



DJ05084 Zlatý vlak – karetní hra

Věk: 6–99 let

Počet hráčů: 2–4 hráči

Obsah hry: 58 karet

Cíl hry: Mít na konci hry co nejdelší vlak.

Na železnici na Divokém západě je možné všechno! Sestavte co nejdelší vlak a zaútočte na vagóny soupeřů, aniž by vás chytil šerif.

Princip hry:

Abyste vytvořili vlak s největším počtem vagónů, musíte si zapamatovat, kde se skrývá zlato soupeřů a zaútočit na ty správné vagóny.

Příprava hry:

Každý hráč si vezme jednu kartu s lokomotivou a položí si ji před sebe. Zamíchejte karty s vagóny, vytvořte z nich hromádku a položte ji doprostřed stolu, stranou s vagóny dolů. Zamíchejte karty s dynamity, vytvořte z nich hromádku a položte ji vedle karet s vagóny, stranou s čísly dolů.



Průběh hry:

Hráči se ve hře střídají. Začíná hrát nejmladší hráč, poté následují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, si vezme z hromádky kartu s vagónem a řekne nahlas hodnotu této karty (nebo řekne „šerif“, pokud je na kartě obrázek šerifa). Poté hráč přidá kartu ke svému vlaku na konec svých ostatních vagónů, **stranou s vagónem nahoru** (nebo vedle lokomotivy, pokud ještě nemá vagón).



Jakmile hráč přidá vagón ke svému vlaku:

- Pokud je ten stejný vagón již součástí vlaku, může hráč zaútočit na soupeřův vlak (viz níže).
- Pokud tento vagón ještě není součástí vlaku, hráčův tah končí a na řadě je další hráč.

Útok na vlak:

Pokud hráč připojil ke svému vlaku vagón, který již má ve svém vlaku, může zaútočit na vlak jiného hráče. Vezme kartu s dynamitem a řekne její hodnotu.



Hodnota karty s dynamitem určuje hodnotu útoku: Hráč může zaútočit na libovolný počet vagónů, pokud součet hodnot vagónů **nepřesáhne** hodnotu útoku. Hráč určí, na který soupeřův vagón chce zaútočit. Kartu otočí a odhalí se její hodnota.

Úspěšný útok:

Pokud je hodnota napadeného vagónu nižší než hodnota útoku:

- Hráč se může rozhodnout, že zaútočí na další vagón (na stejném vlaku nebo na jiném): útok pokračuje.
- Hráč se může rozhodnout, že ukončí útok: **útok byl úspěšný!**
- Pokud je hodnota vagónu/vagónů stejná jako hodnota útoku: **útok byl úspěšný!**

Pokud byl **útok úspěšný**, napadené karty s vagóny se vyřadí ze hry a na řadě je další hráč.



Vagón: 1 + 1 = 2
Dynamit: 3

Útok je úspěšný!

Hráč se rozhodl nepokračovat v dalším útoku.



Neúspěšný útok

- Pokud je hodnota napadeného vagónu/vagónů větší než hodnota útoku, **útok byl neúspěšný!**
- Pokud vás během útoku objeví šerif, **útok je neúspěšný!**

Napadené karty s vagóny se otočí zpět na své původní místo ve vlaku, vagónem nahoru. Útočící hráč musí odstranit poslední kartu s vagónem ze svého vlaku a na řadě je další hráč.



Karta s dynamitem, která již byla použita, se vyřadí ze hry.

Konec hry:

Ve chvíli, kdy se použije poslední karta s dynamitem, hra končí. Vítězí hráč s nejdelším vlakem (nejvíce vagónů připojených k lokomotivě).

V případě že je výsledek nerozhodný, otočí hráči první kartu na svém vlaku hned za lokomotivou a vyhrává hráč s kartou s nejvyšší hodnotou. Pokud je výsledek stále nerozhodný, hráči otočí druhou kartu atd.

Autoři hry: Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat & Julien Seisso

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové