



Pentru 2-4 jucători – vârsta de minim 8 ani – durata jocului: 10 – 20 minute

### CONȚINUT

60 de cărți de joc cu animale: 30 de caracatițe și 30 de crabi; 20 de căști de scafandru numerotate de la 1 la 5; regulile jocului.

### SCOPUL JOCULUI

Pe toată durata jocului, vom încerca să adunăm animale marine, în căștile noastre de scafandru: câștigător va fi acela dintre noi care are cei mai multe puncte în momentul în care toate cărțile au fost jucate.

### PREGĂTIREA JOCULUI

Fiecare jucător primește la începutul partidei, 5 cărți "Cască de scafandru" numerotate de la 1 la 5 și le așează în dreptul său, în ordinea crescătoare a valorii (vezi figura 1). Cărțile cu animale marine sunt amestecate și fiecare dintre noi îi sunt date câte patru, pe care le vom păstra în mână. Cărțile rămase sunt așezate cu fața în jos într-un teanc.

### REGULILE JOCULUI

Acela dintre noi care reușește să imite cel mai bine o caracatiță va avea dreptul să înceapă jocul. Vom juca în continuare în sensul acelor de ceasornic. Când ne vine rândul la joc, fiecare dintre noi alege una dintre cele patru cărți cu animale pe care le are în mână și o așează cu figura la vedere, în mijlocul mesei de joc; apoi spunem cu voce tare valoarea totală a cărților aflate pe masă (crabi și caracatițe)

*Exemplu: (vezi figura 2):*

*Andrei pune pe masă o carte Crab 1 și spune 1*

*Nina așază o carte Caracatiță 2 și spune 3 (1+2)*

*Mihai pune un Crab 2 și spune 5 (3+2)*

*Larisa pune un Crab 3 și spune 8 (5+3)*

După ce lăsăm o carte pe masă, fiecare dintre noi luăm o altă carte din teancul din centru. Vine următorul jucător la rând.

Când un jucător spune 12 sau mai mult, el ia toate cărțile de pe masă și le pune în Căștile sale de scafandru, în funcție de valoare cărților. Rândul la joc revine următorului de la masă.

Vezi figura 3

Crabul 1 sau Caracatița 1 – în Casca de scafandru 1

Crabul 2 sau Caracatița 2 – în Casca de scafandru 2

Crabul 3 sau Caracatița 3 – în Casca de scafandru 3

Crabul 4 sau Caracatița 4 – în Casca de scafandru 4

Crabul 5 sau Caracatița 5 – în Casca de scafandru 5

Totuși într-o Cască de scafandru poate exista un singur tip de animal: Caracatițele și Crabii se detestă! Când unul dintre noi ia toate cărțile de pe masă printre care și una cu o valoare egală cu cea a unei cărți deja aflate în Căștile sale de scafandru, va trebui să renunțe la ambele cărți cu aceeași valoare!

*Exemplu (vezi figura 4): un jucător se alege cu un Crab 3, dar are deja câteva Caracatițe 3 în Casca sa de scafandru numărul 3. El va trebui să renunțe imediat la Crabul 3, precum și la o Caracatiță 3.*

### SFĂRȘITUL JOCULUI

În momentul în care stiva de cărți din centrul mesei de joc se termină, partida este și ea încheiată. (Dacă la finalul ultimei runde valoarea totală a cărților aflate pe masă nu depășește 12, acestea nu sunt numărate și jocul se încheie). Fiecare își numără animalele din Căștile sale de scafandru și acela care cumulează cele mai multe puncte, câștigă!

*Exemplu (vezi figura 5):*

*În Căștile sale de scafandru, un jucător are:*

3 x Crab 1

+

1 x Crab 2

+

2 x Caracatiță 3

+

1 x Caracatiță 4

+

1 x Caracatiță 5

= 20 animale

### VARIANTA PENTRU JUCĂTORI CU MEMORIE BUNĂ

Regulile rămân aceleași, singura diferență fiind că în loc să punem cărțile pe masă cu figura la vedere, le așezăm în vraf pe mijlocul mesei de joc, astfel încât ultima carte așezată să le ascundă pe cele de dedesubtul său, jucate anterior. Vom fi nevoiți astfel să memorăm animalele din grămadă, dacă nu vrem să avem o surpriză neplăcută când le luăm de pe masă ! (vezi figura 6)