Un gioco nelle profondità per 3-6 giocatori, da 10 anni in su

Sotto la luccicante superficie del mare si nascondono tesori sommersi. Si dice che le cose che scompaiono nel Triangolo delle Bermuda non emergono più. Tuttavia, un gruppo di coraggiosi subacquei si avventurano nel profondo degli abissi ed effettivamente trovano grandi ricchezze. Ma c'è anche la sinistra custode dei tesori in agguato sul fondale.
Senza un suono, la malvagia sirena avvolge le braccia squamose intorno al collo della sua prima vittima....
Ora si deve decidere in fretta: afferrare un altro ricco tesoro o tirare una tanto agognata boccata d'aria?

Contenuto

92 carte così suddivise:
- **1 carta Sirena**
- **28 carte Tesoro**
- **63 carte Immersione**

carta Sirena

carte Tesoro

carte Immersione

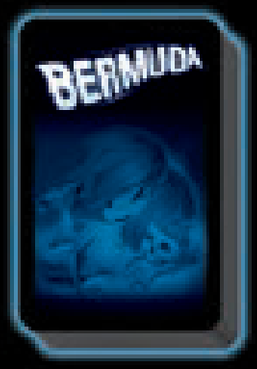
Scopo del gioco

In 5 turni, i giocatori collaborano per salvare più tesori dagli abissi rispetto ai punti guadagnati dalla sirena.

Preparazione

Ogni round, metti a faccia in su sul tavolo tante carte Tesoro quanti sono subacquei che partecipano al gioco; questo significa che nel gioco a tre giocatori, si girano tre carte, nel gioco a quattro giocatori, quattro carte, e così via. Assicurati di avere abbastanza spazio sotto queste carte per disporre le carte in colonna. Mescolate bene le 63 carte Immersione. Ogni giocatore riceve 12 carte (tranne che in sei giocatori dove ognuno riceve solo 10 carte).
Mettere la carta Sirena sul tavolo sopra le carte Tesoro.

carte Immersione

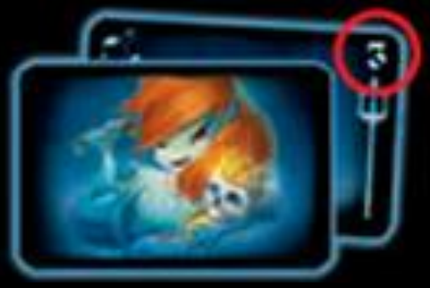


carte Tesoro

carta Sirena

carte Tesoro

Durante lo svolgimento del gioco, i tesori che i giocatori **non** sono riusciti a conquistare saranno presi dalla sirena e posti sotto la sua carta sul tavolo. Alla fine del gioco la sirena guadagnerà i punti di “difesa” su ogni carta (i punti sono quelli in alto a destra sopra il forcone).



Svolgimento del gioco

"Bermuda" è un gioco cooperativo in cui tutti i giocatori si tuffano insieme. Si gioca contro il tempo. Se vi state chiedendo perché non ci sia una clessidra nella scatola… è perché **voi siete il timer!**

Ecco come funziona: una volta che hai preso le carte Immersione senza assortirle tra le mani, uno di voi dà la segnale per l’ immersione. Al ‘3’, tutti fate un respiro profondo e iniziate contemporaneamente a giocare le carte che avete in mano sui tesori. Si può continuare a giocare carte sui tesori fino a quando - tutti voi, insieme - trattenete il respiro!

Non appena uno di voi respira, cade nelle grinfie della sirena ed il round termina immediatamente.

Per raggiungere i tesori, è necessario soddisfare queste due condizioni:

1) Bisogna immergersi esattamente del valore di profondità indicato sulla carta Tesoro.

Il valore di profondità su ogni carta Tesoro (in basso a sinistra) indica quanto in profondità ci si deve immergere, ovvero quante carte Immersione devono essere giocate sotto questa carta Tesoro al fine di conquistarla, ad esempio:

*In questo caso con un valore di 6, ci devono essere **esattamente** 6 carte Immersione - né più né meno - giocate sotto la carta Tesoro alla fine del round.*

2) Bisogna giocare le carte Immersione correttamente.

Tutti i giocatori giocano le carte Immersione in contemporanea sotto qualsiasi carte Tesoro, si è liberi di metterle dove si desidera. È necessario obbedire solo ad una regola: Una carta Immersione deve essere sempre piazzata in ordine crescente o decrescente rispetto alla carta Immersione precedentemente giocata nella colonna scelta. Ciò significa che è possibile collegare un "2" o un "4" con un "3."

Nota: Il "1" e il "9" sono considerati consecutivi; ciò significa che è possibile collegare un "2" o un "9" con un "1", oppure un "8" o un "1" con un "9".

L'immersione potrebbe essere abbastanza profonda:

Fare attenzione a non giocare più carte Immersione sotto una carta Tesoro di quelle richieste; altrimenti ci si immerge oltre il tesoro. Le carte già giocate non possono più essere prese di nuovo in mano né distribuite su altre colonne. Naturalmente non potete parlare tra voi sotto l'acqua, ma è permesso comunicare con gesti!

Fine del Round

Se un giocatore prende il respiro fa finire immediatamente il round.
Non è permesso giocare altre carte Immersione. Ora, scoprirete quante carte Tesoro vanno ai giocatori e quante vanno alla sirena:

Esempio di valutazione:

1° Colonna

5° Colonna

La 1° colonna deve avere 10 carte Immersione. Ma ce ne sono solo 8, di conseguenza la carta Tesoro va alla sirena: viene messa sotto la carta Sirena. La carta Tesoro della 2° colonna va anche questa alla sirena, per questi due motivi:
1) Un "3" è messo su un "1" alla fine della colonna e 2) la colonna ha una carta Immersione in meno per raggiungere la profondità necessaria, ovvero 9.
La 4° colonna contiene il numero corretto di carte Immersione, ma c'è un "5" su un "7"; pertanto, pure questo tesoro va alla sirena. Le colonne 3 e 5 sono corrette;

questo significa che queste carte Tesoro vanno ai giocatori. Le carte tesoro conquistate vengono messe in un mazzetto comune sul tavolo a faccia in giù.

Quando sono state risolte tutte le carte Tesoro del round, inizia il prossimo round: vengono messe nuove carte Tesoro sul tavolo e rimescolare tutte le carte Immersione e distribuirne 12 (10 se si gioca in 6) ad ogni giocatore.

Fine del gioco e punteggio finale

Numero di carte Tesoro dei giocatori contro i punti di difesa del sirena:

La partita termina dopo 5 round. Dopo la 5° immersione, i giocatori controllano se la caccia ai tesori ha avuto successo. A tal fine, si contano tutte le carte Tesoro conquistate nel corso del gioco. I giocatori guadagnano un punto per ogni carta Tesoro conquistata. Poi si prendono le carte Tesoro da sotto la carta sirena e si sommano i punti di difesa indicati.
Ora confrontare il vostro punteggio con quello dei punti difesa della sirena:

- **Se si hanno più carte Tesoro che punti difesa della sirena, avete vinto la partita!**
- **Se siete riusciti a conquistare un minor numero di carte Tesoro dal mare che punti difesa della sirena, la vittoria è della sirena. Ora tocca a voi se avete il coraggio di scendere di nuovo nelle profondità oscure ...**

Attenzione!!!

Non svenite, per sfidare la sirena! Bermuda è un gioco in cui troppa ambizione può essere nociva. Potrebbe essere meglio giocare una partita con una carta Tesoro in meno che esporre voi stessi a carenza di ossigeno! Il gioco può essere reso un po'più facile se si accetta che i giocatori sono autorizzati a ordinare in mano le carte Immersione prima di immergersi.

Nota per apneisti esperti:

purtroppo, questo gioco è troppo facile per voi, ma naturalmente, potete provare quanti tesori si è in grado di ottenere con un solo respiro. Così la sirena si ritira in un battibaleno dietro la barriera corallina (vale a dire, nella scatola).

Dedicato a mia moglie Annalisa, la sorgente della mia ispirazione
(Carlo Emanuele Lanzavecchia)

© 2015 HUCH! & friends
Autore: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Illustrazioni & design:
Oliver & Sandra Freudenreich
Traduzione: Charlie

Produttore e ditributore:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.