



Elodie Clément
& Théo Rivière



ElGraph Studio

TRESORO



5+



10min



2-4





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

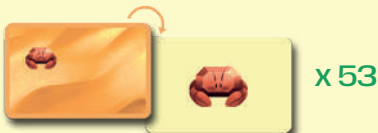
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln als Video

CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT





5+



10min



2-4



Unter dem Sand sind immer Schätze vergraben ...
wirst du sie finden? Aber Vorsicht – alle Schätze sehen sich
ähnlich, haben aber nicht denselben Wert! Goldmünze,
Muschel, Krabbe, Rubin oder Saphir:
Beobachte genau und grabe an der richtigen Stelle.

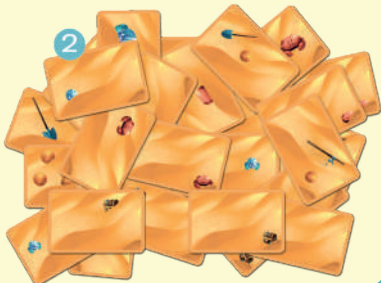
Spielziel: Sammle die wertvollsten Schätze, um die
meisten Punkte zu erzielen.

Spielvorbereitung:

1. Trenne die Karten Sandburg und Wertung vom restlichen Stapel und lege sie für alle sichtbar neben das Spielfeld.
2. Mische die restlichen Karten und breite sie mit der Sandseite nach oben in der Tischmitte aus. Die Karten sollten einen „Haufen“ bilden, bei dem einige Karten andere teilweise überdecken.



1



Spielablauf:

Der Spieler, der zuletzt einen Schatz gefunden hat, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielrunde:

Der Spieler nimmt während seines Zuges eine Karte aus dem Haufen in der Mitte des Tisches.

Nur Karten, die zumindest teilweise von einer anderen Karte überdeckt sind, dürfen genommen werden.

- Zeigt die Karte eine Angelrute oder eine Schaufel, wird der Effekt sofort ausgeführt (siehe Spezialobjekte).
- Zeigt die Karte eine Schatztruhe, legt der Spieler sie mit der **Sandseite nach oben** vor sich ab. Ihr Inhalt wird erst am Ende des Spiels entdeckt.
- In allen anderen Fällen legt der Spieler die Karte mit der **Schatzseite nach oben** vor sich ab.

Schätze bringen am Ende des Spiels Siegpunkte.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Schätze:



Muschel: Hübsch, aber keine Punkte wert.



Goldmünze: Jede Goldmünze ist 1 Punkt wert.



Krabbe: Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten Krabben 3 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle betroffenen Spieler 3 Punkte.



Hinweis: Krabben zählen nicht als Rubine oder Saphire, auch wenn sie ähnlich aussehen.



Rubin & Saphir: Jedes Paar aus Rubin und Saphir bringt 4 Punkte.



Schatztruhe: Ihr Inhalt variiert (Münzen, Krabben, Rubine oder Saphire) und wird am Ende des Spiels aufgedeckt.

Hinweis: Manche Sand-Karten scheinen leer zu sein – aber vielleicht verbirgt sich dort ein echter Schatz...

Spezialobjekte:

Angelrute:

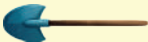


Der Spieler „angelt“ eine Karte aus dem Spielbereich eines anderen Spielers.

Er wählt eine Karte eines anderen Spielers und legt sie vor sich ab (mit der Sandseite nach oben, falls es eine Schatztruhe ist). Im Austausch gibt er diesem Spieler die Karte „Angelrute“.

Der Spieler, der die Angelrute erhält, legt sie mit der Schatzseite nach oben vor sich ab.

Schaufel:



Der Spieler erhält die Karte Sandburg.

- Befindet sich die Sandburg-Karte noch neben dem Kartenhaufen, nimmt der Spieler sie. Er legt die Schaufel-Karte mit der Schatzseite nach oben vor sich und fügt die Sandburg-Karte zu seinen Karten hinzu.

- Befindet sich die Sandburg-Karte vor einem anderen Spieler, nimmt der aktive Spieler sie diesem ab. Er legt die Schaufel-Karte mit der Schatzseite nach oben vor sich und legt die Sandburg-Karte auf seine anderen Karten.



Spielende:

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler seine 8. Karte genommen hat. Die Sandburg-Karte zählt nicht zu diesen 8 Karten – sie ist eine separate Karte.

Die Spieler drehen ihre Schatztruhen-Karten um, um deren Inhalt zu enthüllen, und zählen dann ihre Punkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand wird eine neue Runde gespielt!

Punktwertung:

1 Muschel = 0 Punkte

1 Goldmünze = 1 Punkt

Die meisten Krabben = Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten Krabben 3 Punkte.

1 Rubin + 1 Saphir = 4 Punkte

Sandburg = 5 Punkte



Verdienste:

Autoren: Elodie Clément & Théo Rivière

Illustrationen: Elgraph Studio

Danksagungen: Kiwizou bedankt sich bei den Testern der Schule Saint Exupéry in Bois-Colombes und bei Le Chat de Belzic.