

LAND UNTER (UNDERWATER, BAJO EL AGUA)

Un juego de cartas de Stefan Dorra
Traducción al inglés por Christine Biancheria
Traducción al castellano por Fran F G (ffgarea@hotmail.com)

Introducción

Jugadores: 3 a 5

Edad: 10 o más

Duración: 20 a 40 minutos aproximadamente

Contenido:

- 60 cartas de tiempo (con números en las cuatro esquinas)
- 24 cartas de nivel de agua (con dibujos de cerdos)
- 24 cartas de salvavidas (con dibujos de salvavidas)
- 1 libretto de reglas

Objetivo

Amenaza tormenta. Al sol radiante sigue la lluvia copiosa. El nivel del agua sube y sube, sólo para retirarse de nuevo.

El objetivo del juego: ¡mantén la calma y juega sabiamente tus cartas de tiempo! En cada mano, el jugador amenazado por la carta de nivel de agua más alta debe entregar un salvavidas. Cada salvavidas que el jugador aún tenga al final de una ronda completa vale por un punto. Una ronda completa consiste en 12 manos. La cantidad de rondas a jugar es igual a la cantidad de jugadores.

El jugador con más puntos al final de todas las rondas es el ganador.

Preparación

Se barajan las 60 cartas de tiempo y se reparten 12 a cada jugador. Estas 12 cartas forman las manos individuales de cada jugador para esa ronda. Con tres jugadores hay 24 cartas de tiempo que no se utilizan. De la misma manera, con cuatro jugadores hay 12 cartas que no se utilizan. Las cartas sobrantes no se necesitan y se pueden devolver a la caja.

A continuación, cada jugador suma los salvavidas mostrados en la mitad superior de sus 12 cartas de tiempo. (Dos mitades hacen un todo, y si queda alguna mitad sobrante, se redondea hacia abajo tal y como se muestra en los ejemplos a continuación.) Después, cada jugador anuncia su total y recibe esa cantidad de salvavidas.

Para aclararlo:

Ejemplo 1: *Miriam tiene un total de 5 salvavidas en sus 12 cartas de tiempo; Miriam recibe 5 cartas de salvavidas.*

Ejemplo 2: *Frank tiene un total de 3,5 salvavidas en sus 12 cartas de tiempo; Frank recibe 3 cartas de salvavidas.*

Ejemplo 3: *Mac tiene un total de 6,5 salvavidas en sus 12 cartas de tiempo; Mac recibe 6 cartas de salvavidas.*

Los jugadores ponen sus cartas de salvavidas boca arriba frente a ellos (es decir, en sus áreas de juego) formando una fila. Las cartas de salvavidas sobrantes se pueden guardar en la caja porque ya no se necesitarán. (A primera vista, la distribución de los salvavidas puede parecer

injusta, pero, de hecho, los jugadores con la mayor cantidad de cartas de salvavidas tienen también un gran número de cartas de tiempo malas en sus manos.)

Por último, uno de los jugadores bajara las 24 cartas de nivel de agua y las pone boca abajo en una pila en el centro de la mesa.

Desarrollo de la partida

Una ronda completa consiste en 12 manos idénticas. Cada mano individual consiste en cinco pasos, resueltos uno detrás de otro, tal y como sigue:

1. Se giran las dos cartas superiores del mazo de cartas de nivel de agua y se ponen boca arriba en el centro de la mesa.
2. Cada jugador **elige** una carta tiempo de su mano y la pone boca abajo en su área de juego. Cuando todos han acabado de elegir la carta, todos los jugadores las muestran simultáneamente.
3. El jugador que haya jugado la carta de tiempo más alta **debe** tomar la carta de nivel de agua **más baja** de las dos cartas del centro de la mesa. Este jugador pone la carta de nivel de agua boca arriba en su área de juego para que el resto de jugadores la pueda ver. A continuación, el jugador que haya jugado la segunda carta más alta **debe** tomar la carta de nivel de agua que queda y hacer lo mismo (la carta de nivel de agua de este jugador siempre será la más alta de las dos que se hayan girado en el paso 1).
4. El jugador que ahora tenga a la vista **la carta de nivel de agua más alta** pierde un salvavidas y **debe**, por tanto, dar uno de ellos girándolo boca abajo. (Si dos jugadores empatan en la carta de nivel de agua más alta, entonces los dos deben girar uno de sus salvavidas.)
5. A continuación, cada jugador toma la carta de tiempo que ha jugado en el paso 2 y la pone **boca abajo** en una pila separada. (¡Las cartas de nivel de agua permanecen boca arriba delante de cada jugador!)

Cuando se han completado todos los pasos, empieza la siguiente ronda. De nuevo se giran las dos cartas superiores del mazo de cartas de nivel de agua. Cada jugador entonces elige en secreto una carta de tiempo, la cual se muestra cuando todo el mundo ha hecho su elección. El jugador con la carta de tiempo más alta debe tomar una carta de nivel de agua del centro de la mesa (¡la más baja!). El jugador con la segunda carta de tiempo más alta debe tomar la carta de nivel de agua que queda en el centro

Importante

Si un jugador que ya tiene una carta de nivel de agua en su área de juego recibe una nueva del centro de la mesa, debe ponerla encima de la que ya tiene. El jugador que **ahora** tenga a la vista la carta de nivel de agua más alta debe girar una carta de salvavidas. **Y nótese:** el jugador con la carta de nivel de agua más alta no será necesariamente el mismo jugador el cual, en esta mano, haya tomado la carta de nivel de agua más alta del centro de la mesa. Es posible que un jugador diferente tenga a la vista una carta de nivel de agua más alta de una mano anterior. Cada mano se juega de esta manera.

Cuando un jugador gira uno de sus salvavidas sigue jugador. Este jugador sólo será eliminado de la ronda cuando tenga que girar un salvavidas pero no le quede ninguno. Un jugador que haya sido eliminado de la ronda toma las cartas de tiempo que le queden así como las cartas de nivel de agua que haya acumulado y las gira boca abajo. En esta situación, el jugador que ahora tenga a la vista la carta de nivel de agua más alta (calculada después de la retirada del desafortunado jugador) debe girar una carta de salvavidas.

Una ronda acaba después de 12 manos o, en otras palabras, cuando todos los jugadores han jugado todas sus 12 cartas. Alternativamente, la ronda acaba **inmediatamente** cuando sólo queden en juego dos jugadores.

Puntuación

Cada jugador gana un punto por cada salvavidas que aún le quede. Los jugadores sin salvavidas no consiguen puntos. Los jugadores que hayan sido eliminados de la ronda debido a la falta de salvavidas reciben un punto negativo. El jugador que, al final de la ronda, tenga la carta de nivel de agua más baja a la vista recibe un punto adicional. Si dos jugadores empatan en la carta de nivel de agua más baja, entonces cada uno recibe un punto adicional. (Como es lógico, un jugador que no tenga cartas de nivel de agua en su área de juego es el jugador con la carta de nivel de agua más baja). Se anotan todos los puntos.

La próxima ronda

Cada jugador toma las 12 cartas de tiempo que forman su mano junto con los salvavidas correspondientes y se las entrega al jugador de su izquierda. Las 24 cartas de nivel de agua se barajan de nuevo y se ponen en el centro de la mesa boca abajo formando una pila. Se giran las dos cartas superiores de esta pila. Empieza una nueva ronda, que se resuelve tal y como se ha descrito.

Una partida consiste en tantas rondas como jugadores, así que cada jugador juega una vez con cada grupo de cartas.

¡Quien tenga la mayor cantidad de puntos al final de la última ronda gana!