

tic tac toe 3D

D

Ravensburger® Spiele Nr. **20 544 8**

Taktik- und Glücksspiel für **2–4** Spieler von **6–99** Jahren.

Autoren: Brad Ross & Mike Hirtle

Illustration: Markus Erdt

Redaktion: Monika Gohl



Inhalt:

1 Spielgerät, bestehend aus:

1 Wrack, 3 Wasser-Ebenen, 8 Klemmen

25 Muscheln

1 Symbolwürfel

Im Korallenriff liegt ein altes Schiffswrack. Taucht ab und spielt mit den Meeresbewohnern Tic Tac Toe! Sobald ihr drei Tiere in einer Reihe mit Muscheln belegt, bekommt ihr dafür Punkte. Das Besondere: Es wird nicht nur auf einer Ebene gewertet, sondern auch bei direkt übereinander schwimmenden Tieren!

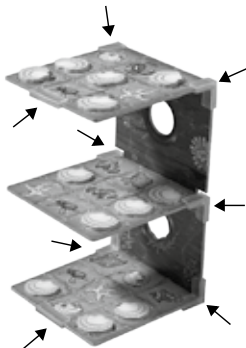
Ziel des Spiels

Ihr versucht, möglichst viele Dreier-Reihen zu bilden und bekommt dafür Punkte.

Wer zuerst 10 Punkte hat, gewinnt. Das Spiel endet vorher, sobald eine Wasser-Ebene komplett belegt ist. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Vorbereitung

Löst die Muscheln aus den Stanztafeln und die Löcher aus den Bullaugen des Wracks. Baut das **Spielgerät** zusammen. Befestigt dabei die **Wasser-Ebenen** beliebig mit den sechs **Eck-Klemmen** am **Wrack**. Die beiden **geraden Klemmen** kommen an die obere und untere Wasser-Ebene. Stellt das Spielgerät am besten etwas erhöht auf die Schachtel oder ein Buch, damit ihr die Motive gut sehen könnt.



Besorgt euch **Stift und Papier**, auf das ihr die Namen der Mitspieler notiert. Legt den **Symbolwürfel** bereit.

Jetzt taucht ihr ab!

Der Spieler, der zuletzt getaucht ist, beginnt. Danach geht es reihum weiter.

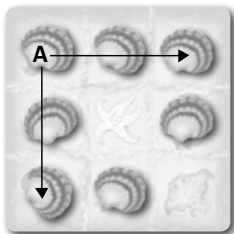
Bist du am Zug, würfelst du und legst eine **Muschel** auf ein beliebiges freies Feld des gewürfelten Tieres. Gibt es später kein passendes freies Feld mehr, setzt du leider aus.

Wertung auf einer Wasser-Ebene

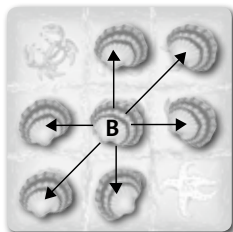
Hast du eine Muschel gelegt, sodass nun **drei Muscheln in einer Reihe** liegen – waagrecht, senkrecht oder diagonal? Dann darfst du dir **einen Punkt** aufschreiben.

Entstehen mit deiner Muschel sogar zwei (oder drei) Reihen? Dann bekommst du **zwei (oder drei) Punkte**.

Beispiele:



Du legst eine Muschel auf Position A. Dies ergibt **zwei Punkte**.



Mit Muschel B entstehen drei Reihen. Du bekommst **drei Punkte**.

Wertung über alle Wasser-Ebenen

Vervollständigst du mit deiner Muschel eine **Dreier-Reihe** aus **direkt übereinander schwimmenden** Tieren (vertikale Reihe), bekommst du dafür **zwei Punkte**.

Drei Punkte gibt es, wenn du mit deiner Muschel eine vertikale Reihe und zusätzliche Reihen auf einer Wasser-Ebene bildest.



Achtung: In einem Zug kannst du **höchstens drei Punkte** aufschreiben, auch wenn du mehr Punkte errechnen würdest!

Nach deinem Zug gibst du den Würfel an deinen linken Mitspieler weiter. Die Muscheln bleiben an ihrer Stelle liegen.

Ende des Spiels

Ihr spielt so lange weiter, bis der erste Spieler **10 Punkte** hat.

Wenn eine Wasser-Ebene **vollständig mit Muscheln** bedeckt ist, endet das Spiel ebenfalls. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Dies können bei Gleichstand auch mehrere sein.

Möchtet ihr eine zweite Runde spielen, dann dreht das Spielgerät einfach um und spielt mit der Rückseite weiter – oder ihr befestigt die Wasser-Ebenen neu. Viel Spaß beim Abtauchen!

© 2020



tic tac toe 3D

F

Jeux Ravensburger® n° 20 544 8

Un jeu tactique avec une part de chance pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteurs : Brad Ross & Mike Hirtle

Illustrations : Markus Erdt

Rédaction : Monika Gohl



Contenu :

1 décor composé de

1 mur d'épave, 3 niveaux d'eau, 8 attaches

25 coquillages

1 dé Symboles

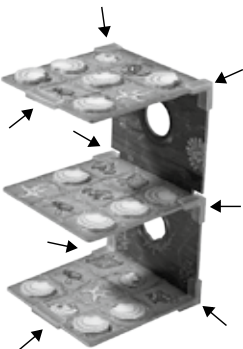
Une vieille épave de navire repose sur le récif corallien. Plongez à la rencontre des animaux marins et jouez au morpion avec eux ! Vous marquerez des points dès que vous aurez recouvert une ligne de trois animaux avec des coquillages. L'originalité ? Vous ne jouez pas que sur un niveau ; trois animaux nageant les uns au-dessus des autres comptent aussi !

But du jeu

Vous devez essayer de former le plus d'alignements de trois coquillages pour marquer ainsi le maximum de points. Le premier qui atteint 10 points remporte la partie. Le jeu s'arrête prématurément si un niveau est complet. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points.

Mise en place

Détachez les coquillages des planches prédécoupées et évidez les hublots de l'épave. Assemblez le **décor**. Fixez les trois **niveaux d'eau** à l'épave, comme vous le souhaitez, à l'aide des six **attaches d'angle**. Les deux **attaches droites** se placent aux niveaux inférieur et supérieur. Surélevez de préférence le décor en l'installant sur la boîte ou sur un livre, de manière à ce que vous voyiez bien les dessins.



Prévoyez également une **feuille de papier** et un **crayon** et notez le nom des joueurs. Gardez le **dé Symboles** à portée de main.



Il est temps de plonger !

Le dernier joueur à avoir plongé commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

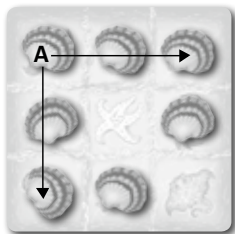
Quand vient son tour, le joueur lance le dé et pose un **coquillage** sur un des animaux au choix, non encore recouvert, correspondant au résultat obtenu.

Décompte sur un niveau

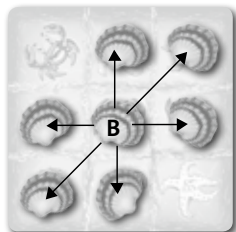
Si le joueur **aligne trois coquillages**, horizontalement, verticalement ou en diagonale, il marque **1 point**.

S'il réussit à former 2 (voire 3) lignes de coquillages, il marque **2 (ou 3) points**.

Exemples :



Le joueur pose un coquillage en A. Il marque donc **2 points**.



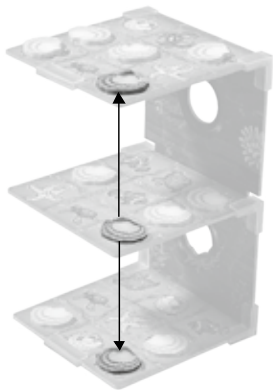
Le coquillage en B forme 3 lignes et lui rapporte donc **3 points**.

Décompte sur l'ensemble des niveaux

Si, en posant, un joueur **aligne 3 coquillages** recouvrant des animaux **directement les uns au-dessus des autres** (ligne verticale), il marque **2 points**.

Il marque **3 points** s'il forme une ligne verticale + une ligne horizontale à un niveau.

Attention : Un joueur ne peut **jamais** marquer **plus de 3 points** à la fois, même s'il forme plusieurs lignes horizontales en plus d'une verticale.



Une fois qu'il a terminé, le joueur passe le dé à son voisin de gauche. Les coquillages restent en place.

Fin de la partie

La partie continue jusqu'à ce que le premier joueur atteigne **10 points**.

Si un niveau est **entièrement recouvert de coquillages**, la partie s'arrête également. Le vainqueur est alors le joueur qui possède le plus de points. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Si vous souhaitez refaire une partie, retournez simplement le décor pour jouer avec l'envers des niveaux, ou assemblez-les autrement. Bonne plongée !

© 2020



tic tac toe 3D

I

Gioco Ravensburger® n° 20 544 8

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!

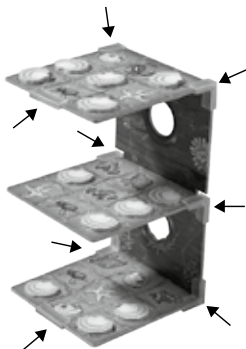
Scopo del gioco

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.

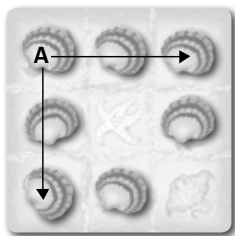
Ogni giocatore al proprio turno lancia il dado, poi mette una **conchiglia** su una qualsiasi casella libera con l’animale che è raffigurato sul dado. Se non ci sono più caselle corrispondenti libere, purtroppo si sta fermi un giro.

Punteggio su un livello d’acqua

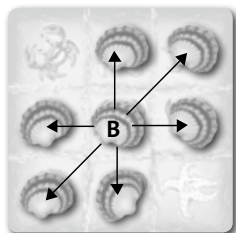
Se si completa una fila mettendo una conchiglia (**tre conchiglie in una fila orizzontale, verticale o diagonale**), si ottiene **un punto**.

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 verticale), ottieni **due punti**.

Se con la propria conchiglia si completa una fila verticale 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



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

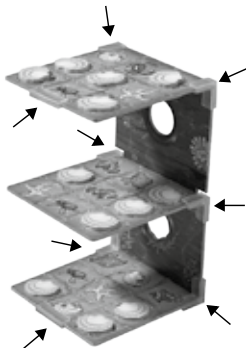
In het koraalrif ligt een oud scheepswrak. Neem een duik en speel met de zeebewoners boter, kaas en eieren! Zodra je drie dieren op een rij met schelpen bedekt, krijg je daarvoor punten. Het bijzondere: je krijgt niet alleen punten op één verdieping, maar ook voor dieren die direct boven elkaar zwemmen!

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 **watervdiepingen** willekeurig met de zes **hoekklemmen** aan het **wrak**. De beide **rechte klemmen** komen aan de bovenste en onderste watervdieping. 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.

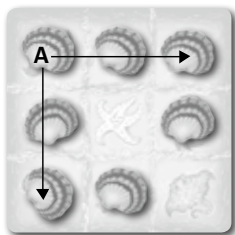
Ben je aan de beurt, dan gooi je en leg je een **schelp** op een willekeurig vrij veld van het dier dat je gegooid hebt. Is er later geen passend vrij veld meer, dan moet je helaas een beurt overslaan.

Waardering op een watervdieping

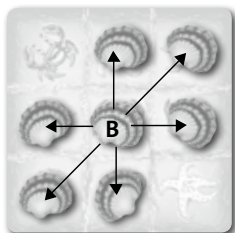
Heb je een schelp gelegd, zodat **drie schelpen op een rij** liggen – horizontaal, verticaal of diagonaal? Dan mag je voor jezelf **een punt** noteren.

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**.



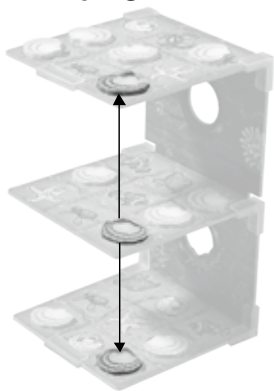
Met schelp B ontstaan drie rijen. Je krijgt **drie punten**.

Waardering van alle waterverdiepingen

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 waterverdieping 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