

# HABA

Instrucciones • Rulebook



# MISIÓN SUBACUÁTICA

En busca de criaturas marinas

TL A170471 1/23





# MISIÓN SUBACUÁTICA

*En busca de criaturas marinas*

Explorar los océanos es vuestra gran pasión. Por eso no es de extrañar que os hayan elegido para esta apasionante misión en aguas abisales. Hay una infinidad de animales marinos hasta ahora desconocidos por descubrir. Así que sumergíos y buscad estas fascinantes criaturas de las profundidades del mar.

**Pero, ¡cuidado!** esos brillantes bancos abisales están en constante movimiento. Solo quien tenga una visión de conjunto y coja rápidamente las cartas correctas se librará de los puntos negativos.

Gana quien consiga el menor número de puntos negativos tras las cinco inmersiones.



## Contenido del juego

4 dados, 52 cartas de las aguas abisales, 50 gotas de agua (25 de color turquesa claro, 25 de color azul oscuro), 1 instrucciones del juego



## Preparación del juego

Distribuid por la mesa todas las **cartas de las aguas abisales** con los animales marinos hacia arriba, de forma que sean accesibles para todos/as. Las cartas pueden solaparse. Por lo tanto, no siempre todos los animales marinos son completamente reconocibles. Reservad las **gotas de agua** como provisión para todos/as. Las necesitaréis más adelante. Preparad los **dados**.



## Desarrollo del juego

¿Quién ha visto más recientemente un animal marino en libertad?  
Diriges la primera inmersión y coges los cuatro dados.

### INMERSIÓN

Quien guíe la inmersión lanza los cuatro dados. La inmersión comienza de inmediato. Todos/as jugarán al mismo tiempo. Los colores de los dados corresponden a los colores de los cuatro animales marinos diferentes: **pez rana**, **cangrejo**, **medusa** y **sepia**. El número de puntos de los dados indica el número de animales marinos de cada especie que deben verse en vuestras cartas de las aguas abisales al final de la inmersión.

### ¿A qué debéis prestar atención?

- Rebuscaréis **a la vez** en las cartas de las aguas abisales de la mesa. ¿Has encontrado una carta de las aguas abisales apropiada? En ese caso, cógela y colócala **boca arriba** delante de ti.
- **Solo** podéis usar **una mano** para buscar en vuestra inmersión.
- Las cartas de las aguas abisales que ya tengas delante no podrán **volver a colocarse** en el centro de la mesa.



## Ejemplo:



En este caso, queréis reunir exactamente dos cangrejos azules, tres sepias naranjas, un pez rana rosa y seis medusas verdes en total.

Nota: ¿Queréis darle a los más pequeños/as una pequeña ventaja? Entonces permitidles devolver las cartas de las aguas abisales que ya tienen delante.

### ¿Cuándo termina una inmersión?

¿Crees que has reunido los animales marinos correctos en tus cartas de las aguas abisales? ¿Coinciden con los colores de los dados? En ese caso, puedes gritar «¡subir a la superficie!». Con esto finaliza la inmersión actual para todos/as. A partir de ahora nadie podrá reunir más cartas de las aguas abisales.

¿Nadie grita «¡subir a la superficie!» y estáis de acuerdo en que nadie más querrá coger otra carta de las aguas abisales? En ese caso, también acabará vuestra inmersión.



### PUNTUACIÓN MEDIANTE GOTAS DE AGUA

Ahora, comprobad el éxito de vuestra inmersión. Para ello, comparad las cartas de las aguas abisales que habéis acumulado con los dados:

- ¿En todas tus cartas de las aguas abisales se ven **exactamente** tantos animales marinos como indican los dados? ¡Enhorabuena, ha sido una inmersión perfecta!
- ¿Has hecho algo mal? ¡Oh, no! ¡Tu inmersión se ha agitado! Por **cada animal marino de más o de menos** que haya en el total de tus cartas de las aguas abisales, recibirás una gota de agua turquesa claro como punto negativo.



## ¿Quién ha gritado «¡subir a la superficie!»?

¿Has gritado «¡subir a la superficie!», pero hay al menos un animal marino **de más o de menos** en tus cartas de las aguas abisales? En ese caso, además de tus otros puntos negativos, recibirás **tres puntos negativos más**.

Nota: Las gotas de agua de color turquesa claro cuentan como un punto negativo, mientras que las de color azul oscuro cuentan como cinco puntos negativos. Canjead las gotas de agua a lo largo de la partida para aseguráros de que tenéis suficiente agua en la provisión.

## Ejemplo:

Durante la inmersión, Mila ha reunido cuatro cartas de las aguas abisales y, a continuación, ha gritado «¡subir a la superficie!». Ahora, comprueba sus cartas de las aguas abisales para la puntuación mediante gotas de agua. Se da cuenta de que tiene un animal marino azul de más, otro rosa de menos y uno naranja de menos. Por estos tres errores, recibe tres puntos negativos. Dado que ha gritado «¡subir a la superficie!» sin tener el número **exacto** de animales marinos, recibe otros tres puntos negativos. En total, Mila obtiene seis puntos negativos.



## ¿Habéis comprobado vuestras cartas de las aguas abisales y, en caso necesario, obtenido gotas de agua?

Entonces se devuelven todas las cartas de las aguas abisales al centro con los animales marinos hacia arriba. Mezcladlas bien de nuevo. A continuación, la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj guía la inmersión y tira el dado.



## Finalización de la partida

La partida termina tras la quinta puntuación mediante gotas de agua. Contad todas vuestras gotas de agua.

¡Atención! Una gota de agua turquesa claro cuenta como un punto negativo, mientras que una gota de agua azul oscuro cuenta como cinco puntos negativos.

### ¿Quién tiene menos puntos negativos?

¿Tú? ¡Enhorabuena, gracias a tu exploración hemos podido descubrir docenas de criaturas subacuáticas desconocidas! ¿Son varias las personas con menos puntos negativos? Entonces compartiréis la victoria.

## Variante Memo

¿Buscáis un nuevo desafío? Entonces jugad a la variante Memo de «Misión Subacuática».

Las reglas son las mismas que en el juego básico, con un cambio importante: colocad **boca abajo** delante vuestro las cartas de las aguas abisales que cojáis del centro. No podréis devolver ni mirar las cartas de las aguas abisales que habéis reunido hasta que haya terminado la inmersión. ¡Así que memorizad bien qué cartas cogéis!

**Autor:** Carlo Emanuele Lanzavecchia  
**Ilustración:** Jacqui Davis  
**Redacción:** Patrick Tonn



©HABA-Spiele Bad Rodach 2023, Art.-Nr. 307022