






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 aanvaller doet de laatste wagonkaart van zijn trein weg. Dan is de volgende speler aan de beurt.



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.