

tic tac toe 3D

NL

Ravensburger® spel nr. 20 544 8

Tactisch geluksspel voor 2–4 spelers van 6–99 jaar.

Auteurs: Brad Ross & Mike Hirtle

Illustratie: Markus Erdt

Redactie: Monika Gohl



Inhoud:

1 spel, bestaand uit:

1 wrak, 3 water-verdiepingen, 8 klemmen

25 schelpen

1 symbolen-dobbelsteen

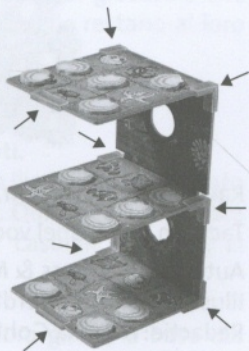
In het koraalrif ligt een oud scheepswrak. Neem een duik en speel met de zeebewoners boter, kaas en eieren! Zodra je drie dieren op een rij met schelpen bedekt, krijg je daarvoor punten. Het bijzondere: je krijgt niet alleen punten op één verdieping, maar ook voor dieren die direct boven elkaar zwemmen!

Doel van het spel

Jullie proberen zo veel mogelijk 3 op een rij te maken en krijgen daarvoor punten. Wie als eerste 10 punten heeft, wint. Het spel eindigt eerder, zodra een waterverdieping compleet bedekt is. In dit geval wint de speler met de meeste punten.

Vorbereiding

Haal de schelpen uit het karton en de gaten uit de patrijspoorten van het wrak. Zet het spel in elkaar. Bevestig daarbij de **watervediepingen** willekeurig met de zes **hoekklemmen** aan het **wrak**. De beide **rechte klemmen** komen aan de bovenste en onderste watervedieping. Je kunt het spel het beste iets verhoogd op de doos of op een boek zetten, zodat jullie de afbeeldingen goed kunnen zien.



Zorg voor **pen en papier**, waarop je de namen van de spelers zet. Leg de **symbolen-dobbelsteen** klaar.



En nu duiken maar!

De speler die als laatste heeft gedoken, mag beginnen. Daarna gaat het om de beurt verder.

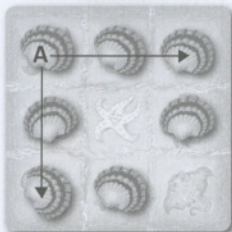
Ben je aan de beurt, dan gooi je en leg je een **schelp** op een willekeurig vrij veld van het dier dat je gegooid hebt. Is er later geen passend vrij veld meer, dan moet je helaas een beurt overslaan.

Waardering op een watervedieping

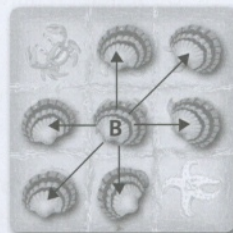
Heb je een schelp gelegd, zodat **drie schelpen op een rij** liggen – horizontaal, verticaal of diagonaal? Dan mag je voor jezelf **een punt** noteren.

Ontstaan met je schelp zelfs twee (of drie) rijen? Dan krijg je **twee (of drie) punten**.

Voorbeelden:



Je legt een schelp op positie A. Het resultaat is **twee punten**.



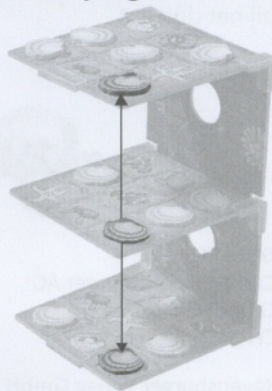
Met schelp B ontstaan drie rijen. Je krijgt **drie punten**.

Waardering van alle watervediepingen

Maak je met je schelp een **rij van drie met direct boven elkaar zwemmende dieren** (verticale rij) compleet, dan krijg je daarvoor **twee punten**.

Drie punten krijg je, als je met je schelp een verticale rij en extra rijen op een watervedieping maakt.

Let op: in een beurt kun je **maximaal drie punten** opschrijven, ook als je op meer punten uit zou komen!



Na je beurt geef je de dobbelsteen aan de speler die links van je zit. De schelpen blijven op hun plaats liggen.

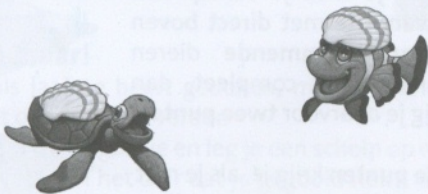
Einde van het spel

Jullie spelen net zo lang verder, tot de eerste speler **10 punten** heeft.

Als een waterverdieping **compleet met schelpen** is bedekt, eindigt het spel ook. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand kunnen dat ook meer spelers zijn.

Willen jullie een tweede ronde spelen, dan draai je het spel gewoon om en speel je met de achterkant verder – of je bevestigt de waterverdiepingen opnieuw. Veel plezier bij het duiken!

© 2020



Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

238150