

LOS BUCEADORES

Un juego de aventura y estrategia para 4 jugadores

Tesoros de barcos hundidos en las profundidades del océano caribeño esperan ser descubiertos y salvados por los buceadores. Pero, cuidado, los peligros acechan en el fondo del mar azul y hay otros buceadores que quieren el botín ...

CONTENIDOS

- ? 121 piezas de cartón (zonas del océano)
- ? 4 barcos
- ? 12 fichas o buceadores
- ? 40 tesoros

PREPARATIVOS R

- ? Las piezas de cartón se colocan en una superficie plana y horizontal, con la parte trasera hacia arriba. Se forma un cuadrado de 11 por 11 piezas, que constituyen el tablero de juego (el océano).
- ? Se juega formando equipos de dos personas, las cuales se sientan en posiciones opuestas del océano, una frente a otra.
- ? Los jugadores tiran los dados para decidir quién hace el primer movimiento. A continuación, por turno, los jugadores eligen un color, introducen los buceadores en el barco y colocan los barcos de forma que la popa toque una de las piezas de cartón de la línea que está más cerca del jugador.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores deberán explorar el océano con sus buceadores, buscar los tesoros y salvarlos al interior de los botes. El equipo que rescate más tesoros, ganará.

CÓMO JUGAR

El jugador que comience el juego, moverá un buceador fuera del barco y lo colocará en la pieza de cartón que está tocando la popa. Se da la vuelta a la ficha de cartón (zona del océano que se investiga y que permanecerá descubierta hasta el final del juego). Lo que se oculte en esta parte del océano determinará el destino del buceador.



Mar abierto. El movimiento finaliza. El mar abierto puede ser ocupado por varios buceadores que pertenezcan al mismo jugador, así como por un número ilimitado de tesoros.



Tesoro. El movimiento finaliza. El mar abierto puede ser ocupado por varios buceadores que pertenezcan al mismo jugador, así como por un número ilimitado de tesoros.



Isla. El movimiento finaliza. Una isla es un paraíso y puerto seguro donde el buceador no puede ser atacado. No se pueden llevar tesoros a las islas.



Tortuga. El movimiento finaliza. El buceador queda retrasado y no podrá moverse durante el siguiente turno. En su lugar, el jugador deberá mover otro buceador.



Fango. El movimiento finaliza colocando el buceador en la roca número 1. En los siguientes turnos el buceador deberá moverse de roca en roca antes de poder pasar a la siguiente zona del océano. Ninguna de las rocas puede soportar más de dos unidades (buceadores o tesoros). En caso contrario, uno de ellos se hundirá y terminará el juego.



Erizo. El movimiento finaliza y el buceador es retenido hasta que el equipo pague como multa un tesoro de los que tengan en los botes. El equipo puede decidir no pagar.



Pulpo. El movimiento finaliza. El buceador está atrapado y no puede moverse hasta que otro buceador del mismo color vaya a rescatarlo. Cuando los buceadores salgan, el pulpo queda listo para capturar otro buceador.



Corrientes. El buceador es arrastrado directamente en una de las cuatro posibles direcciones señaladas y puede ser forzado a salir del tablero de juego. Las corrientes que ya hubiesen sido descubiertas no pueden utilizarse voluntariamente para salir del tablero. Los buceadores atrapados entre dos corrientes opuestas se eliminan del juego.



Remolino. El buceador es inmediatamente arrastrado un paso adelante en la misma dirección que tenía y puede ser forzado a salir del tablero de juego. Los buceadores atrapados en un remolino entre dos corrientes opuestas se eliminan del juego.



Anémona. El buceador es enviado una posición atrás en la dirección de la que venía y puede ser obligado a salir del tablero. No se puede entrar en las anémonas ya descubiertas.



Caballito de mar. El buceador salta dos posiciones adelante y una de lado (como el caballo de ajedrez). El movimiento puede extenderse fuera del tablero, pero debe terminar dentro del mismo o en un barco.



Raya. El buceador es enviado directamente fuera del tablero en la dirección que indica el agujón de la raya. No puede entrarse voluntariamente en las rayas descubiertas anteriormente.

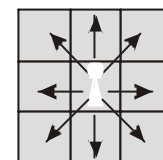


El pez de oro. El movimiento finaliza y el buceador puede pedir, en cualquiera de sus movimientos siguientes, el deseo de estar en cualquier posición del océano o sobre un bote. Una vez descubierto, no se puede entrar en el pez de oro.

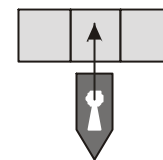


Tiburón. El buceador es devorado y se elimina del juego.

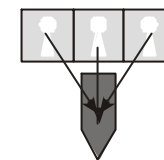
El juego continúa mientras cualquier jugador pueda mover sus buceadores, en turnos que sigan la dirección de las agujas del reloj. Un movimiento puede consistir en:



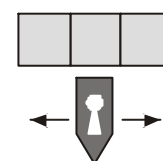
Buceador en el tablero, moviéndose a una ficha adyacente



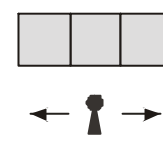
Buceador en un barco moviéndose sobre la ficha a popa.



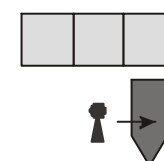
Buceador en una de las tres fichas (partes del océano) detrás del bote, subiendo a él.



Buceador en su propio barco, moviéndose un paso a lo largo del borde del océano.



Buceador fuera del tablero, moviéndose un paso hacia el lado.



Buceador fuera del bote, entrando en él desde una posición lateral.

- ? Un buceador con tesoros en cualquier parte del océano puede mover **un** sólo tesoro a cualquier parte ya conocida del océano (excepto las islas) o a un barco.
- ? Un buceador que está descubriendo nuevas partes del océano o que está en una isla no puede tener tesoros.
- ? Un buceador no puede entrar en una isla ocupada por oponentes o por buceadores de su compañero.
- ? Un buceador que se mueva a una parte del océano ocupada por buceadores oponentes, los manda inmediatamente a su barco.
- ? El buceador que ataca puede portar un tesoro en el momento del ataque.
- ? Puede haber varios buceadores pertenecientes al mismo jugador en una misma zona del espacio .
- ? Los buceadores no pueden entrar en zonas del océano ocupadas por buceadores de su compañero.
- ? Los buceadores que se encuentren en algún barco oponente, si contiene tripulación, acabará ahogado y se elimina del juego.
- ? Los buceadores que estén en un barco oponente vacío pueden abandonarlo antes de que entren los enemigos, pero no pueden llevarse tesoros.
- ? Si más de tres buceadores acaban en un mismo bote, todos los demás (excepto tres) se ahogarán. El dueño del bote hará la elección.
- ? Un buceador que acabe fuera del tablero de juego puede caminar a través del borde hasta llegar a un barco y volver al juego. Las esquinas se pueden cruzar en diagonal. Puede pasarse al lado de cualquier otro buceador que esté en el borde.
- ? Los buceadores pueden maniobrar su propio barco pero sólo a lo largo de su propia línea de costa. El bote podrá recoger cualquier buceador moviéndose hacia él.
- ? Una vez descubiertas zonas del océano en las que estén el pez dorado, las anémonas, las rayas o los tiburones, los buceadores no podrán entrar voluntariamente en ellas.
- ? Los buceadores no podrán entrar voluntariamente en zonas del océano donde se hayan descubierto previamente corrientes, remolinos o caballitos de mar si la consecuencia es una salida del tablero de juego o la entrada en lugares normalmente no permitidos.
- ? El buceador que descubra una corriente, remolino, caballito de mar o anémona que conduzcan a otra anémona, raya, tiburón, pez de oro o fango (con dos unidades ya colocadas en la primera roca) está forzado a realizar el movimiento y sufrir las consecuencias.
- ? El buceador que descubra una corriente, remolino, caballito de mar o anémona que conduzcan a otra corriente, remolino, caballito de mar o anémona que, a su vez, conduzcan a otra corriente, remolino, caballito de mar o anémona en un ciclo

- continuo del cual no pueda salir, quedará ahogado en el océano y se eliminará del juego.
- ? Un buceador que descubra una corriente, remolino, caballito de mar o anémona que lo conduzcan sólo a zonas del océano ocupadas por buceadores del compañero de juego, o a islas ocupadas por los oponentes, no podrá realizar movimiento y pierde sólo ese turno.
- ? El jugador que tenga el turno deberá realizar un movimiento siempre que sea posible. En caso contrario, el jugador pierde ese turno.
- ? El juego finaliza cuando todos los tesoros hayan sido salvados a los botes.

SUGERENCIAS

- ? Intenta encontrar cuanto antes una buena ruta de vuelta y avanza hacia tu propio barco..
- ? Mantén en acción tantos buceadores como sea posible.
- ? Descubre nuevas partes del océano sólo si tienes acceso a tu propio barco o al de tu compañero de juego.
- ? Investiga nuevas partes del océano en compañía.
- ? Usa las islas a.
- ? Ataca al oponente que haya descubierto muchos tesoros.
- ? Recuerda que los tesoros colocados en una parte del océano adyacente a tu barco están, generalmente, seguros
- ? Cooperar con tu compañero de juego .
- ? Practica en un océano pequeño, por ejemplo de 8 por 8 fichas.
- ? Si sólo sois dos, jugad con dos barcos cada uno.
- ? Juega individualmente.

COPYRIGHT

© "Los buceadores" es propiedad de Xanadu Technologies ab. Los buceadores pueden adquirirse a través de Internet (<http://www.xanadu.se/>) o a través de distribuidores autorizados.

**¡FELIZ
BUECEO!**

