

Trézors



Âge : 7 – 99 ans



2 à 4 joueurs



Contenu : 59 cartes.



But du jeu : Récupérer le plus de trésors possible pour cumuler des points de valeur.



Préparation du jeu :

Séparez les cartes «coffre au trésor», «pirate» et «crochet». Mélangez les cartes «coffre» et posez-les en tas, faces cachées, au centre des joueurs. Posez à côté le tas des cartes «crochet».

Chaque joueur choisit un pirate et récupère les 7 cartes correspondantes qu'il garde dans ses mains.

- Les 21 cartes «coffre» représentent 6 types de trésor présents dans le jeu et sont répartis comme suit : 1 x diamant, 2 x pistolet, 3 x bijoux, 4 x couronne, 5 x calice et 6 x pièces d'or. Les étoiles de ces cartes représentent leur valeur : plus un trésor est rare, plus il est précieux.
- Chaque joueur possède 7 cartes «pirate» : 6 qui représentent les 6 types de trésors + une « carte au trésor »
- Les cartes «crochet» font perdre un point de valeur.

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs jouent en même temps.

Alignez les 3 premières cartes «coffre» au centre des joueurs: 2 sont laissées faces cachées, la 3ème est retournée face visible.

Chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes « pirate » et la place, face cachée, devant lui.

Les 2 cartes «coffre» sont retournées faces visibles puis tous les joueurs, en même temps, retournent leur carte « pirate ».

- Si la carte « pirate » d'un joueur est identique à l'une des 3 cartes « coffre », il la récupère et la pose devant lui comme carte gagnée.

Sinon il ne récupère rien.

- Si plusieurs joueurs ont joué la même carte « pirate » et qu'elles sont identiques à l'une des 3 cartes « coffre » dévoilées, c'est le 1er qui tape sur la carte « coffre » convoitée qui la récupère.

NB1 : Si la carte « pirate » d'un joueur est identique à 2 ou 3 cartes « coffre », celui-ci les récupère toutes. Pour 2 joueurs convoitant 2 cartes identiques, chaque joueur prend 1 carte, pour 3 joueurs convoitant 2 cartes identiques, les 2 plus rapides l'emportent.

- **Carte au trésor :** si un joueur joue sa « carte au trésor » il récupère la carte « coffre » dévoilée comportant le trésor le plus précieux. **Attention :** si d'autres joueurs convoitent la même carte « coffre » c'est le premier qui tape dessus qui la récupère. Si le joueur de la « carte au trésor » ne remporte pas la carte « coffre », il pioche 1 carte « crochet ».

NB2 : La « carte au trésor » n'est utilisable qu'une seule fois dans la partie et doit être défaussée après utilisation.

- Si un joueur tape à tort sur une sur carte « coffre » (il est seul à avoir joué sa carte « pirate », ou il se trompe...) il ne gagne pas la carte convoitée et pioche 1 carte « crochet ».

NB3 : Le joueur qui gagne un trésor « pièces d'or » peut immédiatement se défausser d'une de ses cartes « crochet ».

À la fin du tour, les joueurs récupèrent la carte pirate qu'ils viennent de jouer et les cartes « coffre » non récupérées sont défaussées. On recommence à nouveau en alignant 3 nouvelles cartes « coffre » ...

Fin de jeu :

La partie prend fin quand il n'y a plus de carte « coffre ». Les joueurs comptent le nombre d'étoiles présentes sur les cartes gagnées et, le cas échéant, retirent un point par carte « rochet » piochée.

Celui qui a le plus de point de valeur, remporte la partie.

Trézors



Ages: 7 and up



2 to 4 players



Content: 59 cards.



Aim of the game: Collect as much of the treasure as you can to cumulate value points.



Preparing to play:

Separate the "treasure chest", "pirate" and "hook" cards. Shuffle the "chest" cards and place them face down in a pile at the center of the players. Place the pile of "hook" cards next to them.

Each player chooses a pirate and takes the 7 corresponding cards which they keep in their hands.

- The 21 "chest" cards represent the 6 kinds of treasure which are present in the game and are distributed as follows: 1 x diamond, 2 x pistol, 3 x jewelry, 4 x crown, 5 x chalice and 6 x gold coins. The stars of these cards represent their value: The rarer the treasure, the more valuable it is.
- Each player has 7 "Pirate" cards: 6 which represent the 6 kinds of treasures + a "treasure map"
- The "hook" cards make you lose a value point.

How to play:

All the players play at the same time.

Align the first 3 "chest" cards at the center of the players: 2 are left face down; the 3rd one is turned face up.

Each player secretly chooses one of their "pirate" cards and places it face down in front of them.

The 2 "chest" cards are turned face up and then all the players turn over their "pirate" card at the same time.

- If a player's "pirate" card is identical to one of the 3 "chest" cards, they take it and place it in front of them as a won card.

Otherwise they take nothing.

- If several players have played the same "pirate" card and they are identical to one of the 3 revealed "chest" cards, the first one who taps on the desired "chest" card wins it.

NB1: If a player's "pirate" card is identical to 2 or 3 "chest" cards, they win them all. For 2 players who want 2 identical cards, each player takes 1 card, for 3 players who want 2 identical cards, the fastest 2 win them.

- **Treasure map:** if a player plays their "treasure map" they win the revealed "chest" card with the most valuable treasure. Attention: If other players want the same "chest" card, the first one who taps it, wins it. If the player of the "treasure map" does not win the "chest" card, they draw 1 "hook" card.

NB2: The "treasure map" is usable only once in the game and must be discarded after use.

- If a player wrongly taps on a "chest" card (they alone have played their "pirate" card, or they are mistaken...), they do not win the desired card and draw 1 "hook" card.

NB3: The player who wins a "gold coin" treasure may immediately discard one of their "hook" cards.

At the end of the round, the players recover the pirate card that they have just played and the uncollected "chest" cards are discarded. They start all over again by aligning 3 new "chest" cards ...

End of the game:

The game is over when there are no more "chest" cards. The players count the number of stars present on the cards won and, if needed, subtract a point per "hook" card drawn.

The one with the most value points wins the game.

A game by Joan Dufour

DJECO

Trézors



Alter: 7 - 99 Jahre



2 - 4 Spieler



Inhalt: 59 Karten.



Ziel des Spiels: Den größten Schatz ergattern, um Punkte zu sammeln.



Vorbereitung des Spiels: Trennen Sie die Karten in „Schatzkiste“, „Pirat“ und „Piratenhaken“. Die „Schatzkisten“-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte der Spieler gelegt. Daneben kommt der Stapel mit den „Piratenhaken“-Karten.

Jeder Spieler wählt einen Piraten aus, sammelt die 7 entsprechenden Karten und behält sie auf der Hand.

- Die 21 „Schatzkisten“-Karten entsprechen den 6 Schatzarten des Spiels, die folgendermaßen aufgeteilt sind: 1 x Diamant, 2 x Pistole, 3 x Schmuckstück, 4 x Krone, 5 x Kelch und 6 x Goldstücke. Der Wert der Karten ist mit Sternen angegeben: je seltener, umso kostbarer ist ein Schatz.
- Jeder Spieler besitzt 7 „Piraten“-Karten: 6 Karten, die die 6 Schatzarten darstellen, und eine „Schatzkarte“
- Bei „Piratenhaken“-Karten wird ein Punkt von der Wertung abgezogen.

Spielablauf:

Alle Spieler spielen gleichzeitig.

Die ersten drei „Schatzkisten“-Karten werden in der Mitte aufgereiht. 2 bleiben verdeckt, die dritte Karte wird aufgedeckt.

Jeder Spieler wählt heimlich eine seiner „Piraten“-Karten und legt sie verdeckt vor sich hin.

Die beiden „Schatzkisten“-Karten werden aufgedeckt und nun drehen alle Spieler gleichzeitig ihre „Piraten“-Karte um.

- Wenn die „Piraten“-Karte eines Spielers mit einer der drei „Schatzkisten“-Karten identisch ist, nimmt der Spieler sie an sich und legt sie als gewonnene Karte vor sich hin.

Falls keine Karte identisch ist, gewinnt der Spieler auch keine Karte.

- Wenn mehrere Spieler die gleiche „Piraten“-Karte ausgespielt haben und diese mit einer der 3 offenliegenden „Schatzkisten“-Karten identisch sind, nimmt der Spieler sie an sich, der als Erster auf die umkämpfte „Schatzkisten“-Karte klopft.

Anmerkung 1: Wenn die „Piraten“-Karte eines Spielers mit 2 oder 3 „Schatzkisten“-Karten identisch ist, nimmt dieser Spieler alle Karten an sich. Wenn 2 Spieler 2 identische Karten nehmen dürfen, nimmt jeder Spieler 1 Karte. Wenn 3 Spieler 2 identische Karten nehmen dürfen, bedienen sich die zwei Spieler, die am schnellsten sind.

- Schatzkarte: Wenn ein Spieler seine „Schatzkarte“ spielt, nimmt er die aufgedeckte „Schatzkisten“-Karte mit dem wertvollsten Schatz an sich. Achtung: Wenn andere Spieler die gleiche „Schatzkisten“-Karte haben wollen, bekommt sie der Spieler, der als Erster daraufklopft. Wenn ein Spieler die „Schatzkarte“ spielt und die „Schatztruhen“-Karte nicht bekommt, zieht er eine „Piratenhaken“-Karte.

Anmerkung 2: Die „Schatzkarte“ darf in der Partie nur einmal verwendet werden und wird danach abgeworfen.

- Wenn ein Spieler beim Klopfen auf die „Schatzkisten“-Karte einen Fehler macht (z. B. er spielt als einziger die „Piraten“-Karte aus oder irrt sich etc.), erhält er die gewünschte Karte nicht und zieht stattdessen 1 „Piratenhaken“-Karte.

Anmerkung 3: Der Spieler, der den Schatz „Goldstücke“ bekommt, kann sofort eine seiner „Piratenhaken“-Karten abwerfen.

Am Ende der Runde holen sich die Spieler wieder ihre soeben ausgespielte „Piraten“-Karte, und die übriggebliebenen „Schatzkisten“-Karte werden abgeworfen. Das Spiel geht weiter, indem man 3 neue „Schatzkisten“-Karten aufreht usw.

Ende des Spiels:

Wenn keine „Schatzkisten“-Karte mehr übrig ist, ist das Spiel zu Ende. Die Spieler zählen die Sterne auf den gewonnen Karten und ziehen gegebenenfalls für jede gezogene „Piratenhaken“-Karte einen Punkt ab. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Ein Spiel von Joan Dufour

DJECO

Trézors



Edad: de 7 a 99 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 59 cartas.



Objetivo del juego: recuperar la mayor cantidad de tesoros posible para acumular puntos.



Preparación del juego: Separar las cartas «cofre del tesoro», «pirata» y «garfio». Mezclar las cartas «cofre» y colocarlas en una pila boca abajo en el centro de la mesa. Colocar las cartas «garfio» al lado de la pila. Cada jugador elige un pirata y recupera las 7 cartas correspondientes que guardará en sus manos.

- Las 21 cartas «cofre» representan los 6 tipos de tesoro que contiene el juego y se reparten como sigue: 1 carta «diamante», 2 cartas «pistola», 3 cartas «joyas», 4 cartas «corona», 5 cartas «cáliz» y 6 cartas «monedas de oro». Las estrellas de las cartas representan su valor: cuanto más raro es un tesoro, más valioso es.
- Cada jugador tiene 7 cartas «pirata»: 6 que representan los 6 tipos de tesoro + una «carta del tesoro».
- Las cartas «garfio» hacen perder un punto.

Desarrollo del juego:

Todos los jugadores juegan al mismo tiempo.

Colocar en línea las tres primeras cartas «cofre» en el centro de la mesa: dos cartas boca abajo y la tercera boca arriba.

Cada jugador elige en secreto una de sus cartas «pirata» y la coloca boca abajo delante suyo. Se le da la vuelta a las dos cartas «cofre» para que queden boca arriba y, a continuación, todos los jugadores simultáneamente deberán mostrar su carta «pirata».

- Si la carta «pirata» de un jugador es idéntica a una de las tres cartas «cofre», el jugador la recupera y la coloca delante de él como carta ganada. En caso contrario, no recupera nada.

- Si la carta «pirata» de un jugador es idéntica a una de las tres cartas «cofre», el jugador la recupera y la coloca delante de él como carta ganada. En caso contrario, no recupera nada.
- Si varios jugadores han jugado la misma carta «pirata» y dicha carta es idéntica a una de las tres cartas «cofre» destapadas, el primer jugador que toque la carta «cofre» deseada es quien la recupera.

NOTA 1: Si la carta «pirata» de un jugador es idéntica a dos o tres cartas «cofre», este jugador las recupera todas. En caso de que dos jugadores deseen dos cartas idénticas, cada jugador cogerá una carta. En caso de que tres jugadores deseen dos cartas idénticas, los dos jugadores más rápidos serán quienes se las lleven.

- **Carta del tesoro:** si un jugador juega su “carta del tesoro” recuperará la carta «cofre» destapada que contenga el tesoro más valioso. Atención: si otros jugadores desean la misma carta «cofre», el primer jugador que toque la carta deseada será quien la recupere. Si el jugador de la «carta del tesoro» no se lleva la carta «cofre», deberá robar una carta «garfio».

NOTA 2: la «carta del tesoro» solamente puede utilizarse una vez en la partida y el jugador deberá desprenderse de ella tras su uso.

- Si un jugador toca por error una carta “«cofre» (es el único que juega su carta «pirata» o se equivoca...) no gana la carta deseada y deberá robar una carta «garfio».

NOTA 3: el jugador que gane un tesoro «monedas de oro» podrá deshacerse inmediatamente de una de sus cartas «garfio».

Al acabar la vuelta, los jugadores recuperan la carta «pirata» que acaban de jugar y se retiran las cartas «cofre» no recuperadas. Se inicia de nuevo el juego colocando en línea tres nuevas cartas «cofre».

Fin del juego:

La partida acaba cuando no quedan más cartas «cofre». Los jugadores cuentan el número de estrellas presentes en las cartas ganadas y, si es su caso, descuentan un punto por cada carta «garfio» robada. Gana la partida el jugador que tiene más puntos.

Trézors



Età: 7 – 99 anni



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 59 carte.



Scopo del gioco: recuperare la maggior quantità possibile di tesoro per accumulare punti di valore.



Preparazione del gioco:

Separare le carte "scrigno del tesoro", "pirata" e "uncino". Mischiare le carte "forziere" e impilarle come mazzo, a faccia coperta, al centro dei giocatori. Disporre a lato il mazzo di carte "uncino".

Ogni giocatore sceglie un pirata e recupera le 7 carte corrispondenti che terrà in mano.

- Le 21 carte "forziere" rappresentano 6 tipi di tesoro presenti nel gioco e ripartiti nel modo seguente: 1 x diamante, 2 x pistola, 3 x gioielli, 4 x corona, 5 x calice e 6 x monete d'oro. Le stelle raffigurate su queste carte ne simboleggiano il valore: più un tesoro è raro, più è prezioso.
- Ogni giocatore possiede 7 carte "pirata": 6 che rappresentano i 6 tipi di tesoro + una "mappa del tesoro".
- Le carte "uncino" fanno perdere un punto di valore.

Svolgimento del gioco:

Tutti i giocatori giocano contemporaneamente.

Allineare le prime 3 carte "forziere" al centro dei giocatori: 2 vengono lasciate a faccia coperta, mentre la 3^a viene girata con la faccia scoperta.

Ogni giocatore sceglie segretamente una delle sue carte "pirata" e la pone coperta davanti a sé.

Le 2 carte "forziere" vengono girate con le facce scoperte. Tutti i giocatori quindi girano la loro carta "pirata" allo stesso tempo.

- Se la carta "pirata" di un giocatore è identica a una delle 3 carte "forziere", il giocatore la prende e la colloca davanti a sé come carta vinta. In caso contrario, non prende nulla.
- Se più giocatori hanno giocato la stessa carta "pirata" e queste carte sono identiche a una delle 3 carte "forziere" scoperte, sarà il 1^o giocatore che batte la mano sulla carta "forziere" desiderata a prendere la carta.

N.B.1: se la carta "pirata" di un giocatore è identica a 2 o 3 carte "forziere", sarà questo giocatore a prendere tutte le carte. Se 2 giocatori desiderano 2 carte identiche, ogni giocatore prende 1 carta. Se invece 3 giocatori desiderano 2 carte identiche, saranno i 2 giocatori più veloci a prendere le carte.

• **Mappa del tesoro:** se un giocatore gioca la sua "mappa del tesoro", recupera la carta "forziere" scoperta con il tesoro più prezioso. Attenzione: se altri giocatori desiderano la stessa carta "forziere", sarà il primo giocatore che batte la mano sulla carta a prenderla. Se il giocatore della "mappa del tesoro" non vince la carta "forziere", pesca 1 carta "uncino".

N.B.2: durante la partita, la "mappa del tesoro" può essere usata una sola volta e deve essere scartata dopo l'utilizzo.

• Se un giocatore batte la mano per sbaglio su una carta "forziere" (è l'unico ad aver giocato la sua carta "pirata" o ha commesso un errore...), non vince la carta desiderata e pesca 1 carta "uncino".

N.B.3: il giocatore che vince un tesoro "monete d'oro" può immediatamente scartare una delle sue carte "uncino".

Alla fine del turno, i giocatori recuperano la carta pirata che hanno appena giocato. Le carte "forziere" non recuperate vengono scartate. Quindi si ricomincia di nuovo allineando 3 nuove carte "forziere"...

Fine del gioco

La partita finisce quando non ci sono più carte "forziere". I giocatori contano il numero di stelle presenti sulle carte vinte e, all'occorrenza, tolgono un punto per ogni carta "uncino" pescata.

Chi ha più punti di valore vince la partita.

Un gioco di Joan Dufour

DJECO

Trézors



Idade: 7 – 99 anos



2 a 4 jogadores



Conteúdo: 59 cartas.



Objetivo do jogo: Reunir o maior número possível de tesouros a fim de acumular pontos.



Preparação do jogo:

Separe as cartas “cofre do tesouro”, “pirata” e “gancho”. Baralhe as cartas “cofre” e coloque-as num monte, com as faces viradas para baixo, no centro, entre os jogadores. Coloque ao lado o monte das cartas “gancho”. Cada jogador seleciona um pirata e tira as 7 cartas correspondentes, as quais guarda consigo.

- As 21 cartas “cofre” representam 6 tipos de tesouros presentes no jogo, os quais são divididos do seguinte modo: 1 x diamante, 2 x pistola, 3 x jóias, 4 x coroa, 5 x cálice e 6 x peças de ouro. As estrelas destas cartas representam o seu valor: quanto mais raro for um tesouro, mais valioso é.
- Cada jogador possui 7 cartas “pirata”: 6 que representam os 6 tipos de tesouros + uma “carta de tesouro”.
- As cartas “gancho” fazem perder um ponto

Desenrolar do jogo:

Todos os jogadores jogam ao mesmo tempo.

Alinhe as 3 primeiras cartas “cofre” ao centro, entre os jogadores: 2 são deixadas com as faces ocultas, a 3.ª é colocada com a face visível.

Cada jogador seleciona secretamente uma das suas cartas “pirata” e coloca-a, com a face virada para baixo, à sua frente.

As 2 cartas “cofre” são viradas, ficando com as faces visíveis e, depois, todos os jogadores viram simultaneamente a sua carta “pirata”.

- Se a carta “pirata” de um jogador for igual a uma das 3 cartas “cofre”, retira-a colocando-a na sua frente como uma carta ganha.

Caso contrário, não ganha nada.

- Se vários jogadores tiverem jogado a mesma carta “pirata” e se forem iguais a uma das 3 cartas “cofre” reveladas, é o 1.º jogador que tocar na carta “cofre” cobiçada que a ganha.

N. B. 1: Se a carta “pirata” de um jogador for igual a 2 ou 3 cartas “cofre”, este ganha-as todas; se 2 jogadores cobiçarem 2 cartas iguais, cada jogador retira 1 carta; se 3 jogadores cobiçarem 2 cartas iguais, ganham-nas dois mais rápidos.

- **Carta do tesouro:** Se um jogador jogar a sua “carta do tesouro”, este ganha a carta “cofre” revelada que contém o tesouro mais precioso. Atenção: Se outros jogadores cobiçarem a mesma carta “cofre”, é o primeiro que lhe tocar que a ganha. Se o jogador da “carta do tesouro” não ganhar a carta “cofre”, retira do monte uma carta “gancho”.

N.B.2: A “carta do tesouro” só pode ser utilizada uma vez durante a partida, devendo ser descartada após a sua utilização.

- Se um jogador tocar erradamente numa carta “cofre” (foi o único que jogou a sua carta “pirata”, ou enganou-se...) não ganha a carta cobiçada e retira do monte uma carta “gancho”.

N.B. 3: O jogador que ganhar um tesouro “moedas de ouro” pode imediatamente descartar uma das suas cartas “gancho”.

No final da volta, os jogadores ganham a carta pirata que tiverem acabado de jogar e as cartas “cofre” não ganhas são descartadas. Recomeça-se o jogo alinhando novamente 3 cartas “cofre”...

Fim do jogo:

O jogo termina quando já não houver mais cartas “cofre”. Os jogadores contam o número de estrelas das cartas ganhas e, se for o caso, retiram um ponto por cada carta “gancho”.

Ganha a partida o jogador que totalizar o maior número de pontos.

Um jogo de Joan Dufour

DJECO

Trézors



Leeftijd: 7 – 99 jaar



2 tot 4 spelers



Inhoud: 59 kaarten.



Doel van het spel: zo veel mogelijk schatten verzamelen om zo veel mogelijk waardepunten te verkrijgen.



Vorbereiding van het spel:

Scheid de schatkist-, piraat- en haakkaarten van elkaar. Schud de schatkistkaarten en leg deze met de plaatjes naar beneden tussen de spelers. Leg de stapel met haakkaarten ernaast. Iedere speler kiest een piraat, verzamelt de 7 bijbehorende kaarten en houdt deze in zijn hand.

- De 21 schatkistkaarten stellen de 6 soorten schatten voor die zich in het spel bevinden en als volgt verdeeld zijn: 1 x diamant, 2 x pistool, 3 x sieraden, 4 x kroon, 5 x beker en 6 x goudstukken. De sterren van deze kaarten geven hun waarde weer: hoe zeldzamer de schat, hoe waardevoller deze is.
- Elke speler heeft 7 piraatkaarten: 6 die de 6 soorten schatten voorstellen en één schatkaart.
- De haakkaarten veroorzaken 1 punt verlies.

Verloop van het spel:

Alle spelers spelen tegelijkertijd.

Leg de 3 eerste schatkistkaarten naast elkaar tussen de spelers: 2 met de plaatjes naar beneden en de 3e met het plaatje zichtbaar.

Elke speler kiest in het geheim een van zijn piraatkaarten en plaatst deze voor zich met het plaatje naar beneden. De 2 schatkistkaarten worden omgedraaid zodat de afbeeldingen zichtbaar worden en de spelers draaien tegelijkertijd hun piraatkaart om.

- Als de piraatkaart van een speler overeenkomt met een van de 3 schatkistkaarten, dan pakt hij deze en legt de kaart voor zich neer als een gewonnen kaart.

Komt de kaart niet overeen, dan wordt er geen kaart gepakt.

- Als meerdere spelers dezelfde piraatkaart hebben gespeeld en als deze overeenkomen met één van de 3 omgedraaide schatkistkaarten, mag degene die als eerste op de schatkistkaart tikt de kaart pakken.

Opmerking 1: als de piraatkaart van een speler identiek is aan 2 of 3 schatkistkaarten, krijgt deze speler alle kaarten. Als er 2 spelers zijn met 2 identieke kaarten, mag elke speler 1 kaart pakken. Hebben 3 spelers een kaart die overeenkomt met 2 kaarten, dan krijgen de 2 snelste spelers een kaart.

- Schatkaart: als een speler zijn schatkaart speelt, krijgt hij de schatkistkaart met de meest waardevolle schat. Let op: als andere spelers dezelfde schatkistkaart hebben, mag degene die als eerste op de kaart tikt deze pakken. Als de speler van de schatkaart de schatkistkaart niet krijgt, moet hij 1 haakkaart uit de pot pakken.

Opmerking 2: de schatkaart mag maar 1 keer in het spel worden gebruikt en moet na gebruik worden weggelegd.

- Als een speler onterecht op een schatkistkaart tikt (hij is de enige speler die zijn piraatkaart heeft gespeeld of hij vergist zich) wint hij de kaart niet en moet hij 1 haakkaart uit de pot pakken.

Opmerking 3: de speler die een schat met goudstukken wint, mag direct een van zijn haakkaarten wegleggen.

Aan het einde van de ronde pakken de spelers de piraatkaart die ze hebben gespeeld en worden de schatkistkaarten die niet zijn opgepakt, weggelegd. Dan worden er weer 3 nieuwe schatkistkaarten neergelegd ...

Einde van het spel:

Het spel eindigt wanneer er geen schatkistkaarten meer zijn. De spelers tellen het aantal sterren op de gewonnen kaarten en verminderen dit, indien nodig, met één punt per haakkaart. Degene met de meeste waardepunten heeft gewonnen.

Een spel van Joan Dufour

DJECO

Trézors



Ålder: 7 – 99 år



2 till 4 spelare



Innehåll: 59 kort.



Spelets mål: Att få så många skatter som möjligt för att samla värdepoäng.



Spelförberedelser:

Separera korten "skattkista", "pirat" och "krok". Blanda korten "skattkista" och lägg dem i en hög med framsidan nedåt mitt på bordet. Lägg högen med korten "krok" vid sidan om.

Varje spelare väljer en pirat, tar upp de 7 kort som hör till piraten och sparar dem på handen.

- De 21 korten med skattkista visar 6 olika typer av skatter som finns med i spelet: 1 x diamanter, 2 x pistol, 3 x smycken, 4 x krona, 5 x bägare och 6 x guldmynt. Stjärnorna på korten visar vilket värde de har: en sällsynt skatt är mer värdefull.
- Varje spelare har 7 piratkort: 6 som visar de 6 olika typerna av skatter + 1 med en skattkarta.
- Ett kort med en krok innebär att man förlorar ett värdepoäng.

Så här spelas spelet:

Alla spelare spelar på samma gång.

Lägg upp de 3 första skattkistekorten på en rad mitt mellan spelarna. 2 läggs med framsidan nedåt, det 3:e läggs med framsidan synlig.

Varje spelare väljer ett av sina piratkort och lägger det framför sig med framsidan dold.

De 2 övriga korten med skattkista vänds så att framsidan blir synlig och sedan vänder alla spelarna samtidigt på sitt piratkort.

- Om en spelares piratkort visar samma skatt som ett av de 3 skattkistekorten, tar hen upp det och lägger det framför sig som ett vunnet kort.

Annars får spelaren inget kort alls.

- Om flera spelare har spelat piratkort som visar samma skatt som ett av de 3 skattkistekorten blir det den första som knackar på skattkistan som alla vill ha som vinner skatten.

OBS 1: Om en spelares piratkort är identiskt med 2 eller 3 av korten med skattkista får hen ta upp alla. Om 2 spelare vill ha 2 identiska kort tar varje spelare 1 kort. Om 3 spelare vill ha 2 identiska kort blir det de 2 snabbaste som får dem.

- Skattkarta: Om en spelare spelar ut sin skattkarta tar hen upp det skattkistekort som visas, som har den mest värdefulla skatten. Observera: Om andra spelare vill ha samma kort blir det den som knackar först på det som får det. Om spelaren med skattkartan inte vinner skattkistan får hen istället ta upp en krok.

OBS 2: Kortet med skattkarta kan bara användas en gång i varje spelomgång och måste tas bort efter att det har använts.

- Om en spelare av misstag knackar på en skattkista (hen är den enda som har spelat ett piratkort som visar samma skatt som skattkistekortet eller hen knackar på fel kort) vinner hen inte kortet utan får istället ta upp en krok.

OBS 3: Spelaren som vinner en skatt med "guldmynt" kan omedelbart göra sig av med en av sina krokar.

Efter varje spelomgång tar spelarna tillbaka piratkortet som de lagt ut och skattkistorna som inte plockats upp läggs åt sidan. Därefter börjar man om på nytt genom att lägga ut 3 nya skattkistekort ...

Spelets slut:

Spelet är slut när det inte finns fler skattkistekort att lägga ut. Spelarna räknar antalet stjärnor som finns på de vunna korten och tar bort ett poäng per krok som dragits.

Vinnaren är den som har flest värdepöäng.

Ett spel av Joan Dufour

DJECO

Trézors



Alder: Fra 7 til 99 år



Fra 2 til 4 spillere



Indhold: 59 kort.



Spillets formål: At vinde flest mulige skatte for at få så mange point som muligt.



Forberedelse af spillet:

Kortene sorteres i 3 bunker: skattekister, pirater og piratkløer.

Skattekistekortene blandes og lægges i en bunke med billedsiden nedad midt på bordet. Bunken med piratkløerne lægges ved siden af.

Hver spiller vælger en pirat og finder de i alt 7 kort med denne pirat. Kortene holdes i hånden.

- De 21 skattekistekort omfatter 6 forskellige slags skatte: 1 diamant, 2 pistoler, 3 smykker, 4 kroner, 5 pokaler og 6 guldmønter. Stjernerne på kortene viser deres værdi: jo sjældnere skatten er, jo højere værdi har den.
- Hver spiller har 7 piratkort: 6 af dem repræsenterer de 6 forskellige skatte, og 1 repræsenterer et skattekort.
- Piratklo-kortene trækker 1 point fra.

Spillets forløb:

Alle spillere spiller samtidigt.

De 3 første kort i skattekistebunken lægges ved siden af hinanden mellem spillerne: 2 af kortene lægges med billedsiden nedad, og det 3. kort vendes om, så billedsiden er synlig.

Hver spiller udvælger i hemmelighed et piratkort og lægger det foran sig med billedsiden nedad.

De 2 skattekistekort med billedsiden nedad vendes om, så billedsiden nu er synlig, og derefter vender alle spillere deres piratkort om på samme tid.

- Hvis et piratkort svarer til et af de 3 skattekistekort, vinder spilleren skattekistekortet og må lægge det foran sig. Hvis ikke, vinder man ingenting.

- Hvis flere spillere har piratkort, som er mage til hinanden og svarer til et af de 3 skattekestekort på bordet, er det den spiller, som først banker på skattekestekortet, som vinder det.

NB1: Hvis et piratkort svarer til 2 eller 3 skattekestekort, vinder spilleren dem alle sammen. Hvis der er 2 spillere, som begge står til at vinde de samme 2 kort, får hver spiller 1 kort. Hvis der er 3 spillere, som står til at vinde de samme 2 kort, vinder de 2 hurtigste spillere 1 kort hver.

- **Skattekort:** Hvis en spiller vælger at spille sit skattekort, vinder han eller hun skattekestekortet med den højeste værdi. Bemærk: Hvis nogle af de andre spillere også står til at vinde omtalte skattekestekort, er det den spiller, som først banker på kortet, som vinder det. Hvis det ikke lykkes for spilleren med skattekestekortet at vinde skattekestekortet, får vedkommende et piratklo-kort.

NB2: Skattekestekortet kan kun bruges 1 gang i hvert spil og lægges væk efter brug.

- Hvis en spiller kommer til at banke på et skattekestekort ved en fejl (f.eks. hvis spilleren er den eneste, som har spillet et bestemt piratkort eller tager fejl...), vinder vedkommende ikke kortet, men får et piratklo-kort.

NB3: En spiller, som vinder en guldmønt, må straks lægge et af sine piratklo-kort væk.

Når omgangen er slut, samler spillerne deres piratkort op igen, og skattekestekortene midt på bordet, som ingen har vundet, lægges væk. Herefter begynder man på ny med at lægge 3 nye skattekestekort frem...

Spillets afslutning:

Spillet slutter, når der ikke er flere skattekestekort tilbage. Spillerne tæller antallet af stjerner på de vundne kort og trækker 1 point for hvert piratklo-kort fra.

Den, som har flest point, vinder spillet.

Et spil af Joan Dufour

DJECO

Trézors



Возраст: 7-99 лет



2-4 игрока



В комплекте:
59 карточек.



Цель игры: собрать как можно больше сокровищ, чтобы заработать очки.



Подготовка к игре

Разделите карточки «сундук», «пират» и «крюк». Перемешайте карточки «сундук» и выложите их стопкой лицевой стороной вниз в центре между игроками. Рядом положите стопку карточек «крюк». Каждый игрок выбирает себе пирата, берет 7 соответствующих карточек и держит их в руках.

- В комплект входит 21 карточка «сундук». На них изображены 6 видов сокровищ игры: 1 алмаз, 2 пистолета, 3 украшения, 4 короны, 5 чаш, 6 золотых монет. Количество звезд на карточках означает их стоимость (количество очков): чем реже сокровище, тем выше оно ценится.
- На руках у каждого игрока находится по 7 карточек «пират»: 6 из них представляют 6 видов сокровищ, а седьмая — карту сокровищ.
- Карточки «крюк» забирают одно очко.

Ход игры

Все игроки выполняют ход одновременно.

Выложите 3 первые карточки «сундук» в ряд в центре между игроками: 2 карточки — лицевой стороной вниз, а третью — лицевой стороной вверх.

Каждый игрок кладет перед собой одну из своих карточек «пират» лицевой стороной вниз, не показывая ее остальным.

Откройте 2 закрытые карточки «сундук», а затем все игроки должны одновременно открыть свою карточку «пират».

- Если у одного игрока карточка «пират» совпала с одной из трех карточек «сундук», он забирает ее и кладет перед собой. В противном случае он ничего не забирает.

- Если несколько игроков сходили одинаковой карточкой «пират» и она совпала с одной из трех открытых карточек «сундук», то эту карточку «сундук» получает игрок, который первым ударит по ней.

Примечание 1. Если карточка «пират» одного игрока совпала с двумя или тремя карточками «сундук», он забирает их все. Если на 2 одинаковые карточки претендуют 2 игрока, каждый из них забирает по одной карточке. Если на 2 одинаковые карточки претендуют 3 игрока, то они достанутся двум самым быстрым из них.

- **Карта сокровищ:** если игрок сходил «картой сокровищ», он забирает себе карточку «сундук» с самым ценным сокровищем. Внимание! Если на эту карточку «сундук» претендуют и другие игроки, она достанется тому, кто первым ударит по ней. Если игрок, сходивший «картой сокровищ», не смог забрать карточку «сундук», он берет 1 карточку «крюк».

Примечание 2. Игрок может сходить «картой сокровищ» только один раз за партию, а затем она выходит из игры.

- Если игрок ошибочно ударит по карточке «сундук» (на эту карточку претендует он один, или он что-то перепутал), то вместо «сундука» он берет 1 карточку «крюк».

Примечание 3. Игрок, заработавший сокровище «золотые монеты», может сразу сбросить одну из своих карточек «крюк».

В конце хода игроки забирают свои выложенные карточки «пират», а оставшиеся карточки «сундук» выходят из игры. Затем в центр выкладывают 3 новые карточки «сундук».

Конец партии

Партия заканчивается, когда карточек «сундук» больше не осталось. Игроки подсчитывают количество звезд (очков) на заработанных карточках и при необходимости вычитают по одному очку за каждую взятую карточку «крюк».

В партии побеждает игрок, набравший больше всех очков.

Автор игры: Жоан Дюфур

DJECO