



Golden Train

F GB D E I P NL S DK RUS

Golden Train

D



Alter: 6-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 2-4



Inhalt: 58 Karten



Ziel des Spiels: Wer hat am Spielende den längsten Zug?

Alles ist möglich auf den Eisenbahnen im Wilden Westen! Stell dir einen möglichst langen Zug zusammen und greife die Waggon der Mitspieler an, ohne von den Sheriffs erwischt zu werden.

Spielidee: Um den längsten Zug von allen zusammenzustellen, musst du dir merken, wo das Gold der Mitspieler versteckt ist, damit du die richtigen Waggon angreifst.



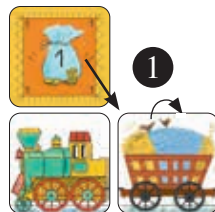
Spielvorbereitung: Jeder von euch legt eine Lokomotiven-Karte vor sich ab. Mischt die Waggon-Karten und legt sie als Stapel in der Tischmitte bereit, mit der Waggon-Seite nach unten. Mischt die Dynamit-Karten und legt sie als Stapel neben die Waggon-Karten, mit der Zahlen-Seite nach unten.



Déroulement du jeu : Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt. Danach seid ihr einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du eine Waggon-Karte vom Stapel und nennst den Wert der Karte (oder du sagst „Sheriff“, wenn dort ein Sheriff zu sehen ist).

Dann legst du die Karte an deine anderen Waggon an (oder an die Lok, wenn du noch keine Waggon hast), mit dem Waggon nach oben.



Wenn du einen Waggon an deinen Zug anlegst:

- Ist genau dieser Waggon schon einmal in deinem Zug vorhanden, darfst du den Zug eines Mitspielers angreifen (siehe unten).
- Ist der Waggon in deinem Zug noch nicht vorhanden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Einen Zug angreifen:

Hast du als aktiver Spieler einen Waggon an deinen Zug angelegt, der in dem Zug bereits vorhanden ist, darfst du den Zug eines Mitspielers angreifen. Dafür nimmst du die oberste Dynamit-Karte vom Stapel und nennst den Wert, der darauf steht.



Der Wert der Dynamit-Karte bestimmt den Wert deines Angriffs: Du darfst beliebig viele Waggon angreifen, solange die Summe der Waggon-Werte nicht den Wert deines Angriffs übersteigt.

Du sagst an, welchen Waggon des Mitspielers du angreifen möchtest. Die Karte des angegriffenen Waggon wird umgedreht, damit ihr den Wert sehen könnt.

Ein Angriff ist erfolgreich, wenn:

- der Wert des Waggon **niedriger** ist als der Wert des Angriffs:
- Du darfst einen weiteren Waggon angreifen (im gleichen Zug oder in einem anderen Zug). Der Angriff geht also weiter.
- Du darfst den Angriff freiwillig beenden.
- der Wert des Waggon (oder die Werte der angegriffenen Waggon zusammen) **gleich hoch** ist wie der Wert des Angriffs!

Wenn der Angriff erfolgreich ist, werden die angegriffenen Waggon-Karten abgelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.



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

Der Angriff ist erfolgreich!

Der Spieler hört nach diesem zweiten Waggon auf.

Ein Angriff ist nicht erfolgreich, wenn:

- Der Wert des angegriffenen Waggon (oder die Werte der angegriffenen Waggon zusammen) größer ist als der Wert des Angriffs. **Der Angriff ist gescheitert!**
- Ein Sheriff im Laufe des Angriffs aufgedeckt wird. **Der Angriff ist gescheitert!**

Die angegriffenen Karten werden wieder auf die Rückseite gedreht (Waggon-Seite nach oben) und auf ihre ursprüngliche Position im Zug gelegt. Der angreifende Spieler muss die hinterste Waggon-Karte seines eigenen Zuges ablegen und der nächste Spieler ist am der Reihe.



Die Dynamit-Karten werden nach Gebrauch abgelegt.

Spielende

Sobald die letzte Dynamit-Karte benutzt wurde, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit dem längsten Zug (also mit den meisten Waggon-Karte an seiner Lok) gewinnt das Spiel.

Bei einem Unentschieden decken die Beteiligten jeweils die erste Karte ihrer Züge auf und der Spieler mit der höchsten Karte gewinnt. Steht es weiterhin unentschieden, decken die Beteiligten jeweils ihre zweite Karte auf usw.

Ein Spiel von Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat & Julien Seisson