



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

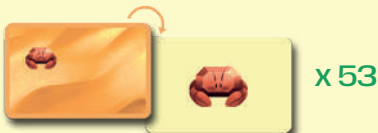
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

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



*Siempre hay tesoros enterrados bajo la arena...
¡Sabréis encontrarlos! Pero atención, porque todos los
tesoros se parecen, aunque no tienen el mismo valor.*

*Moneda de oro, concha, cangrejo, rubí o zafiro:
¡observad bien y excavad en el lugar correcto!*

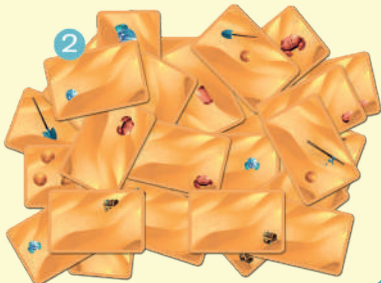
Objetivo del juego: Recuperar los mejores tesoros para
obtener la mayor cantidad de puntos.

Preparación:

1. Se separan las cartas Castillo de arena y Puntuación del resto del mazo y dejadlas visibles junto a la zona de juego.
2. Se mezclan y se extienden el resto de las cartas, con el lado Arena visible, en el centro de la mesa. Las cartas deben formar un "montón" con unas encima de otras.



1



Desarrollo del juego:

El último jugador que haya encontrado un tesoro comienza, y luego se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Un turno de juego:

En su turno, el jugador toma una de las cartas del montón en el centro de la mesa.

Solo se pueden tomar las cartas que estén cubiertas, aunque sea parcialmente, por otra.

- Si la carta tomada muestra una caña de pescar o una pala, el jugador aplica su efecto inmediatamente (ver objetos especiales).
- Si la carta muestra un cofre, el jugador la coloca frente a él con el **lado Arena visible**. Descubrirá su contenido al final de la partida.
- En todos los demás casos, el jugador coloca la carta frente a él con el **lado Tesoro visible**.

Los tesoros otorgan puntos de victoria al final de la partida.

Luego, el turno pasa al siguiente jugador.

Los Tesoros:



Concha: Las conchas son bonitas, pero no dan puntos.



Moneda de oro: Cada moneda de oro vale 1 punto.



Cangrejo: Al final de la partida, el jugador que tenga más cangrejos gana 3 puntos. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen 3 puntos.



Nota: Los cangrejos no cuentan como rubíes ni como zafiros, aunque se parezcan.



Rubí y Zafiro: Cada pareja de rubí y zafiro otorga 4 puntos.



Cofre: Su contenido varía (monedas, cangrejos, rubíes o zafiros) y se revela al final de la partida.

Nota: Algunas cartas de Arena parecen no contener ningún tesoro, pero os sorprendería ver lo que esconden...

Los objetos especiales:

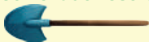
La Caña de Pescar:



El jugador pesca una carta del juego de otro jugador.

Elige una carta tomada por otro jugador (fuera la carta Castillo de arena) y la coloca frente a sí (con el lado Arena visible si es un cofre) y entrega la carta Caña de pescar a cambio. El jugador que recibe la Caña de pescar la coloca frente a él con el lado Tesoro visible.

La Pala:



El jugador recupera la carta Castillo de arena.

- Si la carta Castillo de arena sigue al lado del montón de cartas: el jugador la toma. Coloca la carta Pala frente a sí con el lado Tesoro visible y añade la carta Castillo de arena a su colección.

- Si la carta Castillo de arena está frente a otro jugador: el jugador activo la recupera. Coloca la carta Pala frente a sí con el lado Tesoro visible y coloca la carta Castillo de arena encima de sus otras cartas.



Fin del juego:

La partida termina cuando cada jugador ha tomado su octava carta. La carta Castillo de arena no cuenta entre estas 8 cartas; es una carta aparte.

Los jugadores dan vuelta sus cartas Cofre para revelar su contenido y luego suman sus puntos.

El jugador con más puntos de victoria gana la partida.

En caso de empate, ¡jugad otra partida!

Conteo de puntos:

1 Concha = 0 puntos

1 Moneda de oro = 1 punto

Mayor número de Cangrejos = Al final de la partida, el jugador que tenga más cangrejos gana 3 puntos.

1 Rubí + 1 Zafiro = 4 puntos

Castillo de arena = 5 puntos



Méritos:

Autores: Elodie Clément & Théo Rivière

Ilustraciones: Elgraph Studio

Agradecimientos: Kiwizou da las gracias a los jóvenes jugadores que han probado el juego: las clases de la escuela primaria Saint-Exupéry de Bois-Colombes y el Chat de Belzic.