



## El juego de mesa, de suelo y de fondo de piscina.

### Características del juego

Autor: Gerard Ribas

Número de jugadores: de 2 a 5 jugadores

Edad: A partir de 5 años

Tiempo de juego: 10-20 minutos

### Descripción y objetivo del juego

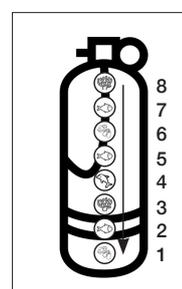
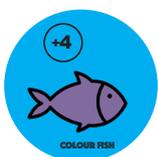
Los jugadores serán submarinistas tratando de encontrar los animales marinos más bonitos. Deberán sumergirse en el fondo del mar y hacer uso de su memoria y velocidad para encontrar las especies más bonitas. Un juego al que puedes jugar en el comedor o en tu piscina, y con el que vivirás una experiencia subacuática... te mojes o no.

Ganará quien, al final del juego, consiga tener más puntos.

### Componentes

-28 losetas redondas sumergibles  
(¡y que se hunden en el agua!)

-10 cartas de botella de oxígeno.



## Preparación de la partida

1. Baraja las losetas redondas.

2. Set up:

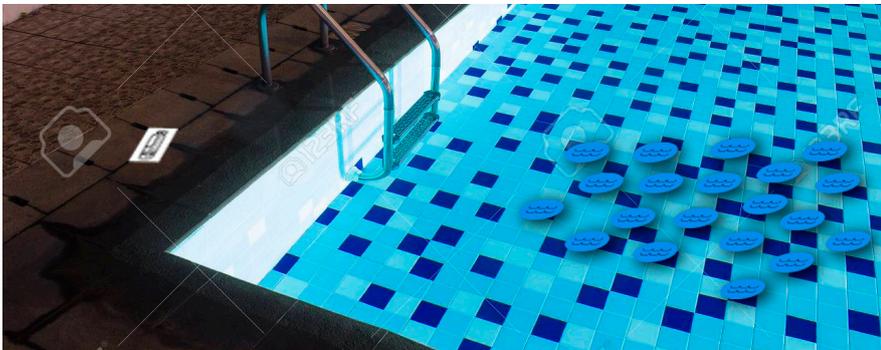
**-Si juegas en el comedor de casa, en el jardín, en un parque o dónde quieras (en seco):**

Coloca las losetas redondas por el suelo, con la imagen de la ola del mar boca arriba, a una distancia aproximada de 2-4 metros de la mesa y las sillas en las que estaréis jugando.



**-Si juegas en la piscina:**

Deja todas las losetas en el agua, separadas unas de las otras, con la imagen de la ola del mar boca arriba, y verás cómo se hundirán poco a poco hasta llegar al fondo de la piscina. Es recomendable jugar en la parte menos honda de la piscina. Los jugadores deberán colocarse fuera del agua, al lado de la piscina.



3. Baraja las cartas de tu botella de oxígeno y elige una al azar y colócala en un lugar visible para todos los jugadores, ya sea en la mesa o donde estéis en la piscina.

## Inicio de la partida

Empieza quien se haya bañado en una piscina o en el mar más recientemente. El resto según el orden de las agujas del reloj.

## Descripción del turno de juego

Cada jugador, de manera individual, jugará su turno hasta haber completado 5 rondas.

-Si juegas en el comedor de casa:

Cada jugador tendrá **10 segundos** para levantarse de su silla e ir a la zona de losetas (como si estuviera aguantando la respiración), dar la vuelta a las que quiera y finalmente elegir una sola y llegar dentro del tiempo a su silla con la loseta.

-Si juegas en la piscina: los jugadores dispondrán de **20 segundos**.

Si el jugador o jugadora no llega a tiempo, volverá a dejar la loseta que haya cogido en su lugar.

Si un jugador deja una loseta boca arriba, deberá devolver al suelo la loseta que haya llevado hasta su mesa y además dar la vuelta a la loseta boca arriba. (esta norma solo se aplica si se juega en el comedor de casa)

Si el jugador o jugadora llega a su silla dentro del tiempo, guardará la loseta encima de la mesa, en su zona, cuidándose de mantener siempre el orden con el que ha cogido las losetas.

## Losetas y cartas de tubo: efectos y puntuación

### Losetas redondas

#### 1 Tubo pequeño

Te da 0 puntos.

Te permite gozar de 3 segundos extra en el agua en todos tus turnos siguientes.



#### 1 Tubo grande

Te da 0 puntos.

Te permite gozar de 5 segundos extra en el agua en todos tus turnos siguientes.



#### 2 Estrella de mar

Te da 5 puntos cada una.



#### 1 Botella con mapa

Te da 0 puntos.

Solo quien tenga esta carta puede coger la carta del tesoro.



#### 1 cofre del tesoro

Te da 15 puntos.



#### 3 de coral básico

Te da 3 puntos cada una.



#### 1 de coral precioso

Te da 6 puntos.



#### 2 de Perla

Te da 7 puntos cada una.



#### 2 Lata

Te da 1 punto.



#### 1 Bolsa de plástico

Te da 1 punto



#### 3 botella

Te da 1 punto

Hay 5 cartas de suciedad.  
Quien tenga más cartas en su haber al final de la partida, sumará 10 puntos extra.  
(en caso de empate 0 puntos extra)

### 1 Pulpo

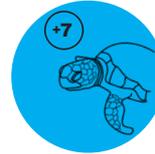
Te da 0 puntos.

Te permite coger esta loseta y hasta 3 losetas más en este mismo turno. Cuando coloques las losetas en la mesa en orden, el pulpo siempre será la primera y las demás según las haya recogido.



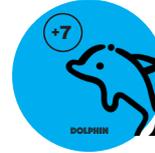
### 1 Tortuga

Te da 7 puntos.



### 2 Delfín

Te da 7 puntos.

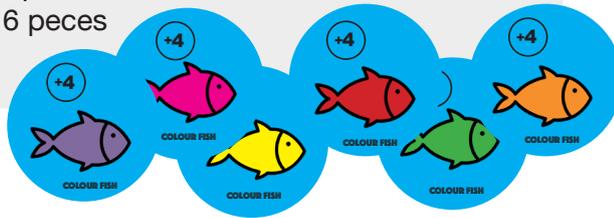


### 6 peces de colores

Te da 4 puntos cada uno.

A partir de 2 cartas, sumas 1 punto extra por cada carta de pez de colores.

Si consigues los 6 peces ganas la partida.



### 1 Medusa

Si das la vuelta a la loseta de la medusa, te pica y termina tu turno sin que puedas coger ninguna loseta más.



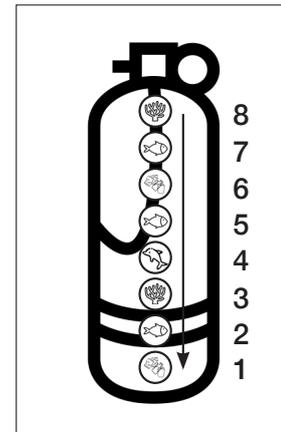
### Cartas de botella de oxígeno

Estas cartas indican un orden óptimo (del 1 al 8) de tipo de especie en el que los jugadores pueden sacar losetas para obtener puntos extra, aunque los jugadores pueden sacar las losetas que quieran en cada turno.

Recibirán 3 puntos extra por cada loseta que coincida en su orden con el elemento que indique la carta de botella de oxígeno.

Por eso es tan importante que, en cada turno, la loseta que se saque se coloque en la mesa por orden. Una vez finalizada la partida, en la fase de recuento de puntos, los jugadores revisarán si alguna de las losetas redondas que hayan cogido coincide con el orden indicado en la carta de botella de oxígeno.

Por ejemplo, si la carta de oxígeno muestra una perla en el icono del turno 1, el jugador que haya sacado esta loseta en el turno 1, tendrá 3 puntos extra.



### Final de la partida y ganador/a

El jugador o jugadora que haya conseguido más puntos, gana.

En caso de empate, gana el que tenga más losetas distintas.

En caso de mantener el empate, deberán volver a colocar las losetas barajadas en el suelo y al mismo tiempo elegir una loseta redonda al azar cada uno, sin ver qué hay detrás, y descubrirla al mismo tiempo. El que tenga el valor más elevado, gana.

## Ejemplos de recuento de puntos

A continuación veremos una partida a tres jugadores y cómo se realizaría la puntuación.

### Jugadora 1

Orden de losetas recogidas en cada turno

- 5 **7 puntos**  
4 de la loseta + 3 porque coincide en la posición 5 con la carta de oxígeno.
- 4 **4 puntos**
- 3 **5 puntos**
- 2 **7 puntos**  
4 de la loseta + 3 porque coincide en la posición 2 con la carta de oxígeno.
- 1 **7 puntos**

**TOTAL PUNTOS = 33**

### Carta de botella de oxígeno de esta partida

### Jugadora 2

La jugadora solo tiene 4 losetas porque en algún turno ha girado la loseta de medusa y ha perdido el turno.

Orden de losetas recogidas en cada turno

- 5
- 4 **10 puntos**  
7 de la loseta + 3 porque coincide en la posición 4 con la carta de oxígeno.
- 3 **15 puntos**
- 2 **0 puntos**
- 1 **4 puntos**  
1 de la loseta + 3 porque coincide en la posición 1 con la carta de oxígeno.

**TOTAL PUNTOS = 29**

### Jugador 3

Orden de losetas recogidas en cada turno

- 8 **1 punto**
- 7 **7 puntos**
- 6 **4 puntos**  
1 de la loseta + 3 porque coincide en la posición 6 con la carta de oxígeno.
- 5 **0 puntos**  
En el último turno coge el pulpo que le permite coger 3 losetas más.
- 4 **4 puntos**
- 3 **6 puntos**  
3 de la loseta + 3 porque coincide en la posición 3 con la carta de oxígeno.
- 2 **7 puntos**  
4 de la loseta + 3 porque coincide en la posición 2 con la carta de oxígeno.
- 1 **4 puntos**  
1 de la loseta + 3 porque coincide en la posición 1 con la carta de oxígeno.

**TOTAL PUNTOS = 45**

**GANADOR JUGADOR 3**

**2 puntos extra** por juntar 2 peces de colores

**10 puntos extra** por ser el jugador que más basura ha sacado