



KIWI_KW26013 Co ukrývá písek?

Věk: od 5 let | Počet hráčů: 2–4 | Délka hry: 10 minut

Pod pískem jsou vždy zakopané poklady... Dokážeš je nalézt? Ale buď opatrný – všechny poklady vypadají stejně, ale nemají stejnou hodnotu! Zlatá mince, mušle, krab, rubín nebo safír: pozorně se dívej a kopej na správném místě!

Obsah hry: 53 karet s předměty, 1 karta s hradem z písku, 4 bodovací karty.

Cíl hry: Nasbírat nejlepší poklady a získat co nejvíce bodů.

Příprava hry:

1. Oddělte kartu s hradem z písku a bodovací karty od zbytku balíčku a položte je na viditelné místo vedle hrací plochy.
2. Zbývající karty zamíchejte a rozložte doprostřed stolu, stranou s pískem nahoru. Karty by měly tvořit „hromádku“, ve které se karty vzájemně překrývají.



Průběh hry:

Začíná hráč, který někdy našel poklad, a pokračuje se ve směru hodinových ručiček.

Tah hráče:

Při svém tahu vezme hráč jednu z karet z hromádky uprostřed stolu.

Může brát pouze karty, které jsou překryté jinou kartou (alespoň částečně).

- Pokud je na kartě vyobrazen rybářský prut nebo lopata, hráč okamžitě spustí její efekt (viz Speciální předměty).
- Pokud je na kartě truhla, hráč ji položí před sebe **stranou s pískem nahoru**. Její obsah objeví na konci hry.
- Ve všech ostatních případech hráč položí kartu před sebe, **stranou s pokladem nahoru**.

Poklady přinášejí na konci hry vítězné body.

Poté je na řadě další hráč.

Poklady:



Mušle: Pěkná, ale má hodnotu 0 bodů.



Zlatá mince: Každá zlatá mince má hodnotu 1 bod.



Krab: Na konci hry získává hráč s nejvyšším počtem krabů 3 body. V případě remízy získávají všichni hráči s remízou 3 body.



Pozn.: Krabi se nepočítají jako rubíny nebo safíry, i když vypadají podobně.



Rubín a safír: Každá dvojice rubínu a safíru přináší 4 body.



Truhla: Její obsah se liší (mince, krabi, rubíny nebo safíry) a je odhalen na konci hry.

Pozn.: Některé karty s pískem mohou vypadat prázdné, ale budete překvapeni, co se pod nimi skrývá...

Speciální předměty:

Rybářský prut:



Hráč vyloví kartu ze sbírky jiného hráče.

Vybere si kartu, kterou jiný hráč (kromě karty s hradem z písku) nasbíral, a položí ji před sebe (pokud se jedná o truhlu, stranou s pískem nahoru). Na oplátku mu dá kartu s rybářským prutem.

Hráč, který obdrží kartu s rybářským prutem ji položí před sebe stranou s pokladem nahoru.

Lopata:



Hráč si vezme kartu s hradem z písku.

- Pokud je karta s hradem z písku stále vedle hromádky karet, hráč si ji vezme. Položí kartu s lopatou obrázkem nahoru před sebe a přidá kartu s hradem z písku do své sbírky.

- Pokud je karta s hradem z písku před jiným hráčem, aktivní hráč si ji vezme. Kartu s lopatou položí obrázkem nahoru před sebe a kartu s hradem z písku položí na své ostatní karty.

**Konec hry:**

Hra končí, jakmile každý hráč nasbírá svou 8. kartu. Karta s hradem z písku se do těchto 8 karet nepočítá; je samostatná.

Hráči otočí své karty s truhlou, aby odhalili jejich obsah, a poté si sečtou své body.

Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů vyhrává hru. V případě remízy se hraje další kolo!

Bodování:

1 mušle = 0 bodů

1 zlatá mince = 1 bod

Nejvíce krabů = Na konci hry získává hráč s největším počtem krabů 3 body. V případě remízy získávají všichni hráči s remízou 3 body.

1 rubín + 1 safír = 4 body

Hrad z písku = 5 bodů

Autoři hry: Elodie Clément & Théo Rivière

Ilustrace: Elgraph Studio

4bambini.cz – distributor hraček a dětského zboží

4bambini, s.r.o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha