

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