

## DJ05084 Zlati vlak – igra s kartami

**Starost:** 6–99 let

**Število igralcev:** 2–4 igralci

**Vsebina igre:** 58 kart

**Cilj igre:** Na koncu igre imeti najdaljši vlak.

Na železnici na Divjem zahodu je vse mogoče! Zgradite čim daljši vlak in napadite vagon nasprotnikov, ne da bi vas pri tem ujel šerif.

### Načelo igre:

Če želite sestaviti vlak z največ vagoni, si morate zapomniti, kje se skriva nasprotnikovo zlato, in napasti prave vagoni.

### Priprava igre:

Vsak igralec vzame eno karto lokomotive in jo položi predse. Premešajte karte z vagoni, iz njih oblikujte kupček, ki ga postavite na sredino mize, z vagoni navzdol. Premešajte karte z dinamiti, iz njih oblikujte kupček, ki ga postavite poleg kart vagonov, s številkami navzdol.



### Potek igre:

Igralci se v igri izmenjujejo. Igro začne najmlajši igralec, nato pa mu sledijo drugi igralci v vrstnem redu v smeri urinega kazalca. Igralec, ki je na vrsti, vzame s kupa karto vagona in naglas pove vrednost te karte (ali reče "šerif", če je na karti slika šerifa). Nato igralec doda karto na konec svojih drugih vagonov, **s stranjo z vagonom navzgor** (ali poleg lokomotive, če še nima vagona).



Ko igralec doda vagon k svojemu vlaku:

- Če je enak vagon že del vlaka, lahko igralec napade nasprotnikov vlak (glej spodaj).
- Če tak vagon še ni del vlaka, se poteza igralca konča in je na vrsti naslednji igralec.

### Napad na vlak:

Če je igralec k svojemu vlaku priključil vagon, ki ga že ima na svojem vlaku, lahko napade vlak drugega igralca. Vzame karto dinamita in pove njeno vrednost.



**Vrednost karte dinamita določa vrednost napada:** Igralec lahko napade poljubno število vagonov, če vsota vrednosti vagonov **ne presega** vrednosti napada. Igralec določi, katerega od nasprotnikovih vagonov želi napasti. Obrne karto in razkrije njeno vrednost.

Uspešen napad:

- Če je vrednost napadene vagona nižja od vrednosti napada:
  - Igralec se lahko odloči, da bo napadel drugi vagon (na istem ali drugem vlaku): napad se nadaljuje.
  - Igralec se lahko odloči, da bo končal napad: **napad je bil uspešen!**
  - Če je vrednost vagona/vagonov enaka vrednosti napada: **napad je bil uspešen!**

Če je **napad uspešen**, se napadene karte vagonov zavržejo iz igre in na potezi je naslednji igralec.



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

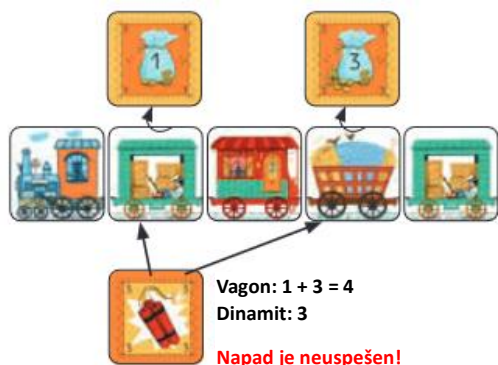
**Napad je uspešen!**

Igralec se je odločil, da ne bo nadaljeval z naslednjim napadom.

#### Neuspešen napad

- Če je vrednost napadenega vagona oz. napadenih vagonov večja od vrednosti napada, je **bil napad neuspešen!**
- Če vas šerif odkrije med napadom, **je napad neuspešen!**

Napadene karte vagonov se obrnejo nazaj na svoje prvotno mesto na vlaku, vagon navzgor. Igralec, ki je napadel vlak, mora odstraniti zadnjo karto vagona s svojega vlaka, nato pa je na vrsti naslednji igralec.



Že uporabljeno karto dinamita odstranimo iz igre.

#### Konec igre:

Ko je uporabljena zadnja karta dinamita, je igre konec. Zmaga igralec z najdaljšim vlakom (največ vagonov na lokomotivi). V primeru neodločenega izida igralci obrnejo prvo karto svojega vlaka takoj za lokomotivo, zmaga pa igralec z najvišjo vrednostjo karte. Če je rezultat še vedno neodločen, igralci obrnejo drugo karto itd.

**Avtorji igre: Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat in Julien Seisso**

[agatinsvet.si](http://agatinsvet.si) – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalec [www.agatinsvet.si](http://www.agatinsvet.si)) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.