



Como científicos e ingenieros a bordo de la estación de investigación subacuática “AquaSphere”, os estáis enfrentando a una gran crisis: tus herramientas más importantes, los robots, ¡han dejado de funcionar!

Es hora de que te encargues del asunto con tus propias manos – ¡pero rápido! Después de todo, quieres tener un mayor avance científico antes que la competencia.

En el poco tiempo que tienes, debes expandir tus laboratorios, analizar cristales, atracar nuevos submarinos, reactivar los bots y atrapar pulpos.

¡Pero ten cuidado! Nunca sabes si la competencia te está espiando...

Objetivo

Ganas el juego usando el dado con habilidad para recoger el mayor número de puntos de Conocimiento. Los puntos de Conocimiento – solo “puntos” en este libro de instrucciones – están indicados por los símbolos de la bombilla.

Componentes

3 dados blancos con símbolos de acción



3 dados negros con colores y números



16 marcadores en 4 colores



9 fichas de Laboratorio de doble cara



1 cuaderno de puntuación



Preparación de la partida

- Cada jugador coge una **hoja de puntuación** y un bolígrafo (el bolígrafo no está incluido).
- Ordena las **9 fichas de Laboratorio** por nivel (por ejemplo, el número blanco abajo a la derecha) y colócalos en filas en la mesa.
Para tu primera partida, también ordena las fichas por el código en la esquina superior izquierda: A1, B1, C1, etc. (mira las instrucciones debajo). En futuras partidas, puedes usar un orden aleatorio para cada nivel y cualquiera de los dos lados de cada ficha.
- Cada uno toma los **4 marcadores** en un color de jugador de tu elección. Coloca uno sobre cada columna de fichas de Laboratorio (sobre las fichas de “nivel 0”). Coloca los marcadores restantes en frente de ti para mostrar tu color de jugador.

Las siguientes reglas se aplican al modo de todos los jugadores.

Las diferencias en el juego en solitario se explican en la página 8.

Curso de la partida

- La partida se juega en **6 rondas**. En cada ronda cada jugador juega un **turno**.
- Cada 2 rondas hay una **Puntuación Intermedia**, dividiendo el juego en **3 tercios**.
- Después de la 3ª Puntuación Intermedia, hay una **Puntuación de Bonus**.

Luego sumas tus puntuaciones y el juego acaba.

Tu turno

Cada **turno** tiene 4 fases:

- a) Tirar el dado.
- b) Realizar hasta 2 Acciones Principales (Cristal, Investigación, Laboratorio, Bot y Acciones de Submarino)
- c) Realizar Acciones de Pulpo, si es posible.
- d) Acciones de Bonus de Oponentes, si hay alguna.

Fase A: Tirar el dado: Determinar las acciones disponibles

1. Tirar los 6 dados y separar 2 de ellos cualesquiera al lado (1 blanco y 1 negro)
2. Tirar los 4 dados y separar 2 de ellos cualesquiera al lado (1 blanco y 1 negro)
3. Tirar los últimos 2 dados y ponerlos junto a los otros.

Usarás este método de tirar dados durante la **FASE A** y **FASE B** de tu turno.

Fase B: Realizar hasta 2 acciones principales

- Como primera acción principal, debes combinar un dado blanco y un dado negro.
- El dado blanco determina **qué** acción se lleva a cabo y el dado negro determina **cómo** se llevada a cabo. El **color** o **número** en el dado negro es relevante dependiendo de la acción elegida en el dado blanco.
- Como segunda acción principal, debes combinar de nuevo un dado blanco y un dado negro de los que no has usado aún.
- Si tachas el último círculo de una acción en tu hoja, no puedes volver a jugar esa acción.

Puedes realizar tus 2 acciones principales en cualquier order. En tu cuaderno de puntuación, anota los puntos que has recibido por esas acciones en las casillas “A” y “B” de tu turno actual.

Detalles de las principales acciones:

1. Cristal

“Estás analizando cristales”: Tacha cualquiera de los 5 círculos. Recibes puntos igual al número en el dado negro.



2. Investigar

“Estás investigando en un área”: Tacha el círculo que encaja con el color en el dado negro. Recibes puntos descritos a la derecha del círculo. **Importante:** Debes tachar los círculos en orden, como se indica por las flechas. Por ejemplo, no puedes tachar el círculo rojo antes del círculo amarillo.



3. Laboratorio

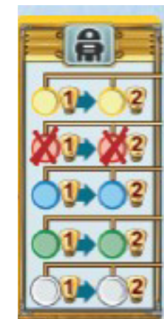
“Estás expandiendo tu laboratorio”: Aumenta tu nivel en el laboratorio moviendo un marcador a la siguiente ficha de Laboratorio. Para hacer eso, el número en el dado negro debe ser igual que el número de la ficha de Laboratorio a la que te mueves.

¡Desde ahora, puedes usar la habilidad de la ficha de Laboratorio a la que te has movido y cualquier ficha de Laboratorio anterior! No recibes ningún punto por expandir tu laboratorio. (Para saber que hacen las fichas de Laboratorio puedes ir a la página 9.)



4. Robots

“Estás activando un bot”: Tacha el círculo situado más a la izquierda que encaje con el color del dado negro. Recibes los puntos descritos a la derecha del círculo tachado.

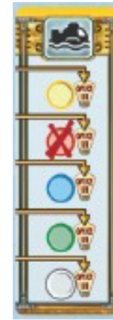


5. Submarino

“Estás preparando un submarino para comenzar”: Tacha el círculo que encaje con el color en el dado negro. No recibes ningún punto por eso.

Nota: Recibes puntos por tus submarinos tachados durante la puntuación intermedia. Cada robot tachado del mismo color del submarino tachado vale 1 punto luego.

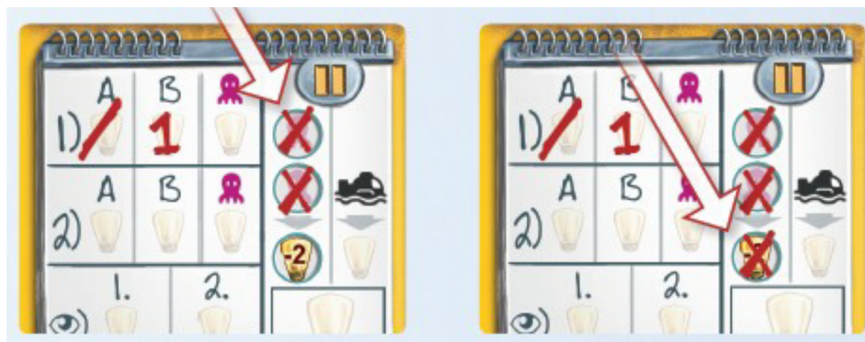
(mirar página 6, Puntuación Intermedia).



Fase C: Realizar acciones de pulpo

“Estás atrapando pulpos”: Cada tercio, debes obtener al menos 2 pulpos.

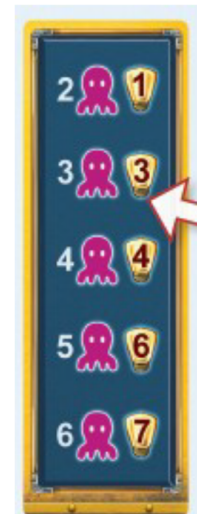
- Por cada pulpo que hayas obtenido, tacha uno de los símbolos de pulpo en la columna de puntuación intermedia del tercio actual (*mira la ilustración de la izquierda*).



- Una vez que hayas tachado ambos pulpos en el tercio actual, puedes también tachar los 2 puntos negativos (*mira la ilustración anterior de la derecha*).

- Si has obtenido 2 o más pulpos en un turno, también recibes algunos puntos de bonus.

Ejemplo: En tu turno, has obtenido 3 pulpos. Puedes tachar ambos pulpos en tu hoja de puntuación, además de los puntos negativos. Puedes también recibir 3 puntos de bonus.

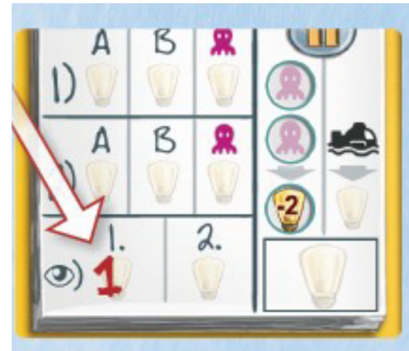


Fase D: Acciones de bonus de oponentes

“**Tus oponentes se benefician de tu investigación**”: En cada tercio, hasta 2 veces, puedes usar un dado de oponente para realizar acciones por ti mismo.

Tu oponente puede elegir 2 dados (**1 blanco y 1 negro**) que hayas lanzado para combinarlos para usar como una acción principal o de pulpo suya. También pueden usar cualquiera de las habilidades de laboratorio que ellos tienen.

Ellos deben anotar los puntos que ganan de esas acciones en la fila de abajo de su hoja de puntuaciones, incluso si ellos ganan 0 puntos.



Notas:

- No puedes usar ambas acciones adicionales en el turno de un oponente.
- Para ahorrar tiempo, tus oponentes deben completar sus acciones de bonificación simultáneamente
- Es importante mantener el orden en juego, comienza el jugador que tira los dados.

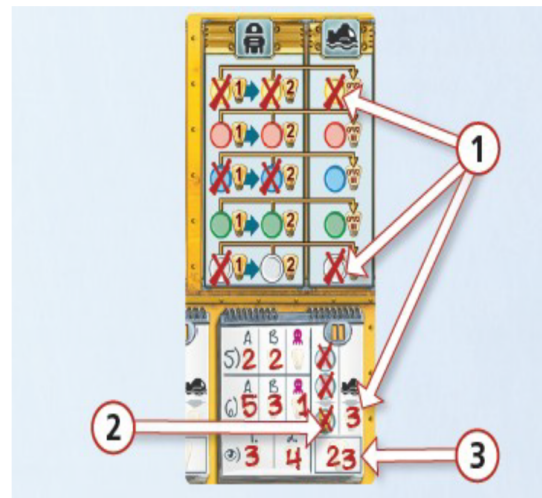
Puntuación intermedia

Después de que cada jugador haya jugado 2 turnos (y 2 acciones adicionales, si las hubiera), hay una puntuación intermedia:

1. Por cada submarino tachado, recibes 1 punto por robot tachado del mismo color (“*tus robots operan el submarino*”). Anota los puntos en la casilla designada debajo del símbolo de submarino.

Ejemplo: Recibes 2 puntos por el submarino amarillo, porque has tachado ambos robots amarillos. Tú sólo recibes 1 punto por el submarino blanco.

2. Pierdes 2 puntos a menos que hayas tachado los 2 símbolos de pulpos. Si has tachado ambos pulpos, puedes también tachar los 2 puntos negativos evitando así perderlos.
3. Suma el total de tus puntos del tercio actual y anótalos en la casilla designada.



Puntuación de Bonus

Después de la tercera puntuación intermedia, hay una **Puntuación de Bonus**:

- Si has sido el que ha tachado más cristales, recibes 4 puntos. Si eres el segundo que ha tachado más cristales, recibes 2 puntos. En caso de empate, divide los puntos a partes iguales para los lugares respectivos entre los jugadores empatados (redondeando hacia arriba, si fuera necesario).

Ejemplo: Si 2 jugadores están empatados con el mayor número de cristales, ellos reciben 3 puntos cada uno.

Nota: No recibes ningún punto si no has tachado ningún cristal.

- Recibes puntos por tus **expansiones de laboratorio** de nivel 2 (mira página 9, “Fichas de Laboratorio”).

Final de la partida

1. Suma el total de puntos de bonus para los cristales y expansiones de laboratorio y anótalos en la casilla de abajo a la derecha.
2. Suma el total de tus puntos de las 3 puntuaciones intermedia y los puntos de bonus. Anota el total en la casilla de abajo a la derecha: ésta es tu **puntuación final**.



El jugador con la puntuación más alta gana. En caso de empate, el número más alto de submarinos tachados rompe el empate. Si aún hay empate, juega otra vez para determinar el ganador...

Reglas de juego en solitario

Juega de acuerdo con las reglas normales con los siguientes cambios:

- Se juegan 9 en lugar de 6 rondas.
- La puntuación intermedia tiene lugar cada 3 rondas.
- Escriba los puntos de la tercera ronda en la parte inferior de la línea donde tendría sus puntos de las acciones de los oponentes.
- No hay puntuación de bonus para los cristales.

Variante de 2 jugadores

Esta variante incrementa tus opciones para acciones adicionales:

- Después de cada turno de jugador, tira 6 dados para un jugador virtual.
- Puedes usar esos dados para “d) Acciones de Bonus de Oponente”, ver página 6.

Las fichas de laboratorio

Nivel 0

A1 Flexi Lab: Una vez por turno, si tiras amarillo en el dado negro, puedes cambiarlo a cualquier color o número.

A2 Octo-Plus: +1 punto por cada acción de pulpo en la que puntuaste **al menos 1 punto de bonus**.

B1 Flexi-Tec: Una vez por turno, puedes usar un símbolo de “Investigación” como si fuera un símbolo de “Robot”.

B2 Plus-Tec: +1 punto para cada acción de Investigación que hayas tomado.

C1 Sub-Plus: +1 punto para cada acción de Submarino que hayas tomado.

C2 Flexi-Sub: Una vez por turno, puedes usar un símbolo de “Submarino” como si fuera un símbolo de “Bot”. **Nota:** Este dado ya no será considerado un submarino para el propósito de la habilidad Octo-Sub.

Nivel 1

D1 Crystal-Plus: +1 punto para cada acción de Cristal que tomes.

D2 Plus-Bot: +1 punto por cada acción de Bot que tomes.

E1 Plus-Lab: +1 punto para cada acción de Laboratorio que tomes.

E2 Flexi-Level: Si expandes tu laboratorio, el número en el dado negro no importa.

F1 Octo-Sub: Una vez por turno, puedes usar un símbolo de “Submarino” como si fuera un símbolo de “Pulpo”, sin importar si has usado o no el símbolo de “Submarino” para una acción.

F2 Octo-Catch: Una vez por turno, tú puedes usar un dado blanco que no usaste para una acción principal como si mostrara un símbolo de “Pulpo”.

Nivel 2 (solo relevante para la puntuación de bonus, ver página 7)

G1 Super-Lab V: +3/5/7 puntos para 1/2/3 columnas de laboratorio completamente expandidas.

G2 Super-Lab H: +4/6/7 puntos para 1/2/3 filas de laboratorio completamente expandidas.

H1 Super-Octo: +1/2/4 puntos para 1/2/3 puntos negativos tachados para pulpos.

H2 Super-Sub: +1 punto para cada submarino tachado que tengas.

I1 Super-Level: Inmediatamente antes de la puntuación de bonus, puedes mover tu marcadora nivel 2 in una columna de laboratorio de tu elección.

I2 Super-Copy: Puedes usar otra habilidad de nivel 2. Si ya tienes un marcador en esa otra habilidad, puedes usarla otra vez.