

6 Dice Train Game

Tartalom: 6 különleges kocka, 1-től 6-ig számozva, különböző vagonok képeivel: mozdony, szerkocsi, három különböző tehervagon és egy fékezőkocsi.



Vonatok balról jobbra a képen: Mozdony(6), Szerkocsi(5), Tartálykocsi(4), Ércszállító(3), Zárt tehervagon(2), Fékezőkocsi(1)

A játék célja: Megtölteni a vonatot a legértékesebb szállítmányokkal, ugyanakkor elkerülni a vonat roncsolódását és a szerelvények elvesztését.

A játék kezdete: Minden játékos dob egy kockával. Az kezd, aki a legmagasabb számot dobta. Az óramutató járása szerint halad a kör tovább.

Egy kör lefolyása: A játékosoknak legalább 3 dobás áll rendelkezésükre. A játékos dob mind a hat kockával, megpróbálva először a mozdonyt kidobni, majd a szerkocsit, és így tovább, ebben a sorrendben. Ha elsőre kidobja a játékos a mozdonyt, félreteszi. Most a szerkocsit próbálja kidobni. Miután ez is sikerült, a tehervagonok következnek. Ha az első dobásban nem szerepel mozdony, a játékosnak mind a hat kockát újra kell dobnia. Ha van egy mozdonya, de nincs szerkocsija, a mozdony kivételével mind az öt kockát újra kell dobnia. Ha a játékos a három dobási lehetőség után sem talál egy mozdonyt, egy szerkocsit és legalább egy tehervagont vagy egy fékezőkocsit, akkor **szerelvényhiánya** lesz és nem kap pontot.

Miután megszerezte a mozdonyt és a szerkocsit, a játékos elkezdheti a tehervagonok gyűjtését. **A tehervagonok és a fékezőkocsi az egyetlen kockák, melyek pontot érnek.**

A mozdonyért és a szerkocsiért soha nem kapunk pontot.

Minden egyes tehervagon a kockán lévő pontszámot éri, tehát a tartálykocsi 4 pontot, az ércszállító vagon 3 pontot, a zárt tehervagon 2 pontot, a fékezőkocsi pedig 1 pontot ér (lásd **Fékezőkocsik** lentebb).



A három dobás alatt a játékosok eldönthetik, mely vagonokat tartják meg és melyik kockákat dobják újra, hogy minél több pontot szerezzenek. Ha egy vagon hozzáadtunk a szerelvényhez, azt a kockát már nem dobhatjuk újra, a **Tehervonatok** esetét kivéve (lásd lentebb). A vonathoz nem adhatunk plusz szerkocsit vagy fékezőkocsit, viszont két mozdony hozzáadható, ezzel ikermozdonyos **Tehervonatot** alkotva (lásd lentebb).

Fékezőkocsik:

A fékezőkocsik speciális vagonok. Habár a fékezőkocsi önmagában csak egy pontot ér, ez lehet a vonat legértékesebb vagonja. Ha egy játékos fékezőkocsit kapcsol a vonatához, az a kör véget ér. Ez azért történik, mert a fékezőkocsi csak a vonat legutolsó vagonja lehet. Ha egy vonathoz fékezőkocsi kapcsolódik, a vonatban lévő tehervagonok értéke (beleértve a fékezőkocsit is) megduplázódik! Elhatározni, hogy egy fékezőkocsit illesszünk-e a vonatához vagy újradobjunk, a mozdonyvezető legfontosabb döntése lehet. Egy vonatnak soha nem lehet több, mint egy fékezőkocsija!

Bónusz vonatok:

A bónusz vonatnak minden vagonból egy (és csakis egy) vagonja van minden fajtából: 1 mozdony, 1 szerkocsi, 1 tartálykocsi, 1 ércszállító vagon, 1 zárt tehervagon és 1 fékezőkocsi. Ez a különleges vonatforma 25 pontot ér (20 plusz 5 bónusz pont).

Tehervonatok:

A mozdonyvezető dönthet úgy is, hogy egy hosszabb (értékesebb) vonatot épít. Miután a játékos megszerezte a mozdonyt és a szerkocsit, egy második mozdony kapcsolható a vonat elejére. Ez megnöveli a vonat erejét és lehetővé teszi a játékosnak, hogy meghosszabbíthassa azt, ezzel több pontot szerezve. Ha egy játékos mind a hat kockát használja, amiből kettő mozdony, egy szerkocsi és három tehervagon, amelyekből egy sem fékezőkocsi (ami véget vetne a körnek), a három tehervagon felvehető és újradobható. A játékosnak emlékeznie kell a vagonok pontszámaira, mielőtt felvenné és újradobná azokat. Ha az újradobott kockák egyike felhasználható, az a vonatba beilleszthető és a használatlan kockák ismét újradobhatóak lesznek. Ha a játékos újra be tudja illeszteni mindhárom vagon, értékük az előző pontszámhoz adódik és a mindhárom újra felvehető és újradobható lesz. Ez addig folytatható, míg a játékos úgy nem dönt, hogy befejezi az újradobást és egy fékezőkocsival lezárja vonatát vagy nem tudja az újradobott kockák egyikét sem felhasználni. Ha egy kockát sem tud kijátszani, ez egy **Vonatroncs** lesz, és a játékos egy pontot sem szerez a vonat hosszától függetlenül!

Példa:

Egy játékos dob a hat kockával és a következőket kapja: 3 zárt tehervagon, 1 fékezőkocsi, 2 szerkocsi. Mivel egyik sem mozdony, mind a hat kockát újra kell dobni, melyek 2 tartálykocsi, 2 mozdony, 1 szerkocsi és 1 fékezőkocsi lesznek. A játékos félreteszi a mozdonyt és hozzáadja a szerkocsit. Most adhat hozzá szerelvényéhez tehervagonokat. A két tartálykocsi egyenként 4 pontot ér, tehát a játékos mindkettőt hozzáadja. Dönthetne most úgy is, hogy a második mozdony hozzáadásával tehervonatot épít, és/vagy a fékezőkocsi rákapcsolásával megduplázza pontjai értékét, ezzel véget vetve a körnek, vagy mindkettőt újradobhatja. A játékos úgy dönt, hogy tehervonatot épít a második mozdony hozzáadásával, és a fékezőkocsit újradobva kap egy zárt tehervagont. A játékos mosolyogva hozzáadja azt a szerelvényéhez és összegzi pontjait. $Tartálykocsi(4)+tartálykocsi(4)+zárt\ tehervagon(2)=10$. Miután mind a hat kockát felhasználta, a három tehervagon felvehető és újradobható lesz, ezzel több kocsit adva az ikermozdonyos tehervonathoz. Ha a játékos bármely dobásánál nem képes felhasználni egyetlen kockát sem, a kör alatt szerzett pontok elvesznek. A játékos dob: ércszállító kocsi, zárt tehervagon, fékezőkocsi. Mindegyik kocka felhasználható lenne a kör befejezéséhez és így 32 pontot szerezhető, de a játékos, kapzsiságtól vezérelve újradobja a fékezőkocsit és egy tartálykocsit kap. Mivel mind a hat kockát felhasználta, a három tehervagon újra felvehető és újradobható. A pontok összesítése után (jelenleg 19) a játékos újradobja a három tehervagont, és kap 1 mozdonyt és 2 szerkocsit! Tragédia! Egy **Vonatroncs**! A körnek vége és ezzel nem kap pontot.

A játék nyertese:

A játékosok minden egyes befejezett vonatért pontot kapnak. A játék akkor ér véget, ha egy játékos összpontszáma eléri legalább a 100 vagy több pontot, és minden játékos egyenlő számú kört játszott. A legtöbb, 100 feletti összpontszámmal rendelkező játékos lesz a győztes!

Alternatív játék:

Az első játékos, aki pontot érő vonatot állít össze, felállít egy csúcspontszámot. Minden játékos részére rendelkezésre áll egy kör, hogy ezt a pontszámot meghaladják. A játékban maradáshoz a játékosoknak több pontot érő vonatot kell összeállítaniuk, mint az utoljára megadott csúcspontszám. Ha egy játékosnak ez nem sikerül, kiesett a játékból! Ha a csúcspontszámot valaki meghaladja, az lesz az új csúcspontszám. Minden, még játékban maradt játékosnak újabb kör áll rendelkezésére, hogy meghaladják az új pontszámot és ne essenek ki. A játék addig folytatódik, míg egy játékos marad. Ez a játékos lesz a nyertes!

Fordítás: X-ta
Szerkesztés, képek: Artax

