



KIWI_KW26013 Čo ukrýva piesok?

Vek: od 5 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 10 minút

Pod pieskom sú vždy zakopané poklady... Dokážeš ich nájsť? Ale buď opatrný – všetky poklady vyzerajú rovnako, ale nemajú rovnakú hodnotu! Zlatá minca, mušľa, krab, rubín alebo zafír: pozorne sa dívaj a kop na správnom mieste!

Obsah hry: 53 kariet s predmetmi, 1 karta s hradom z piesku, 4 bodovacie karty.

Cieľ hry: Nazbierať najlepšie poklady a získať čo najviac bodov.

Príprava hry:

1. Oddelíte kartu s hradom z piesku a bodovacie karty od zvyšku balíčka a položte ich na viditeľné miesto vedľa hracej plochy.
2. Zostávajúce karty zamiešajte a rozložte doprostred stola, stranou s pieskom hore. Karty by mali tvoriť „hromádku“, v ktorej sa karty vzájomne prekryvajú.



Priebeh hry:

Začína hráč, ktorý niekedy našiel poklad, a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek.

Ťah hráča:

Pri svojom ťahu vezme hráč jednu z kariet z hromádky uprostred stola.

Môže brať iba karty, ktoré sú prekryté inou kartou (aspoň čiastočne).

- Pokiaľ je na karte vyobrazený rybársky prút alebo lopata, hráč okamžite spustí jej efekt (viď Špeciálne predmety).
- Pokiaľ je na karte truhlica, hráč ju položí pred seba **stranou s pieskom hore**. Jej obsah objaví na konci hry.
- Vo všetkých ostatných prípadoch hráč položí kartu pred seba, **stranou s pokladom hore**.

Poklady prinášajú na konci hry víťazné body.

Potom je na rade ďalší hráč.

Poklady:



Mušľa: Pekná, ale má hodnotu 0 bodov.



Zlatá minca: Každá zlatá minca má hodnotu 1 bod.



Krab: Na konci hry získava hráč s najvyšším počtom krabov 3 body. V prípade remízy získavajú všetci hráči s remízou 3 body.



Pozn.: Kraby sa nepočítajú ako rubíny alebo zafíry, aj keď vyzerajú podobne.



Rubín a zafír: Každá dvojica rubína a zafíru prináša 4 body.



Truhlica: Jej obsah sa líši (minca, kraby, rubíny alebo zafíry) a je odhalený na konci hry.

Pozn.: Niektoré karty s pieskom môžu vyzeráť prázdne, ale budete prekvapení, čo sa pod nimi skrýva...

Špeciálne predmety:

Rybársky prút:



Hráč vyloví kartu zo zbierky iného hráča.

Vyberie si kartu, ktorú iný hráč (okrem karty s hradom z piesku) nazbieral, a položí ju pred seba (pokiaľ ide o truhlicu, stranou s pieskom hore). Na oplátku mu dá kartu s rybárskym prútom.

Hráč, ktorý dostane kartu s rybárskym prútom ju položí pred seba na bok s pokladom hore.

Lopata:



Hráč si vezme kartu s hradom z piesku.

– Pokiaľ je karta s hradom z piesku stále vedľa hromádky kariet, hráč si ju vezme. Položí kartu s lopatou obrázkom hore pred seba a pridá kartu s hradom z piesku do svojej zbierky.

– Pokiaľ je karta s hradom z piesku pred iným hráčom, aktívny hráč si ju vezme. Kartu s lopatou položí obrázkom hore pred seba a kartu s hradom z piesku položí na svoje ostatné karty.

4bambini.sk – distribútor hračiek a detského tovaru

4bambini, s. r. o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha

**Koniec hry:**

Hra končí, hneď ako každý hráč nazbiera svoju 8. kartu. Karta s hradom z piesku sa do týchto 8 kariet nepočíta; je samostatná. Hráči otočia svoje karty s truhlicou, aby odhalili ich obsah, a potom si spočítajú svoje body. Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov vyhráva hru. V prípade remízy sa hrá ďalšie kolo!

Bodovanie:

1 mušľa = 0 bodov

1 zlatá minca = 1 bod

Najviac krabov = Na konci hry získava hráč s najväčším počtom krabov 3 body. V prípade remízy získavajú všetci hráči s remízou 3 body.

1 rubín + 1 zafír = 4 body

Hrad z piesku = 5 bodov

Autori hry: Elodie Clément & Théo Rivière

Ilustrácie: Elgraph Studio

4bambini.sk – distribútor hračiek a detského tovaru

4bambini, s. r. o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha