

A circular illustration of a treasure hunter in a brown jacket and hat, holding a flashlight and a map, standing in a jungle with a pyramid in the background. The title 'TREASURE RUSH' is written in large, golden, 3D letters across the center. To the right of the title are the American and British flags. At the bottom center is the 'blue orange' logo, which consists of a blue circle with three orange leaves on top. Below the logo is the text 'Hot Games Cool Planet'.

TREASURE RUSH™



blue orange
Hot Games Cool Planet



Nicolas Bourgoin

Object of the game:

Win as many Treasure Maps as possible.

Contents:

1 wooden Treasure Chest

1 Destination Card

24 double sided Adventurer Cards
(6 per player)

50 Treasure Map Cards

Preparation:

Place the Destination Card at the center of the table with access to all players and set the wooden Treasure Chest on top of the card. This card will remain the destination for all challenges during the whole game.

Shuffle the Treasure Map Cards and place them facedown in a draw pile close to the Treasure Chest.

Each player takes 6 Adventurer Cards of their chosen color. Players place the cards in front of themselves with either side facing up, at about five cards distance from the Treasure Chest.

4 players game set up



Playing the game:

The game is played in several rounds.
The eldest player starts the first round by
turning the first **Treasure
Map Card** face up.

Players play simultaneously and try to recreate
the path leading to the **Treasure Chest** by placing their
Adventurer Cards in the right order, with the correct
face up. They must start from their **Start Point** card
and work towards the wooden **Treasure Chest**. The
path on the **Treasure Map Cards** starts from the
black dot and follows the dotted line over
2, 3 4 or 5 icons to reach the
Treasure (red cross).

Example:

The Treasure map shows the Diamond, Book, Compass, Wagon, Tablet icons, in that order. Players should place their cards as shown below.



When the Treasure Map

includes only 2, 3 or 4 icons, players must hide the unused card(s) by sliding it under another card.



Example: The Treasure map shows the **Compass**, **Wagon** and **Diamond** icons, in that order. Players should

place cards as shown, in that same order, with the 2 unused cards slid under one or two active cards.

Note: Some icons on the Treasure Map Cards are slightly faded by time, which makes them less readable, but nevertheless part of the path to recreate.

When a player thinks they have reproduced the path perfectly, they grab the Treasure Chest. All players check the answer:

- The player is wrong: when either the cards are not in the right order OR at least one of them shows the wrong icon OR there are too many or not enough cards on the path. The player then loses one of the cards they had won and slides it under the draw pile.



They are out for the remainder of the round
while the rest of the players continue
until one of them finds the path,
or everyone fails.

- The player is correct

when they have managed to recreate the path to the Treasure Chest. They win the Treasure Map and place it in a pile in front of them. They then turn the next Treasure Map Card over face up, and a new round starts.

End of the game:

The first player to win 5 cards wins the game.

Variation in teams (8 players):

The game can be played with 2 player teams. Each team shares 5 Adventurer Cards, therefore one player takes 2 cards and the other one 3.

The game is played in the same way, except that the 2 teammates must plan how to place their cards. The one who places the last card on the path grabs the Treasure Chest.

Simpler Variation:

Players can all agree that the lines on their cards do not need to be aligned for the path to be valid.





© 2017 Blue Orange. Treasure Rush
and Blue Orange are trademarks of Blue Orange.
Game published and distributed under license by
Blue Orange, 47 impasse Jean Lamour, 54700
Pont-à-Mousson, France. Made in China.

Designed in France.

www.blueorangegames.eu



TREASURE RUSH™



blue orange
Hot Games Cool Planet



Nicolas Bourgoin

But du jeu :

Récupérer le plus de Cartes aux Trésors.

Contenu :

1 coffre aux trésors en bois

1 carte point d'arrivée

24 cartes « Aventurier » recto-verso

(6 par joueur)

50 cartes « carte aux Trésors »

Installation :

Placez la carte point d'arrivée au centre de la table accessible de tous les joueurs, posez le coffre aux Trésors en bois sur cette carte. Durant la partie, cette carte sera le point de d'arrivée de tous les challenges.

Mélangez les cartes « Carte aux Trésors » et placez-les en pioche face cachée à côté du coffre aux trésors.

Chaque joueur prend 6 cartes « Aventurier » à sa couleur qu'il place devant lui sur les faces de son choix, à une distance d'environ 5 cartes du coffre aux Trésors.

Installation à 4 joueurs



Tour de jeu :

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Pour démarrer la première manche, le joueur le plus âgé retourne la première carte « Carte aux Trésors » face visible.

Les joueurs jouent simultanément et vont devoir reproduire le chemin qui leur permettra d'arriver au coffre aux Trésors en plaçant leurs cartes sur la bonne face et dans le bon ordre pour aller de leur point de départ vers le coffre aux Trésors. Le chemin part du cercle et suit le trait en pointillé en passant par 2, 3, 4 ou 5 cartes Aventurier pour arriver à proximité du coffre aux Trésors.

Note : Les 5 cartes
Aventurier de chaque joueur
proposent 10 icônes différentes. Les
joueurs doivent parfois retourner les cartes
pour montrer la bonne icône.

Exemple : La carte aux Trésors
montre les icônes **Diamant, Livre,
Boussole, Wagon, Tablette** dans
cet ordre. Les joueurs doivent
donc placer les cartes comme
ci-contre.



Quand la carte **Carte
aux Trésors** n'est

composée que de 2, 3 ou 4
icônes, les joueurs doivent
cacher la carte dont aucune des
icônes n'est représentée en
dessous d'une autre.



Exemple : La carte aux
Trésors montre les icônes **Boussole,**
Wagon et **Diamant** dans cet ordre.

Les joueurs doivent donc placer les
cartes comme ci-contre, dans le
même ordre avec les deux cartes non
utilisées en dessous d'une ou des
autres cartes utilisées.

Note : Certaines icônes sur les cartes « carte aux Trésors » se sont légèrement effacées avec le temps, ce qui les rend moins visibles, mais elles font quand même partie du chemin à reproduire.

Quand un joueur pense avoir reproduit le chemin parfaitement, il saisit le coffre aux Trésors en plaçant sa main dessus. Les joueurs vérifient son chemin :

- Le joueur s'est trompé : les cartes ne sont pas dans le bon ordre OU au moins l'une d'elle ne montre pas la bonne icône OU il y a trop ou pas assez de cartes dans son chemin. Le joueur perd une de ses cartes déjà gagnées et la remet sous la pioche.



Le joueur est éliminé de la manche et les autres joueurs continuent la manche sans lui jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé la séquence ou que tous se soient trompés.

- Si le joueur a correctement reproduit le chemin pour aller au Trésor, il remporte la « carte aux Trésors » qu'il place devant lui en pile (avec les futures cartes qu'il remportera), puis il retourne la « carte aux Trésors » suivante face visible et un nouveau tour de jeu commence.

Fin de la partie :

Le gagnant est le premier qui a remporté 5 cartes.

Variante équipes (8 joueurs) :

Il est possible de jouer à cette variante en équipes de 2 joueurs.

Chaque équipe se partage 5 cartes **Aventurier**, donc un joueur prend 2 et l'autre 3 cartes. La partie se déroule de la même façon, mais les deux co-équipiers doivent se coordonner pour poser les cartes. Le co-équipier qui pose la dernière carte du chemin saisit le coffre aux Trésors.

Variante jeu plus simple :

Les joueurs peuvent décider entre eux qu'il n'est pas nécessaire d'aligner les lignes de leurs cartes pour que le chemin soit valide.



© 2017 Blue Orange. Treasure Rush
et Blue Orange sont des marques de Blue Orange.
Le jeu est publié et distribué sous Licence
par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour,
54700 Pont-à-Mousson, France.
Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu

A circular illustration of a male adventurer with brown hair, wearing a brown jacket and holding a flashlight, standing in a jungle. In the background, there is a Mayan or Aztec pyramid. The scene is lit with a warm, golden glow. The title 'TREASURE RUSH' is written in large, golden, 3D block letters across the center. To the right of the title is a small Italian flag. At the bottom center is the 'blue orange' logo, which consists of a blue circle with three orange leaves on top. Below the logo is the text 'Hot Games Cool Planet'.

TREASURE RUSH™




blue orange
Hot Games Cool Planet



Nicolas Bourgoin

Scopo del gioco:

impadronirsi della maggior quantità di Mappe del Tesoro.

Materiali:

1 Forziere del Tesoro in legno

1 Carta Arrivo

24 Carte Avventuriero (fronte e retro)

6 per ciascun giocatore

50 Mappe del Tesoro

Preparazione:

Collocate la carta Arrivo al centro del tavolo e accessibile da parte di tutti; collocate il forziere su questa carta. Nel corso della partita questa carta sarà il punto di arrivo di tutte le sfide.

Mischiate le Mappe del Tesoro formando un mazzo e mettendolo a faccia in giù a lato del forziere.

Ogni giocatore prende 6 carte Avventuriero del proprio colore e le mette davanti a sé scegliendo quale faccia mostrare e calcolando una distanza di circa 5 carte dal forziere.

Preparazione per 4 giocatori



Avvio del gioco:

Il gioco si svolge in diversi turni.

Per iniziare il primo, il giocatore più anziano gira a faccia in su la prima “Mappa del Tesoro”. I giocatori giocano contemporaneamente e devono creare il percorso che permetterà loro di arrivare al forziere; dovranno piazzare le loro carte Avventuriero con l'immagine corretta e nella giusta sequenza, per procedere dal loro punto di partenza e arrivare al forziere.

Il percorso parte dalla tessera con il punto nero e segue la traccia punteggiata passando per 2, 3, 4 o 5 carte Avventuriero, fino ad arrivare al forziere del Tesoro.

N.B.: Le 5 carte

Avventuriero di ciascun giocatore
propongono, fronte e retro, 10 immagini
diverse. Sta ai giocatori decidere anche
di girare le carte per avere
l'immagine corretta.

Esempio: la Mappa del Tesoro mostra
le immagini di **Diamante, Libro,
Bussola, Vagoncino, Tavolettina**
in quest'ordine. I giocatori
devono perciò seguire questa
indicazione.



Quando una mappa
presenta soltanto 2, 3 o 4
immagini, i giocatori devono
nascondere le carte con l'immagine
non prevista al di sotto di
un'altra carta.

Esempio: la mappa mostra
in sequenza le immagini
Bussola, Vagoncino e Diamante.

I giocatori devono quindi piazzare le
carte come mostrato nell'esempio a
lato e le 2 inutilizzate metterle sotto
le altre.



N.B.: Alcune immagini sulle mappe si sono leggermente sbiadite con il tempo, perciò sono meno chiare, ma restano sempre parte integrante del percorso da creare.

Quando un giocatore pensa di aver riprodotto il percorso corretto afferra il forziere. Gli altri giocatori fanno la verifica:

- Il giocatore si è sbagliato: le carte non sono nella giusta sequenza O perlomeno una non ha l'immagine corretta O ci sono troppe o troppo poche carte nel percorso. Il giocatore perde una delle sue carte già guadagnate, rimettendola nel mazzo. Il giocatore viene escluso dal turno mentre gli altri



*giocatori continuano finchè un giocatore non
avrà trovato il percorso corretto; oppure
succede che tutti sbagliano.*

- Se il giocatore ha tracciato correttamente il percorso, guadagna la “Mappa del Tesoro” e inizia o prosegue una pila delle proprie mappe; di seguito gira la successiva “Mappa del Tesoro” dando inizio a un nuovo turno.

Fine della partita:

Vince chi guadagna per primo 5 mappe.

Variante per squadre (8 giocatori):

E' possibile giocare questa variante divisi in squadre da 2 giocatori ciascuna.

Ogni squadra si spartisce 5 carte Avventuriero e quindi un giocatore ne avrà 2 e l'altro 3.

La partita si svolge nello stesso modo, ma i due soci devono coordinarsi nel posare le carte. Chi dei due posa l'ultima carta del percorso prende il forziere.

Variante più facile:

I giocatori possono concordare che non è necessario allineare le carte perché il percorso sia valido.





© 2017 Blue Orange. Treasure Rush e
Blue Orange sono marchi di Blue Orange. Il gioco è
pubblicato su licenza di Blue Orange, 47 Impasse
Jean Lamour 54700 Pont à Mousson, Francia
Made in China. Progettato in Francia
www.blueorangegames.com

A circular illustration of a man in a brown jacket and hat, holding a flashlight and a map, standing in a jungle with a pyramid in the background. The scene is lit with a warm, golden glow.

TREASURE RUSH™

A blue circle with three orange leaves on top, representing the Blue Orange logo.

blue orange
Hot Games Cool Planet



Nicolas Bourgoin

Objetivo del juego

Ganar tantos mapas del tesoro como sea posible.

Contenido

1 cofre del tesoro de madera

1 carta de final del camino

24 cartas de aventurero a doble cara

(6 por jugador)

50 cartas de mapa del tesoro

Preparación

Colocad la carta de final de camino en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores y poned el cofre del tesoro encima de ella. Esta carta permanecerá en el centro de la mesa durante todo el juego y será siempre el punto de destino.

Mezclad las cartas de mapa del tesoro y colocadlas bocabajo formando una pila al lado del cofre del tesoro.

Una vez hecho esto, cada jugador coge 6 cartas de aventurero del color que haya elegido para jugar y las pone delante de él, con cualquiera de las caras hacia arriba, a una distancia de unas 5 cartas del cofre del tesoro.

Posición inicial para 4 jugadores



Cómo se juega

La partida se juega por rondas.

El jugador de mayor edad empieza la primera ronda mostrando la primera carta de mapa del tesoro de la pila.

Los jugadores juegan todos al mismo tiempo intentando formar el camino indicado por el mapa hacia el cofre del tesoro colocando sus cartas en el orden correcto con las líneas conectadas entre sí. Cada jugador debe empezar su camino desde su carta de punto de inicio y avanzar desde ella hacia el cofre del tesoro ordenando los iconos. El camino del mapa del tesoro empieza en el punto negro y sigue la línea de puntos que pasa por 2, 3, 4 o 5 iconos hasta llegar al tesoro (cruz roja).

Ejemplo: El mapa del tesoro muestra los iconos de Diamante, Libro, Brújula, Vagoneta y Tabla, en este orden. Los jugadores deben colocar sus cartas tal como muestra la ilustración.



Si el mapa del tesoro muestra solo 2, 3 o 4 iconos, los jugadores deben esconder las cartas que no han usado colocándolas debajo de otras cartas.



Ejemplo: la carta del tesoro muestra los iconos de la Brújula, la Vagoneta y el Diamante en este orden. Los jugadores deben colocar las cartas en el mismo orden que muestra el mapa del tesoro y las dos cartas sobrantes deben quedar ocultas debajo de las otras.

Nota: Algunos iconos de las cartas de mapa del tesoro están algo descoloridos por el paso del tiempo, lo que los hace más difíciles de ver pero siguen siendo parte del camino a crear.

Cuando un jugador cree que ha reproducido correctamente el camino, coge el cofre del tesoro. Entonces, se comprueba su mapa entre todos:

- El mapa del jugador es incorrecto: si sus cartas no están en el orden indicado O alguna muestra un icono incorrecto O hay cartas de más o de menos.

El jugador entonces pierde una de las cartas que haya ganado (si tiene alguna) y la coloca debajo de la pila de mapas del tesoro.



Cuando un jugador da una respuesta incorrecta no puede volver a jugar esa ronda y se sigue jugando hasta que alguien construye el camino correcto o todos se equivocan.

- El mapa del jugador es correcto si ha colocado las cartas de forma que solo muestran los iconos de la carta de mapa y en el mismo orden. En ese caso gana la carta de mapa de tesoro y muestra una nueva carta de la pila para jugar de nuevo.

Fin del juego

El primer jugador que consigue 5 mapas del tesoro gana el juego.

Variaciones

Juego por equipos (8 jugadores)

El juego puede jugarse en equipos de 2.

Cada equipo comparte las 5 cartas de aventurero de un color

por lo que un jugador coge 2
y el otro 3. La partida se juega de la
misma manera excepto que los dos
compañeros de equipo deben planear juntos cómo
colocan sus cartas. El que coloca la última carta es
quién debe coger el cofre del tesoro.

Juego sencillo

Los jugadores pueden acordar que las líneas
de las cartas no necesitan estar alineadas
para ser válidas.





© 2017 Blue Orange. Treasure Rush
y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange.
Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje
Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
Fabricado en China. Diseñado en Francia.
www.blueorangegames.eu

A circular illustration of a male adventurer with brown hair, wearing a brown jacket, holding a flashlight and a map. He is in a jungle setting with a pyramid in the background. The title 'TREASURE RUSH' is written in large, golden, 3D letters across the center. A small 'TM' symbol is visible to the right of the word 'RUSH'.

TREASURE RUSH™



blue orange
Hot Games Cool Planet



Nicolas Bourgoin

Objetivo do jogo:

Ganhar o maior número possível de Mapas do Tesouro.

Conteúdo:

1 Arca do Tesouro de madeira

1 Carta de Início

24 Cartas de Aventureiro de dupla face

(6 por jogador)

48 Cartas de Mapa do Tesouro

Preparação:

Coloca a Carta de Destino no centro da mesa, acessível a todos os jogadores e coloca a Arca do Tesouro de madeira em cima da carta. Esta carta permanecerá como destino para todos os desafios durante todo o jogo.

Baralha as Cartas de Mapa do Tesouro e coloca-as viradas para baixo num monte perto da Arca do Tesouro.

Cada jogador pega em 6 Cartas de Aventureiro da cor que escolheu. Os jogadores dispõem as cartas à sua frente com qualquer um dos lados virado para cima, a uma distância de cinco cartas da Arca do Tesouro.

Preparação para uma partida com 4 jogadores



Como jogar:

O jogo é jogado em várias rondas.

O jogador mais velho começa a primeira ronda virando para cima a primeira Carta de Mapa do Tesouro.

Os jogadores jogam simultaneamente e tentam recriar o caminho até à Arca do Tesouro colocando as suas Cartas de Aventureiro na ordem correta e com a imagem correta virada para cima. Os jogadores devem começar na Carta de Início e fazer o caminho em direção à Arca do Tesouro de madeira. O caminho nas Cartas de Mapa do Tesouro começa no ponto preto e segue a linha tracejada por 2, 3, 4 ou 5 ícones até chegar ao Tesouro (cruz vermelha).

Exemplo: O Mapa

do Tesouro mostra

os ícones Diamante, Livro,

Bússola, Vagão e Tábua, nessa

ordem. Os jogadores

deverão dispor as suas

cartas de acordo com o

que é mostrado em baixo.



Quando o Mapa do
Tesouro inclui apenas 2, 3
ou 4 ícones, os jogadores
devem esconder a(s) carta(s)
não usada(s) deslizando-a(s)
por baixo de outra carta.



**Exemplo: O Mapa do
Tesouro mostra os ícones da
Bússola, Vagão e Diamante, nessa
ordem. Os jogadores deverão dispor
as cartas como está indicado, nessa
mesma ordem, com as duas cartas
não usadas colocadas debaixo de uma
ou duas cartas ativas.**

Nota: Alguns ícones nas Cartas de Mapa do Tesouro estão ligeiramente desgastadas pelo tempo, o que as torna mais complicadas de se visualizar, contudo são parte do caminho a recriar.

Quando um jogador julga ter recriado o caminho na perfeição, ele agarra a Arca do Tesouro. Todos os jogadores confirmam a pretensão:

• O jogador está errado quando as cartas não estão na ordem correta OU quando pelo menos uma delas mostra o ícone errado OU quando há cartas a mais ou a menos no caminho.

O jogador perde então uma das cartas que tenha ganho e coloca-a debaixo do baralho de cartas.



Depois, fica de fora até essa ronda terminar enquanto os restantes jogadores continuam até um deles ter encontrado o caminho ou até todos terem falhado.

• O jogador está correto

quando tiver conseguido recriar o caminho até à Arca do Tesouro. Este ganha o Mapa do Tesouro e coloca-o num monte à sua frente. A seguir vira para cima a próxima Carta de Mapa do Tesouro e começa assim uma nova ronda.

Fim do jogo:

O primeiro jogador a ter ganho 5 cartas ganha o jogo.

Variante de equipas (8 jogadores):

O jogo pode ser jogado com equipas de 2 jogadores. Cada equipa partilha 5 Cartas de Aventureiro, portanto um jogador pega em duas cartas e o outro jogador pega em três.

O jogo é jogado da mesma forma, exceto o facto de os 2 membros da mesma equipa terem que planear como vão colocar as suas cartas. O jogador que colocar a última carta no caminho apanha a Arca do Tesouro.

Variante simples:

Os jogadores podem concordar em que as linhas nas suas cartas não precisem de estar alinhadas para que o caminho seja válido.





© 2017 Blue Orange. Treasure Rush e
Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange.
Distribuído sob licença da Blue Orange, 97 impasse
Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França.
Fabricado na China. Desenvolvido na França.
www.blueorangegames.eu

A circular illustration of a male adventurer with brown hair, wearing a brown jacket, holding a flashlight and a map. He is in a jungle setting with a large stone pyramid in the background. The title 'TREASURE RUSH' is written in large, golden, 3D letters across the center. To the right of the title is a small flag with horizontal stripes of red, white, and blue. The background is a dark green gradient with faint leaf patterns.

TREASURE RUSH™

The logo consists of a blue circle with three orange slices on top, resembling an orange.

blue orange
Hot Games Cool Planet



Nicolas Bourgoin

Doel van het spel:

Zoveel mogelijk **Schatkaarten** behalen.

Inhoud:

1 spelregel

1 houten schatkist

1 eindpuntkaart

24 dubbelzijdige Avonturier kaarten

(6 per speler)

50 Schatkaart kaarten

Opstelling:

Plaats de eindpuntkaart in het midden van de tafel zodat ze voor alle spelers bereikbaar is, en plaats de houten schatkist op deze kaart. Gedurende het spel zal deze kaart als aankomstplaats dienen voor alle uitdagingen.

Schud de Schatkaart kaarten en leg ze in een dek met de zichtbare zijde onderaan naast de schatkist.

Elke speler neemt 6 Avonturier kaarten van zijn kleur die hij voor zich uit legt met de zijde naar keuze, op een afstand van ongeveer 5 kaarten van de schatkist.

Installatie met 4 spelers



Spelronde:

Het spel wordt over meerdere ronden gespeeld. Om aan de eerste ronde te beginnen, draait de oudste speler de eerste Schatkaart kaart om zodat ze zichtbaar wordt.

De spelers spelen tegelijkertijd en zullen de route moeten weergeven die hen zal toelaten om van hun startpunt tot bij de schatkist te geraken, en dit door de goede zijde van hun kaarten te kiezen en ze in de juiste volgorde te leggen. Deze route **vertrekt van de cirkel** en volgt de gestippelde lijn die door 2, 3, 4 of 5 Avonturier kaarten loopt om zo in **de nabijheid van de schatkist te geraken.**

Opmerking: op de 5
Avonturier kaarten van elke speler
staan 10 verschillende pictogrammen
afgebeeld. Soms moeten de spelers de
kaarten omdraaien om het
gewenste pictogram te tonen.



Voorbeeld: op de Schatkaart zien we
achtereenvolgens volgende
pictogrammen: **Diamant, Boek,
Kompas, Wagon en Tablet.**
Dus moeten de spelers de kaarten
zoals afgebeeld leggen.



Wanneer de Schatkaart

slechts 2, 3 of 4

pictogrammen bevat, dan moeten de spelers de kaart waarvan geen enkele pictogram afgebeeld staat, verbergen onder een andere kaart.



Voorbeeld: op de Schatkaart zien we achtereenvolgens volgende pictogrammen: **Kompas, Wagon en Diamant**. Dus moeten de spelers de kaarten zoals afgebeeld plaatsen, in dezelfde volgorde en met de twee ongebruikte kaarten onder één of verschillende gebruikte kaarten.

Opmerking: : Sommige pictogrammen op de **Schatkaart** kaarten zijn met de tijd lichtjes uitgewist, waardoor ze minder zichtbaar zijn maar toch nog deel uitmaken van de route die weergegeven moet worden.

Wanneer een speler denkt dat hij de route perfect heeft weergegeven, grijpt hij de **Schatkist** door er zijn handen op te leggen. De overige spelers controleren zijn route:

- De speler heeft zich vergist: de kaarten liggen niet in de juiste volgorde, OF tenminste één ervan toont het juiste pictogram niet OF er liggen teveel of te weinig kaarten op zijn route.



De speler verliest een van de kaarten die hij al behaald heeft en schuift ze onder de stapel.

De speler verlaat de spelronde en de andere spelers spelen zonder hem verder totdat een speler de juiste sequentie

heeft gevonden of dat ze
zich allemaal vergist hebben.

- Als de speler de route correct heeft weergegeven om de schatkist te bereiken, dan wint hij de **Schatkaart** kaart en legt ze voor zich uit op een stapel (met de kaarten die hij later zal behalen), waarna hij een volgende **Schatkaart** kaart omdraait die op haar beurt zichtbaar wordt om zo aan een nieuwe spelronde te beginnen.

Einde van het spel:

De winnaar is de speler die als eerste 5 kaarten heeft behaald.

Variant voor teams (8 spelers):

U kunt deze variant spelen met teams van 2 spelers. Elk team krijgt 5 **Avonturier** kaarten uitgedeeld, dus 3 kaarten voor een speler en twee kaarten voor de andere speler. Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld, maar beide ploegmaten moeten gecoördineerd tewerk gaan om de kaarten te leggen. Wie de laatste kaart van de route neerlegt, grijpt de **Schatkist**.

Variant om eenvoudiger te spelen:

De spelers kunnen onderling afspreken dat het niet noodzakelijk is dat hun kaarten in functie van de gestippelde lijn moeten worden gelegd om de route geldig te verklaren.



© 2017 Blue Orange. Treasure Rush
en Blue Orange zijn merknamen van Blue Orange.
Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van
Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700
Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China.
Ontworpen in Frankrijk.
www.blueorangegames.eu