

# Trézors



Âge : 7 – 99 ans



2 à 4 joueurs



Contenu : 59 cartes.



**But du jeu :** Récupérer le plus de trésors possible pour cumuler des points de valeur.



## Préparation du jeu :

Séparez les cartes «coffre au trésor», «pirate» et «crochet». Mélangez les cartes «coffre» et posez-les en tas, faces cachées, au centre des joueurs. Posez à côté le tas des cartes «crochet».

Chaque joueur choisit un pirate et récupère les 7 cartes correspondantes qu'il garde dans ses mains.

- Les 21 cartes «coffre» représentent 6 types de trésor présents dans le jeu et sont répartis comme suit : 1 x diamant, 2 x pistolet, 3 x bijoux, 4 x couronne, 5 x calice et 6 x pièces d'or. Les étoiles de ces cartes représentent leur valeur : plus un trésor est rare, plus il est précieux.
- Chaque joueur possède 7 cartes «pirate» : 6 qui représentent les 6 types de trésors + une « carte au trésor »
- Les cartes «crochet» font perdre un point de valeur.

## Déroulement du jeu :

Tous les joueurs jouent en même temps.

Alignez les 3 premières cartes «coffre» au centre des joueurs: 2 sont laissées faces cachées, la 3ème est retournée face visible.

Chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes « pirate » et la place, face cachée, devant lui.

Les 2 cartes «coffre» sont retournées faces visibles puis tous les joueurs, en même temps, retournent leur carte « pirate ».

- Si la carte « pirate » d'un joueur est identique à l'une des 3 cartes « coffre », il la récupère et la pose devant lui comme carte gagnée.

Sinon il ne récupère rien.

- Si plusieurs joueurs ont joué la même carte « pirate » et qu'elles sont identiques à l'une des 3 cartes « coffre » dévoilées, c'est le 1er qui tape sur la carte « coffre » convoitée qui la récupère.

**NB1 :** Si la carte « pirate » d'un joueur est identique à 2 ou 3 cartes « coffre », celui-ci les récupère toutes. Pour 2 joueurs convoitant 2 cartes identiques, chaque joueur prend 1 carte, pour 3 joueurs convoitant 2 cartes identiques, les 2 plus rapides l'emportent.

- **Carte au trésor :** si un joueur joue sa « carte au trésor » il récupère la carte « coffre » dévoilée comportant le trésor le plus précieux. **Attention :** si d'autres joueurs convoitent la même carte « coffre » c'est le premier qui tape dessus qui la récupère. Si le joueur de la « carte au trésor » ne remporte pas la carte « coffre », il pioche 1 carte « crochet ».

**NB2 :** La « carte au trésor » n'est utilisable qu'une seule fois dans la partie et doit être défaussée après utilisation.

- Si un joueur tape à tort sur une sur carte « coffre » (il est seul à avoir joué sa carte « pirate », ou il se trompe...) il ne gagne pas la carte convoitée et pioche 1 carte « crochet ».

**NB3 :** Le joueur qui gagne un trésor « pièces d'or » peut immédiatement se défausser d'une de ses cartes « crochet ».

À la fin du tour, les joueurs récupèrent la carte pirate qu'ils viennent de jouer et les cartes « coffre » non récupérées sont défaussées. On recommence à nouveau en alignant 3 nouvelles cartes « coffre » ...

### Fin de jeu :

La partie prend fin quand il n'y a plus de carte « coffre ». Les joueurs comptent le nombre d'étoiles présentes sur les cartes gagnées et, le cas échéant, retirent un point par carte « rochet » piochée.

Celui qui a le plus de point de valeur, remporte la partie.