

HABA

Istruzioni • Spielanleitung

SCATTI NEGLI ABISSI

Alla ricerca delle creature marine



TL A170472 1/23





SCATTI NEGLI ABISSI

Alla ricerca delle creature marine

Scandagliare gli oceani è la vostra grande passione: ecco perché siete stati selezionati per questa entusiasmante missione nelle profondità marine! L'oceano pullula di creature sconosciute, tutte da scoprire. Cosa aspettate dunque, tuffatevi e partite alla ricerca di queste affascinanti creature sottomarine.

Attenzione però: i luccicanti abitanti sottomarini non stanno mai fermi! Solo chi mantiene uno sguardo lucido e afferra velocemente le giuste carte delle profondità marine riesce ad evitare i punti in meno.

Vince chi, dopo cinque immersioni, ha raccolto il minor numero di punti in meno!



Dotazione del gioco

4 dadi, 52 carte delle profondità marine, 50 gocce d'acqua (25 turchesi, 25 blu), 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Disponete intorno a voi tutte le **carte delle profondità marine**, con le creature sottomarine rivolte verso l'alto, in modo che tutti possano accedervi facilmente. Le carte possono essere sovrapposte. Questo significa che le creature sottomarine non sono sempre facilmente riconoscibili. Mettete da parte le **gocce d'acqua** nella scorta generale, che vi servirà più avanti. Tenete pronti i **dadi**.



Svolgimento del gioco

Chi ha visto più di recente un animale sottomarino nel suo habitat naturale? Prendi tutti e quattro i dadi: tocca a te guidare la prima immersione.

IMMERSIONE

La guida dell'immersione tira tutti e quattro i dadi: inizia subito l'immersione. Giocate tutti contemporaneamente. I colori dei dadi corrispondono ai colori delle quattro diverse creature sottomarine: **rana pescatrice**, **granchio**, **medusa**, **polipo**. I punti sui dadi indicano quante creature marine di una determinata specie devono essere visibili sulle vostre carte delle profondità marine al termine dell'immersione.

A cosa dovete prestare attenzione?

- Rovestate **contemporaneamente** tra le carte delle profondità marine sparpagliate sul tavolo. Hai trovato una carta delle profondità marine adatta? Prendila e mettila **scoperta** davanti a te.
- Durante l'immersione potete cercare con **una sola mano**.
- **Non puoi rimettere** al centro del tavolo le carte delle profondità marine che hai già sistemato davanti a te.



Esempio:



In questo caso dovete raccogliere due granchi blu, tre polipi arancioni, una rana pescatrice rosa e sei meduse verdi.

Nota: se volete dare un leggero vantaggio ai più piccoli, potete lasciare che rimettano al centro del tavolo le carte delle profondità marine che hanno raccolto.

Quando finisce l'immersione?

Pensi di aver raccolto le carte delle profondità marine con raffigurato il numero esatto di creature sottomarine? Corrispondono quindi ai colori dei dadi? In questo caso puoi annunciare: „Usciamo!“. Così l'immersione si conclude per tutti e nessuno può più raccogliere carte delle profondità marine.

Nessuno di voi esclama „usciamo!“ e vi accorgete che a nessuno servono altre carte delle profondità marine? Anche in questo caso l'immersione si conclude.



DISTRIBUZIONE DELLE GOCCE D'ACQUA

Ora controllate come è andata l'immersione. Controllate le carte delle profondità marine che avete raccolto e confrontatele con i dadi:

- Il numero di creature sottomarine raffigurato sulle tue carte delle profondità corrisponde **esattamente** al risultato dei dadi? Congratulazioni, è stata un'immersione da manuale!
- Hai sbagliato qualcosa? O no, hai fatto proprio un buco nell'acqua! Per **ogni creatura sottomarina in più o in meno** raffigurata sulle tue carte delle profondità marine, ottieni un punto in meno sotto forma di goccia d'acqua turchese.



Chi ha esclamato: „Usciamo!“?

Hai esclamato „usciamo!“, ma sulle tue carte delle profondità marine si trova almeno una creatura sottomarina in più o in meno? In questo caso devi sommare altri tre punti in meno a quelli che hai già ricevuto.

Nota: le gocce d'acqua turchesi valgono un punto in meno, quelle blu ne valgono cinque. Nel corso della partita scambiate le gocce d'acqua in modo da avere sempre una scorta sufficiente.

Esempio:

Durante l'immersione, Mila ha raccolto quattro carte delle profondità marine e poi ha esclamato: „Usciamo!“. Ora controlla le sue carte delle profondità marine durante la distribuzione delle gocce d'acqua. Si accorge che ha raccolto una creatura sottomarina blu di troppo, e che le mancano invece una creatura rosa e una arancione. Per questi tre errori riceve tre punti in meno. Dato che ha esclamato „usciamo!“ anche se non ha trovato **esattamente** il numero di creature sottomarine richiesto, riceve altri tre punti in meno. Mila ottiene quindi complessivamente sei punti in meno.



Avete controllato le vostre carte delle profondità marine e ricevuto eventuali gocce d'acqua?

Rimettete quindi al centro del tavolo tutte le carte delle profondità marine con il lato delle creature sottomarine rivolte verso l'alto. Mescolate di nuovo a fondo le carte. Il giocatore successivo in senso orario guida la prossima immersione e tira i dadi.



Fine del gioco

Il gioco finisce al termine della quinta distribuzione delle gocce d'acqua. Contate ora tutte le vostre gocce d'acqua.

Attenzione! Tenete presente che: le gocce d'acqua turchese valgono un punto meno, mentre quelle blu valgono ben cinque punti in meno.

Chi ha il minor numero di punti in meno?

Sei tu? Congratulazioni! Grazie alle tue ricerche abbiamo scoperto decine di nuove creature sottomarine! Ci sono più persone con il numero più basso di punti in meno? In questo caso venite proclamati vincitori a pari merito.

Variante memory

Volete mettervi alla prova? Provate la variante memory del gioco!

Le regole sono le stesse del gioco di base, con una modifica importante: questa volta sistemate le carte delle profondità marine che raccogliete al centro del tavolo **coperte** davanti a voi. Non potete più guardare o rimettere sul tavolo le carte delle profondità marine raccolte fino al termine dell'immersione. Dovete quindi tenere bene a mente le carte delle profondità marine che avete preso!

Autore: Carlo Emanuele Lanzavecchia

Illustrazioni: Jacqui Davis

Testo: Patrick Tonn



©HABA-Spiele Bad Rodach 2023, Art.-Nr. 307020