

Reglas del Juego

Las medusas son organismos que se desplazan muy lentamente y necesitan el empuje de las corrientes para llegar a su hábitat ideal para alimentarse y reproducirse. Como conseguirlo en el tablero que tienes delante? Pues con tu ayuda! Para que tu medusa (ficha) llegue con éxito al final del recorrido necesita de tus conocimientos sobre los mares y océanos. Ayúdala! Ves respondiendo a las preguntas, aprende con ellas y justos llegaréis al final con un bagaje de conocimiento superior al que tenías al principio.

Inicio: De 1 a varios jugadores, los que puedas manejar con la superficie de las casillas que tenga tu tablero.

Tiradas de dados: con cada tirada sacas un número del 1 al 6. Este número te indica el número de casillas que avanzas. Pero para poderte quedar en la casilla que te ha tocado debes primero responder con éxito una pregunta. Si no aciertas te quedas donde estabas.

Tu decides el orden de tirada de los jugadores. Cada uno tira una vez por turno y de manera consecutiva.

Tan sólo tiras una vez por turno.

Hay tres clases de casillas y cada una tiene un tipo de pregunta distinto:

- a) casillas con motivos marinos variados de dificultad media y que si aciertas la pregunta te quedas en la misma si no aciertas te quedas donde estabas y pasas turno (número marcado en verde en el tablero).
- b) casillas con motivos marinos pero que denotan una dificultad que se refleja en preguntas de dificultad alta. Si aciertas te quedas en la casilla si no aciertas retrocedes a la casilla anterior del mismo tipo o si es la primera al inicio (número marcado en rojo en el tablero).
- c) casillas con motivos de medusas o plancton gelatinoso. Si aciertas pasas a la siguiente casilla con motivos similares. Si no aciertas te quedas en la casilla donde estabas en el inicio de la tirada (número marcado en amarillo en el tablero).

Final: Gana el jugador que ha conseguido con su ayuda que su medusa llegue antes al final del circuito del tablero.

Versión para niños

Se inicia de la misma manera que el general pero las diferencias se centran en el tipo de preguntas y en el funcionamiento de las casillas.

Las preguntas están planteadas de manera que surgen de la observación de una fotografía o dibujo con motivos marinos.

Una vez tirado el dado, el número resultante te indica el número de casillas que avanzas.

Para quedarte en la casilla que te ha tocado debes responder con éxito la pregunta, si no aciertas te quedas en la casilla donde estabas.

Si el número te sitúa en una casilla donde hay un motivo complejo (la de dificultad del juego general) y no aciertas la pregunta retrocedes no a la casilla donde estabas si no a la anterior de este tipo de casilla o si es la primera del circuito al inicio del juego (número marcado en rojo en el tablero).

Si el número te sitúa en una casilla con motivos de medusas y aciertas no te quedas en esta casilla si no que avanzas hasta la siguiente de este motivo (número marcado en amarillo en el tablero).

MEDUSA



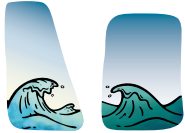
Preguntas normales



Preguntas medusas

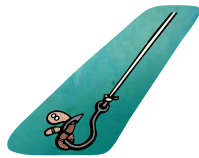


Preguntas difíciles



6 y 12

Cuando se cae en estas casillas se avanza o retrocede hasta la otra casilla.



19

Cuando se cae en esta casilla se pierde un turno.



31

Cuando se cae en esta casilla no se pueden volver a tirar los dados hasta que otro jugador caiga en esa casilla.



26 y 53

Cuando se cae en estas casillas se avanza o retrocede hasta la otra casilla con el mismo dibujo y se vuelve a tirar.



42

Cuando se cae en esta casilla se está obligado a retroceder a la casilla 30.



52

Cuando se cae en esta casilla se pierden 3 turnos.



58

Cuando se cae en esta casilla se vuelve a la casilla 1.