

BERMUDA



8-99 2-6 ~20

Ține-ți respirația!

Un joc "de profunzime" pentru 3-6 jucatori, de la 10 ani in sus

Comori scufundate stau ascunse sub suprafața sclipitoare a mării. Se spune că lucrurile care dispar în Triunghiul Bermudelor nu mai apar niciodată. Cu toate acestea, un grup de scufundători curajoși se aventurează în adâncuri și chiar găsesc bogății imense acolo. Dar acolo este și Paznicul Comorii, pândind de pe fundul mării. Fără nici un sunet, diabolica sirena își strânge mâinile solzoase în jurul gâtului primei sale victime.

Acum trebuie să decizi rapid: iei o altă comoară sau o gură din aerul de care ai atâta nevoie?

Conținut:

92 de cărți:

1 carte Sirenă

28 cărți cu Comori

63 cărți de Scufundări

Obiectivul jocului:

În 5 runde, încercați împreună să salvați mai multe comori din adâncuri decât poate sirena să apere.

Pregătirea jocului:

În fiecare rundă, veți pune tot atâtea cărți cu comori câți scafandri participă la joc; ceea ce înseamnă că pentru un joc de 3 jucători, veți pune trei cărți, pentru un joc de patru jucător, patru cărți, și așa mai departe. Asigurați-vă că aveți suficient spațiu sub aceste cărți astfel încât să puteți pune 10 cărți în fiecare coloană. Amestecați bine cele 63 cărți de scufundare. Fiecare jucător primește 12 cărți (cu excepția jocului de șase jucători, caz în care fiecare jucător primește doar 10 cărți). Așezați cartea Sirenă pe masă deasupra cărților comoară.

teanc de cărți de scufundare



teanc de cărți cu comori



Carte sirenă



Cărți cu comori

Pe parcursul jocului, comorile pe care nu ați reușit să le smulgeți de la sirena în rundele individuale vor fi colectate sub cartea Sirena. La sfârșitul jocului, sirena va înscrie tot atâtea puncte de apărare cât însumează numerele cele indicate pe aceste Cărți cu Comori.



Bermuda este un joc cooperativ, în care toți jucătorii se scufundă împreună. Veți juca contra timp. Și dacă vă întrebați de ce nu există nici o clepsidră în joc - este pentru că dvs. sunteți cronometrul! Acesta este modul în care funcționează:

După ce ați luat cărțile de scufundări nesortate în mâini, unul dintre voi da semnalul pentru scufundare. La "3", toți respirați adânc și să începeți în același timp să aranjați cărțile. Puteți face asta cât timp - toți, împreună - vă țineți respirația. De îndată ce unul dintre voi respiră, el cade în ghearele sirenei ... runda se încheie imediat.

Pentru a lua comorile, trebuie să îndepliniți două condiții:

1) Trebuie să vă scufundați la fel de adânc cât indică valoarea adâncimii de pe fiecare carte comoară.

Valoarea adâncimii pe fiecare carte Comoară arată cât de adânc trebuie să te scufunzi, ceea ce înseamnă câte cărți de scufundare trebuie să joci sub această carte Comoară pentru a ajunge comoară.

În acest exemplu, trebuie să existe exact 6 cărți Scufundare - nici mai mult, nici mai puțin - situate sub carte la sfârșitul runde.



2) Trebuie să așezați numărul corect de cărți Scufundare.

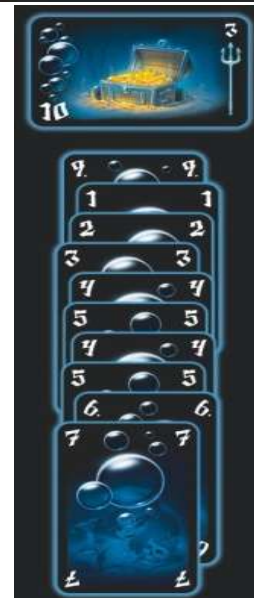
Toți jucătorii joacă cărțile de Scufundare simultan sub toate Cărțile cu Comori așezate; sunteți liberi să le plasați unde doriți. Trebuie să respectați o singură regulă: o carte de Scufundare trebuie să fie întotdeauna conectată în ordine crescătoare sau descrescătoare pe cartea Scufundare jucată anterior în coloana aleasă. Aceasta înseamnă că puteți conecta fie un "2" sau "4" la un "3" așezat.

Notă: "1" și "9" sunt considerate numere vecine; aceasta înseamnă că puteți conecta "2" sau "9" la un "1" așezat, sau un "8" sau "1" la "9".

Cât ar putea fi suficient de adânc?

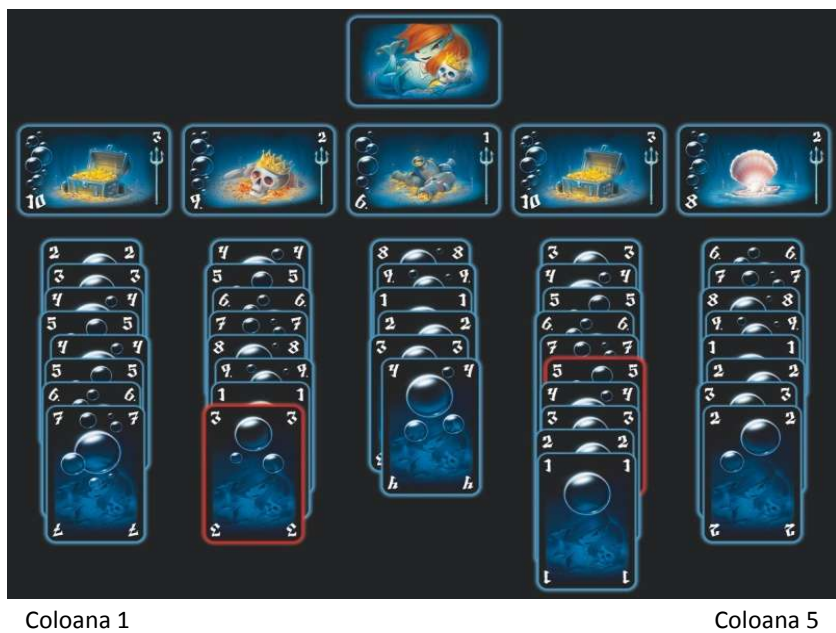
Aveți grijă să nu jucați mai multe cărți de Scufundare sub o Carte cu Comori decât este necesar acolo; altfel vă scufundați sub comoară. Cărțile deja așezate nu pot fi luate înapoi, nici mutate pe alte coloane de cărți. Desigur, nu puteți vorbi cu un altul sub apă, dar vi se permite să comunicați prin semne.

Sfârșitul unei runde:



Dacă unul dintre voi respiră, se încheie imediat runda. Nu aveți voie să jucați nici o carte Scufundare. Acum, veți afla ce Cărți cu Comori merg la jucători și care merg la sirena.

Exemplu de evaluare:



Coloana 1

Coloana 5

Prima coloană trebuie să aibă 10 cărți de Scufundare. Dar există doar 8 - în consecință, Cartea cu Comori merge la sirena. Acesta este plasată sub cartea Sirenă. Cartea cu Comori din a 2-a coloană, de asemenea, merge la sirena, pentru următoarele două motive: 1) un "3" este situat pe un "1" la sfârșitul coloanei; 2) coloana are mai puțin cu o carte de Scufundare decât necesarul de adâncime 9. Coloana 4 conține numărul corect de cărți, dar există un "5" peste "7"; De aceea, această comoară merge la sirena, de asemenea. Coloanele 3 și 5 sunt corecte; ceea ce înseamnă că aceste cărți cu comori merg la jucători. Ei le colectează cu fața în jos.

În cazul în care Cărțile cu Comori au fost rezolvate, următoarea rundă începe: se așează noile cărți comoară, se amestecă bine toate cărțile de Scufundare și se împart, în numărul aplicabil, jucătorilor.

Sfârșitul Jocului și scorul final:

Numărul de Cărți cu Comori al jucătorilor vs. puncte de apărare sirena:

Jocul se termină după 5 runde. După a 5-a rundă, jucătorii verifică dacă vânătoarea de comori a avut succes. În acest scop, numărați toate Cărțile cu Comori pe care le-ați colectat împreună, în timpul jocului. Jucătorii înscriu un punct pentru fiecare Carte cu Comori. Luați apoi Cărțile cu Comori care au fost plasate sub sirena în timpul jocului, și adunați punctele de apărare indicate. Acum comparați punctele voastre cu punctele de apărare ale sirenei:

- Dacă aveți mai multe Cărți cu Comori decât numărul de puncte de apărare ale sirenei, vei câștiga jocul.
- Dacă ați reușit să salvați mai puține Cărți cu Comori din mare decât numărul de puncte de apărare ale sirenei, atunci câștigă sirena. Acum depinde de voi, dacă îndrăzniți să coborâți în adâncimile întunecate din nou...

Avertisment pentru sănătate:

Nu te lăsa păcălit de chemarea sirenei! Bermuda este un joc în care prea multă ambiție poate fi dăunătoare. **Ar fi mai bine să se joace o rundă cu o comoară mai puțin decât să te expui prea mult lipsei de oxigen!** Jocul, de asemenea, devine un pic mai ușor dacă sunteți de acord că jucătorii au voie să sorteze cărțile Scufundare în mână, înainte de scufundare.

Notă pentru scufundătorii profesioniști:

Din păcate, acest joc este prea ușor pentru voi, dar, desigur, puteți încerca să vedeți cât de multe comori și câte scufundări sunteți în stare să obțineți cu o singură respirație. Apoi sirena se retrage într-un acces de furie în spatele recifului (adică, înapoi în cutie).

Design: Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.facebook.com/happycolor.ro
www.happycolor.ro

