

Un grupo de exploradores sin muchos recursos económicos tienen la esperanza de enriquecerse recuperando los tesoros de unas ruinas submarinas. Todos son rivales, pero su presupuesto es tan reducido que se ven obligados a compartir un submarino alquilado. También tienen que compartir un único suministro de oxígeno. Si no vuelven al submarino antes de que este se acabe, tendrán que dejar caer todos los tesoros que hayan conseguido. Ahora es el momento de averiguar quién volverá a casa con más tesoros.

Componentes

► Dados especiales: 2 ► Exploradores: 6 ► Indicador de aire: 1 ► Tablero de Submarino: 1



Preparativos

- Coloca el tablero de submarino a la vista y al alcance de todos los jugadores.
- Coloca el indicador de aire en la casilla 25 del tablero de submarino. Esto indica la cantidad de aire que queda en el submarino.
- Dale la vuelta a todas las fichas de ruina, sepáralas por nivel y mézclalas.
- Coloca las fichas de ruina en línea ordenadas por nivel de profundidad, de más bajo a más alto, de forma que estén conectadas con el tablero de submarino. Mientras formen una única línea cualquier disposición es correcta.
- Cada jugador toma un explorador y lo coloca en el tablero de submarino.
- El jugador que haya estado más recientemente en el océano juega en primer lugar. Si nadie ha estado en el océano o no se puede determinar, tirad los dados y el jugador que saque el resultado más alto juega en primer lugar.

Objetivo del juego

Se juegan 3 rondas y el jugador que consiga más puntos es el ganador. Para ganar puntos, debes recuperar fichas de ruina y llevarlas al submarino. **Sólo puedes volver al submarino una vez por ronda**, y no puedes volver a salir durante esa ronda después de haber vuelto al submarino. No puedes volver al submarino sin llevar ninguna ficha de ruina.

Desarrollo del juego

En su turno, cada jugador hace los pasos 1 a 4 indicados a continuación. Los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa, y la ronda termina cuando todos los jugadores han vuelto al submarino o cuando el aire se agota al principio del turno de un jugador.

1 Reducir aire

Reduce el aire del tablero del submarino tantas casillas como fichas de ruina tengas (los «tesoros» de rondas anteriores no se tienen en cuenta). Incluso aunque el aire descienda por debajo de 0, el jugador puede terminar de jugar su turno.

2 Declarar si vuelves al submarino o no

Di si vas a «volver» o si vas a «continuar». **Sólo puedes cambiar de dirección una vez por ronda**. Si decides volver, dale la vuelta a tu explorador para que apunte al submarino y ya no tendrás que decidir en tus siguientes movimientos. Si tiras los dados sin declarar nada, debes mover en la misma dirección que lo hayas hecho en tu turno anterior. Además, en el primer turno de una ronda no puedes decidir volver.

3 Tirar los dados y mover tu explorador

Tira los dos dados a la vez. Avanza tu explorador tantas fichas de ruina como la suma de los resultados de los dados. Al avanzar por una ficha de ruina en la que esté el explorador de otro jugador, **salta sobre esa ficha de ruina sin contarla**.

(3*) Sin embargo, si tienes fichas de ruina que hayas conseguido esta ronda, debes restar la cantidad de fichas que tengas del resultado obtenido en los dados

(3*) Si por el resultado obtenido tuvieras que avanzar más allá de la ficha de ruina más profunda, detén tu movimiento en ella y pierde el resto de puntos de movimiento.

Continúa detrás

4 Buscar

Al terminar tu movimiento, elige una de las tres acciones siguientes (A, B o C):

A) No hacer nada

B) Tomar una ficha de ruina

En este caso, toma la ficha de ruina sin darle la vuelta, rellena la localización donde estaba con una ficha en blanco y coloca tu explorador encima. (No puedes consultar el anverso de la fichas de ruina que hayas recogido hasta que vuelvas con ellas al submarino).

Puedes cargar cualquier cantidad de fichas de ruina. Sin embargo, ten en cuenta que cargar 6 o más fichas provocará que no puedas mover al tirar los dados, de acuerdo a las reglas del apartado 3*.

C) Dejar una ficha de ruina

Cuando estés cargando con fichas de ruina que hayas tomado durante esa ronda y te detengas en una ficha en blanco, puedes colocar una de tus fichas de ruina a tu elección en ese lugar. Intercambia la ficha en blanco sobre la que te has detenido por la ficha de ruina y devuelve la ficha en blanco a la reserva.

Los pasos anteriores comprenden la totalidad de un turno.

El turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, que repite los pasos del 1 al 4.

Fin de ronda

Una ronda termina cuando todos los jugadores han vuelto al submarino, o cuando se agota el aire. Los jugadores que han conseguido volver al submarino y los que no lo han conseguido hacen cada uno los pasos indicados a continuación:

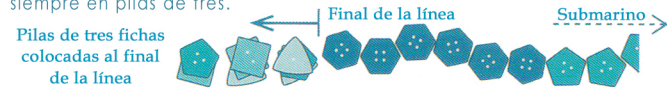
Jugadores que han conseguido volver al submarino:

Le dan la vuelta a las fichas de ruina que han llevado al submarino. Estas fichas se convierten ahora en «tesoros» y cuenta su valor en puntos. No se devuelven a sus localizaciones.

Jugadores que no han conseguido volver al submarino

Sueltan todos los tesoros que hayan tomado esta ronda en el fondo del océano. Empezando por el jugador que esté más lejos del submarino, los jugadores devuelven al tablero la fichas de ruina. **Las fichas de cada jugador se apilan a continuación de las fichas que estén más lejos del submarino (en localizaciones vacías, alargando la línea de fichas de ruina).**

Cuando se haya hecho una pila de tres fichas, la cuarta ficha se coloca a continuación en la siguiente localización. Puedes decidir libremente en qué orden y en qué localización colocar tus fichas, pero asegúrate de hacerlo siempre en pilas de tres.



Las pilas de tres fichas de ruina colocadas de esta forma al acabar una ronda se consideran como fichas de ruina individuales en las rondas siguientes. La pila de tres fichas de ruina se debe tomar y colocar en conjunto. También se tratarán como fichas de ruina individuales en lo que se refiere a reducir el aire del tablero de submarino y el movimiento de los exploradores en el tablero. Al recuperarlas cada ficha de la pila cuenta individualmente su valor en puntos si se consigue llevar la pila hasta el submarino.

Cuando todos los jugadores hayan hecho las acciones anteriores, **todas las fichas en blanco se retiran del tablero** y los espacios vacíos que quedan se rellenan moviendo las fichas que están inmediatamente después de ellos.

El jugador que esté más alejado del submarino se convierte en el jugador inicial y empieza la siguiente ronda. Si todos los jugadores han conseguido volver al submarino, el jugador que haya sido el último en llegar al submarino será el nuevo jugador inicial.

Fin de juego y victoria

La partida termina al concluir la tercera ronda. Cada jugador suma los puntos que ha conseguido en todas las rondas. El jugador que tenga el total más alto será el ganador.

En caso de empate a puntos, se desempata a favor del jugador con la mayor cantidad de fichas de mayor profundidad. Si el empate continúa, los jugadores empatados comparten la victoria.



Oink Games

ver 2.0

Autores: Jun Sasaki, Goro Sasaki
Asistente de producción: Satou Hatano
Cooperación: Fumihito Kanaya, Takafumi Shindo, Yoshihiro Shindo, Dan Yamamoto

Traducción Español: Fran FG (<http://tetoajugar.tumblr.com>)
Impresión: ODA PRINTING CO., LTD. / IKEDA PAPER-WARE Co., Ltd.

© 2014 Oink Games Inc.

Editorial: Oink Games Inc.
oinkgames.com

- ▼ No apto para niños menores de 3 años. Hay piezas pequeñas que pueden ingerirse.
- ▼ No exponga los elementos a altas temperaturas o humedad, ya que existe riesgo de deterioro.
- ▼ No coloque este aparato cerca del fuego, ya que existe riesgo de daños y de incendio.