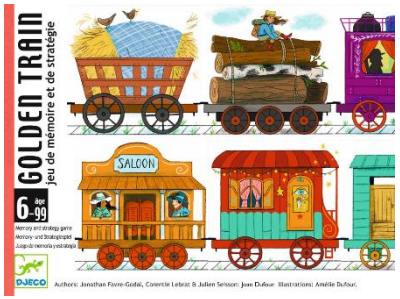
LV - Latviešu

DJ05084 Kāršu spēle – Zelta vilciens



Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma
Spēlētāju skaits: 2 - 4 spēlētāji
Komplektā ietilpst: 58 kārtis.

Spēles mērķis: spēles beigās būt ar visgarāko vilcienu.

Mežonīgajos rietumos vilcienu īpašnieki sacenšas, kuram būs visgarākais vilciens! Šī cīņa nav viegla un Jums būs jāizmanto savi labākie līdzekļi, lai uzbruktu konkurentu vilcieniem. Taču uzmanieties no šerifa!

Spēles princips: lai pabeigtu spēli ar visgarāko vilcienu jeb ar visvairāk vagonu, spēlētājam ir jāatceras, kur meklēt pretinieku zeltu, lai uzbruktu pareizajiem vagoniem.

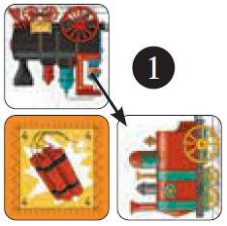
Sagatavošanās spēlei: Katrs spēlētajs paņem sev lokomotīves kārti un novieto to sev priekšā. Vagonu kārtis tiek samaisītas un novietotas kaudzītē galda vidū, ar "vagona" pusi uz leju. Dinamītu kārtis samaisa un novieto kaudzītē ar vērtību attēliem uz leju. Dinamītu kārtis novieto blakus "vagonu" kaudzītei.



Spēles norise: Spēlētāji secīgi veic gājienus. Spēli sāk jaunākais dalībnieks, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Spēlētājs, kura gājiens tas ir, paceļ no kaudzītes "vagona" kārti un nosauc tās vērtību (vai saka "šerifs", ja uz kārts ir attēlots šerifs). Tad spēlētājs pacelto kārti novieto sava vilciena beigās (vai uzreiz aiz lokomotīves, ja tas ir pirmais vagons). Vagonu kārti novieto ar vagona attēlu uz augšu.

Kad spēlētājs pievieno vagonu savam vilcienam:

- Ja šāds vagons jau spēlētājam ir, spēlētājs drīkst uzbrukt kādam no pretinieku vilcieniem (skat. noteikumus tālāk).



- Ja šāda vagona spēlētājam vēl nav, spēlētāja gājiens beidzas uzreiz pēc vagona pievienošanas vilcienam. Gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Uzbrukšana vilcienam: tiklīdz spēlētājs pievieno savam vilcienam vagonu, kas dublējas ar kādu no citiem vagoniem spēlētāja vilcienā, viņš var uzbrukt kādam no pretiniekiem. Lai veiktu uzbrukumu, spēlētājs paceļ vienu "dinamīta" kārti no kaudzītes un skaļi nosauc tās vērtību.

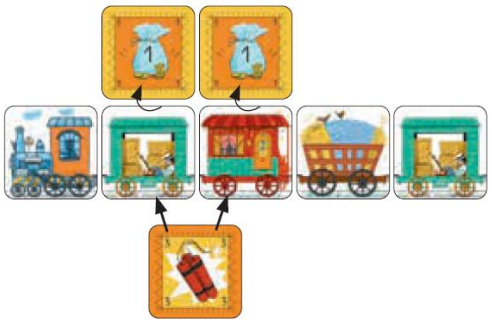




Dinamītu kārts vērtība norāda uzbrukuma spēku: spēlētājs var uzbrukt, cik vien daudziem vagoniem vēlas, kamēr vien vagonu vērtība nepārsniedz dinamītu vērtību. Veicot uzbrukumu, spēlētājs norāda, kuram vilcienam un kurām "vagona" kārtīm viņš vēlas uzbrukt. Kārts, kurai ir uzbrukts, tiek pagriezta otrādi, lai atklātu vagona vērtību.

VEIKSMĪGS UZBRUKUMS

Ja vagona vērtība ir vienāda vai mazāka, kā dinamīta vērtība, tad uzbrukums ir bijis veiksmīgs! Ja vagona vērtība ir mazāka, kā dinamīta vērtība, spēlētājs var riskēt un turpināt uzbrukumu, uzbrūkot vēl kādam vagonam, izmantojot atlikušo "dinamītu". Veicot vairākus uzbrukumus, spēlētājs var izvēlēties, vai uzbrukt dažādiem vilcieniem, vai vienam un tam pašam vilcienam.
Pēc pirmā veiksmīgā uzbrukuma spēlētājs var nolemt arī pārtraukt uzbrukumu un neizmantot atlikušo dinamītu. Arī šajā gadījumā uzbrukums ir izdevies.
Ja jebkurā no izvēlētajiem ceļiem gala rezultātā uzbrukums ir bijis veiksmīgs, tad "vagona" kārtis, kurām tika uzbrukts, tiek atmestas un ir nākošā spēlētāja gājiens.



Piemērs: dinamīta vērtība ir 3. Spēlētājs uzbrūk vienam vagonam un atklāj, ka tā vērtība ir 1. Pēc tam spēlētājs riskē un uzbrūk vēl vienam vagonam, kura vērtība arī ir 1. Pēc tam spēlētājs uzbrukumu

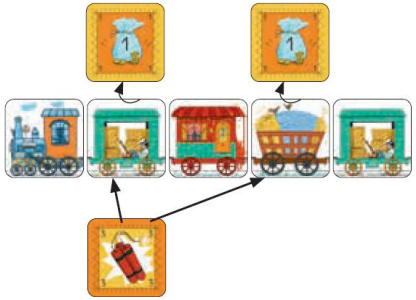
pārtrauc. Rezultātā uzbrukums ir bijis veiksmīgs, jo dinamīta vērtība (3) ir lielāka par aplaupīto vagonu vērtību (2).

NEVEIKSMĪGS UZBRUKUMS

Ja vagona vai vagonu kopējā vērtība ir lielāka, kā dinamīta vērtība, tad uzbrukums ir bijis neveiksmīgs! Tāpat uzbrukums neizdodas, ja vagona otrā pusē tiek atklāts šerifs.

Ja uzbrukums ir bijis neveiksmīgs, vagoni, kuriem tika uzbrukts, tiek atkal pagriezti ar vērtību attēliem uz leju un tos atstāj turpat, kur tie bija.
Savukārt spēlētājam, kurš veica uzbrukumu, ir jāšķiras no sava vilciena pēdējā vagona – šo kārti atmet.
Pēc tam gājiens tiek nodots nākošajam spēlētājam.

Piemērs: dinamīta vērtība ir 3. Spēlētājs uzbrūk vienam vagonam un atklāj, ka tā vērtība ir 1. Pēc tam spēlētājs riskē un uzbrūk vēl vienam vagonam, kura vērtība ir 3. Rezultātā uzbrukums ir bijis neveiksmīgs, jo dinamīta vērtība (3) ir mazāka par aplaupīto vagonu vērtību (4).



Izmantotās dinamītu kārtis gājiena beigās tiek atmestas.

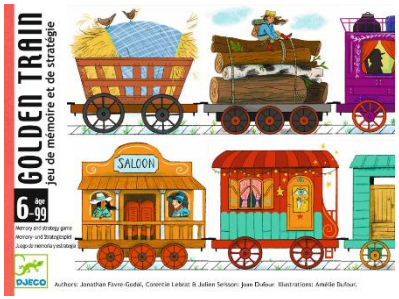
Spēles beigas: spēle beidzas, kad ir izmantotas visas dinamītu kārtis. Tad tiek saskaitīts, cik vagonu ir katra spēlētāja vilcienam. Spēlētājs, kuram ir visgarākais vilciena sastāvs jeb visvairāk vagonu, uzvar.

Ja ir neizšķirts, spēlētāji, kuriem ir vienāda garuma vilciens, pagriež otrādi sava vilciena pirmā vagona kārti. Spēli uzvar dalībnieks, kura vagons ir ar augstāku vērtību. Ja joprojām ir neizšķirts, tiek atklātas arī otrā vagona vērtības utt., līdz izdodas noskaidrot uzvarētāju.

Spēles autori: Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat un Julien Seisson.

LT – Lietuvių*

DJ05084 Kortų žaidimas - Aukso traukinys



Amžius: nuo 6 metų
Žaidėjų skaičius: 2 - 4
Žaidimo sudėtis: 58 kortelės

Žaidimo tikslas: Turėti ilgiausią traukinį žaidimo pabaigoje.

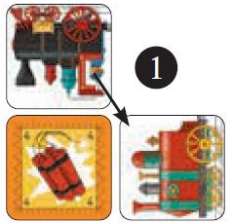
Vakarų fronte geležinkeliuose galioja savos taisyklės! Turėsite pasitelkti visus gudrumus, kad pastatytumėte ilgiausią traukinį ir užpultumėte varžovų vagonus, vengdami šerifų.

Kaip vyksta žaidimas: Norėdami laimėti, turėsite atsiminti, kur paslėptas varžovų auksas, kad pataikytumėte į tinkamą vagoną.

Pasiruošimas žaidimui: Kiekvienas žaidėjas pasiima lokomotyvo kortelę ir padeda ją prieš save. Sumaišykite „vagonų“ korteles ir padėkite jas į krūvą stalo viduryje vagonų puse į apačią. Sumaišykite „dinamito“ korteles ir padėkite jas į atskirą krūvą vertės puse į apačią, šalia vagonų.



Kaip žaisti: Žaidėjai žaidžia paeiliui. Jauniausias žaidėjas pradeda, kiti žaidžia pagal laikrodžio rodyklę. Veikiantis žaidėjas paima vieną „vagono“ kortelę iš kaladės ir pasako jos vertę (arba sako „šerifas“, jei tai tokia kortelė).
Tada kortelė dedama į žaidėjo traukinį – už kitų vagonų arba šalia lokomotyvo, jei dar neturi vagonų – **su vagono puse į viršų.**



Kai aktyvus žaidėjas prideda vagoną prie savo traukinio:

- Jei toks vagonas jau yra jo traukinyje, žaidėjas gali pulti varžovo traukinį (žr. žemiau).
- Jei vagono dar nėra jo traukinyje, jo ėjimas baigiasi ir žaidžia kitas žaidėjas.

Traukinio puolimas:
Kai tik žaidėjas prideda vagoną, kuris jau yra jo traukinyje, jis gali pulti priešininko traukinį. Tam jis paima „dinamito“ kortelę ir pasako jos vertę.



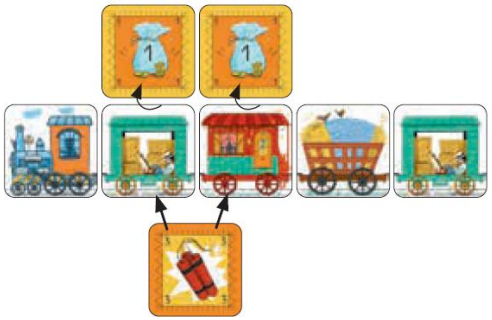


Sėkmingas puolimas:

- Jei puolamo vagono vertė mažesnė nei dinamito vertė:
  - Žaidėjas gali pasirinkti tęsti puolimą (tame pačiame traukinyje arba kito žaidėjo traukinyje),
  - arba nutraukti puolimą – **puolimas laikomas sėkmingu!**
- Jei vagono vertė (ar puolamų vagonų suma) yra lygi dinamito vertei, **puolimas taip pat sėkmingas.**

Jei puolimas sėkmingas, puolamos vagonų kortelės išmetamos, o žaidimą tęsia kitas žaidėjas.

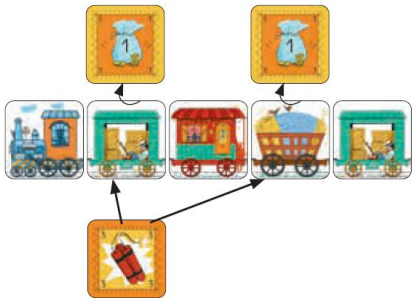
Pavyzdys: Vagonai: 1 + 1 = 2. Dinamitas: 3. Puolimas sėkmingas!
Žaidėjas nusprendė nutraukti puolimą po antro vagono.



Nesėkmingas puolimas:

- Jei puolamo vagono vertė (arba jų suma) yra didesnė nei dinamito vertė, **puolimas nesėkmingas!**
- Jei puolimo metu atverčiama šerifo korta**, puolimas taip pat nesėkmingas!**

Puolami vagonai grąžinami atgal į savo vietas – vagono puse į viršų. Puldęs žaidėjas išmeta paskutinę vagono kortelę iš savo traukinio. Žaidimą tęsia kitas žaidėjas.



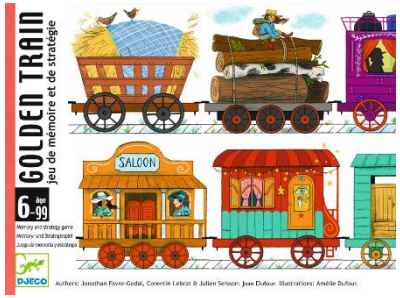
Pavyzdys: Vagonai: 1 + 3 = 4.
Dinamitas: 3.
Puolimas nesėkmingas!

Dinamito korta pašalinama iš žaidimo.

Žaidimo pabaiga: Kai sužaidžiama paskutinė dinamito korta, žaidimas baigiasi.
Laimi žaidėjas, kurio traukinys yra ilgiausias (su daugiausia vagonų kortelių, prijungtų prie lokomotyvo).
Jei rezultatas lygus, žaidėjai atverčia pirmąją vagono kortelę – laimi žaidėjas su didesne verte.
Jei vis dar lygiosios, lyginamos sekantis vagonas, ir taip toliau.

Žaidimo autoriai: Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat ir Julien Seisson.

EE – Eesti*
DJ05084 – Kaardimäng – Kuldne rong



Vanus alates: 6–99-aastastele
Mängijaid: 2 - 4
Komplekti kuuluvad: 58 kaarti

Mängu eesmärk: Olla mängija, kellel on kõige pikem rong mängu lõpus.

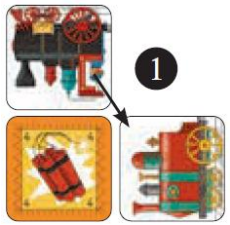
Metsikus Läänes on rööbastel kõik lubatud! Sul tuleb kasutada oma parimaid nippe, et ehitada pikim rong ja rünnata vastaste vaguneid, vältides šerifeid!

Kuidas mäng käib: Et võita, pead meeles pidama, kus vastaste kuld on, et rünnata õigeid vaguneid.

Mängu ettevalmistus: Iga mängija võtab vedurikaardi ja asetab selle enda ette. Sega "vaguni" kaardid ja moodusta neist pakk, pildiga allapoole laua keskele. Sega "dünaamiidi" kaardid ja moodusta eraldi pakk, väärtuse pool allapoole, vagunite kõrval.



Mängu käik. Mängijad käivad kordamööda. Noorim mängija alustab, teised mängivad päripäeva. Aktiivne mängija tõmbab ühe "vaguni" kaardi ja ütleb selle väärtuse välja (või „šerif", kui see on šerifi kaart). Seejärel asetab mängija selle kaardi oma rongi lõppu, järgmisena vagunite järel (või veduri kõrvale, kui see on esimene vagun), **nii et vaguni pool jääb ülespoole**.



Kui aktiivne mängija lisab vaguni oma rongile:

- Kui see vagun on juba tema rongis olemas, võib ta rünnata vastase rongi (vaata allpool).
- Kui seda vagunit veel ei ole, lõpeb tema käik ja järgneb järgmine mängija.

Rongi ründamine: Niipea kui mängija lisab vaguni, mis tal juba rongis on, võib ta alustada rünnakut vastase rongi vastu. Selleks võtab ta "dünaamiidi" kaardi ja ütleb selle väärtuse.





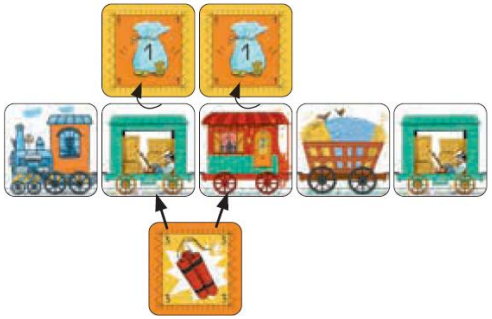
Õnnestunud rünnak:

- Kui rünnatava vaguni väärtus on väiksem kui dünamiidikaardi väärtus:
  - Mängija võib otsustada jätkata rünnakut, rünnates uut vagunit (samas rongis või teisel rongil),
  - või peatada rünnaku – **see loetakse õnnestunuks.**
- Kui vaguni väärtus (või rünnatud vagunite summa) on võrdne dünamiidiga, rünnak on samuti edukas.

Kui rünnak on edukas, rünnatud vagunikaardid visatakse ära, ning mäng jätkub järgmise mängijaga.

Näide: Vagunid: 1 + 1 = 2. Dünamiit: 3. Rünnak õnnestus!

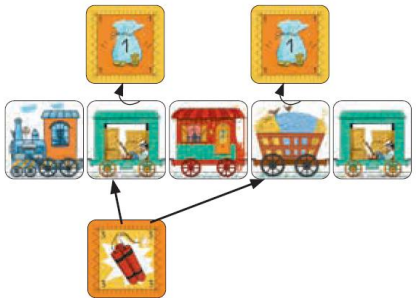
Mängija lõpetas rünnaku pärast teist vagunit.



Ebaõnnestunud rünnak:

- Kui rünnatava vaguni väärtus (või nende summa) on suurem kui dünamiidi väärtus, **rünnak ebaõnnestub!**
- Kui rünnaku käigus ilmub šerifi kaart, loetakse **rünnak samuti ebaõnnestunuks**.

Rünnatud kaardid pööratakse tagasi ja asetatakse oma kohale rongis, vaguni pool üles. Ründaja viskab oma rongist ära viimase vagunikaardi. Seejärel mängib järgmine mängija.



Näide: Vagunid: 1 + 3 = 4.
Dünamiit: 3.
Rünnak ebaõnnestus!

Dünamiidikaart visatakse ära.

Mängu lõpp: Kui viimane dünamiidikaart on mängitud, mäng lõppeb. **Võidab mängija,** kelle rong on kõige pikem (ehk kellel on kõige rohkem vagunikaarte lokomotiiviga ühendatud).

Viigi korral keeravad mängijad ümber oma esimese vagunikaardi – võidab kõrgema väärtusega kaart.

Kui ka need on võrdsed, võrreldakse teist vagunit jne.

Mängu autorid: Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat ja Julien Seisson

Golden Train

GB

Ages: 6-99 years

Number of players: 2 to 4 players

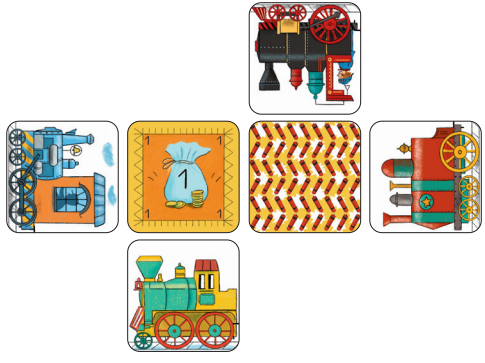
Contents: 58 cards

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**.



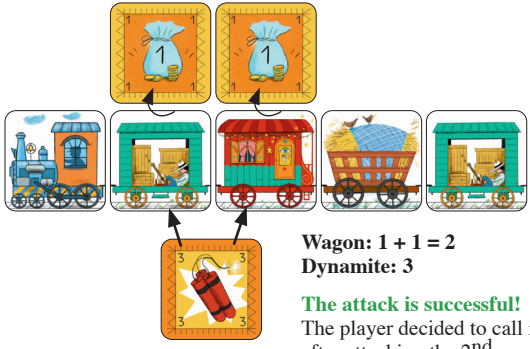
When the active player adds a wagon to their train:
• If that particular wagon is already part of their train, the player can attack an opponent's train. (See below)
• If it isn't already part of their train, the player's turn is over and it is the next player's turn to play.

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.

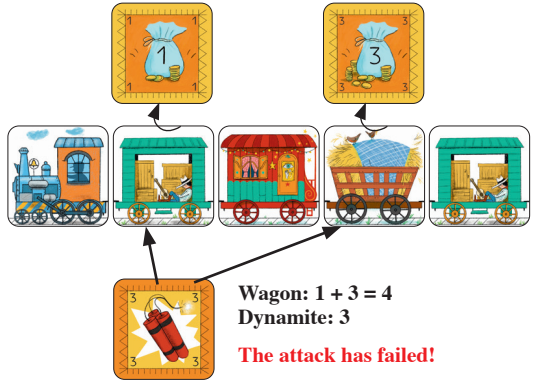
A successful attack:
- If the value of the wagon attacked is less than the value of the attack:
- The player can choose to attack another wagon (on the same opponent's train or a different train): the attack continues.
- The player can choose to cease the attack: the attack is successful!
- If the wagon's 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.



Wagon: 1 + 1 = 2
Dynamite: 3

The attack is successful!
The player decided to call it a day after attacking the 2nd wagon.

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.



Wagon: 1 + 3 = 4
Dynamite: 3

The attack has failed!

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 2nd cards in their trains, and so on...

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

DJECO

Golden Train

RUS

Возраст: 6-99 лет

Кол-во игроков: 2-4 игрока

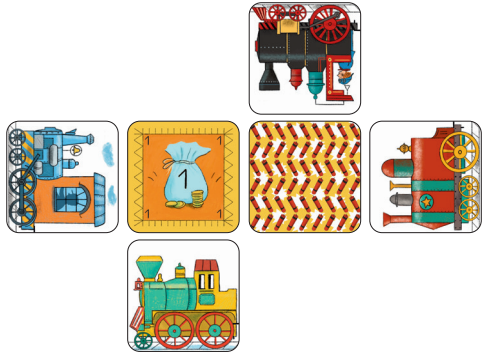
Игровой комплект: 58 карточек

Цель игры: составить самый длинный поезд по окончании партии.

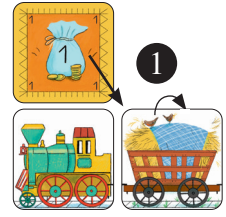
На железных дорогах Дикого Запада все средства хороши: пустите в ход смекалку, чтобы разрушить вагоны соперников и составить самый длинный поезд, не попавшись на глаза шерифу.

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, подвергшуюся 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

DJECO