

ISTRUZIONI DEL GIOCO



Età: 5+

Numero di giocatori: 2-8 giocatori

Durata del gioco: circa 25 minuti

Contenuto: 24 carte, ognuna con un animale marino

1 carta con un vortice (opzionale)

18 carte bonus

67 schede di compito con diversi livelli di difficoltà:

- 25 schede di compito con 3 animali marini (1 punto conchiglia)
- 20 schede di compito con 4 animali marini (2 punti conchiglia)
- 12 schede di compito con 5 animali marini (3 punti conchiglia)
- 10 schede di compito con 7 animali marini (5 punti conchiglia)

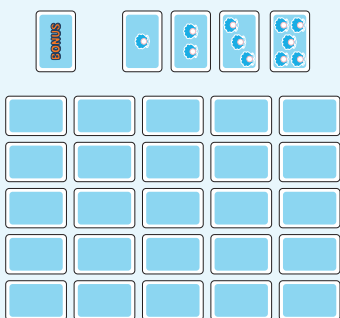
OBIETTIVO DEL GIOCO

Sii il primo a raggiungere almeno 15 punti conchiglia rivelando correttamente gli animali marini sulla tua carta obiettivo usando la tua memoria.

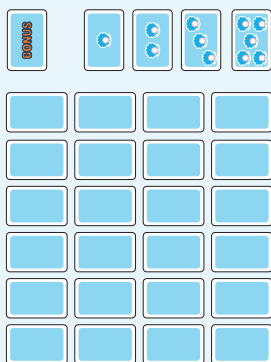
PREPARAZIONE



All'inizio, dividi le carte nelle seguenti categorie: animali marini (incluso il vortice), carte bonus e schede di compito. Ordina le diverse schede di compito in base ai punti conchiglia, che sono indicati sul retro delle carte. Poi mescola separatamente i quattro mazzi e le carte bonus e posizionali coperte sul tavolo. Le carte degli animali marini, incluso il vortice, vengono posizionate coperte in un rettangolo di 5x5 carte (escluso il vortice, 6x4 carte) sul tavolo. Dopo la preparazione, il campo di gioco dovrebbe apparire come mostrato nell'immagine sottostante.



incluso il vortice



escluso il vortice

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Prima dell'inizio del gioco, ogni giocatore può pescare una carta bonus, guardarla e poi posizzionarla coperta davanti a sé (con la carta dei punti conchiglia visibile). Successivamente, ogni giocatore pesca una carta obiettivo dal mazzo a sua scelta. Più punti conchiglia sono indicati sul retro della carta, maggiore è il numero di animali marini da rivelare.

I diversi livelli di difficoltà sono descritti all'inizio delle istruzioni di gioco. Il giocatore più anziano inizia per primo. Deve rivelare gli animali marini mostrati sulla sua carta obiettivo e lasciarli scoperti. L'ordine non è importante. Se riesce a trovare tutti gli animali raffigurati, il giocatore può tenere la carta obiettivo con i punti conchiglia e ne pesca una nuova. Le carte degli animali marini vengono poi rimesse coperte nella stessa



posizione e il turno passa al giocatore successivo (in senso orario). Tuttavia, se viene rivelato un animale sbagliato, il turno termina immediatamente e tutte le carte vengono nuovamente coperte. Il giocatore può quindi decidere se tentare di nuovo lo stesso obiettivo nel turno successivo o pescare una nuova carta obiettivo (non è consentito lo scambio ripetuto all'interno di un turno). Non è obbligatorio scegliere lo stesso livello di difficoltà. Se il giocatore decide di scegliere un nuovo obiettivo, la vecchia carta obiettivo deve essere posta coperta sotto il rispettivo mazzo di carte.



Il numero di conchiglie mostrato sul retro delle schede di compito indica quanti punti conchiglia sono stati guadagnati.

Se un obiettivo richiede di trovare più volte un animale marino, è necessario trovare il numero corretto (ad esempio, 3 pesci pagliaccio = rivelare 3 carte di animali marini con un pesce pagliaccio).

BONUS: Quando un giocatore raggiunge più di 5 o 10 punti conchiglia, può pescare una carta bonus e guardarla. La carta viene poi posizionata coperta (con la carta dei punti conchiglia visibile) davanti a sé e può essere utilizzata nel turno successivo. È possibile utilizzare più carte bonus.

ATTENZIONE: Se viene rivelato il vortice, il turno termina immediatamente! Tutte le carte degli animali marini e il vortice vengono rimescolati e posti nuovamente coperti sul tavolo come descritto nella preparazione. (Questa carta può essere omessa, come già menzionato sopra.)



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena un giocatore raggiunge almeno 15 punti conchiglia. (Il punteggio da raggiungere può anche essere scelto liberamente). Il turno in corso viene giocato fino alla fine, in modo che tutti i giocatori abbiano avuto lo stesso numero di turni.

VARIANTE AVANZATA

In questa variante, l'obiettivo si considera completato solo se gli animali marini vengono rivelati nell'ordine corretto. Gli animali sono numerati di conseguenza.

1

2

3

CARTE BONUS



Il pesce arcobaleno può essere utilizzato come qualsiasi animale marino. (5 carte)



Il giocatore può coprire nuovamente un animale marino o il vortice (come se il turno non fosse mai avvenuto). (5 carte)



Questa carta equivale a un punto conchiglia (posizionarla visibilmente davanti a sé). (5 carte)



Con il gabbiano argentato, il rispettivo giocatore può decidere chi deve rimuovere dal gioco le proprie schede di compito già completate con il minor numero di punti conchiglia. (3 carte)

Hai domande, suggerimenti o consigli? Siamo qui per aiutarti:

Matoga OG, Margeritengasse 1/9, 2700 Wiener Neustadt
www.matoga.at, kontakt@matoga.at

Visitateci anche su Instagram e Facebook:



matoga_official



Matoga_Official



Version 1.0