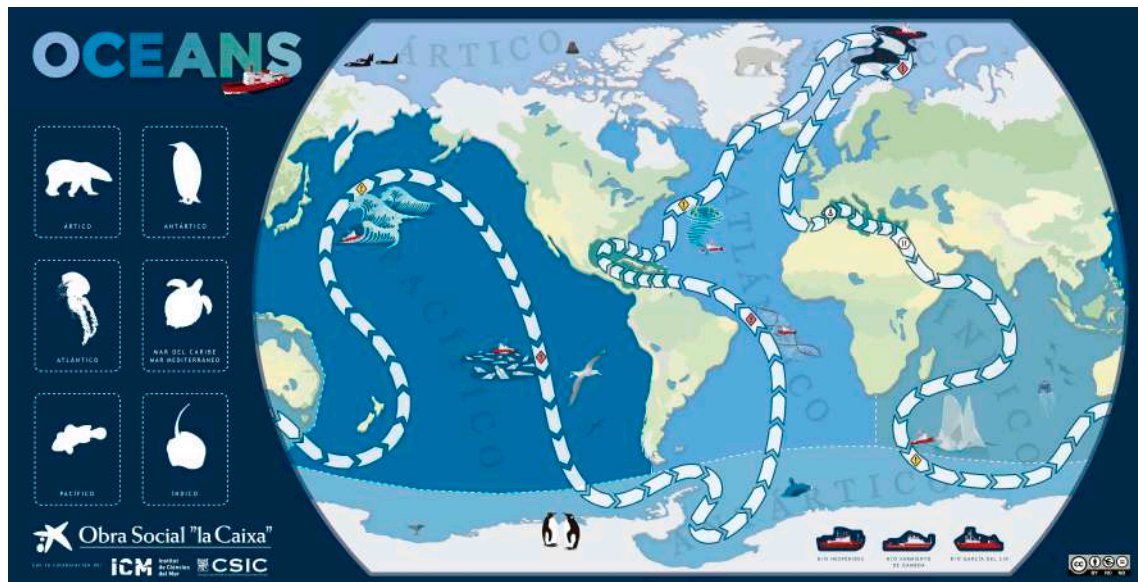


Componentes del juego

Tablero: está formado por un recorrido de casillas por los diferentes mares y océanos, siguiendo la ruta aproximada que hizo el *Challenger*.



Durante el recorrido se encuentran 3 tipos de casillas:

Casilla de salida/llegada: corresponde al puerto de Barcelona. Todos los jugadores se sitúan en la casilla de salida antes de iniciar el juego. El primer jugador/equipo que regrese a la casilla será el ganador.



puerto de Barcelona

Casillas de navegación: permiten el avance en el sentido indicado por la flecha de la propia casilla a través de los grandes océanos y mares del planeta (Antártico, Ártico, Atlántico, Índico, Mediterráneo y Caribe, y Pacífico).



Casilla de navegación

Casillas de perturbaciones: indican fenómenos naturales o antropogénicos que afectan negativamente al avance de los jugadores. Debe procederse 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.

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.





Normas de juego

Inicio: todos los jugadores se sitúan en la casilla de salida. 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, y rebota la pregunta al siguiente jugador; si este responde correctamente, avanza el número de casillas que habría correspondido al jugador anterior, y sigue su turno (de nuevo lanza los dados y tiene que responder correctamente a una pregunta para poder avanzar).

Casillas de perturbación: en caso de que un jugador caiga en una casilla de perturbación, recibirá una penalización según el tipo de perturbación en la que se

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.

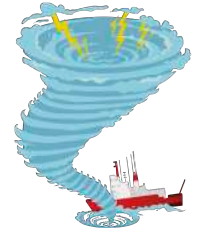
encuentre (indicada con una ilustración sobre el tablero).

Penalizaciones por perturbaciones:

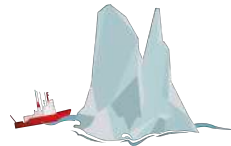
- **Tsunami:** el jugador regresa al puerto de Barcelona y tiene que volver a empezar la ruta.



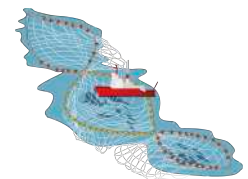
- **Huracán o tormenta:** el jugador retrocede 2 casillas y pierde un turno de juego.



- **Iceberg:** el jugador tiene retrocede 7 casillas.



- **Red a la deriva:** el jugador pierde 2 turnos seguidos de juego.



- **Vertido de petróleo:** el jugador retrocede 3 casillas.



- **Islas de plástico:** el jugador avanza en sentido contrario sólo en el siguiente turno, según el número que salga en los dados.



Final: el juego acaba cuando uno de los jugadores 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.