

## Djeco társasjáték – Golden Train



Cikkszám: DJ05084

**Ajánlott életkor:** 6-99 éves korig

**Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

**A játék tartalma:** 58 kártya

**A játék célja:** a leghosszabb vonatot összeállítani.

**A VADNYUGATI vasútvonalon bármi megtörténhet! Állítsd össze a lehető leghosszabb vonatot, támadd meg játékostársaid vagonjait anélkül, hogy felbőszítenéd a seriffet!**

**Ahhoz, hogy a Tiéd lehessen a leghosszabb vasút, tudnod kell, hol rejtőzik társaid aranya, így a megfelelő vagonokat támadhatod meg!**

**Előkészületek:** Minden játékos maga elé vesz egy mozdonyt. Összekeverjük a vagonkártyákat és az asztal közepére rakjuk egy pakliba – a vagon oldalukkal lefelé. A dinamitkártyákat szintén megkevert pakliba mellé helyezzük – számos oldalukkal lefelé.



### A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezd, majd órajárás szerint megy tovább a játék. A soron lévő játékos húz egy vagonkártyát a pakliból és megnevezi a kártya értékét (vagy azt mondja „seriff”, ha seriff látható a képen).

Ezután lehelyezi a kártyát a vagonjai mellé (ha nincs még másik vagon, akkor a mozdony mellé) a vagon oldalával felfelé.



### Vagon lehelyezése után:

- ha a most lerakott vagonból volt már legalább egy a vonaton, akkor a játékos támadást indíthat (lásd később)
- ha a most lerakott vagonból nem volt még korábban a vonaton, akkor a következő játékos jön.

### Vonattámadás:

Ha a soron lévő játékos olyan vagonot helyezett le, amiből már legalább egy volt neki korábban, akkor megtámadhatja egy játékostársát.



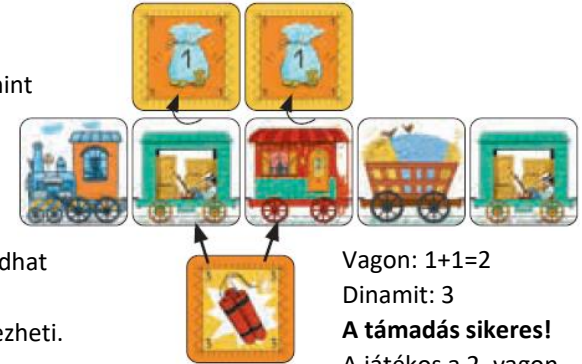
A játékos felfordítja a felső dinamitkártyát, és bemondja az értékét.

**A dinamitkártya értéke meghatározza a támadás(ok) értékét.** Bármennyi vagon megtámadható, míg az összértékük meg nem haladja a támadás értékét.

A játékos megnevezi a megtámadni kívánt vagon, amit ezután megfordít, hogy látható legyen az értéke.

### A támadás sikeres:

- ha a vagon értéke alacsonyabb, mint a támadás értéke
- ha a vagon/ok összértéke megegyezik a támadás értékével.



A játékos további vagonot is megtámadhat (ugyanabból vagy másik vonatból).

A játékos a támadást bármikor befejezheti.

A sikeres támadás után a játékos eldobja a „felrobbant” vagonokat a dobópakliba.

A következő játékos jön.

Vagon:  $1+1=2$   
Dinamit: 3

**A támadás sikeres!**  
A játékos a 2. vagon után befejezi a támadást.



### A támadás sikertelen:

- ha a vagon/ok értéke magasabb a támadás (dinamit) értékénél.
- ha egy seriff kerül felfordításra a támadás során.

Vagon:  $1+3=4$   
Dinamit: 3

**A támadás sikertelen!**

A megtámadott kártyák lefordítva (vagon oldalukkal felfelé) visszakérülnek eredeti helyükre.

A támadó játékos el kell dobja a legutolsó lapját a vonatról, majd a következő játékos jön.

A felhasznált dinamitkártyákat félretesszük.

**A játék vége:** A játék véget ér, ha az utolsó dinamitkártya is fel lett fordítva. Az a játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb vagonot gyűjtötte a mozdonya mellé.

Döntetlen esetén: 2 ugyanolyan hosszú vonat esetén a mozdonyt követő 1. vagon értéke fog dönteni (aztán a 2. 3. ... további döntetlen esetén).