

TRESORÔ

The logo for "KIWI ZOU" features the words "KIWI" and "ZOU" in large, stylized green letters with a smiling face. "KIWI" is in a light green font, and "ZOU" is in a darker green font. There are small green sprouts or antennae-like shapes at the ends of the letters.



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

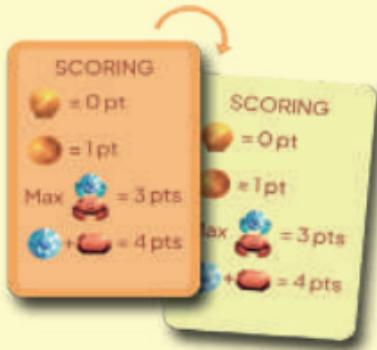
CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT



x 53



x 1



x 4



5+



10min



2-4



Il y a toujours des trésors enfouis sous le sable ...
Saurez-vous les trouver ! Mais attention car tous les trésors
se ressemblent mais n'ont pas la même valeur !
Pièce d'or, coquillage, crabe, rubis ou saphir : observez et
creusez au bon endroit !

But du jeu : Récupérer les meilleurs Trésors pour obtenir le plus de point.

Mise en place :

1. Isolez les cartes Château de sable et Scoring du reste du paquet et conservez-les visibles de tous à côté de la zone de jeu.
2. Mélangez et étalez le reste des cartes, face Sable visible, au centre de la table. Les cartes doivent former un "tas" avec des cartes les unes sur les autres.



Déroulement du jeu :

Le dernier à avoir trouvé un trésor commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tour de jeu :

À son tour de jeu, le joueur ramasse une des cartes du tas au centre de la table.

Seules les cartes qui sont recouvertes même partiellement par une autre, sont disponibles.

- Si la carte ramassée présente une canne à pêche ou une pelle, le joueur déclenche son effet immédiatement (cf. objets spéciaux).
- Si la carte présente un Coffre, le joueur pose la carte **face Sable** devant lui. Il découvrira son contenu à la fin de la partie.
- Dans tous les autres cas, le joueur pose la carte **face Trésor** visible devant lui.

Les Trésors rapportent des points de victoire en fin de partie.

Puis la main passe au joueur suivant.

Les Trésors :



Coquillage : Les coquillages sont jolis mais ne rapportent pas de point.



Pièce d'or : Chaque Pièce d'or rapporte 1 point.



Crabe : À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de crabe gagne 3 points. En cas d'égalité tous les joueurs concernés gagnent 3 points.



NB : Les crabes ne comptent pas comme des Rubis ou des Saphirs même s'ils se ressemblent.



Rubis & Saphir : Chaque paire de rubis et de saphir rapporte 4 points.



Coffre : Leur contenu est variable (pièces, crabes, rubis ou saphirs) et il est découvert à la fin de la partie.

Remarque : Certaines cartes Sable ne semblent pas contenir de Trésor et pourtant, vous seriez surpris de voir ce qui s'y cache...

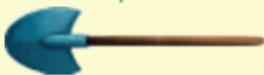
Les objets spéciaux :

La Canne à Pêche :



Le joueur pêche une carte dans le jeu d'un autre joueur. Il choisit une carte ramassée par un autre joueur (hors carte Château de Sable) et la place devant lui (face Sable visible si c'est un Coffre) et donne la carte Canne à pêche en échange. Le joueur qui récupère la Canne à pêche, la place, face Trésor visible, devant lui.

La pelle :



Le joueur récupère la carte Château de sable.

- Si la carte Château de sable est toujours à côté du tas de cartes : le joueur la récupère. Il pose la carte Pelle, face Trésor visible, devant lui et ajoute la carte Château de sable à la suite.
- Si la carte Château de sable est devant un autre joueur : le joueur actif la récupère. Il pose la carte Pelle, face Trésor visible, devant lui et ajoute la carte Château de sable au-dessus de ses autres cartes.



Fin de partie :

La partie prend fin lorsque chaque joueur a ramassé sa 8ème carte. La carte Château de sable ne compte pas parmi ces 8 cartes, c'est une carte à part.

Les joueurs retournent face visible leurs cartes Coffre, puis font le total de leurs points.

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire gagne la partie.

En cas d'égalité, refaites une partie !

Comptage des points :

1 Coquillage = 0 point.

1 Pièce d'or = 1 point.

Max Crabe = à la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de crabe gagne 3 points.

1 Rubis + 1 Saphir : 4 points.

Château de Sable = 5 points.



Crédits :

Auteurs : Elodie Clément & Théo Rivière

Illustratrice : Elgraph Studio

Remerciements : Kiwizou remercie les testeurs de l'école Saint-Exupéry de Bois-Colombes et le Chat de Belzic.