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

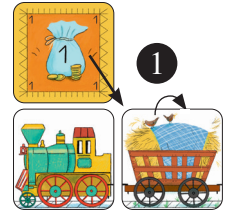
But du jeu : Avoir le train le plus long en fin de partie.

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**.



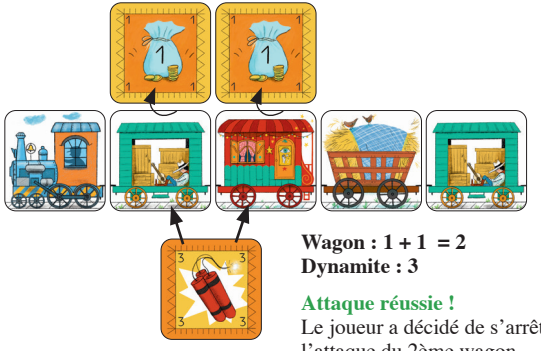
Quand le joueur actif ajoute un wagon à son train :
• Si ce wagon est déjà présent dans son train, il peut attaquer le train d'un adversaire. (Voir ci-dessous)
• Sinon, son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

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 wagons 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.

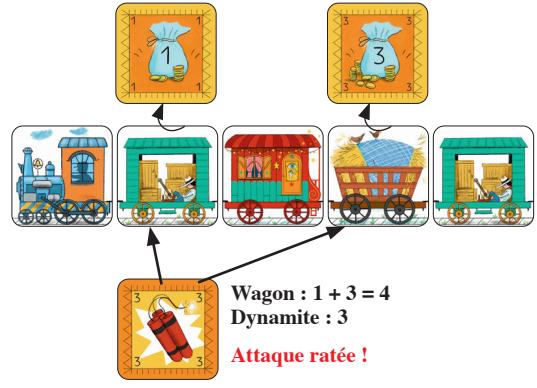
Attaque réussie :
- Si la valeur du wagon attaqué est inférieure à la valeur de l'attaque :
- Le joueur peut décider d'attaquer un autre wagon (chez le même adversaire ou non): l'attaque continue.
- Le joueur peut arrêter son attaque : l'attaque est réussie !
- Si la valeur du wagon (ou la somme des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



Wagon : 1 + 1 = 2
Dynamite : 3

Attaque réussie !
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.



Wagon : 1 + 3 = 4
Dynamite : 3

Attaque ratée !

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

DJECO