

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 joias, 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