



# Golden Train

F GB D E I P NL S DK RUS

# Golden Train

FR



Âge : 6-99 ans



Nb de joueurs : 2 à 4 joueurs



Contenu : 58 cartes



But du jeu : Avoir le train le plus long en fin de partie.

Au Far West, tous les coups sont permis sur les rails : vous devrez déployer vos meilleurs atouts pour constituer le train le plus long et attaquer les wagons de vos concurrents sans vous faire prendre par les shérifs.

**Principe du jeu :** Afin d'obtenir le train avec le plus de wagon en fin de partie il vous faudra retenir les emplacements de l'Or de vos adversaires afin d'attaquer les bons wagons.



**Préparation du jeu :** Chaque joueur prend une carte locomotive qu'il pose devant lui. Mélangez les cartes « wagon » et posez-les en tas, face « wagon » cachée, au centre de la table. Mélangez les cartes « dynamite » et posez-les en tas, face valeur cachée, à côté des cartes « wagon ».

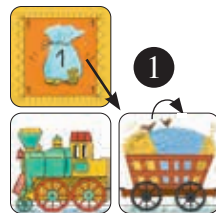


## Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent chacun leur tour.

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif pioche une carte « wagon » et annonce à haute voix la valeur de celle-ci (ou « shérif » le cas échéant).

Puis, il agrandit son train en ajoutant la carte à la suite de ses autres wagons (ou locomotive s'il n'en a pas), **face wagon visible**.



Quand le joueur actif ajoute un wagon à son train :

- Si ce wagon est déjà présent dans son train, il peut attaquer le train d'un adversaire. (Voir ci-dessous)
- Sinon, son tour est terminée et c'est au joueur suivant de jouer.

## Attaquer un train :

Dès qu'il agrandit son train avec un wagon déjà présent dans son jeu, le joueur actif peut attaquer le train d'un adversaire. Pour cela, il pioche une carte « dynamite » et annonce sa valeur.



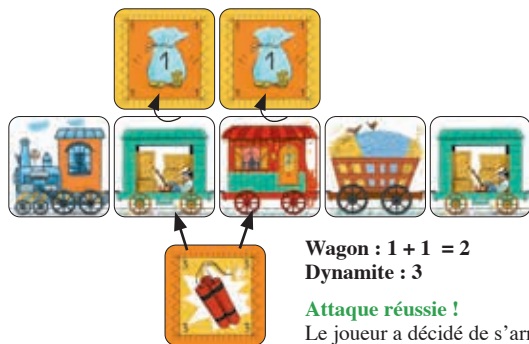
**La valeur de la carte « dynamite » indique la valeur de l'attaque :**

Le joueur peut attaquer autant de wagon qu'il le souhaite tant que la somme des valeurs de ces wagons n'excède pas la valeur de son attaque.

Le joueur actif indique la carte « wagon » adverse qu'il souhaite attaquer. La carte attaquée est retournée pour révéler sa valeur.

Attaque réussie :

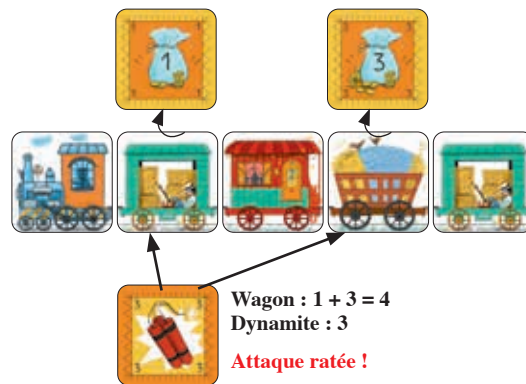
- Si la valeur du wagon attaqué est inférieure à la valeur de l'attaque :
  - Le joueur peut décider d'attaquer un autre wagon (chez le même adversaire ou non): l'attaque continue.
  - Le joueur peut arrêter son attaque : **l'attaque est réussie !**
  - Si la valeur du wagon (ou la somme des wagons attaqués) est identique à la valeur de l'attaque : **l'attaque est réussie !**
- Lorsque **l'attaque est réussie**, Les cartes « wagon » attaqués sont défaussés et c'est au joueur suivant de jouer.



Le joueur a décidé de s'arrêter après l'attaque du 2ème wagon.

Attaque ratée :

- Si la valeur du wagon attaqué (ou la somme des wagons attaqués) est supérieure à la valeur de l'attaque : **l'attaque est ratée !**
  - Si un shérif est révélé lors d'une attaque : **l'attaque est ratée !**
- Les cartes attaquées sont replacées face wagon au même endroit dans leur train. L'attaquant défausse la dernière carte wagon de son train et c'est au joueur suivant de jouer.



Après leur utilisation, les cartes « dynamite » sont défaussées.

Fin de la partie :

Dès que la dernière carte « dynamite » est utilisée, la partie prend fin. Le joueur qui a le plus long train (le plus de carte « wagon » accrochées à sa locomotive) remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés retournent la première carte de leur train : la plus grande valeur l'emporte. Si l'égalité persiste faite de même avec la 2ème carte et ainsi de suite.

Un jeu de Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat & Julien Seisson

# Golden Train

GB



**Ages:** 6-99 years



**Number of players:** 2 to 4 players



**Contents:** 58 cards



**Aim of the game:** Have the longest train at the end of the game.

Anything goes on the railways in the Wild West! You will have to use your best tricks to build the longest train and attack your rivals' wagons without being caught by the sheriffs.

**How the game works:** In order to finish the game with the train with the most wagons, you will have to remember where to find your opponents' gold to attack the right wagons.

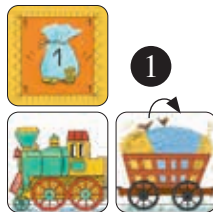


**Game set-up:** Each player takes a locomotive card and places it in front of them. Shuffle the "wagon" cards and stack them in a pile, with the «wagon» side face-down, in the centre of the table. Shuffle the "dynamite" cards and stack them in a pile, with the value side face-down, next to the "wagon" cards.



## How to play:

The players take turns playing. The youngest player plays first, to be followed by the other players in turn in clockwise order. The active player picks up a "wagon" card from the pile and calls out the value of that card (or says "sheriff", if applicable). Then, the player adds the card to their train at the end of their other wagons (or next to the locomotive card if they don't have a wagon yet), with the wagon side face-up.



When the active player adds a wagon to their train:

- If that particular wagon is already part of their train, the player can attack an opponent's train. (See below)
- If it isn't already part of their train, the player's turn is over and it is the next player's turn to play.

## Attacking a train:

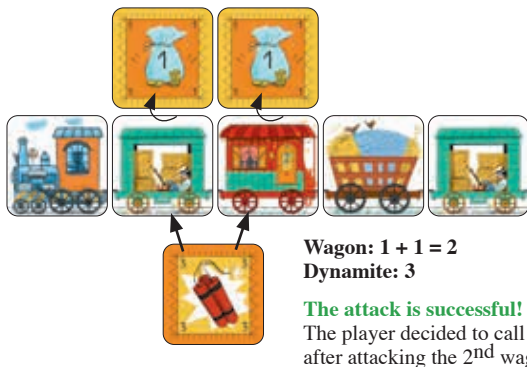
As soon as the active player has added a wagon already present in their hand to their train, they can attack an opponent's train. To do so, they pick up a "dynamite" card and call out its value.



The value of the "dynamite" card determines the value of the attack: The player can attack as many wagons as they like, as long as the sum of the wagons' values does not exceed the value of the attack. The active player indicates which of the opponent's "wagon" cards they would like to attack. The card that is attacked is turned over to reveal its value.

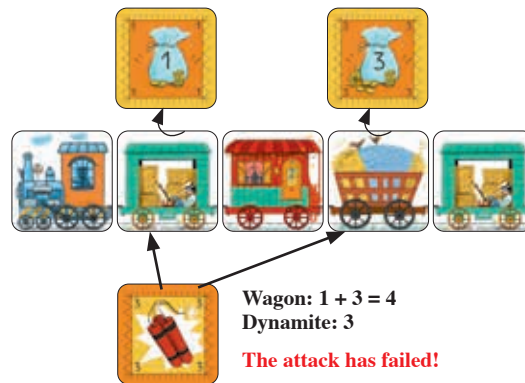
A successful attack:

- If the value of the wagon attacked is less than the value of the attack:
  - The player can choose to attack another wagon (on the same opponent's train or a different train): the attack continues.
  - The player can choose to cease the attack: **the attack is successful!**
  - If the wagon's value (or the sum of the attacked wagons' values) is the same as the value of the attack, **the attack is successful!**
- If **the attack is successful**, the "wagon" cards that are attacked are discarded and it is the next player's turn to play.



A failed attack:

- If the attacked wagon's value (or the sum of the attacked wagons' values) is greater than the value of the attack, **the attack has failed!**
  - If a sheriff is revealed during an attack, **the attack has failed!**
- The attacked cards are turned back over, with the wagon side face-up, in their original positions in their train. The attacking player has to discard the last wagon card in their own train and it is the next player's turn to play.



After use, the "dynamite" cards are discarded.

**End of the game:**

Once the last "dynamite" card has been used, the game comes to an end. The player with the longest train (with the most "wagon" cards connected to their locomotive) wins the game. In case of a tie, the players involved turn over the first cards in their trains and the card with the highest value wins. If there is still a tie, the players repeat the process with the 2<sup>nd</sup> cards in their trains, and so on...

*A game by Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat & Julien Seisson.*

# 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.



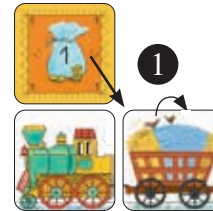
**Spielvorbereitung:** Jeder von euch legt eine Lokomotiven-Karte vor sich ab. Mischt die Waggon-Karten und legt sie als Stapel in der Tischmitte bereit, mit der Waggon-Seite nach unten. Mischt die Dynamit-Karten und legt sie als Stapel neben die Waggon-Karten, mit der Zahlen-Seite nach unten.



**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 ist 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.



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 an 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

# Golden Train

ESP



Edad: 6-99 años



N.º de jugadores: de 2 a 4 jugadores



Contenido: 58 cartas



Objetivo del juego: tener el tren más largo al final de la partida.

En el Lejano Oeste, nadie está a salvo de los ataques sobre las vías: deberás sacar toda tu artillería para formar el tren más largo y atacar los vagones de tus rivales sin que te atrapen los sheriffs.

**Bases del juego:** si quieres que tu tren tenga el mayor número de vagones al terminar la partida, deberás memorizar dónde se esconde el oro de tus adversarios para atacar los vagones adecuados.

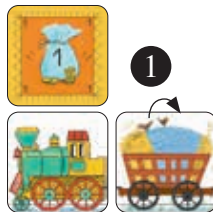


**Preparación del juego:** cada jugador coge una carta locomotora y la coloca delante. Se barajan las cartas «vagón» y se colocan en una pila con la cara «vagón» hacia abajo, en el centro de la mesa. Se barajan las cartas «dinamita» y se colocan en una pila, con la cara «valor» hacia abajo, junto a las cartas «vagón».



## Desarrollo del juego:

Los jugadores juegan por turnos. Empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador activo roba una carta «vagón» y pronuncia en voz alta el valor de la misma (o «sheriff», en su caso). Después, amplía su tren colocando la carta tras el resto de sus vagones (o de su locomotora, si aún no tuviera ningún vagón), con la cara «vagón» hacia arriba.



Cuando el jugador activo añade un vagón a su tren:

- Si ese vagón ya forma parte de su tren, entonces puede atacar el tren de un adversario (Ver más abajo).
- Si no es así, termina su turno y este pasa al siguiente jugador.

## Atacar un tren:

Cuando el jugador activo amplía su tren con un vagón que ya tiene en su jugada, puede atacar el tren de un adversario. Para ello, roba una carta «dinamita» y pronuncia en alto su valor.



## El valor de la carta «dinamita» indica el valor del ataque:

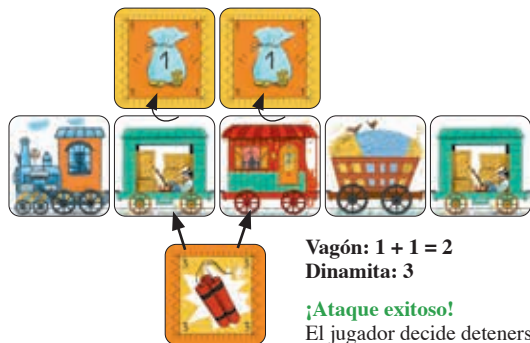
El jugador puede atacar tantos vagones como desee, siempre que la suma de los valores de dichos vagones **no supere** el valor de su ataque.

El jugador activo indica la carta «vagón» enemiga que desea atacar. Se da la vuelta a la carta atacada para revelar su valor.



### Ataque exitoso:

- Si el valor del vagón atacado es inferior al valor del ataque:
  - El jugador puede decidir si ataca a otro vagón (del mismo adversario o de otro): el ataque continúa.
  - El jugador puede detener su ataque: ¡es un ataque exitoso!
  - Si el valor del vagón (o la suma de los vagones atacados) es idéntico al valor del ataque: ¡es un ataque exitoso!
- Cuando el ataque es exitoso, las cartas «vagón» atacadas se descartan y el turno pasa al siguiente jugador.



Vagón:  $1 + 1 = 2$   
Dinamita: 3

¡Ataque exitoso!

El jugador decide detenerse tras atacar al 2.º vagón.

### Ataque fallido:

- Si el valor del vagón atacado (o la suma de los vagones atacados) es superior al valor del ataque: ¡el ataque es fallido!
  - Si un sheriff aparece durante un ataque: ¡el ataque es fallido!
- Las cartas atacadas, con la cara «vagón» hacia arriba, se vuelven a colocar en el mismo lugar que ocupaban en su tren. El atacante descarta la última carta «vagón» de su tren y el turno pasa al siguiente jugador.



Vagón:  $1 + 3 = 4$   
Dinamita: 3

¡Ataque fallido!

Una vez utilizadas, las cartas «dinamita» se descartan.

### Fin de la partida:

La partida se termina al utilizar la última carta «dinamita». El jugador que cuente con el tren más largo (con el mayor número de cartas «vagón» enganchadas a su locomotora), gana la partida. En caso de empate, los respectivos jugadores dan la vuelta a la primera carta de su tren: el que tenga la carta con más valor, gana la partida. Si el empate persiste, se repite la operación con la 2.ª carta, y así sucesivamente.

Un juego de Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat y Julien Seisson

# Golden Train

NL



Leeftijd: 6-99 jaar



Aantal spelers: 2 tot 4 spelers



Inhoud: 58 kaarten



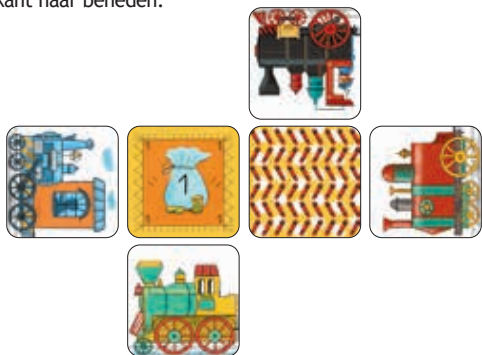
Doel van het spel: Aan het einde van het spel de langste trein hebben.

In het Wilde Westen is alles toegestaan op de rails! Je moet dan ook je beste troeven inzetten om de langste trein te vormen en eveneens de wagons van je tegenstanders aanvallen zonder gepakt te worden door de sheriffs.

**Spelprincipe:** Om aan het einde van het spel de trein met de meeste wagons te krijgen, moet je onthouden waar het goud van je tegenstanders ligt om de juiste wagons aan te vallen.



**Vorbereiding van het spel:** Elke speler pakt een locomotiefkaart en legt deze voor zich neer. Schud de wagonkaarten en leg ze in het midden van de tafel op een stapel met de wagonkant naar beneden. Schud de dynamietkaarten en leg ze naast de wagonkaarten op een stapel met de waardekaart naar beneden.

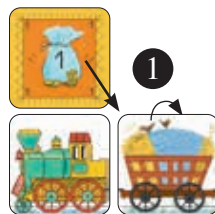


## Spelverloop:

De spelers spelen om de beurt. De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is pakt een wagonkaart en leest hardop de waarde van de kaart voor (of zegt 'sheriff' als het een sheriffkaart is).

Vervolgens breidt hij zijn trein uit door de kaart achter zijn andere wagons (of zijn locomotief als hij nog geen wagon heeft) te leggen. De wagonkant moet zichtbaar zijn.



Wanneer de speler die aan de beurt is een wagon aan zijn trein toevoegt:

- Als deze wagon al in zijn trein voorkomt, mag hij de trein van een tegenstander aanvallen (zie hieronder).
- Zo niet, dan is zijn beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

## Een trein aanvallen:

Zodra de speler die aan de beurt is zijn trein uitbreidt met een wagon die hij al in zijn bezit heeft, mag hij de trein van een tegenstander aanvallen. Hiervoor pakt hij een dynamietkaart en maakt de waarde ervan bekend.



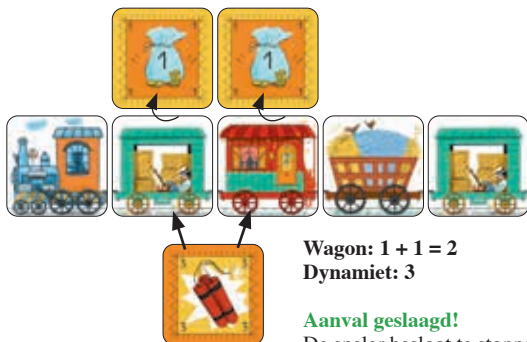
De waarde van de dynamietkaart geeft de waarde van de aanval aan:

De speler mag zoveel wagons aanvallen als hij wil, zolang de totale waarde van deze wagons niet hoger is dan de waarde van zijn aanval.

De speler die aan de beurt is maakt de wagonkaart van de tegenstander bekend die hij wil aanvallen. De aangevallen kaart wordt omgedraaid en de waarde ervan onthuld.

#### Aanval geslaagd:

- Als de waarde van de aangevallen wagon lager is dan de waarde van de aanval:
  - De speler kan besluiten een andere wagon aan te vallen (van dezelfde tegenstander of niet): de aanval gaat door.
  - De speler kan de aanval stoppen: **de aanval is geslaagd!**
  - Als de waarde van de wagon (of de totale waarde van de aangevallen wagons) gelijk is aan de waarde van de aanval: **de aanval is geslaagd!**
- Als **de aanval slaagt**, worden de aangevallen wagonkaarten weggedaan en is de volgende speler aan de beurt.



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

**Aanval geslaagd!**

De speler besloot te stoppen na de aanval op de 2e wagon.

#### Aanval mislukt:

- Als de waarde van de aangevallen wagon (of de totale waarde van de aangevallen wagons) hoger is dan de waarde van de aanval: **de aanval is mislukt!**
  - Als de speler tijdens een aanval een sheriff pakt: **de aanval is mislukt!**
- De aangevallen kaarten worden met de wagonkant naar boven teruggelegd op dezelfde plaats in hun trein. De aanvallers doet de laatste wagonkaart van zijn trein weg. Dan is de volgende speler aan de beurt.



Wagon:  $1 + 3 = 4$   
Dynamiet: 3

**Aanval mislukt!**

Na gebruik worden de dynamietkaarten weggedaan.

#### Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra de laatste dynamietkaart is gebruikt. De speler met de langste trein (de meeste wagonkaarten achter zijn locomotief) wint het spel. Bij gelijkspel draaien de spelers met een gelijke stand de eerste kaart van hun trein om: degene met de hoogste waarde wint. Als de stand nog steeds gelijk is, doe je hetzelfde met de 2e kaart, enzovoort.

Een spel van Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat en Julien Seisson.

# Golden Train

I



Età: 6-99 anni



Numero di giocatori: da 2 a 4 giocatori.



Contenuto: 58 carte



Scopo del gioco: avere il treno più lungo alla fine della partita.

Nel Far West, sui binari tutto è permesso: tirate fuori tutti i vostri assi nella manica per creare il treno più lungo e attaccare i vagoni dei concorrenti senza farvi acchiappare dagli sceriffi.

**Principio del gioco:** per avere il treno con più vagoni alla fine della partita, è necessario ricordare dove si trova l'oro degli avversari per attaccare i vagoni giusti.



**Preparazione del gioco:** ogni giocatore sceglie una carta "locomotiva" che poggia davanti a sé. Mischiare le carte "vagone" e metterle in una pila al centro, con la faccia "vagone" in giù. Mischiare le carte "dinamite" e metterle in una pila a fianco delle carte "vagone", con la faccia del valore in giù.

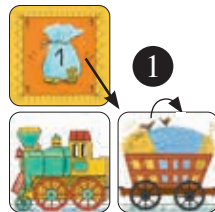


## Svolgimento del gioco:

i giocatori giocano ciascuno durante il proprio turno.

Il giocatore più giovane inizia, poi si gioca in senso orario.

Il giocatore attivo pesca una carta "vagone" e ne annuncia il valore ad alta voce (o "sceriffo", se ne trova una). Poi, allunga il treno poggiando la carta in fila dopo gli altri vagoni (o dopo la locomotiva se non ha ancora vagoni), con la faccia «vagone» visibile.



Quando il giocatore attivo aggiunge un vagone al proprio treno:

- se questo stesso vagone è già presente sul treno, può attaccare il treno di un avversario (vedere qui sotto);
- altrimenti, il suo turno è finito e passa la mano al giocatore seguente.

## Attaccare un treno:

se il giocatore attivo allunga il treno con un vagone già presente tra le sue carte può attaccare il treno di un avversario. Per fare ciò, pesca una carta "dinamite" e ne annuncia il valore.



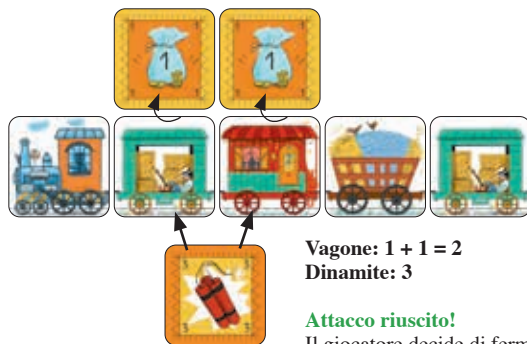
**Il valore della carta "dinamite" indica il valore dell'attacco:**

il giocatore può attaccare tutti i vagoni che desidera sempre che la somma dei rispettivi valori **non ecceda** il valore dell'attacco.

Il giocatore attivo indica la carta "vagone" dell'avversario che desidera attaccare. La carta attaccata viene rovesciata per rivelarne il valore.

Attacco riuscito:

- se il valore del vagone attaccato è inferiore al valore dell'attacco:
  - il giocatore può decidere di attaccare un altro vagone (dello stesso o di un altro avversario): l'attacco continua.
  - Il giocatore può cessare l'attacco: **l'attacco è riuscito!**
  - Se il valore del vagone (o la somma dei vagoni attaccati) è identico al valore dell'attacco: **l'attacco è riuscito!**
- Se l'attacco è riuscito, le carte "vagone" attaccate vengono scartate e il turno passa al giocatore seguente.



Vagone:  $1 + 1 = 2$   
Dinamite: 3

**Attacco riuscito!**

Il giocatore decide di fermarsi dopo l'attacco al 2° vagone.

Attacco fallito:

- se il valore del vagone attaccato (o la somma dei vagoni attaccati) è superiore al valore dell'attacco: **l'attacco è fallito!**
  - se durante l'attacco salta fuori uno sceriffo: **l'attacco è fallito!**
- Le carte attaccate vengono sostituite nella stessa posizione occupata lungo il treno, con la faccia "vagone" rivolto verso l'alto. Chi ha attaccato scarta l'ultima carta "vagone" del proprio treno e il turno passa al giocatore seguente.



Vagone:  $1 + 3 = 4$   
Dinamite: 3

**Attacco fallito!**

Le carte "dinamite" usate vanno scartate.

**Fine della partita:**

la partita finisce quando viene usata l'ultima carta "dinamite".  
Vince la partita il giocatore che ha il treno più lungo (il maggior numero di carte "vagone" attaccate alla locomotiva).  
In caso di pareggio, i giocatori coinvolti rovesciano la prima carta dei rispettivi treni: vince chi ha il valore più alto. Se fossero ancora in situazione di pareggio, proseguire rovesciando la 2ª carta, e così via.

*Un gioco di Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat e Julien Seisson*

# Golden Train

PT



Idades: 6-99 anos



N° de jogadores: 2 a 4 jogadores



Conteúdo: 58 cartas



Objetivo do jogo: obter o comboio mais comprido no fim do jogo.

No Faroeste, todos os golpes são permitidos nos trilhos: deves aproveitar as melhores oportunidades para formar o comboio mais comprido, e atacar as carruagens dos teus concorrentes sem seres apanhado pelos xerifes.

**Princípio do jogo:** para obter o comboio com mais carruagens no fim do jogo tens de descobrir onde se encontra o ouro dos teus adversários e atacar as carruagens certas.

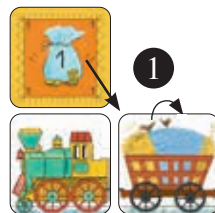


**Preparação do jogo:** cada jogador escolhe uma carta locomotiva que pousa à sua frente. Baralhar as cartas “carruagem” e pousar o baralho, face com carruagem oculta, no centro da mesa. Baralhar as cartas “dinamite” e pousar o baralho, face com algarismos oculta, ao lado do baralho de cartas “carruagem”.



## Como jogar:

Os jogadores jogam sucessivamente, cada um por sua vez. É o jogador mais novo que começa, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio. O jogador ativo tira uma carta “carruagem” e comunica em voz alta o algarismo que figura na carta (ou “xerife”, consoante o caso). Em seguida, aumenta o seu comboio pousando a carta na cauda das suas carruagens (ou da sua locomotiva se ainda não tem carruagens), face carruagem visível.



Quando o jogador ativo adiciona uma carruagem ao seu comboio:

- Se esta carruagem já existe no seu comboio, então ele pode atacar o comboio de um adversário (Ver abaixo).
- No caso contrário, deixa de jogar e passa a vez ao jogador seguinte.

## Atacar um comboio:

Quando o jogador ativo tira uma carruagem idêntica a uma já existente no seu comboio, ele pode atacar o comboio de um adversário. Para esse efeito, ele tira uma carta “dinamite” e comunica o seu valor (algarismo) aos adversários.



O valor da carta “dinamite” indica o valor do ataque:

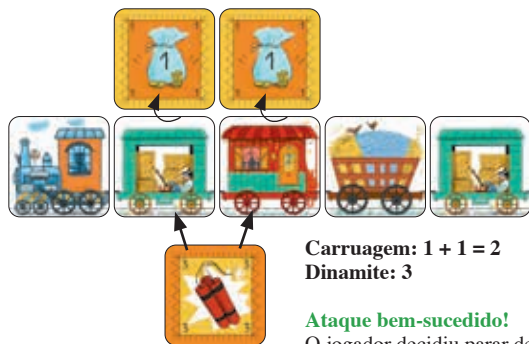
O jogador pode atacar tantas carruagens quantas desejar, contanto que a soma dos valores dessas carruagens não ultrapasse o valor do seu ataque.

O jogador ativo indica a carta “carruagem” adversa que deseja atacar. A carta atacada é voltada para revelar o seu valor (algarismo).



Ataque bem-sucedido:

- Se o valor da carruagem atacada é inferior ao valor do ataque:
  - O jogador pode decidir atacar outra carruagem (do mesmo adversário ou não): o ataque continua.
  - O jogador pode parar de atacar: **o ataque é bem-sucedido!**
  - Se o valor da carruagem (ou da soma das carruagens atacadas) é idêntico ao valor do ataque: **o ataque é bem-sucedido!**
- Quando **o ataque é bem-sucedido**, as cartas “carruagem” atacadas são descartadas e o jogador passa a vez ao jogador seguinte.



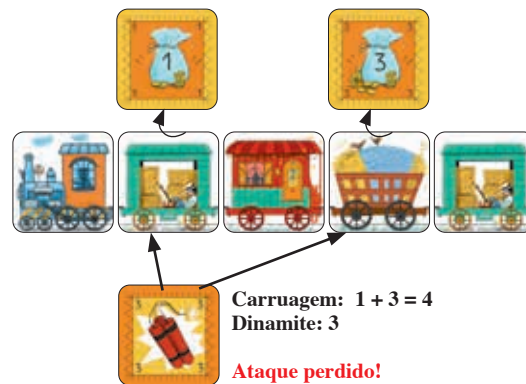
Carruagem:  $1 + 1 = 2$   
Dinamite: 3

**Ataque bem-sucedido!**

O jogador decidiu parar depois do ataque à 2ª carruagem.

Ataque perdido:

- Se o valor da carruagem atacada (ou da soma das carruagens atacadas) é superior ao valor do ataque: **o ataque falha!**
  - Se durante um ataque se revela um xerife: **o ataque falha!**
- As cartas atacadas são repostas, face carruagem voltada para cima, no mesmo lugar do comboio respetivo. O atacante descarta a última carta carruagem do seu comboio e passa a vez ao jogador seguinte.



Carruagem:  $1 + 3 = 4$   
Dinamite: 3

**Ataque perdido!**

Após a utilização, as cartas “dinamite” são descartadas.

**Fim do jogo:**

O jogo termina assim que a última carta “dinamite” é usada.

O jogador com o comboio mais comprido (com mais cartas “carruagem” unidas à sua locomotiva) ganha o jogo.

No caso de empate, os jogadores empatados voltam a primeira carta do respetivo comboio e quem tiver a carta mais valiosa (algarismo maior) ganha. Se o empate persiste, fazer o mesmo com a 2ª carta e assim sucessivamente.

Um jogo de Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat e Julien Seisson

# Golden Train

S



Ålder: 6-99 år



Antal spelare: 2 till 4 spelare



Innehåll: 58 kort



Spelets mål: Att ha det längsta tåget när spelet är slut.

I Vilda Västern är allt tillåtet på spåren: använd dina bästa tricks för att skapa det längsta tåget och attackera dina motspelares tågvagnar utan att sheriffen fångar dig.

**Spelprinciper:** För att ha det längsta tåget när spelet är slut måste du attackera rätt tågvagnar genom att komma ihåg var dina motspelares guld finns.



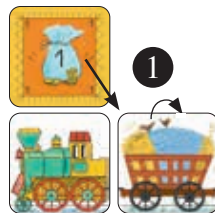
**Spelförberedelse:** Varje spelare tar ett lokkort och lägger det framför sig. Blanda vagnkortet och lägg dem i en hög med vagnsidan dold i mitten av bordet. Blanda dynamitkortet och lägg dem i en hög med sidan där värdet står dold bredvid vagnkortet.



## Spelets gång:

Spelarna turas om att spela. Den yngsta spelaren börjar och sedan spelar man vidare medurs. Den spelare vars tur det är tar ett vagnkort och säger högt dess värde (eller sheriff om kortet har en sheriff).

Därefter bygger spelaren på sitt tåg genom att lägga vagnkortet efter sina andra tågvagnar (eller efter loket om hen inte har några vagnar än), med vagnen synlig.



När den aktiva spelaren lägger till en vagn till sitt tåg:

- Om en likadan vagn redan finns i hens tåg kan hen attackera en motspelares tåg. (Se nedan)
- Om inte, är hens tur slut och det är nästa spelares tur att spela.

## Att attackera ett tåg:

När en aktiv spelare bygger på sitt tåg med en vagn som hen redan har kan hen attackera en motspelares tåg. För att attackera tar hen ett dynamitkort och säger dess värde högt.



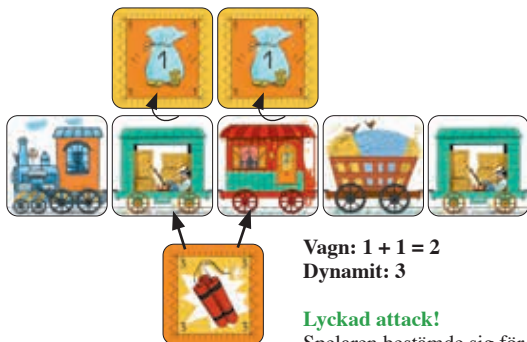
## Värdet på dynamitkortet anger hur kraftig attacken är:

Spelaren kan attackera så många vagnar som hen önskar, så länge som värdet på dessa vagnar inte överskrider attackens värde, dvs. dynamitkortets värde.

Den aktiva spelaren säger vilket vagnkort som hen vill attackera. Det attackerade kortet vänds upp för att visa dess värde.

Lyckad attack:

- Om värdet på den attackerade vagnen är lägre än värdet på dynamitkortet som användes:
  - Kan spelaren välja att attackera en annan vagn (tillhörande samma motspelare eller en annan): attacken fortsätter.
  - Spelaren kan avsluta attacken: **attacken lyckades!**
  - Om värdet på vagnen (eller summan av de attackerade vagnarna) är lika med attackens värde: **attacken lyckades!**
- Om attacken lyckades, sakas de attackerade vagnarna och det är det nästa spelares tur.

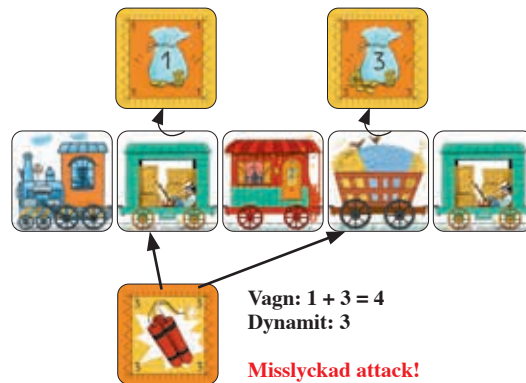


Vagn:  $1 + 1 = 2$   
Dynamit: 3

**Lyckad attack!**

Spelaren bestämde sig för att sluta efter attacken på den 2:a vagnen.

- Om värdet på vagnen (eller summan av de attackerade vagnarna) är högre än attackens värde: **attacken misslyckades!**
  - Om en sheriff avslöjas under en attack: **attacken misslyckades!**
- De attackerade korten läggs tillbaka med vagnsidan synlig på samma plats i tåget. Attackeraren sakar den sista vagnen i sitt tåg och det är det nästa spelares tur.



Vagn:  $1 + 3 = 4$   
Dynamit: 3

**Misslyckad attack!**

Dynamitkortet sakas efter de har använts.

**Spelets slut:**

När det sista dynamitkortet har använts är spelet slut.

Spelaren som har det längsta tåget (flest antal vagnkort kopplade till sitt lok) vinner.

Om det finns lika långa tåg vänder de berörda spelarna på det första kortet i sitt tåg, den spelare med det vagnkort som har högst värde vinner. Om det fortfarande är lika, vänder på det 2:a kortet i tåget och så vidare.

Ett spel av Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat & Julien Seisson

# Golden Train

DK



Alder: 6-99 år



Antal spillere: 2-4 spillere



Indhold: 58 kort



Spillets formål: At have det længste tog, når spillet slutter.

Alle kneb gælder på togs Skinnerne i Det Vilde Vesten. Gør alt hvad du kan for at lave det længst mulige tog, og angrib dine konkurrenters togvogne uden at blive fanget af sheriffen.

**Spillets princip:** Det gælder om at huske, hvor dine modstandere har deres guld, så du kan angribe deres vogne og selv have flest togvogne, når spillet slutter.



**Forberedelse af spillet:** Hver spiller vælger et lokomotivkort, som man lægger foran sig. Bland vognkortene, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad midt på bordet. Bland dynamitkortene, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad ved siden af vognkortene.



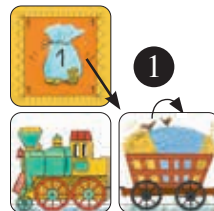
## Sådan foregår spillet:

Man spiller efter tur.

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning.

Den aktive spiller trækker et vognkort og siger kortets værdi højt (hvis det er et sherifkort, siger man "sherif").

Spilleren bygger så videre på sit tog ved at lægge kortet efter de andre vognkort (eller efter lokomotivet, hvis man endnu ikke har nogen vogne) med vognsiden opad.



Når den aktive spiller føjer en vogn til sit tog:

- Hvis man allerede har samme vogn i sit tog, må man angribe en modspillers tog. (Se nedenfor)
- Hvis ikke, er turen slut og går videre til næste spiller.

## Sådan angriber man et tog:

Når den aktive spiller forlænger sit tog med en vogn, som han/hun allerede har, må han/hun angribe en modspillers tog. Det gør man ved at trække et dynamitkort og sige dets værdi.



## Dynamitkortets værdi angiver angrebets værdi:

Spilleren må angribe så mange togvogne, han/hun vil, så længe summen af af vognenes værdi ikke overstiger angrebets værdi.

Den aktive spiller fortæller, hvilken modstanders togvog, han/hun vil angribe. Det angrebne kort vendes om, så man kan se dets værdi.

### Vellykket angreb:

- Når den angrebne togvogns værdi er lavere end angrebets værdi:
  - Spilleren kan beslutte at angribe en anden togvogn (hos den samme eller en anden modspiller): angrebet fortsætter.
  - Spilleren kan stoppe sit angreb: **vellykket angreb!**
  - Hvis togvognens værdi (eller summen af de angrebne togvognes værdi) er identisk med angrebets værdi, er **angrebet vellykket!**
- Når **angrebet er vellykket**, fjernes de angrebne vognkort, og det er næste spillers tur.



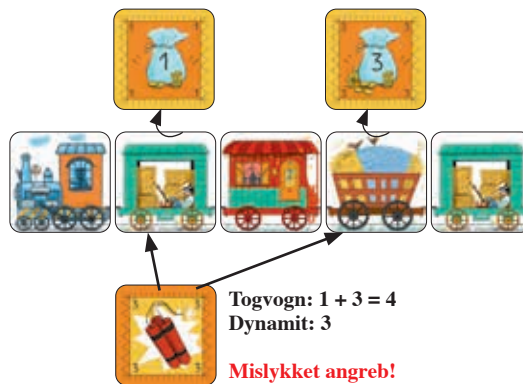
Togvogn:  $1 + 1 = 2$   
Dynamit: 3

### Vellykket angreb!

Spilleren har besluttet sig for at stoppe efter angrebet på den 2. vogn.

### Mislykket angreb:

- Hvis togvognens værdi (eller summen af de angrebne togvognes værdi) er højere end angrebets værdi, **mislykkes angrebet!**
  - Hvis en sherif afsløres under et angreb, **mislykkes angrebet!**
- De angrebne kort erstattes i samme tog med kort med vognsiden opad. Angriberen fjerner det sidste vognkort fra sit tog, og det er næste spillers tur.



Togvogn:  $1 + 3 = 4$   
Dynamit: 3

Mislykket angreb!

Dynamitkortene lægges væk efter brug.

### Spillets slutning:

Spillet slutter, når det sidste dynamitkort er brugt. Spilleren som har det længste tog (flest vognkort efter lokomotivet), vinder spillet. Hvis flere spillere står lige, vinder de berørte spillere det første kort i deres tog, og det højeste kort vinder. Hvis der stadig står lige, gør man det samme med det næste kort og så fremdeles.

Et spil af Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat og Julien Seisson

# Golden Train

RUS



Возраст: 6-99 лет



Кол-во игроков: 2-4 игрока



Игровой комплект: 58 карточек



Цель игры: составить самый длинный поезд по окончании партии.

На железных дорогах Дикого Запада все средства хороши: пустите в ход смекалку, чтобы разрушить вагоны соперников и составить самый длинный поезд, не попавшись на глаза шерифу.

**Принцип игры:** Чтобы в конце партии у вас оказался самый длинный поезд, запоминайте, где спрятано золото соперников, и нападайте на правильные вагоны.



**Подготовка к игре:** Каждый игрок берет по одной карточке с изображением локомотива и кладет ее перед собой. Перетасуйте карточки с изображениями вагонов и положите колоду в центре стола «вагонами» вниз. Перетасуйте карточки с изображениями динамитов и положите колоду цифрами вниз рядом с колодой «вагонов».

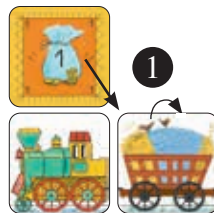


## Ход игры:

Игроки ходят по очереди.

Начинает самый младший игрок, затем очередь переходит по часовой стрелке. Активный игрок берет карточку с вагоном и объявляет ее достоинство (указанная на карточке цифра или «шериф»).

Затем игрок удлиняет свой поезд, кладя карточку следом за другими вагонами (или за локомотивом, если у него еще нет вагонов). Карточка располагается изображением вагона вверх.



Когда активный игрок добавляет вагон к своему поезду:

- Если в его поезде уже есть такой же вагон, он может напасть на поезд одного из соперников (см. ниже).
- В противном случае ход переходит к следующему игроку.

## Атака поезда:

Если активному игроку выпадает карточка вагона, который уже есть в его поезде, он может напасть на поезд одного из соперников. В этом случае он берет карточку в колоде «динамитов» и объявляет ее достоинство.



**Цифра на карточке с динамитом обозначает число атаки:**

Игрок может напасть на любое количество вагонов, если сумма чисел на этих вагонах не превышает число с атакующей карточки.

Активный игрок показывает, на какой вагон соперника он хочет напасть. Соперник переворачивает карточку, подвергнушую атаке.



Атака удалась:

- Если число, указанное на вагоне, меньше числа атаки:
  - Игрок может напасть на другой вагон (у того же соперника или у другого): атака продолжается.
  - Игрок также может прекратить атаку: **атака удалась!**
  - Если число, указанное на вагоне (или сумма чисел со всех вагонов, подвергшихся атаке), равно числу атаки: **атака удалась!**
- В случае **успешной атаки** карточки сбитых вагонов откладывают в сторону, и ход переходит к следующему игроку.



Вагон:  $1 + 1 = 2$   
Динамит: 3

**Атака удалась!**

Игрок решает остановиться  
после атаки второго вагона.

Атака провалилась:

- Если число, указанное на вагоне (или сумма чисел со всех вагонов, подвергшихся атаке), больше числа атаки: **атака провалилась!**
  - Если на перевернутой карточке изображен шериф: **атака провалилась!**
- Карточки, подвергшиеся атаке, заново переворачивают «вагоном» вверх и размещают на то же самое место в поезде. Атакующий убирает последнюю карточку из своего поезда, и ход переходит к следующему игроку.



Вагон:  $1 + 3 = 4$   
Динамит: 3

**Атака провалилась!**

Использованные карточки с динамитами откладывают в сторону.

**Конец игры:**

Игра завершается после того, как будет использована последняя карточка с динамитом.

Партию выигрывает игрок, который составит самый длинный поезд (больше всего вагонов, прикрепленных к локомотиву).

В случае ничьей игроки открывают первую карточку своего поезда: выигрывает карточка самого большого достоинства. Если числа на карточках одинаковы, игроки открывают вторую, третью и последующие карточки.

Авторы игры: Жонатан Фавр-Годаль, Корантен Лебра и Жюльен Сессон

# Golden Train



DJ05084

