gasesti aurul rivalilor pentru a ataca vagoanele potrivite.



Pentru inceput: Fiecare jucator ia o carte locomotiva si o asaza in fata lui. Amestecati cartile vagon si puneti-le intr-un teanc, cu partea vagon in jos, in centrul mesei. Amestecati cartile dinamita si puneti-le intr-un teanc, cu partea valoroasă în jos, lângă cărțile vagon.



Cum se joacă:

Jucătorii se joacă pe rând. Începe cel mai tanar jucator, urmand ceilalti in ordinea acelor de ceasomnic. Jucătorul activ ridică o carte „vagon” din teanc și strigă valoarea acelei cărți (sau spune „șerif”, dacă este cazul). Apoi, jucătorul adaugă cartea în trenul său la capătul celorlalte vagoane ale sale (sau lângă cartea de locomotivă dacă nu are încă un vagon), cu partea vagonului în sus.



Când jucătorul activ adaugă un vagon în trenul său:

- Dacă acel vagon face deja parte din trenul său, jucătorul poate ataca trenul unui adversar. (Vezi mai jos)
- Dacă nu face deja parte din trenul lor, rândul jucătorului s-a încheiat și este rândul următorului jucător să joace.

Ataca un tren:

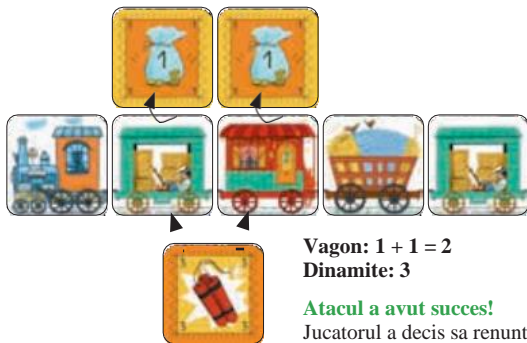
De îndată ce jucătorul activ a adăugat un vagon deja prezent în mână în trenul său, el poate ataca trenul unui adversar. Pentru a face acest lucru, ei ridică o carte de „dinamită” și îi spun valoarea.



Valoarea cărții „dinamită” determină valoarea atacului: Jucătorul poate ataca câte vagoane dorește, atâta timp cât suma valorilor vagoanelor nu depășește valoarea atacului. Jucătorul activ indică care dintre cărțile „vagon” ale adversarului pe care ar dori să le atace. Cartea care este atacată este răsturnată pentru a-și dezvălui valoarea.

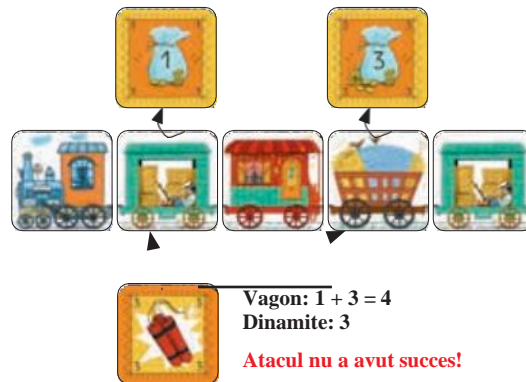
Un atac reușit:

- Dacă valoarea vagonului atacat este mai mică decât valoarea atacului:
- - Jucătorul poate alege să atace un alt vagon (pe același tren al adversarului sau alt tren): atacul continuă.
- - Jucătorul poate alege să înceteze atacul: atacul are succes!
- - Dacă valoarea vagonului (sau suma valorilor vagoanelor atacate) este aceeași cu valoarea atacului, atacul este reușit!
- Dacă atacul are succes, cărțile „vagon” care sunt atacate sunt aruncate și este rândul următorului jucător să joace.



Un atac eșuat:

- Dacă valoarea vagonului atacat (sau suma valorilor vagoanelor atacate) este mai mare decât valoarea atacului, atacul a eșuat!
 - Dacă un șerif este dezvăluit în timpul unui atac, atacul a eșuat!
- Cărțile atacate sunt întoarse înapoi, cu partea vagonului cu fața în sus, în pozițiile lor inițiale în trenul lor. Jucătorul care atacă trebuie să arunce ultima carte de vagon din propriul tren și este rândul următorului jucător a juca.



După utilizare, cărțile „dinamită” sunt aruncate.

Sfârșitul jocului:

Odată ce ultima carte „dinamită” a fost folosită, jocul se încheie. Jucătorul cu cel mai lung tren (cu cele mai multe cărți „vagon” conectate la locomotiva lor) câștigă jocul.

În caz de egalitate, jucătorii implicați întorc primele cărți din trenurile lor

iar cardul cu cea mai mare valoare câștigă. Dacă încă există egalitate, jucătorii repetă procesul cu a 2-a cărți în trenurile lor și așa mai departe...

Un joc de Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat și Julien Seisson.

DJECO