



Djeco kártyajáték: **TRÉZORS** - Kincsgyűjtés

Cikkszám: **DJ05183**

**Ajánlott életkor:** 7-99 éves korig

**Játékosok száma:** 2-4 fő

**A doboz tartalma:** 59 kártya (21 „kincsesláda”, 28 „kalóz” és 10 „kampó” kártya)

**A játék célja:** a kincsek megszerzésével a legtöbb pontot gyűjteni.

#### **Előkészületek:**

Válogassuk külön a „kincsesláda”, „kalóz” és „kampó” kártyákat. A „kincsesláda” kártyákat keverjük jól össze és helyezzük pakliban, képpel lefelé fordítva az asztal közepére. Tegyük mellé a „kampó” kártyákat másik paklit képezve.

Ezután osszuk ki a „kalóz” kártyákat. Minden játékos válasszon egy színt, és kapja meg a hozzá tartozó 7 kártyát. A kártyalapokat a játékosok a kezükben tartják.

- A „kincsesláda” pakli tartalmaz 21 kártyalapot 6 féle kincssel: 1x gyémánt, 2x pisztoly, 3x gyűrű, 4x korona, 5x kehely és 6x aranyérme. A kártyákon csillagok jelzik a kincs értékét (a ritkább kincs sokkal értékesebb).

- A játékosok kezében a 7 db „kalóz” kártya 6 féle „kincsesláda” kártyát + egy „kincs-térkép” kártyát tartalmaz.

- A játék közben begyűjtött "kampó" kártyák a játék végén csökkentik a pontokat.

#### **A játék menete:**

Minden játékos egyszerre játszik. Az egyik játékos a "kincsesláda" pakliból a felső 3 kártyát a játéktér közepére teszi: kettőt képpel lefelé, a harmadikat pedig képpel felfelé fordítva.

Minden játékos titkosan kiválasztja az egyik "kalóz" kártyáját és elhelyezi maga előtt képpel lefelé fordítva. Középen a két "kincsesláda" kártyát felfelé fordítják, majd a játékosok is egyszerre felfedik a letett "kalóz" kártyájukat.

- Ha a játékos "kalóz" kártyája megegyezik a 3 "kincsesláda" kártya valamelyikével elveszi, és maga előtt gyűjti megnyert kártyaként. Ha nincs egyezés, semmit sem kap a játékos.

- Ha több játékos ugyanazt a "kalóz" kártyáját játssza ki, és az megegyezik a 3 kiterített "kincsesláda" kártya egyikével akkor, aki elsőként megérinti az azonos "kincsesláda" kártyát, megnyeri azt.

#### **Megjegyzés 1:**

- Amikor egy játékos "kalóz" kártyája egyezik meg a 2 vagy 3 "kincsesláda" kártyával, akkor megnyeri mindet.
- Ha 2 játékos azonos kártyát játszott ki, és két megegyező "kincsesláda" kártya van akkor, mindkét játékos 1-1 lapot nyer.
- Ha 3 játékos azonos kártyát játszott ki akkor, a két gyorsabb nyeri meg a megérintett lapot.
- Ha a „kincs-térkép” kártyáját játssza ki a játékos, akkor a legértékesebb "kincsesláda" kártyát nyeri meg.

***Figyelem:*** ha a többi játékos ugyanazt a „kincsesláda" kártyát akarja megszerezni, akkor az nyeri meg, aki először megérinti a lapot. Ha a "kincs-térkép"-et kijátszó játékosnak nem sikerül megnyernie a "kincsesláda" kártyát, akkor húznia kell 1 "kampó" kártyát.

#### **Megjegyzés 2:**

A "kincs-térkép" csak egyszer használható a játékban, és használat után külön kell tenni.

- Ha egy játékos tévesen érint meg egy "kincsesláda" kártyát (nem játszotta azt a "kalóz" kártyáját, vagy tévedett...), nem nyeri meg a kártyát és húznia kell 1 "kampó" kártyát.

#### **Megjegyzés 3:**

Az a játékos, aki "aranyérme" kincset nyer, azonnal visszateheti az egyik "kampó" kártyáját a pakliba.

A játszma végén a játékosok visszaveszik kijátszott „kalóz” kártyáikat a kezükbe, és a be nem gyűjtött "kincsesláda" kártyákat dobópakliba a dobják.

Új játszmat indítanak: A "kincsesláda" pakliból a felső 3 kártyát a játéktér közepére teszik (kettőt képpel lefelé, a harmadikat pedig képpel felfelé fordítva)... és így tovább...

#### **A játék vége:**

A játéknak vége van, amikor nincs több "kincsesláda" kártya. Ekkor a játékosok megszámlálják a megnyert kártyákon lévő csillagok számát, és levonják a "kampó" kártyájukon levő pontokat.

A legtöbb értékpontot begyűjtő játékos nyeri meg a játékot.

*A játékot tervezte Joan Dufour*