

# Trézors

DJ05183

**Игра за 2 до 4 деца над 7 години**

**Съдържание:** 59 карти

**Цел на играта:** съберете колкото е възможно по-голямо съкровище за да наберете повече точки.



**Подготовка:** Отделете картите „сандък“, „пират“ и „кука“. Разбъркайте картите „сандък“ и ги поставете с лицето надолу като колода в средата между играчите. Поставете до тях колодата карти „кука“.

Всеки играч си избира един пират и взема съответни седем карти, които държи в ръката си.

- Картите „сандък“ представляват 6 вида съкровища, които са в играта и са разпределени както следва: 1 x диаманти, 2 x пистолети, 3 x бижута, 4 x корони, 5 x бокала и 6 златни монети. Звездичките върху тези карти обозначават тяхната стойност – колкото по-рядко е съкровището, толкова по-висока е тя.
- Всеки играч има 7 карти „пират“: 6, които представляват шестте различни съкровища, плюс една „карта на съкровището“. Картите „кука“ отнемат една точка.

## Ход на играта

Всички играчи играят едновременно.

Сложете първите 3 карти „сандък“ в редица между играчите като две са с лицето надолу, а третата – с лицето нагоре.

Всеки един играч поставя пред себе си една от своите карти „пират“ с лицето надолу без да я показва на другите.

Обърнете двете закрити карти „сандък“, а след това всички играчи трябва да обърнат своята карта „пират“.

- Ако при някой от играчите картата „пират“ съответства с някоя от трите карти „сандък“ той я взима и я поставя пред себе си. В противен случай не взима нищо.

- Ако няколко играчи имат еднаква карта „пират“, която съвпада с една от трите карти я взима този играч, който пръв удари по нея.

Забележка 1: Ако картата „пират“ на даден играч съвпада с 2 или 3 карти „сандък“ той ги взима всичките. Ако за 2 еднакви карти претендират двама играчи всеки взима по една карта. Ако за две карти претендират 3 играчи печелят първите двама, които са най-бързи.

- **Карта на съкровищата:** ако играчът е играл с тази карта той взима картата „сандък“ с най-ценното съкровище. Внимание! Ако за тази карта „сандък“ претендират и други играчи ще я получи този, който първи удари по нея. Ако играч, играл с „карта на съкровищата“ не успее да вземе картата „сандък“ взима карта „кука“.

Забележка 2: Играчът може да играе само един път за дадена игра с „карта на съкровищата“, след което тя излиза от играта.

- Ако играч погрешно удари по карта „сандък“ (само той претендира за този сандък, или нещо се е объркал) вместо тази карта взима карта „кука“.

Забележка 3: Играч, спечелил съкровище „златни монети“ може веднага да изхвърли една от своите карти „кука“.

В края на всеки кръг играчите си прибират своите карти „пират“, а останалите карти „сандък“ излизат от играта. В центъра на масата се поставят 3 нови карти „сандък“.

### **Край на играта**

Играта свършва, когато няма повече карти „сандък“. Играчите пресмятат броя на точките (звездичките) на спечелените от тях карти и ако е необходимо изваждат по една точка за всяка взета карта „кука“.

**Печели този, който има най-много точки.**

Автор Joan Dufour