



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

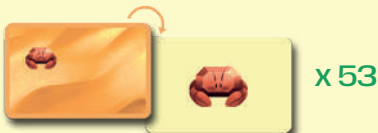
Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpage 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



Ci sono sempre tesori nascosti sotto la sabbia... Saprete trovarli? Ma attenzione, perché tutti i tesori si assomigliano, anche se non hanno lo stesso valore! Moneta d'oro, conchiglia, granchio, rubino o zaffiro: osservate attentamente e scavate nel posto giusto!

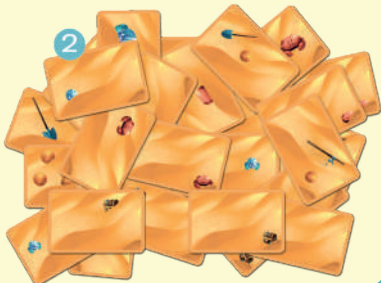
Obiettivo del gioco: Raccogliere i migliori tesori per ottenere il maggior numero di punti.

Preparazione:

1. Separate le carte Castello di sabbia e Punteggio dal resto del mazzo e lasciatele visibili accanto all'area di gioco.
2. Mescolate e disponete le restanti carte con il lato Sabbia visibile al centro del tavolo. Le carte devono formare un "mucchio", con alcune parzialmente sovrapposte ad altre.



1



Svolgimento del gioco:

Chi ha trovato per ultimo un tesoro inizia, poi si procede in senso orario.

Un turno di gioco:

Nel proprio turno, il giocatore prende una carta dal mucchio al centro del tavolo.

Solo le carte che sono coperte, anche solo parzialmente, da un'altra carta possono essere prese.

- Se la carta mostra una Canna da pesca o una Pala, il giocatore ne applica subito l'effetto (vedi Oggetti speciali).
- Se la carta mostra un Forziere, il giocatore la mette davanti a sé con il **lato Sabbia visibile**. Scoprirà il contenuto alla fine della partita.
- In tutti gli altri casi, il giocatore mette la carta davanti a sé con il **lato Tesoro visibile**.

I tesori danno punti vittoria alla fine della partita.

Poi il turno passa al giocatore successivo.

I Tesori:



Conchiglia: Bella, ma non vale punti.



Moneta d'oro: Ogni moneta d'oro vale 1 punto.



Granchio: Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di granchi ottiene 3 punti. In caso di parità, tutti i giocatori in parità ottengono 3 punti.



Nota: I granchi non contano come rubini o zaffiri, anche se possono sembrare simili.



Rubino & Zaffiro: Ogni coppia di rubino e zaffiro vale 4 punti.



Forziere: : Il contenuto varia (monete, granchi, rubini o zaffiri) e viene rivelato alla fine della partita partita.

Attenzione! Alcune carte Sabbia possono sembrare vuote, ma potreste rimanere sorpresi da ciò che nascondono...

Oggetti speciali:

Canna da pesca:

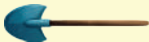


Il giocatore "pesca" una carta dal mazzo di un altro giocatore.

Sceglie una carta raccolta da un altro giocatore (fuori carta Castello di sabbia) e la mette davanti a sé (con il lato Sabbia visibile se si tratta di un Forziere), consegnando in cambio la carta Canna da pesca.

Il giocatore che riceve la Canna da pesca la mette davanti a sé con il lato Tesoro visibile.

Pala:



Il giocatore prende la carta Castello di sabbia.

- Se la carta Castello di sabbia è ancora accanto al mucchio di carte, il giocatore la prende. Mette la carta Pala davanti a sé con il lato Tesoro visibile e aggiunge la carta Castello di sabbia alla propria fila di carte.

- Se la carta Castello di sabbia è davanti a un altro giocatore, il giocatore attivo la prende. Mette la carta Pala con il lato Tesoro visibile davanti a sé e aggiunge la carta Castello di sabbia sopra le proprie carte.



Fine della partita:

La partita termina quando ogni giocatore ha raccolto la sua ottava carta. La carta Castello di sabbia non conta tra queste 8 carte: è una carta a parte.

I giocatori girano le loro carte Forziere per rivelarne il contenuto e sommano i punti.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita.

In caso di parità, giocate un'altra partita!

Punteggio:

1 Conchiglia = 0 punti

1 Moneta d'oro = 1 punto

Maggior numero di Granchi = Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di granchi ottiene 3 punti.

1 Rubino + 1 Zaffiro = 4 punti

Castello di sabbia = 5 punti



Meriti:

Autori: Elodie Clément & Théo Rivière

Illustrazioni: Elgraph Studio

Ringraziamenti: Kiwizou ringrazia i tester della scuola primaria Saint-Exupéry di Bois-Colombes e il Chat de Belzic.