



de 2 a 4



Infantil
Familiar



+ 8 años



Carrera
Track movement



15 - 20 min



Tablero Central
Cartas - Loquetas - Meeples
Tobogán 3D

PRESENTACIÓN

¡Súbete a la diversión de este alocado parque acuático! Decide qué flotador mover, avanzando casillas y/o haciéndolos rotar para esquivar los chorros de agua. Intenta ser quien menos se moja o lánzate a los chorros para aparecer en las mejores fotos y ganar antes que el resto.

RESUMEN DE TURNO

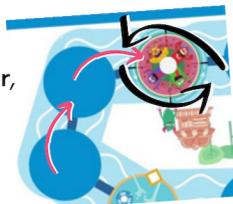


FASE DE MOVER

Elige una de entre las cartas que tienes en mano para mover uno de los 3 flotadores (Kiwi, sandía, Naranja). Reparte tu movimiento entre avanzar el flotador y/o hacerlo rotar:

1. Avanza el flotador elegido mínimo una casilla y máximo el número indicado en la carta.

2. Utiliza el resto de movimientos para realiza un cuarto de **rotación del flotador**, en el sentido indicado, una vez hayas completado el avance.



FASE DE CHORRO DE AGUA



Si en algún momento llegamos a una casilla de chorro de agua los dos monstruos más cercanos a este se mojan y suben una posición en el marcador de agua.

SITUACIONES ESPECIALES

CHOQUE DE FLOTADORES

Empuja a otro flotador hasta el siguiente chorro

CAÍDA POR EL TOBOGÁN

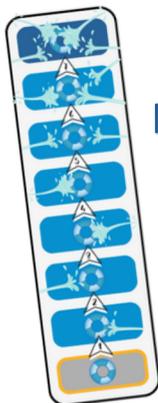
Llega al tobogán y lánzate ¿quien se mojará?

TÚNEL

Recuerda tu posición hasta salir de la oscuridad

EVENTOS

¡Esta atracción es imprevisible!



LOSETAS ESPECIALES

CAMBIO CHORRO DE AGUA

Cambia de lado un chorro de agua y avanza 1 casilla un flotador



CHUBASQUERO

Consigues no mojarte y que lo haga el monstruo que queda a tu otro lado

CÁMARA DE FOTOS

Si te mojas, ¡consigues sacarte una gran fotografía! (¡jo no! ¿aparecerás en la foto?)



FINAL DE PARTIDA

La partida finaliza cuando alguien:

- llega al final del marcador de agua, entonces gana quien menos se haya mojado
- o consiga aparecer en 3 fotografías, gana automáticamente



PUNTOS FUERTES

Diversión para público infantil y en familia ¿Quién se va a mojar? ¿Tendrán un chubasquero o cámara de fotos? ¿Qué tal la opción opción de un tobogán 3D?

Mecánica sencilla y atractiva desplazando los flotadores, levantando loquetas, haciéndose fotos...

Educativo Desarrollo y mejora de la **orientación espacial, lateralidad, anticipación, gestión del riesgo, ...**

Maneras opuestas de conseguir la victoria

Tablero y componentes que hacen un juego **muy visual** y con mucha identidad propia



Abel Molero López



686512640



abelmolero@gmail.com