

# Trézors



Возраст: 7-99 лет



2-4 игрока



В комплекте:  
59 карточек.



**Цель игры:** собрать как можно больше сокровищ, чтобы заработать очки.



## Подготовка к игре

Разделите карточки «сундук», «пират» и «крюк». Перемешайте карточки «сундук» и выложите их стопкой лицевой стороной вниз в центре между игроками. Рядом положите стопку карточек «крюк».

Каждый игрок выбирает себе пирата, берет 7 соответствующих карточек и держит их в руках.

- В комплект входит 21 карточка «сундук». На них изображены 6 видов сокровищ игры: 1 алмаз, 2 пистолета, 3 украшения, 4 короны, 5 чаш, 6 золотых монет. Количество звезд на карточках означает их стоимость (количество очков): чем реже сокровище, тем выше оно ценится.
- На руках у каждого игрока находится по 7 карточек «пират»: 6 из них представляют 6 видов сокровищ, а седьмая — карту сокровищ.
- Карточки «крюк» забирают одно очко.

## Ход игры

Все игроки выполняют ход одновременно.

Выложите 3 первые карточки «сундук» в ряд в центре между игроками: 2 карточки — лицевой стороной вниз, а третью — лицевой стороной вверх.

Каждый игрок кладет перед собой одну из своих карточек «пират» лицевой стороной вниз, не показывая ее остальным.

Откройте 2 закрытые карточки «сундук», а затем все игроки должны одновременно открыть свою карточку «пират».

- Если у одного игрока карточка «пират» совпала с одной из трех карточек «сундук», он забирает ее и кладет перед собой. В противном случае он ничего не забирает.

- Если несколько игроков сходили одинаковой карточкой «пират» и она совпала с одной из трех открытых карточек «сундук», то эту карточку «сундук» получает игрок, который первым ударит по ней.

**Примечание 1.** Если карточка «пират» одного игрока совпала с двумя или тремя карточками «сундук», он забирает их все. Если на 2 одинаковые карточки претендуют 2 игрока, каждый из них забирает по одной карточке. Если на 2 одинаковые карточки претендуют 3 игрока, то они достанутся двум самым быстрым из них.

- **Карта сокровищ:** если игрок сходил «картой сокровищ», он забирает себе карточку «сундук» с самым ценным сокровищем. Внимание! Если на эту карточку «сундук» претендуют и другие игроки, она достанется тому, кто первым ударит по ней. Если игрок, сходивший «картой сокровищ», не смог забрать карточку «сундук», он берет 1 карточку «крюк».

**Примечание 2.** Игрок может сходить «картой сокровищ» только один раз за партию, а затем она выходит из игры.

- Если игрок ошибочно ударит по карточке «сундук» (на эту карточку претендует он один, или он что-то перепутал), то вместо «сундука» он берет 1 карточку «крюк».

**Примечание 3.** Игрок, заработавший сокровище «золотые монеты», может сразу сбросить одну из своих карточек «крюк».

В конце хода игроки забирают свои выложенные карточки «пират», а оставшиеся карточки «сундук» выходят из игры. Затем в центр выкладывают 3 новые карточки «сундук».

### **Конец партии**

Партия заканчивается, когда карточек «сундук» больше не осталось. Игроки подсчитывают количество звезд (очков) на заработанных карточках и при необходимости вычитают по одному очку за каждую взятую карточку «крюк».

В партии побеждает игрок, набравший больше всех очков.

Автор игры: Жоан Дюфур

The logo for DJECO, featuring the brand name in a bold, blue, sans-serif font. The letters are slightly shadowed, giving it a 3D appearance as if it's floating above a surface.