

MAREA ALTA

STEFAN DORRA
LITTLE NESSA



EDICIONES
PRIMIGENIO



60 cartas de tiempo
(numeradas del 1 al 60)



24 cartas de nivel
de marea



24 cartas de
salvavidas

Objetivo

Conseguir la mayor cantidad de puntos jugando cartas que te permitan mantener el nivel de la marea bajo y tus salvavidas a flote.

Nota: A primera vista, la distribución de los salvavidas puede parecer injusta. Sin embargo, los jugadores con más salvavidas tienen una mayor concentración de cartas de tiempo que son más difíciles de jugar.

Descripción general del juego

Marea Alta se juega durante una serie de rondas igual al número de jugadores en la partida.

Cada ronda consta de 12 manos. En cada mano, los jugadores pujan por **dos cartas de nivel de marea** con el propósito de no ganar la marea más alta.

Quien tenga la carta de nivel de marea más alta visible al final de cada mano pierde un salvavidas.

Cada salvavidas vale un punto. El jugador con más puntos al final de la última ronda gana.

Preparación

Separa las cartas en **dos mazos según su reverso**. Baraja las **24 cartas de nivel de marea** y forma un mazo boca abajo en el centro del área de juego.

Después, baraja las **60 cartas de tiempo** y reparte **12 cartas boca abajo a cada jugador**. Devuelve a la caja las cartas restantes. Los jugadores pueden mirar y organizar sus cartas, pero deben mantenerlas en secreto respecto a sus oponentes.

Sobre las cartas de tiempo

Cada una de las **60 cartas de tiempo muestra un número único entre el 1 y el 60** (cada número está representado una vez). Además, las **cartas numeradas del 13 al 48 contienen una ilustración que muestra uno o medio salvavidas en la parte superior central**.

Los salvavidas se utilizan para determinar la distribución de las cartas de salvavidas al principio de la partida.

Suma el total de salvavidas mostrados en la parte superior central de tus 12 cartas de tiempo y **toma ese número de cartas de salvavidas**.



Dos mitades hacen un salvavidas entero.

Si sobra una mitad, **redondea hacia abajo**. Coloca tus salvavidas boca arriba frente a ti formando una fila. Devuelve a la caja los salvavidas restantes.

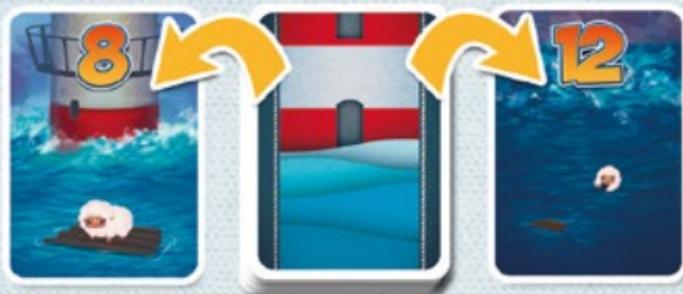
Ejemplo:

Alejandro tiene un total de 3,5 salvavidas impresos en sus 12 cartas de tiempo y recibe 3 cartas de salvavidas.

Cómo jugar

Doce manos hacen una ronda completa. **Cada mano consta de cinco pasos**, llevados a cabo uno detrás de otro de la siguiente forma:

1) **Revela las 2 cartas superiores del mazo de nivel de marea** y colócalas boca arriba junto al mazo, mostrando sus valores.



2) **Cada jugador escoge una carta de tiempo de su mano y la coloca boca abajo frente a sí.** Cuando todos los jugadores han seleccionado su carta, todos voltean de forma simultánea la carta que han escogido y comparan sus números.



3) La jugadora que ha jugado la **carta de tiempo con mayor valor** (Ana) **debe tomar la carta de nivel de marea más baja** de las dos que se encuentran boca arriba junto al mazo. La coloca boca arriba en su área de juego para que los demás jugadores la puedan ver. Después, el jugador que jugó la **carta de tiempo con el segundo valor**

más alto (Alejandro) **debe tomar la carta de nivel de marea que queda** y hace lo mismo (la carta de nivel de marea de este jugador siempre tiene el valor más alto de las dos cartas volteadas en el Paso 1).



4) El jugador que tenga ahora la carta de nivel de marea más alta visible de entre todos los jugadores pierde un salvavidas y lo voltea boca abajo (Alejandro, en este caso, con un 12).



Nota: Si dos jugadores empatan por el nivel de marea más alto, entonces ambos deben voltear un salvavidas.

5) Después, cada jugador toma la **carta de tiempo jugada** en el Paso 2 y la **coloca boca abajo en una pila aparte a un lado**. (Las cartas de nivel de marea permanecen boca arriba frente a cada jugador).



Cuando se completa el último paso, empieza la siguiente mano. Una vez más, se revelan las dos cartas superiores del mazo de nivel de marea. Entonces, cada jugador escoge en secreto una carta de tiempo que aún tengan en su mano y la juegan abiertamente cuando todos han terminado de seleccionar la suya. El jugador con la carta de tiempo más alta toma la carta de nivel de marea con el número más bajo. El jugador con la segunda carta de tiempo más alta toma la carta de nivel de marea que queda.

Notas de juego importantes:

En cada mano, el jugador que pierde un salvavidas no es necesariamente el mismo jugador que ha recibido la carta de nivel de marea más alta de las dos del centro. Es posible que un jugador diferente tenga una carta de nivel de marea más alta visible de una mano anterior.

Cuando recibas una carta de nivel de marea nueva del centro, colócala encima de la que tengas de manos anteriores.

ELIMINACIÓN DURANTE LA RONDA

Si volteas tu último salvavidas, tienes una última oportunidad de permanecer en la ronda. Solo **serás eliminado de la ronda cuando pierdas una vez más** (es decir, cuando **debas voltear otro salvavidas pero no te quede ninguno** que voltear). **Si eres eliminado de la ronda, toma tus cartas de tiempo y tus cartas de nivel de marea acumuladas y ponlas boca abajo.**

FINAL DE RONDA Y PUNTUACIÓN

Una ronda termina después de que **cada jugador haya jugado las 12 cartas de su mano**. Como alternativa, la ronda termina de inmediato cuando solo queden 2 jugadores en la partida.

Al final de la ronda, **recibes 1 punto por cada salvavidas boca arriba que te quede**. Si no te quedan salvavidas, no ganas puntos (0). Si fuiste eliminado de la ronda porque no te quedaban salvavidas, **recibes un punto negativo (-1)**. Además, el jugador que, al final de la ronda, tuviera **la carta de nivel de marea más baja a la vista recibe un punto adicional**. Anota los puntos de todos los jugadores.

Nota: Si dos jugadores empatan por el nivel de marea más bajo, cada uno recibe un punto adicional. Un jugador sin cartas de nivel de marea en su área de juego tiene el nivel de marea más bajo.



Ejemplo de puntuación en una partida a 3 jugadores:

A Mario le quedan 3 salvavidas y recibe 3 puntos.

A Alejandro le quedan 2 salvavidas y recibe 2 puntos.

A Ana le queda 1 salvavidas y recibe 1 punto. También tiene la carta de nivel de marea visible más baja y recibe 1 punto adicional.

COMIENZO DE UNA NUEVA RONDA

Toma las **12 cartas de tiempo** que formaban tu mano, junto con las **cartas de salvavidas correspondientes** y pásalo todo al jugador de tu izquierda. (Voltea todos los salvavidas boca arriba).



Vuelve a barajar las 24 cartas de nivel de marea y forma un mazo boca abajo en el centro. Revela las dos cartas superiores de nivel de marea y juega una nueva ronda de la misma forma que la anterior. **Una partida consta de tantas rondas como jugadores** jueguen la partida para que cada uno de ellos tenga la oportunidad de jugar con la mano de cartas de cada oponente. (Por ejemplo, si hay 3 jugadores, se juegan 3 rondas).

Consejo: Intenta recordar tus cartas de la ronda anterior, ya que el jugador de tu izquierda tendrá esas mismas cartas en la siguiente ronda.

GANAR LA PARTIDA

Suma las puntuaciones al final de la última ronda. El jugador con más puntos es el vencedor.



Autor · **Stefan Dorra**
Ilustradora · **Little Nessa**
Maquetación y diseño gráfico · **Dossom Studio**
Traductor · **David Serrano**
Correctora · **Laura González Casares**
Editores · **Sergio Vaquero y Nancy Yao**