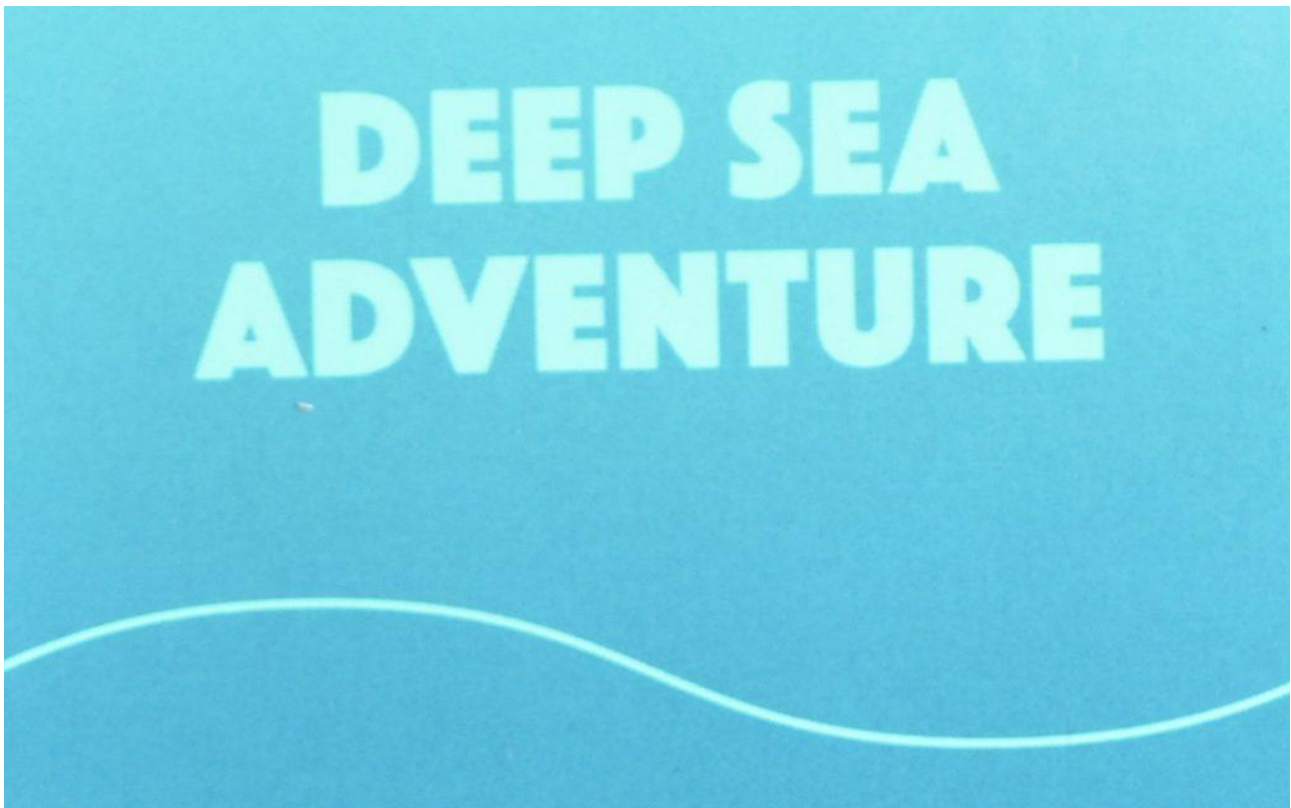


DEEP SEA ADVENTURE: BOOST

Noleggiare un sottomarino per andare a caccia di tesori



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 25/05/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Oink games (letteralmente “giochi col o del grugnito”) è un editore giapponese che si sta imponendo sulla scena internazionale. Nel 2014 pubblicò il gioco **Deep Sea Adventure** che ebbe un buon successo di pubblico e di critica, tanto che è ancor oggi, dopo 12 anni, nei primi 1000 titoli della classifica BGG.

Nel 2024 la ditta riprese in mano questo gioco e lo modificò quanto basta per renderlo diverso dal “padre”: poi lo pubblicò col nome di **Deep Sea Adventure: Boost** che [Ghenos Games](#), con un’ottima intuizione, ha deciso di tradurre e pubblicare anche in Italia con il titolo di [Deep Sea Adventure: Propulsione](#).

Così oggi noi possiamo giocare la nuova versione ma la scatola include anche 2 dadi D6 extra, uguali a quelli del 2014, per cui potremmo utilizzarli per provare anche la vecchia.

Si tratta di un gioco di “stop o ancora” un po’ particolare, pensato per 2-6 giocatori (da 8 anni in su): a noi è piaciuto, anche se abbiamo impiegato tre partite per trovare il buon equilibrio necessario

ad esplorare con successo le profondità marine, visto che nelle prime partite abbiamo voluto “strafare” e il gioco ci ha puniti!

Giocatori “suscettibili”... tenersi alla larga!

Unboxing



Foto 1 – I componenti da... stipare con fatica nella scatola.

La scatola di **Deep Sea Adventure** (65x105x35 mm) è davvero piena fino all’orlo e dovrete poi riporre con molto ordine tutti i componenti (di buona qualità, diciamolo subito) quando dovrete richiuderla. Notiamo subito una plancetta a forma di sottomarino che serve da contatore per l’ossigeno e dal quale usciranno i nostri Eroi per andare a caccia di tesori,

Questi ultimi sono rappresentati da tessere di varia forma: 8 triangolari (con i valori più bassi, da 0 a 3 punti), 8 quadrati (4-7), 8 pentagonali (8-11) e 8 esagonali (12-15 punti).

Ogni giocatore riceve 1 segnalino di legno colorato (palombaro) e una tessera a forma di cartella. Completano la confezione 15 gettoni azzurri, un cilindretto bianco (misuratore di ossigeno) e tre dadi blu con le facce differenti (0-0-0-3-3-3, 1-1-1-2-2-2 e 1-1-1-3-3-3).

La scatola contiene anche due dadi di legno naturale con facce uguali (1-1-2-2-3-3) da utilizzare se si vuole provare la versione originale.

Le regole sono in un pieghevole e si leggono in 5 minuti: dopo aver preparato il tavolo sarà ancora più facile spiegarle, così si può subito partire.

Preparazione (Set-Up)

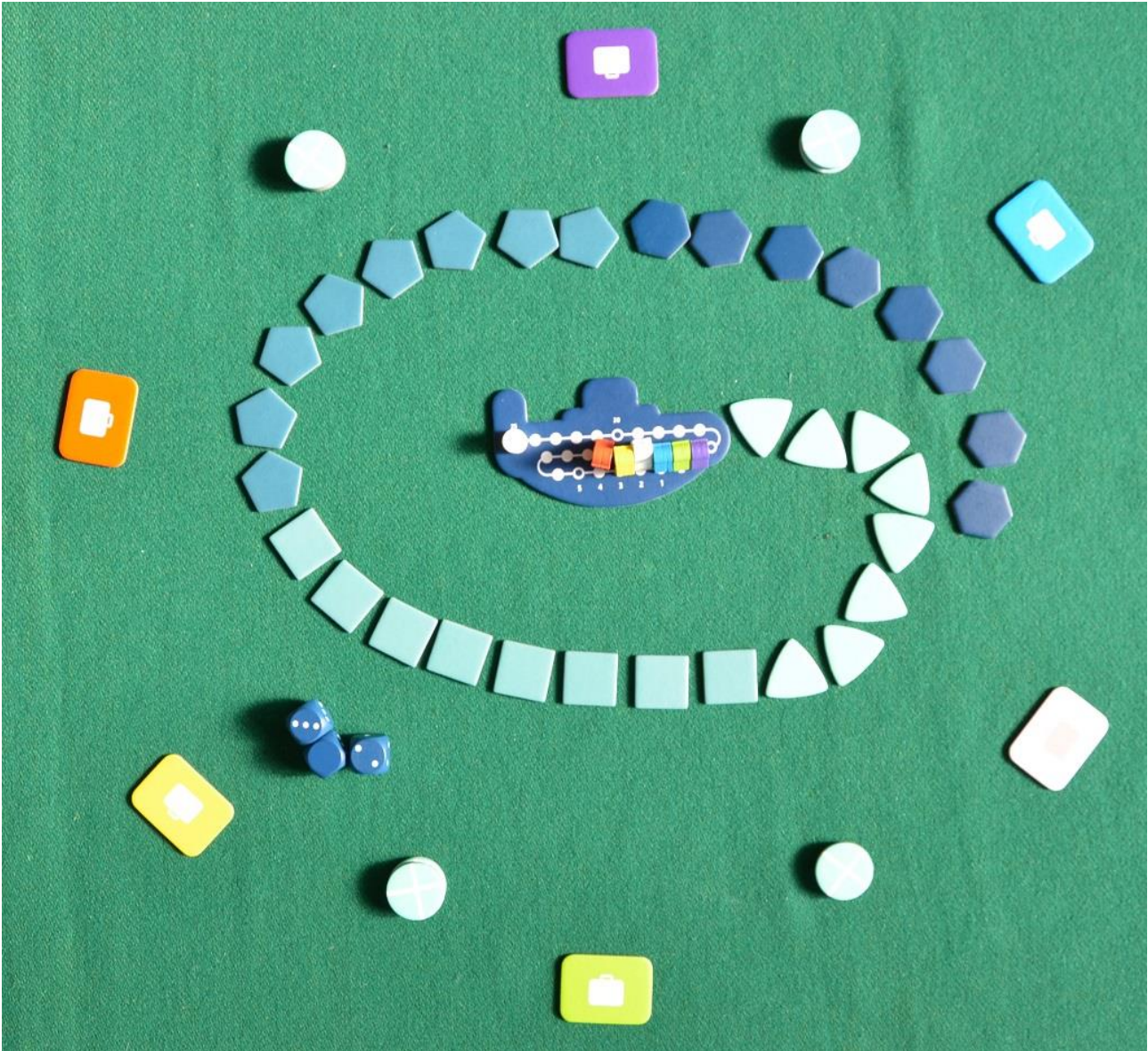


Foto 2 – Preparazione del tavolo per una partita con 6 partecipanti.

Il setup di **Deep Sea Adventure** è piuttosto semplice: si posiziona il sottomarino al centro del tavolo, con tutti i palombari sopra, poi si fa una fila con tutte le tessere tesoro voltate a faccia in giù, mettendole in ordine: prima quelle triangolari, poi le quadrate, ecc. Il misuratore di ossigeno (cilindretto bianco) è posizionato nella prima casella (cerchietto) del sottomarino (in alto a sinistra).

Ogni giocatore pone davanti a sé la valigia del colore scelto.

I gettoni azzurri (chiamati “neutri” dal regolamento) vengono messi sul tavolo in attesa di essere utilizzati. I dadi blu devono essere a portata di tutti.

Si sorteggia il Primo Giocatore e gli altri seguiranno in senso orario.

Il Gioco

La prima decisione che il giocatore di turno deve prendere a **Deep Sea Adventure** è se vuole applicare la “propulsione” (boost) al suo lancio dei dadi: se lo fa deve spostare l’ossigeno di una casella in avanti, riducendo così la quantità di gas disponibile PER TUTTI i giocatori.

Fatto ciò lancia i tre dadi blu e somma i loro punti: poi muove il suo palombaro di altrettante tessere sul percorso che parte dal sottomarino.



Foto 3 – Questa è la situazione dopo i primi due turni di una partita.

Se non ha scelto la propulsione somma il valore di due dei tre dadi (a sua scelta) e muove di conseguenza, saltando eventuali avversari già sul tracciato: alla fine della sua mossa deve decidere se raccogliere la tessera Tesoro su cui si trova il suo segnalino (e allora deve sostituirla con un gettone neutro) oppure se aspettare il turno successivo per provare a prendere qualcosa di meglio.

Dopo il primo turno i palombari, appesantiti dai tesori raccolti, cominciano a consumare più ossigeno (una casella per ogni tesoro raccolto) e anche il loro movimento viene rallentato dal peso (1 punto movimento in meno per ogni tessera raccolta) per cui se qualcuno si è avventurato troppo lontano dal sottomarino rischia... l’annegamento.

In effetti sta al giocatore decidere quando fare ritorno: e questo è il vero “cuore” del gioco: rientrando troppo presto si fanno pochi punti, ma aspettando troppo si rischia l’eliminazione.

Infatti quando l'ossigeno arriva a zero tutti i palombari ancora in mare... muoiono, mentre quelli che sono riusciti a rientrare mettono il bottino sopra la cartella del loro colore, ma sempre SENZA GUARDARE i punti raccolti.

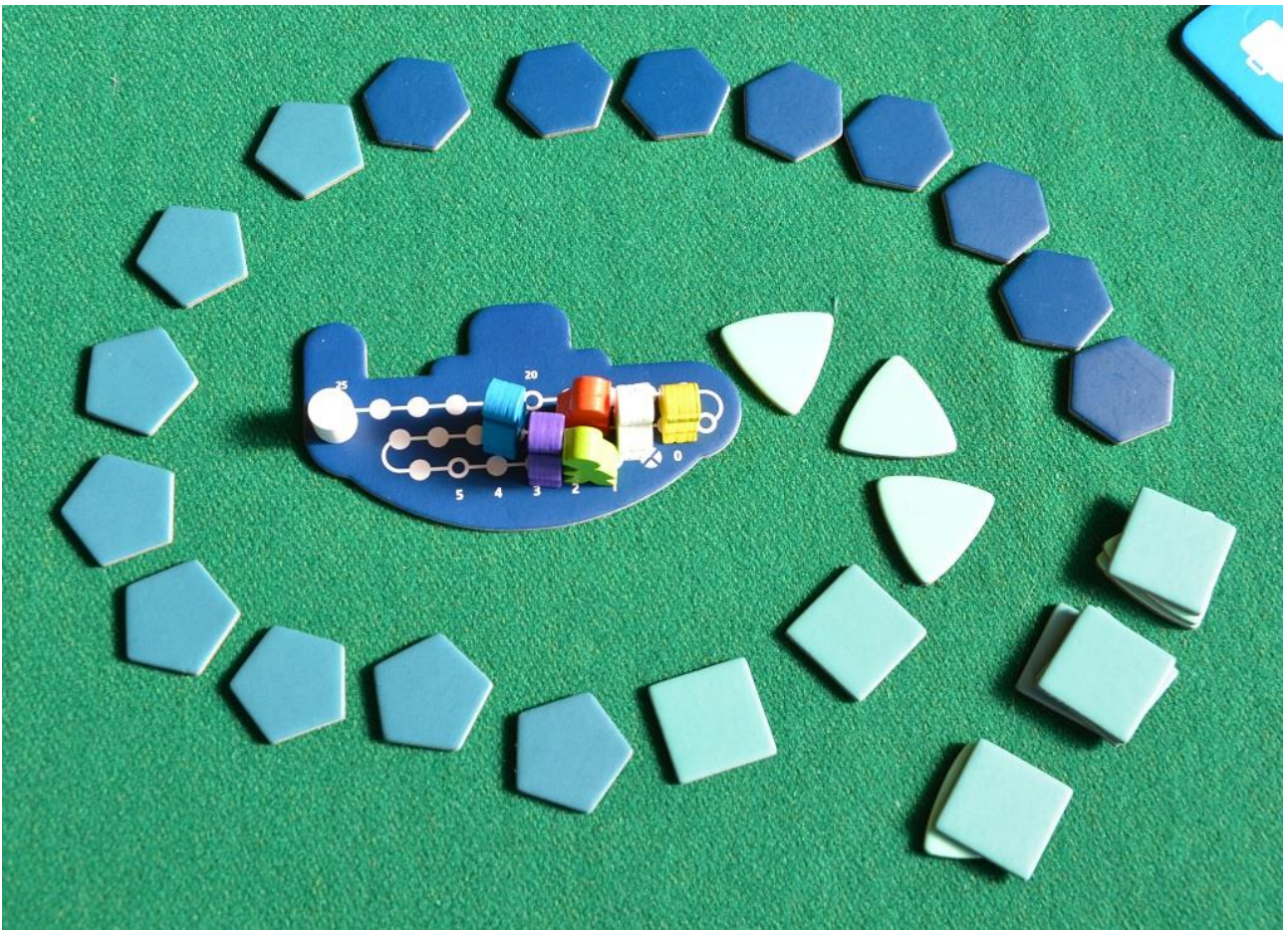


Foto 4 – Si parte per la seconda manche.

Dopo aver terminato il primo round di **Deep Sea Adventure**, si tolgono tutti i gettoni “neutri” e le tessere rimaste vengono avvicinate fra loro per formare un nuovo percorso (più corto): i giocatori rimasti fuori dal sottomarino devono consegnare i tesori che avevano nascosto, i quali vengono impilati per tre e messi alla fine del tracciato (come potete vedere nella foto 4 qui sopra).

Poi tutti i palombari vengono rimessi nel sottomarino e si riparte per il secondo round, iniziando dal giocatore che era rimasto più lontano sul percorso o che era tornato per ultimo.

Stessa procedura al termine del secondo round: si riparte per il terzo (e ultimo), al termine del quale si verifica il punteggio



Foto 5 – Verifica dei punti totalizzati dai tre giocatori più forti.

Ecco arrivato finalmente il momento di girare tutte le tessere raccolte e riportate nel sottomarino: si sommano i Punti Vittoria che ognuna di esse celava e chi ottiene il totale più alto viene proclamato vincitore.

Nella Foto 5 vediamo un esempio di conteggio: Il giallo totalizza 24 PV, il verde 31 (e vince così la partita) e il blu 25.

Qualche considerazione e suggerimento

Per prima cosa preparatevi a qualche ... cocente fallimento nei vostri primi tentativi: dietro quella facciata “apparentemente semplice”, e quei materiali davvero basici, **Deep Sea Adventure** è in realtà un gioco che richiede un minimo di programmazione e qualche calcolo. Non bisogna mai dimenticare che la partita dura 3 Rounds e che, soprattutto nel terzo, si possono raccogliere tesori di alto valore, dato che le tessere più “basse” sono già state prese o eliminate.



Foto 6 – Inizio partita con quattro giocatori: questo ci sembra il numero giusto.

Il numero dei partecipanti inoltre richiede tattiche diverse: in sei i tesori di valore più basso si consumano rapidamente, ma si spende anche più ossigeno e quindi bisogna accontentarsi: in base ai test che abbiamo fatto sembra che quattro sia il numero giusto per giocare a **Deep Sea Adventure**. Nel primo round si possono già portare a casa i tesori quadrati, magari approfittando della presenza di pedine avversarie sul percorso per andare più veloci (sia in avanti che all'indietro): ricordiamo infatti che le caselle occupate vengono saltate senza contarle.

La “propulsione” è interessante, soprattutto quando si decide di rientrare alla base, perché ci permette di utilizzare i tre dadi (al cui valore bisogna sottrarre il numero di tessere raccolte, non dimenticatelo). Inoltre essa consuma una casella di Ossigeno extra e potrebbe mettere in grande difficoltà gli avversari.

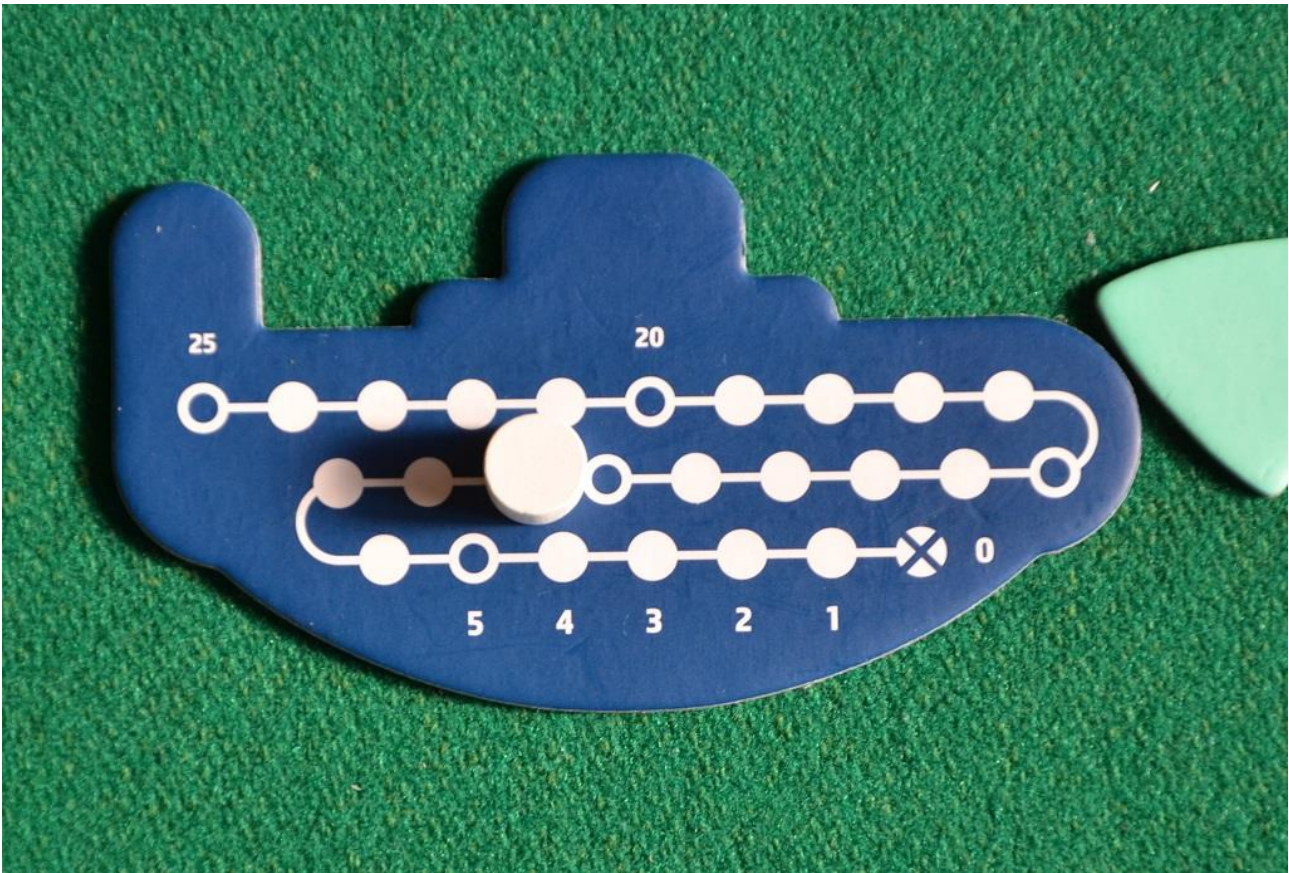


Foto 7 – Il Sottomarino e il marcatore di ossigeno.

Normalmente quando il marcatore dell'Ossigeno arriva a metà percorso è assolutamente necessario fare marcia indietro e tornare alla base: in questa fase però non si possono più acquisire tesori, ma non dimenticate che quelli che avete con voi fanno scendere il marcatore dell'ossigeno, quindi fate attenzione. In caso di difficoltà meglio depositare un tesoro sul percorso e ricevere meno penalità, oppure lasciare un tesoro di valore basso per prenderne uno di valore più alto, mantenendosi però abbastanza leggeri.

Gli avversari non vi faranno sconti: se capiranno di non riuscire più a raggiungere la base, neppure alleggerendo il carico, faranno di tutto per consumare rapidamente l'ossigeno prima che voi riusciate a mettere piede nel sottomarino (“*Muoia Sansone con tutti i Filistei*” è la frase che abbiamo sentito più volte al tavolo).

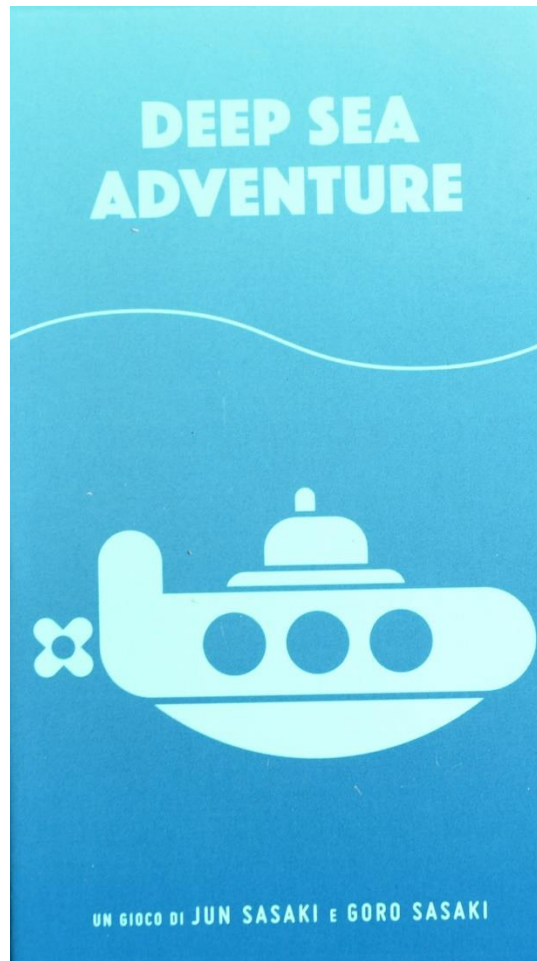


Foto 8 – La scatola di Deep Sea Adventure.

Nel programmare la vostra prossima “mossa” ricordate sempre il famoso detto: “la fortuna è cieca, ma la sfiga ci vede benissimo”. In altre parole, non sperate di rientrare alla base solo perché il valore medio dei dadi lanciati ad ogni turno dovrebbe essere sufficiente a farvi arrivare: tenetevi qualche punto extra per sicurezza.

Commento finale

Deep Sea Adventure è un gioco “tascabile” che potrete mettere in un piccolo spazio della vostra valigia quando partirete per le vacanze: necessita di un piccolo tavolo (quelli tondi o quadrati dei bar vanno benissimo) e di una mezzoretta libera. Quindi vi consigliamo caldamente di portarne una copia con voi, insieme a qualche pacchetto di carte, perché siamo certi che lo userete molto spesso.



Foto 9 – Tutte le tessere del Tesoro.

Inoltre il setup così particolare fa incuriosire i passanti e li invita a fermarsi qualche attimo per saperne di più: approfittate dell'occasione per invitarli al vostro tavolo e metterli alla prova.

Sappiamo tutti che, per motivi vari, che dove c'è un po' di alea (lanciando i dadi o girando casualmente delle carte) le persone ne sono affascinate: abbiamo portato **Deep Sea Adventure** al mare (durante un caldo week-end di questo fine Aprile) e siamo riusciti, dopo un paio d'ore, a radunare sei persone al tavolo (costringendoci a lasciare a loro il nostro posto!): dopo pochi minuti non se le mandavano a dire... anche con parole un po' "grossolane" (ma si sa, in Romagna a volte si esagera, siamo persone sanguigne, dopo tutto).

Concludendo, ci troviamo di fronte ad un gioco simpatico, molto conviviale, che si impara facilmente e che ... crea dipendenza perché *"un maledetto giochino non può certo spuntarla con noi umani, quindi riproviamoci subito e stavolta sono certo che rientrerò sempre a bordo"*.

"Si ringrazia la ditta [GHENOS GAMES](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"