

tic tac toe 3D

I

Gioco Ravensburger® n° 20 563 9

Gioco di tattica e fortuna per
2-4 giocatori dai 6 ai 99 anni.

Autori: Brad Ross & Mike Hirtle

Illustrazioni: Markus Erdt

Redazione: Monika Gohl



Contenuto:

1 base del gioco composta da:

1 relitto, 3 livelli d'acqua, 8 morsetti

25 conchiglie

1 dado con i simboli

Pronti per un'immersione alla scoperta della barriera corallina? Guardate: là in fondo c'è il relitto di una nave! È il posto perfetto per organizzare una partita a Tris con gli abitanti del mare! Il primo che riesce a coprire con le conchiglie una fila di tre animali, conquista dei punti. Attenzione: si conquistano punti anche coprendo le file di animali che nuotano nei diversi livelli, uno sopra all'altro!

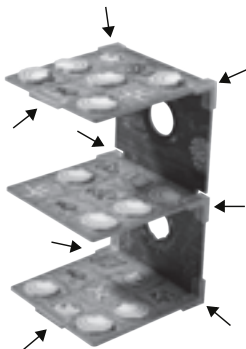
Scopo del gioco

Completare il maggior numero possibile di file da tre per conquistare molti punti.

Vince chi per primo ottiene 10 punti. Se uno dei livelli d'acqua viene completamente coperto, la partita termina in anticipo. In questo caso, vince il giocatore che ha conquistato il maggior numero di punti.

Preparazione

Staccate le conchiglie dalla fustella e i “fori” dagli oblò del relitto. Componete la **base del gioco**. Con i sei **morsetti ad angolo**, fissate i **livelli d’acqua al relitto**. Applicare i due morsetti lineari sui livelli d’acqua superiore e inferiore. Appoggiate la base del gioco in posizione leggermente sopraelevata, sulla scatola, oppure su un libro, in modo che tutti possano vedere bene le immagini.



Procuratevi **carta e matita** e annotate i nomi dei giocatori. Tenete pronto il **dado con i simboli**.



Immersione!

Inizia il giocatore che si è immerso per ultimo. La partita prosegue a turno, in senso orario.

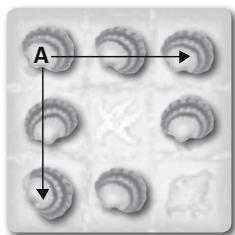
Ogni giocatore al proprio turno lancia il dado, poi mette una **conchiglia** su una qualsiasi casella libera con l’animale che è raffigurato sul dado. Se non ci sono più caselle corrispondenti libere, purtroppo si sta fermi un giro.

Punteggio su un livello d’acqua

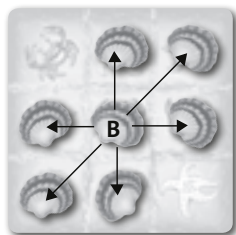
Se si completa una fila mettendo una conchiglia (**tre conchiglie in una fila orizzontale, verticale o diagonale**), si ottiene **un punto**.

Con la propria conchiglia si è riusciti a completare addirittura due (o tre) file? Allora si ottengono **due (o tre) punti**.

Esempio:



Il giocatore ha messo una conchiglia in posizione A. Ottiene **due punti**.



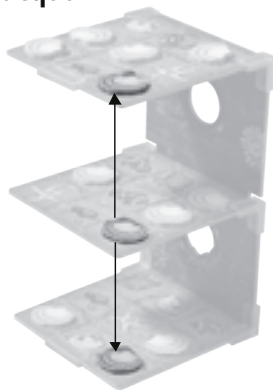
Con la conchiglia B, si completano tre file. Si ottengono **tre punti**.

Punteggio su tutti i livelli d'acqua

Se con una conchiglia si completa una **fila di tre animali che nuotano direttamente uno sopra all'altro** (fila tridimensionale), ottieni **due punti**.

Se con la propria conchiglia si completa una fila tridimensionale e altre file su un livello d'acqua, si ottengono **tre punti**.

Attenzione: a ogni turno è possibile ottenere **al massimo tre punti**, anche nel caso in cui si dovessero totalizzarne in più!



Terminato il turno, si consegna il dado al giocatore che si trova alla propria sinistra. Le conchiglie restano al loro posto.

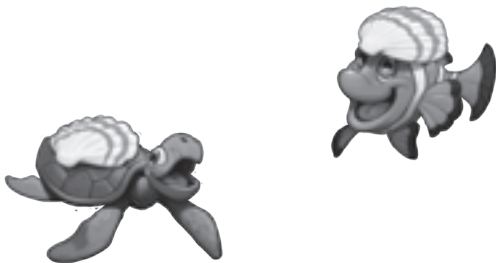
Fine della partita

Vince il primo che conquista **10 punti**.

La partita termina anche quando un livello d'acqua è stato **completato e coperto di conchiglie**. Qui vince il giocatore che ha conquistato più punti. In caso di pareggio, ci saranno più vincitori.

Volete iniziare un'altra partita? Allora girate la base del gioco sul retro, oppure ricomponetela intercambiando i livelli d'acqua. Buona immersione!

© 2020



tic tac toe 3D

E

Juegos Ravensburger® n.º 20 563 9

Juego de táctica y suerte para
2-4 jugadores de 6 a 99 años.

Autores: Brad Ross & Mike Hirtle

Ilustraciones: Markus Erdt

Redacción: Monika Gohl



Contenido:

1 base de juego compuesta por:

1 barco naufragado, 3 niveles de agua, 8 abrazaderas
25 conchitas

1 dado con símbolos

¿Preparados para sumergiros y descubrir el arrecife de coral? Mirad: ¡ahí en el fondo están los restos de un barco naufragado! ¡Es el lugar ideal para organizar una partida de tres en raya con los habitantes del mar! El primero que logre cubrir con las conchitas tres animales en fila se lleva puntos. Atención: ¡si cubrís una fila de animales que estén nadando en tres niveles diferentes, uno encima del otro, también os lleváis puntos!

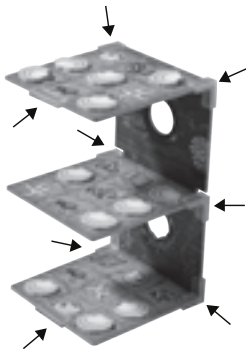
Objetivo del juego

Completar el mayor número posible de filas de tres animales para llevarse muchos puntos.

Gana el primero que consiga 10 puntos. Si uno de los niveles de agua queda cubierto por completo, la partida termina anticipadamente. En este caso, gana el jugador que haya acumulado el mayor número de puntos.

Preparación

Separad las conchitas de la plancha y los ojos de las ventanas del barco naufragado. Montad la base del juego. Con las seis abrazaderas esquineras, fijad los niveles de agua al barco naufragado. Utilizad las dos abrazaderas rectas en los niveles de agua superior e inferior. Colocad la base de juego en una posición ligeramente elevada, por ejemplo, sobre la caja o un libro, de tal forma que todos puedan ver bien las ilustraciones.



Preparad papel y lápiz, y escribid en el papel los nombres de los jugadores. Tened preparado el dado con símbolos.

¡Inmersión!

Empieza el último que haya buceado. La partida continúa por turnos, en sentido horario.

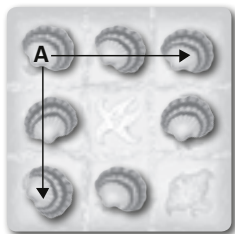
En tu turno, lanza el dado, luego pon una conchita sobre cualquier casilla libre que tenga representado el animal que te ha tocado en el dado. Si ya no quedan más casillas libres con ese animal, desgraciadamente pierdes el turno.

Puntuar en un único nivel de agua

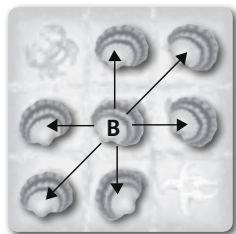
Si completas una fila al poner una conchita (tres conchitas en una fila en horizontal, vertical o diagonal), recibes un punto.

¿Has conseguido completar al mismo tiempo dos (o tres) filas al poner una conchita? Entonces recibes dos (o tres) puntos.

Ejemplo:



El jugador ha puesto una conchita en la posición A. Recibe **dos puntos**.



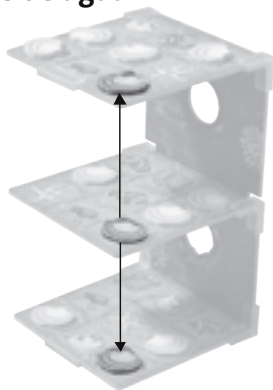
Con la conchita B, se completan tres filas. Recibe **tres puntos**.

Puntuar en todos los niveles de agua

Si con una conchita completas una fila de tres animales que están nadando uno justo encima del otro (fila tridimensional), obtienes dos puntos.

Si al poner la conchita, completas una fila tridimensional y otras filas en un nivel de agua, recibes tres puntos.

Atención: en cada turno, puedes obtener como máximo tres puntos, ¡incluso aunque te corresponda ganar más!



Una vez terminado tu turno, pasa el dado al siguiente jugador a tu izquierda. Las conchitas se quedan en el sitio en el que están.

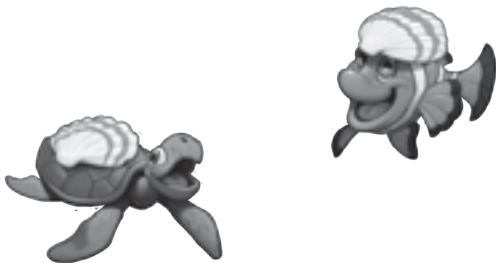
Fin de la partida

Gana el primero que consiga 10 puntos.

La partida también termina cuando un nivel de agua haya sido completado y cubierto totalmente con conchitas. En este caso, gana el jugador que haya conseguido más puntos. En caso de empate, se proclaman varios ganadores.

¿Queréis empezar otra partida? Pues dadle la vuelta a la base de juego o montadla de nuevo intercambiando los niveles de agua entre sí. ¡Feliz inmersión!

© 2020



tic tac toe 3D

PT

Jogo Ravensburger® n° 20 563 9

Jogo de tática e sorte para
2 a 4 jogadores dos 6 aos 99 anos.

Autores: Brad Ross & Mike Hirtle

Ilustrações: Markus Erdt

Redação: Monika Gohl



Conteúdo:

1 base do jogo composta por:

1 destroço, 3 níveis de água, 8 terminais

25 conchas

1 dado com os símbolos

Prontos para um mergulho à descoberta da barreira coralina? Olhe: lá no fundo há um destroço de um navio! É o lugar perfeito para organizar uma partida de Tris com os habitantes do mar! O primeiro que consegue cobrir uma fila de três animais com as conchas, ganha pontos. Atenção: os pontos são conquistados também cobrindo as filas de animais que nadam nos vários níveis, um sobre o outro!

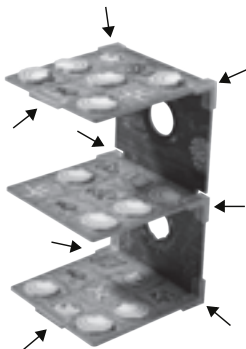
Objetivo do jogo

Completar o maior número possível de filas de três para conquistar muitos pontos.

Ganha quem obtém antes 10 pontos. Se um dos níveis de água for completamente coberto, a partida termina antes. Neste caso, ganha o jogador que conseguiu conquistar o maior número de pontos.

Preparação

Desprenda as conchas do molde e os “furos” das vigias do destroço. Componha a base do jogo. Com os seis terminais de ângulo, fixe os níveis de água no destroço. Aplique os dois terminais lineares nos níveis de água superior e inferior. Apoie a base do jogo na posição ligeiramente sobre-elevada, na caixa, ou sobre um livro, de forma que todos possam ver bem as imagens.



Prepare papel e lápis e tome nota do nome dos jogadores. Deixe pronto o dado com os símbolos.



Mergulho!

Começa o jogador que mergulhou por último. O jogo continua em rodada, no sentido horário.

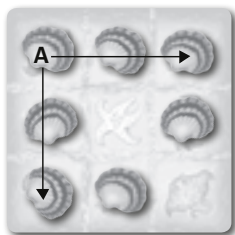
Cada jogador na própria vez lança o dado, depois coloca uma concha sobre uma casa livre qualquer com o animal que está representado no dado. Se não houver mais casas correspondentes livres, deve-se ficar parado uma rodada.

Pontos sobre um nível de água

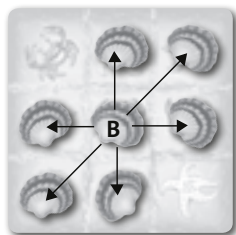
Se completar uma fila colocando uma concha (três conchas em uma fila horizontal, vertical ou diagonal), ganha-se um ponto.

Com a própria concha conseguiu completar até mesmo duas (ou três) filas? Então ganham-se dois (ou três) pontos.

Exemplo:



O jogador colocou uma concha na posição A. Ganha **dois pontos**.



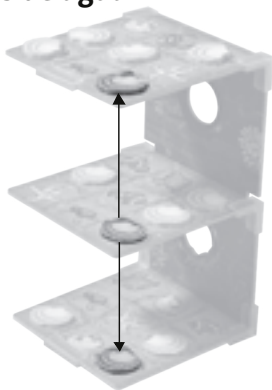
Com a concha B, completam-se três filas. Ganha-se **três pontos**.

Pontos sobre todos os níveis de água

Se com uma concha se completa uma fila de três animais que nadam diretamente um em cima do outro (fila vertical), ganha dois pontos.

Se com a própria concha completa uma la vertical e outras las sobre um nível de água, ganha-se três pontos.

Atenção: em cada rodada é possível ganhar no máximo três pontos, também no caso em que forem totalizados pontos a mais!



Terminada a rodada, se entrega o dado ao jogador que está à própria esquerda. As conchas ficam no seu lugar.

Fim da partida

Ganha o primeiro que conquista 10 pontos.

A partida termina também quando um nível de água foi completado e coberto com conchas. Aqui ganha o jogador que conquistou mais pontos. No caso de empate, haverá mais ganhadores.

Quer começar outra partida? Então vire a base do jogo no verso, ou recomponha-a trocando os níveis de água. Bom mergulho!

© 2020



Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20
I-20090 Assago (MI)

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

238168