



SUB MA RI NIS TES

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

Características del juego

Autor: *****

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

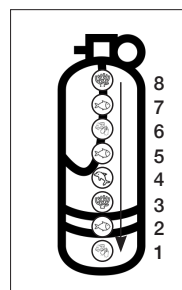
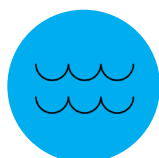
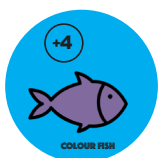
Los jugadores serán submarinistas tratando de encontrar los animales marinos más bonitos. Deberán sumergirse en el fondo del mar y hacer uso de su memoria y velocidad para encontrar las especies más bonitas y ganar. Un juego al que puedes jugar en el comedor o en tu piscina, y con el que vivirás una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

Ganará el jugador o jugadora que, al final del juego, consiga tener más puntos.

Componentes

-25 losetas redondas sumergibles
(¡y que se hunden en el agua!)

-10 cartas de botella de oxígeno.



Preparación de la partida

1. Determina el número de losetas

Partida a 2-3 jugadores: descarta 5 losetas redondas al azar sin mirarlas.

Partida a 4-5 jugadores: usa todas las losetas redondas

2. Baraja las losetas redondas y las cartas de tubo.

3. Set up:

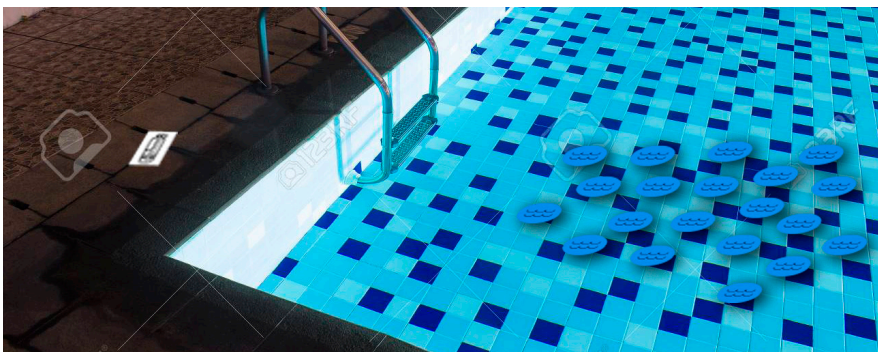
-Si juegas en el comedor de casa:

Coloca las losetas redondas por el suelo, con la imagen de la ola del mar boca arriba, a una distancia aproximada de 2 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.



4. Elige una carta de tubo y colócala encima de la mesa, visible para todos los jugadores, ya sea en la mesa o donde estéis en la piscina.

Inicio de la partida

El jugador o jugadora que haga menos tiempo que se haya bañado en una piscina o en el mar, empieza. 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 **8 segundos** para levantarse de su silla e ir a la zona de losetas (como si estuvieran aguantando la respiración), dar la vuelta a las que quieran 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 **15 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.

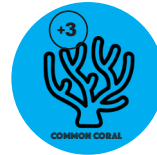
Losetas y cartas de tubo: efectos y puntuación

Losetas redondas

1 Tubo pequeño

Te da 0 puntos.

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



3 de coral básico

Te da 3 puntos cada una.

1 Tubo grande

Te da 0 puntos.

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



1 de coral precioso

Te da 6 puntos.

2 Estrella de mar

Te da 5 puntos cada una.

Si tienes las dos = 12 puntos.



2 de Perla

Te da 7 puntos cada una.

1 Botella con mapa

Te da 0 puntos.

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



1 Lata

Te da 1 punto.

1 cofre del tesoro

Te da 15 puntos.



1 Bolsa de plástico

Te da 1 punto



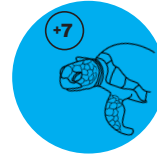
1 botella

Te da 1 punto

1 Pulpo

Te da 0 puntos.

Te permite coger hasta 3 losetas más en este mismo turno.

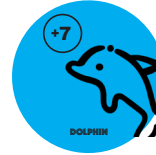
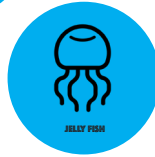


1 Tortuga

Te da 7 puntos.

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.



1 Delfín

Te da 7 puntos.

6 peces de colores

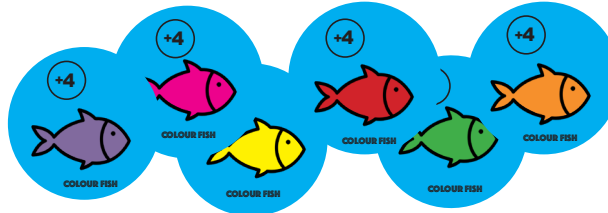
Te da 4 puntos cada uno.

Si tienes 3 = 5p c/u

Si tienes 4 = 6p c/u

Si tienes 5 = 7p c/u

Si tienes los 6 ganas la partida.



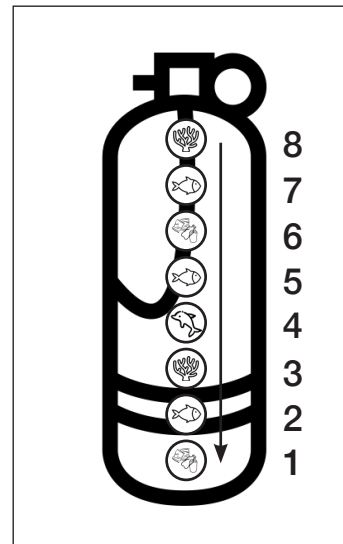
Cartas de oxígeno

La carta indica un orden y una tipología de losetas redondas que recomienda sacar del mar.

¿Por qué? Porque los jugadores o jugadoras recibirán 3 puntos extra por cada loseta que coincida en su orden con el elemento que indique la carta de oxígeno.

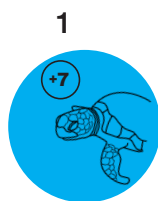
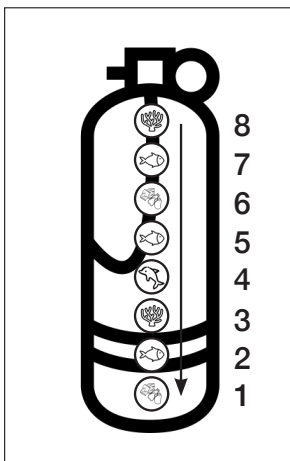
Los jugadores irán sacando del mar losetas redondas en un determinado orden. Una vez finalizadas las 5 rondas, los jugadores deberán tener las losetas en el orden en el que las han sacado. Y deberá comprobar si alguna de las losetas redondas que han cogido coincide en el orden de la carta de tubo. En su caso, sumar 3 puntos extra por cada carta que coincida.

No es obligatorio seguir el orden marcado.

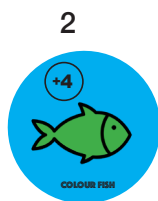


Ejemplo de puntos de un jugador

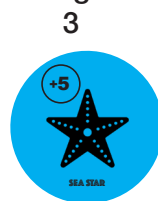
Orden de cogida de las losetas



7 puntos



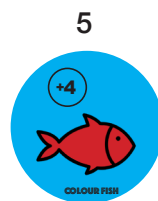
7 puntos



5 puntos



4 puntos



7 puntos

4 de la loseta
+ 3 porque
coincide en
la posición 2
con la carta
de oxígeno.

4 de la loseta
+ 3 porque
coincide en
la posición 2
con la carta
de oxígeno.

TOTAL
PUNTOS
JUGADOR

32

21 puntos con los 3 peces

Además de los puntos descritos, como se han juntado 3 peces de colores, cada pez pasa a valer 5 puntos. Más los 6 adicionales por coincidir en posición con la carta de oxígeno.

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 elegir una loseta redonda al azar sin ver qué hay detrás y descubrirla al mismo tiempo. El que tenga el valor más elevado, gana.