

Non toccare i miei tesori

"*ARR!!* finalmente abbiamo trovato il tesoro del pirata didodilegno!! ora spartiamoci questi dobloni..."

Capitano pirata Barbabollita

3 pirati hanno trovato il tesoro, ma ora devono dividerlo fra di loro... e non è sicuro che giocheranno pulito.

Regole di gioco versione numerica:

Il mazzo è composto da 54 carte divise in 3 colori ognuno dei quali ha 18 carte con valori da 1 a 5.

Preparazione della partita:

- mescolare le carte e metterle a faccia in giù. questo è il mazzo coperto.
- decidere l'ordine di gioco
- ogni giocatore pesca 3 carte.

Scopo del gioco:

quando il mazzo coperto è finito, ogni giocatore conta il proprio **bottino**: si sommano i valori della carta da 1 a 5. chi ha il punteggio più alto vince

Ogni giocatore al primo turno posiziona una carta scoperta di quelle che ha in mano davanti a se. Questa carta da inizio al proprio **bottino**.

Può poi aggiungere altre carte.

Per aggiungere una carta al proprio bottino questa deve avere in comune con quella presente sulla cima del bottino, il colore o il simbolo o entrambi.

altre azioni del turno:

Ogni giocatore all'inizio del proprio turno pesca una carta dal mazzo coperto o dal mazzo degli scarti.

Può scambiare una carta presente nella propria mano con l'ultima carta presente bottino di un avversario, se queste hanno in comune il colore o il simbolo o entrambi

Può mettere una o più carte della propria mano nel proprio **bottino**

A fine turno il giocatore deve avere massimo 3 carte in mano. se ne ha di più deve scartare l'eccedenza.

Quando un giocatore pesca l'ultima carta del mazzo coperto e termina il turno, la partita è finita.

Perché scambiare la carta presente sulla cima della tappa di un avversario con un'altra carta?

Per ostacolare il gioco dell'avversario mettendo una carta con un valore inferiore oppure con un colore che si suppone l'avversario non abbia.

Regole del gioco versione a simboli:

Il mazzo è composto da 54 carte divise in 3 colori e 3 simboli: moneta lingotto e gemma. alcune carte hanno un simbolo bonus "x2" oppure "x3"

Preparazione della partita:

- mescolare le carte e metterle a faccia in giù. questo è il mazzo coperto.
- decidere l'ordine di gioco
- ogni giocatore pesca 3 carte.

Scopo del gioco:

Quando il mazzo coperto è finito, ogni giocatore conta il proprio **bottino**: si contano le carte in possesso, aggiungendo i bonus.

I bonus x2 e x3 indicano che la carte vale come se fossero 2 oppure 3
chi ha il punteggio più alto vince

Ogni giocatore al primo turno posiziona una carta scoperta di quelle che ha in mano davanti a se. Questa carta da inizio al proprio **bottino**.

Può poi aggiungere altre carte.

Per aggiungere una carta al proprio bottino questa deve avere in comune con quella presente sulla cima del bottino, il colore o il simbolo o entrambi.

altre azioni del turno:

Ogni giocatore all'inizio del proprio turno pesca una carta dal mazzo coperto o dal mazzo degli scarti.

Può scambiare una carta presente nella propria mano con l'ultima carta presente bottino di un avversario, se queste hanno in comune il colore o il simbolo o entrambi

Può mettere una o più carte della propria mano nel proprio **bottino**

Può scartare una carta con simbolo x2 o x3 per pescare 2 oppure 3 carte dal mazzo coperto
attenzione!: se viene presa dal mazzo degli scarti una carta con x2 o x3 non la si può usare per pescare nello stesso turno in cui viene pescata

A fine turno il giocatore deve avere massimo 3 carte in mano. se ne ha di più deve scartare l'eccedenza.

Quando un giocatore pesca l'ultima carta del mazzo coperto e termina il turno, la partita è finita.

Perché scambiare la carta presente sulla cima della tappa di un avversario con un'altra carta?

Per ostacolare il gioco dell'avversario mettendo una carta con un valore inferiore oppure con un colore che si suppone l'avversario non abbia.