

Componentes del juego

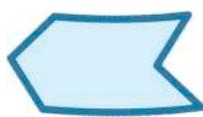
Tablero: está formado por casillas que componen un recorrido general por los distintos mares y océanos del planeta, con diversos puntos de inicio y un punto de llegada común. Siguiendo el tránsito y la dirección reales de las principales corrientes marinas, este recorrido general se realiza pasando por distintos mares.



Durante el recorrido se encuentran 3 tipos de casillas:

Casillas de navegación:

- Casillas direccionales: permiten el avance en el sentido indicado por la/ las flecha/s de la propia casilla.
- Casillas de doble sentido: permiten el avance en cualquier sentido, señalado por la ausencia de flechas en la propia casilla.
- Casillas mixtas: permiten el avance en el sentido indicado por la flecha y en cualquier sentido en el cruce indicado con ausencia de flecha.



direccional



doble sentido



mixta

Casillas de muestreo: para obtener una muestra, se debe responder correctamente a 2 de 3 preguntas consecutivas relacionadas con esa área del océano. El tipo de muestra a recoger (planctónica, bentónica, geológica o de agua) lo indica la ilustración de la casilla.



planctónica



bentónica



geológica



de agua

Casillas de perturbaciones: indican fenómenos naturales o antropogénicos que afectan negativamente al avance de los jugadores. Al caer en una de estas casillas, el jugador debe responder correctamente a 2 preguntas relacionadas con perturbaciones que pueden encontrarse en el medio marino. Si ambas respuestas son correctas, sólo pierde un turno. En caso de responder incorrectamente, debe proceder de distinto modo en función del tipo de casilla de perturbación en la que se encuentre (véase «Normas de juego»).



antropogénica

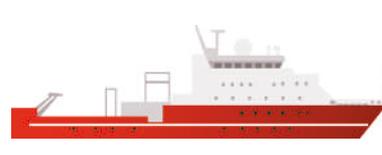


natural

Fichas: cada jugador o equipo dispondrá de una ficha representada por uno de los barcos oceanográficos del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) (hay 3 barcos diferentes), que se irá moviendo por el tablero durante el juego.



B/O Hespérides



B/O Sarmiento de Gamboa



B/O García del Cid

Dado: en cada turno, el jugador tendrá que tirar el dado y avanzar el número de casillas que este indique. En los mares pequeños, es decir, el Caribe y el Mediterráneo, a partir del número 3, el número indicado por el dado hace avanzar más despacio (avance lento), de manera que un 4 hace avanzar 1 casilla, un 5 hace avanzar 2 casillas y un 6 hace avanzar 3 casillas.

En el juego hay 4 tipos de cartas:

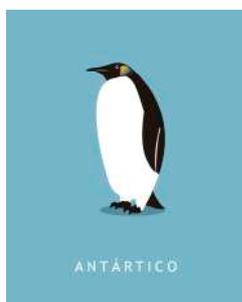
Cartas de objetivos: hay 12 cartas de objetivos. En cada una de ellas se indica el puerto de salida, el tipo de muestra y los tres puntos de muestreo donde el jugador tiene que ir a recoger muestras antes de llegar al puerto de Barcelona.

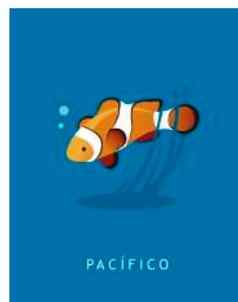


Cartas de perturbaciones: en cada carta, el jugador encontrará una pregunta relacionada con perturbaciones naturales o perturbaciones antropogénicas, con 3 posibles respuestas (y con indicación de la respuesta correcta). Las cartas de perturbaciones se colocan en los espacios reservados para estas sobre el tablero.



Cartas de navegación: en cada carta, el jugador encontrará una pregunta relacionada con la zona oceanográfica donde se encuentre, con 3 posibles respuestas (y con indicación de la respuesta correcta). Las cartas de navegación se colocan en los espacios reservados para estas sobre el tablero.





Cartas de muestra: si el jugador responde correctamente a las 2 de 3 preguntas de cada zona de muestreo, obtiene una carta con una ilustración de la muestra conseguida (planctónica, bentónica, geológica o de agua).



Normas de juego

Inicio: cada jugador escoge una carta de objetivos al azar, donde se indican el puerto de salida y las 3 áreas oceánicas donde recogerá las muestras para su investigación. El jugador tiene total libertad a la hora de escoger el orden con que recoge las muestras y la ruta de navegación, pero debe tener en cuenta que el ganador será el jugador que llegue primero al puerto de Barcelona con todos los objetivos cumplidos.



puerto

Para establecer el primer turno, todos los jugadores deben tirar el dado, y corresponderá el primer turno al jugador que haya obtenido la puntuación más alta. En caso de empate, se repetirá el procedimiento entre los jugadores que hayan obtenido la misma puntuación.

El turno: al iniciar el juego y posteriormente en cada turno, para poder avanzar el jugador deberá responder correctamente a una pregunta correspondiente a la zona

geográfica donde se encuentre (cada zona está marcada con un color distinto)¹. Esta pregunta la hará el jugador del turno anterior, evitando que quien tenga que responder vea la solución correcta.

Si responde correctamente, el jugador lanza los dados y avanza: en las regiones oceánicas (atlántica, índica, pacífica, ártica y antártica), el jugador avanza tantas casillas como indica el dado. En las regiones de los mares interiores (Mediterráneo y Caribe), a partir del número 3, se aplica el avance lento: un 4 hace avanzar 1 casilla, un 5 hace avanzar 2 casillas y un 6 hace avanzar 3 casillas (por tanto, se puede avanzar un máximo de 3 casillas). En caso de encontrarse en medio de dos regiones (una oceánica y una de mar interior), se avanzan tantas casillas en la región oceánica como indica el dado y, al entrar en el mar interior, se avanzan las casillas correspondientes al resto de la puntuación, aplicando, a partir del número 3, el avance lento explicado anteriormente.

Si responde incorrectamente, el jugador deberá permanecer en la casilla y esperar al siguiente turno.

Cuando un jugador, durante su turno, adelanta a otro jugador o cae en la misma casilla que otro jugador que ya tiene una muestra que le conviene (según su carta de objetivos), puede coger una carta de navegación de aquella región oceánica y hacerle una pregunta. Si ese jugador no responde correctamente, perderá esa muestra y la deberá dar al jugador que ha caído en su misma casilla o que lo ha adelantado.

Sentido de las corrientes: en las casillas direccionales, sólo se puede avanzar en el sentido marcado en cada casilla, siguiendo las principales corrientes oceánicas. Si conviene, se puede navegar por los canales de Panamá o de Suez.

Cruce de los canales: antes de entrar en el canal, se deberá responder correctamente a 2 preguntas consecutivas de la zona oceanográfica que hay después de entrar en el canal. En caso de que no se contesten correctamente, el jugador permanecerá allí donde se encuentre, sin avanzar. Si responde correctamente, cruzará el canal avanzando el número de casillas indicadas por el dado o aplicando el avance lento en caso de entrar en un mar interior (véase «El turno»).



canal

¹ Las zonas oceanográficas son las correspondientes a los océanos Atlántico, Pacífico, Índico, Antártico, Ártico, y a los mares Mediterráneo y Caribe. Las casillas correspondientes a la zona del Mar Rojo (entre África y la Península Arábiga) corresponden al Océano Índico.

Muestreo: el jugador, cuando llega a las casillas de muestreo marcadas por los objetivos, tendrá que responder correctamente a 2 de 3 preguntas consecutivas. En caso de responder incorrectamente a 2 o más preguntas, deberá permanecer en la casilla de muestreo y esperar al siguiente turno. En el siguiente turno, podrá optar por volver a intentar responder correctamente a 2 de 3 preguntas para obtener la muestra, o por avanzar de manera habitual tirando el dado.

Nota: para pararse en las casillas de muestreo, no es necesario que la puntuación del dado sea exacta; sin embargo la puntuación extra se pierde al pararse encima de la casilla de muestreo. Si contesta correctamente a 2 de las 3 preguntas de la casilla de muestreo, obtendrá una carta con la ilustración de la muestra conseguida.

Casillas de perturbación: en caso de que un jugador caiga en una casilla de perturbación, tendrá que contestar correctamente a 2 preguntas del tipo de perturbación correspondiente (natural o antropogénica). Si ambas respuestas son correctas, el jugador retendrá las dos cartas de pregunta como prueba de que ha superado el obstáculo, y las descartará al iniciar su turno siguiente. En caso de que no responda correctamente alguna de las 2 preguntas, el jugador recibirá una penalización según el tipo de perturbación en la que se encuentre (indicada con una ilustración sobre el tablero).

Penalizaciones por perturbaciones:

- **Tsunami:** el jugador tiene que retroceder 7 casillas y pierde una muestra, en caso de que la tenga.



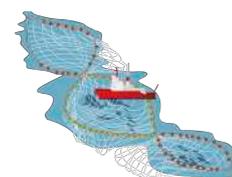
- **Huracán o tormenta:** el jugador debe desviar su ruta y buscar refugio en el puerto más cercano ya que su barco se ha estropeado.



- **Iceberg:** el jugador tiene que retroceder 3 casillas y pierde una muestra, en caso de que la tenga.



- **Red a la deriva:** el jugador se queda atrapado en la casilla hasta que responda correctamente a 2 preguntas de perturbaciones consecutivas.



- **Vertido de petróleo:** el jugador vuelve a su puerto de inicio.



- **Islas de plástico:** el jugador debe avanzar en sentido contrario en los turnos consecutivos, según la puntuación obtenida en el dado, hasta que responda correctamente a 1 pregunta de navegación correspondiente a la zona oceanográfica en la que se encuentre.



Final: el juego acaba cuando uno de los jugadores consigue sus objetivos y llega primero al puerto de Barcelona.

Conceptualización y contenidos: Josep-Maria Gili, Laura Peral, Rebeca Zapata, Stefano Ambroso, Begoña Vendrell (*Ocean Literacy*).

Diseño gráfico: Bruno Peral Bey y Xavi Faus Catasús.