

## Instrukcja

# Tesoro

**Gra strategiczna:** piraci pładrują okręty aby zdobyć złoto

### Zawartość:

5 kart "piracki statek" numerowane od 1 do 5, 30 żetonów złota - w tym 6 z symbolem czaski na odwrocie, 4 pionki piratów, 1 kostka do gry

### Cel gry:

Zdobyc jak najwięcej prawdziwego złota



### Przygotowania do gry:

Rozmieść obok siebie w kolejności od 1 do 5 karty statków. Na karcie 2 i 4 umieść po jednym żetonie "złota", obrazkiem złota do góry.

Pozostałe żetony włóż do pudełka obrazkami złota do góry: to jest skarb o który walczą piraci.

Każdy z graczy wybiera swojego pirata i stawia przed sobą "na lądzie" (pionek przeniesiony na statek oznacza pirata "na morzu").

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna najmłodszy uczestnik.

## Rozgrywka:

Aby ułatwić zrozumienie zasad gry, poniżej przedstawiamy przykład rozgrywki między graczem A i B. Gracz A rzuca kostką:

- **Wyrzuca 6:** gracze biorą po 1 żetonie złota z pudełka
- **Wyrzuca od 1 do 5:** liczba która wypadła odpowiada numerom okrętów
  - **Statek jest zajęty przez pirata B:** Pirat A wchodzi na statek, a gracz B wraca na ląd by A mógł splądrować okręt (gracz A zabiera wszystkie żetony B, jeżeli ten nie ma żadnych - A nic nie wygrywa)
  - **Statek jest zajęty przez pirata A:** gracz A wraca "na ląd"
  - **Na statku jest złoto:** pirat A wchodzi na statek i plądruje złoto (zabiera żetony złota)
  - **Na statku nie ma żadnych żetonów i pionków:**
- **Gracz A jest "na lądzie":** Pirat A bierze żeton z pudełka i kładzie go na okręcie. Sam pozostaje "na lądzie"
- **Gracz A jest "na morzu":** Pirat A kładzie na karcie okrętu jeden ze swoich żetonów złota. Jeżeli nie ma żadnych - nie dzieje się nic

### WAŻNE:

- Kiedy gracz wygrywa złoto, może wybrać czy grać dalej czy zakończyć swoją kolejkę. Dalsza gra może oznaczać większą wygraną, ale także utratę całego złota!!
- Kiedy gracz wygrywa złoto, musi położyć przed sobą żetony obrazkiem złota do góry, nie patrząc na ich rewers (strona odwrotna do symbolu złota). Przez całą rozgrywkę nie wolno zobaczyć rewersu żetonów!!
- Jeżeli gracz nic nie wygrywa podczas swojego rzutu, wtedy kolejka przechodzi na następnego uczestnika

### Kto wygrywa?

Kiedy "skarbiec" (pudełko) jest pusty, gracze liczą złoto. Żetony z pirackim symbolem na odwrocie nie liczą się - jest to fałszywe złoto. Wygrywa uczestnik z największą liczbą prawdziwego złota.

