

# HABA

Spelregels • Règle du jeu

# EXPEDITIE DIEPZEE

Zoektocht naar onderwaterwezens



TL A170470 1/23





# EXPEDITIE DIEPZEE

*Zoektocht naar onderwaterwezens*

Het onderzoeken van de oceanen is jullie grote passie – geen wonder dat jullie zijn uitgekozen voor deze spannende diepzeemissie! Er zijn veel zee-wezens te ontdekken die tot nu toe onbekend waren. Dus, duik onder en ga op zoek naar deze fascinerende schepsels van de diepe zee.

**Maar let op:** de verlichte onderwaterwezens houden zich niet stil! Alleen degene die het overzicht weet te behouden en snel de juiste diepzeekaarten pakt, krijgt geen minpunten.

Wie na vijf duiken de minste minpunten heeft, wint het spel!



## Spelinhoud

4 dobbelstenen, 52 diepzeekaarten, 50 waterdruppels (25 lichtblauw, 25 donkerblauw), 1 handleiding

## Spelopbouw

Leg alle **diepzeekaarten** met de zeedieren naar boven tussen jullie in en zorg ervoor dat iedereen er goed bij kan. De diepzeekaarten mogen over elkaar heen liggen. Daardoor zijn dus niet alle zeewezens volledig herkenbaar. Leg de **waterdruppels** als voorraad opzij. Die heb je later nodig. Houd de **dobbelstenen** bij de hand.



## Spelverloop

Wie heeft als laatste een zeedier in het echt gezien?  
Jij leidt de eerste duik en neemt alle vier de dobbelstenen.

### DE DUIK

Degene die de duik leidt, gooit met de vier dobbelstenen. Daarna begint de duik meteen en spelen jullie allemaal tegelijk. De kleuren van de dobbelstenen komen overeen met de kleuren van de vier verschillende zeewezens: **hengelaarsvis**, **kreeft**, **kwal**, **inktvis**. Het aantal ogen op de dobbelstenen geeft aan hoeveel zeewezens er aan het einde van de duik op jullie diepzeekaarten moeten staan.

### Waar moeten jullie op letten?

- Jullie woelen **tegelijktijd** in de diepzeekaarten op tafel. Heb je een passende diepzeekaart gevonden? Leg deze **open** voor je neer.
- Je mag **slechts één hand** gebruiken om te zoeken tijdens je duik.
- Diepzeekaarten die al voor je liggen, mag je **niet meer terugleggen** in het midden van de tafel.



## Voorbeeld:



In dit geval moeten jullie twee blauwe kreeften, drie oranje inktvissen, één roze hengelaarsvis en zes groene kwallen verzamelen.

Opmerking: Willen jullie de allerkleinsten een voordeel geven? Dan mogen zij de diepzeekaarten terugleggen die al voor hen liggen.

### Wanneer eindigt een duik?

Denk je dat je de juiste zeedieren hebt verzameld op je diepzeekaarten? Komen ze overeen met de kleuren van de dobbelstenen? Dan mag je ,Opduiken!' roepen. Hiermee is de huidige duik voor iedereen afgelopen. Niemand mag meer diepzeekaarten verzamelen.

Roept niemand ,Opduiken!' maar niemand van jullie wil meer een diepzeekaart nemen? Dan eindigt de duik ook.



### WATERDRUPPELSCORE

Nu kunnen jullie zien hoe succesvol jullie duik was. Controleer je verzamelde diepzeekaarten en vergelijk ze met de dobbelstenen:

- Staan op al je diepzeekaarten samen **precies** zoveel zeezevens afgebeeld als de dobbelstenen aangeven? Gefeliciteerd – het was een perfecte duik!
- Heb je iets verkeerd gedaan? O nee, je duik is in het water gevallen! Voor **elk zeezeven** dat **te veel of te weinig** op je diepzeekaarten staat afgebeeld, krijg je een lichtblauwe waterdruppel als minpunt.

## Wie heeft ‚Opduiken!‘ geroepen?

Heb je ‚Opduiken!‘ geroepen, maar staat er minstens één zeedier **te weinig of te veel** op je diepzeekaarten afgebeeld? Dan krijg je naast je andere minpunten nog **drie extra minpunten**.

Opmerking: De lichtblauwe waterdruppels tellen als **één** minpunt, de donkerblauwe als **vijf** minpunten. Wissel in de loop van het spel de waterdruppels om, zodat je altijd voldoende voorraad hebt.

## Voorbeeld:

Mila heeft tijdens de duik vier diepzeekaarten verzameld en vervolgens ‚Opduiken!‘ geroepen. Nu controleert ze haar diepzeekaarten voor de waterdruppelscore. Ze ziet dat ze één blauw zeedier te veel en één roze en één oranje te weinig heeft.

Voor deze drie fouten krijgt ze drie minpunten. Omdat ze ‚Opduiken!‘ heeft geroepen, terwijl ze niet het **exacte** aantal zeedieren heeft verzameld, krijgt ze nog eens drie extra minpunten. In totaal krijgt Mila dus zes minpunten.



## Hebben jullie je diepzeekaarten gecontroleerd en eventueel waterdruppels gekregen?

Leg dan alle diepzeekaarten, met de zeebewoners naar boven, weer terug in het midden. Schud ze nog een keer goed. Daarna begeleidt de volgende persoon met de klok mee de duik en gooit met de dobbelstenen.



## Speleinde

Het spel eindigt na de vijfde waterdruppelscore. Tel nu al je waterdruppels.

Opgelet! Vergeet niet: een lichtblauwe waterdruppel telt voor één minpunt, één donkerblauwe waterdruppel maar liefst voor vijf minpunten.

### Wie heeft de minste minpunten?

Ben jij dat? Gefeliciteerd! Dankzij jouw onderzoek hebben we tientallen nieuwe diepzeewezens ontdekt. Hebben meerdere personen samen de minste minpunten? Dan delen jullie de overwinning.

## Memovariant

Op zoek naar een nieuwe uitdaging? Speel ‚Expeditie Diepzee‘ in de memovariant.

De regels zijn dezelfde als bij het basisspel, met één belangrijke wijziging: jullie leggen de diepzeekaarten die je uit het midden neemt met de afbeelding naar **beneden** voor je neer. Je mag je verzamelde diepzeekaarten niet meer terugleggen of bekijken tot de duik voorbij is. Onthoud dus goed welke diepzeekaarten jullie nemen!

**Auteur:** Carlo Emanuele Lanzavecchia  
**Illustraties:** Jacqui Davis  
**Redactie:** Patrick Tonn



©HABA-Spiele Bad Rodach 2023, Art.-Nr. 307021