

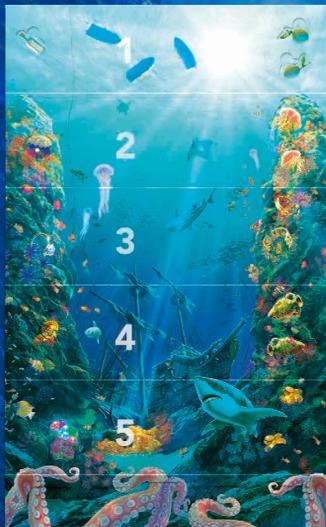
Reiner Knizia

INTO THE BLUE

En INTO THE BLUE liderarás un grupo de buceo en busca de misteriosos tesoros escondidos bajo el mar. Pero no eres la única persona que quiere alcanzar estas maravillas sumergidas... Explora las profundidades y consigue traer a la superficie los mejores objetos. Establece tu presencia en los diferentes niveles para controlarlos y reclamar sus riquezas.

¿Hasta qué profundidad lograrás bajar?

Componentes



1 tablero



15 fichas de Tesoro

5 de Tesoro Principal y
10 de Tesoro Secundario



60 Conchas

12 por persona



**5 fichas
de Cofre**



6 dados

Preparación

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.
2. Coloca cada una de las 15 fichas de Tesoro en su espacio correspondiente, como se indica en la imagen inferior. Las fichas de la izquierda son los Tesoros Principales y las de la derecha son los Tesoros Secundarios.



En una partida a 2-3 personas, devuelve a la caja 1 ficha de Tesoro Secundario (a la derecha del tablero) de cada nivel de profundidad. No se utilizarán en la partida.

3. Coloca aleatoriamente las fichas de Cofre en los espacios de la parte inferior del tablero, con su valor escondido.
4. Cada persona elige un color y toma sus 12 Conchas correspondientes.
5. Coloca los 6 dados dentro de la tapa de la caja, al alcance de todo el mundo.
La persona que haya nadado más recientemente será quien comience la partida.
¡Ya podéis empezar a jugar!

Objetivo del juego

En cada turno de juego lanzarás los dados para intentar formar una secuencia de números que te permita colocar tus Conchas en los diferentes niveles de profundidad. El objetivo es intentar controlar la mayor cantidad de niveles posible. Una zambullida perfecta te permitirá conseguir maravillosos tesoros, pero si arriesgas demasiado, ¡puede que vuelvas con las manos vacías!

Cómo se juega

Los turnos se llevarán a cabo en sentido horario.

En tu turno, lanza los 6 dados dentro de la tapa de la caja. Puedes volver a lanzar los dados que desees hasta dos veces más: coloca los dados que quieres quedarte delante de ti y lanza los demás otra vez dentro de la caja. Puedes decidir plantarte cuando quieras.

Una vez realizadas tus tres tiradas ya no podrás modificar el resultado.

Nota: Cada tirada es independiente. Puedes elegir quedarte algunos dados después de la primera tirada, pero podrás volver a lanzarlos en tu segunda o tercera tirada.

A continuación, ordena los dados de menor a mayor valor. Los únicos dados que te permitirán zambullirte serán los que formen una secuencia ininterrumpida empezando por el 1 (1, 2, 3, etc.).

En función de tus tiradas, puedes obtener los siguientes resultados:

Zambullida Exitosa

Tu resultado final forma una secuencia ininterrumpida de números que empieza con el 1. Si te falta algún número de la secuencia, todos los números mayores que ese se pierden.

Elige un número de la secuencia. Coloca en el nivel de profundidad correspondiente tantas Conchas como dados de ese número hayas obtenido.

De este modo, cada persona irá estableciendo su presencia en los diferentes niveles de profundidad a lo largo de la partida.

Ejemplos

1 Pablo acaba de terminar sus tres tiradas y ha formado la siguiente secuencia:



Por lo tanto, puede colocar Conchas de la siguiente manera:

- 2 Conchas en el nivel 1
- 1 Concha en el nivel 2
- 2 Conchas en el nivel 3

Como no ha obtenido un "4", el dado con el número 5 se pierde, ya que la secuencia está interrumpida. Por lo tanto, no puede colocar una Concha en el nivel 5.

2 Cati ha lanzado sus dados solo dos veces, y ha obtenido lo siguiente:



Puede colocar Conchas de la siguiente manera:

- 1 Concha en el nivel 1
- 1 Concha en el nivel 2
- 3 Conchas en el nivel 3
- 1 Concha en el nivel 4

Nota: Es obligatorio colocar Conchas si has obtenido una zambullida exitosa, incluso si no te convence el resultado.

Zambullida fallida

Si en tu resultado final no has obtenido ningún "1", los seis dados se pierden y el turno pasa a la siguiente persona. Mala suerte.



Zambullida perfecta

Si en tu resultado final has logrado una secuencia completa (del 1 al 5 y un símbolo de cofre), ¡has logrado una zambullida perfecta! No coloques ninguna Concha en el tablero. En vez de eso, toma una de las fichas de Cofre de la parte inferior del tablero y colócalo boca abajo sobre la mesa, frente a ti (míralo, pero mantén su valor en secreto). Las fichas de Cofre tienen diferentes valores (5, 6, 6, 7 y 8) y te permiten realizar otro turno inmediatamente.



Nota: Cuando consigues una zambullida perfecta es obligatorio tomar una ficha de Cofre, no puedes optar por colocar Conchas en su lugar.

Fin de la partida y puntuación final

La partida puede terminar de dos maneras:

1 Alguien coloca su última Concha en el tablero. El resto podrán realizar otro turno más antes de que la partida termine.

Nota: Si alguien tiene que colocar Conchas y no le quedan suficientes, coloca las que le queden y se procede al final de partida.

2 Alguien obtiene la última ficha de Cofre del tablero (con una zambullida perfecta). En este caso la partida finaliza inmediatamente, sin que el resto pueda realizar un último turno.

A continuación, las fichas de Tesoro se reparten de la siguiente manera:

Quien tenga más Conchas en uno de los niveles recibe la ficha de Tesoro Principal de dicho nivel.

La segunda persona con más Conchas en ese mismo nivel recibe una ficha de Tesoro Secundario.

En partidas a 4-5 personas, la tercera persona con más Conchas en ese mismo nivel también recibe una ficha de Tesoro Secundario.

Continuad de este modo en cada nivel de profundidad, empezando por el nivel 5 y terminando en el 1.

Si alguien no ha colocado ninguna Concha en un nivel, no recibirá ninguna ficha de Tesoro en él.

Empates

En caso de empate en uno de los niveles, ganará el empate y se llevará la correspondiente ficha de Tesoro la persona empatada que tenga más Conchas en el nivel anterior (es decir, el nivel que está justo encima, más cerca de la superficie).

Si el empate persiste, continuad la comprobación en los niveles anteriores hasta que lo hayáis hecho en todos, si fuera necesario.

Si las personas empatadas tuvieran el mismo número de Conchas en todos los niveles, incluido el nivel 1, la persona que tenga más Conchas sin colocar ganará el empate.

Si el empate todavía persiste, ganará quien haya realizado su último turno en primer lugar.

Ejemplos



1 Cati (verde) y Noemi (azul) están empatadas en el nivel 4. Como Cati tiene más Conchas en el nivel anterior (nivel 3), recibe la ficha de Tesoro Principal del nivel 4 y Noemi recibe la ficha de Tesoro Secundario.

2 Pablo (amarillo) y Juan (rojo) están empatados en el nivel 3. Como también están empatados en los niveles 2 y 1, quien tenga más Conchas sin colocar será quien obtenga la ficha de Tesoro Principal.

Casualmente, ambos tienen 2 Conchas sin colocar y el empate persiste. Noemi hizo que terminase la partida, y el orden de los últimos turnos fue: Cati, Juan y Pablo.

Esto significa que la ficha de Tesoro Principal del nivel 3 la consigue Juan, y Pablo consigue la ficha de Tesoro Secundario.

Una vez se han repartido todas las fichas de Tesoro, cada persona suma sus valores para obtener su puntuación final. ¡Quien haya conseguido más puntos gana la partida! En caso de empate, las personas empatadas comparten la victoria.

Créditos

Diseño de juego: Reiner Knizia
Ilustraciones: Alain Boyer
Diseño gráfico: Fabrice Del Rio Ruiz
Desarrollo: Funnyfox - www.funnyfox.fr

© Dr. Reiner Knizia, 2021. Todos los derechos reservados.

Edición en español

©2022 TRANJIS GAMES, S.L. (B-87478038)
Calle Clavo 14, Rivas Vaciamadrid. 28522 Madrid.

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Revisión: Ewa Jakubowska

Maquetación: Álex Garcigregor

Artefinalización: **WAH!studio**



Edición en español:
©2022 TRANJIS GAMES, S.L.
(B-87478038). Madrid, España.



Edición original:
©2021 Funnyfox.
©2021 Dr. Reiner Knizia.
Todos los derechos reservados.

tranjisgames.com     @tranjisgames