



# DJ05167 海盜寶石爭奪戰

**建議年齡：7 歲以上**  
**遊戲人數：3-5 人**  
**遊戲建議時間：20 分鐘**

## 學習目標：

1. 培養邏輯推理。
2. 練習佈局與計劃。
3. 培養專注力及挫折忍受度。

## 遊戲簡介：

要得到寶物，要先在牌桌上和莊家比賽，看誰手上的寶石最接近 7 顆半，但是千萬不要超過喔！

## 內容物：

44 張紙牌卡 ( 包含寶石卡、金子卡、骷顱卡及岩石卡 )、50 張寶物卡。

## 遊戲怎麼玩？

1. 玩家們可以先決定遊戲時間或者當有任何一個玩家輸光了寶物卡的時候，遊戲就停止。
2. 發給每一個玩家 10 張寶物卡，其餘的寶物卡放在所有玩家中間，順時鐘開始玩遊戲。
3. 每一張紙牌卡表示不同的點數：



**寶石卡**

點數：1 至 7 點(依寶石卡上數字決定)



**金子卡**

點數：半點



**岩石卡**

點數：沒點數



**骷顱卡**

點數：1-7 點由玩家決定，這算是一張萬能點數卡

4. 從年齡最大的人當莊家開始發牌。莊家拿著所有的紙牌洗牌(寶石卡、金子卡、岩石卡、骷顱卡)。接著，依序發給每位玩家一張紙牌。每位玩家可以看自己的牌，並且選擇 1 到 2 個寶物卡放在自己前面當做籌碼。
5. 接下來，由莊家左邊的玩家開始進行遊戲，玩家可做以下選擇：
  - a. 玩家不需要再加紙牌→先把紙牌卡保持面朝下，跟莊家說：“停”。
  - b. 玩家需要再加紙牌 →跟莊家說“發牌”，請莊家繼續發紙牌，讓得到的點數總和接近 7 點半(但不要超過)，當他不再需要發卡的時候，只要說“夠了”，就輪到下一個玩家。玩家可以要求莊家發給多張卡，但要有一張紙牌是面朝下蓋住；玩家可以依遊戲的發展選擇改變蓋住的紙牌，但一定要有一張紙牌是蓋起來的。
6. 當所有的玩家都發過足夠的牌，莊家開始翻開自己的牌，看看他是否拿到接近 7 點半。所有的卡片都要讓大家看到。並有可能有下面的狀況：
  - a. 莊家超過 7 點半--莊家就要賠給其他玩家同等數量的寶物卡。例如：其他玩家押上兩張寶物卡，就要賠兩張寶物卡。
  - b. 莊家沒超過 7 點半--莊家覺得自己的點數比其他的玩家更接近 7 點半，他可以要求玩家們把牌全部掀開來，如果莊家比玩家 A 更接近七點半，玩家 A 就要把自己的寶物卡賠給莊家；反過來說，如果玩家 A 比莊家更接近七點半，那麼莊家就要賠給玩家 A 相同數量的寶物卡。
7. 在莊家要下一位玩家掀牌時，莊家可以自己決定，是否需要再多要一張牌來讓他現有的點數更接近或者等於 7 點半。這樣做會有風險，也就是會超過 7 點半，如果超過 7 點半，就要賠給玩家數量相等的寶物卡。
  - a. 如果玩家知道他已經輸給莊家，他可以直接交出他的賭注寶物卡，這樣可以避免讓別人知道自己玩牌的戰略。
  - b. 如果玩家與莊家點數一樣多，莊家贏。
  - c. 當第一個玩家亮牌後顯示出他有正好 7 點半的點數，他可以要求莊家要給他兩倍玩家下的賭注的寶物卡。(除非莊家也是得到 7 點半的點數)
  - d. 成為下一輪遊戲的莊家。

## 遊戲結束囉！

玩家們可依約定的遊戲時間結束，或是如果有任何一個玩家輸光了寶物遊戲就結束。

