

Un juego de **Antoine Bauza**

# Océanos

**REGLAMENTO**



2-5  
8+  
30 min

**DEVIR**

Ilustraciones de **Jérémy Fleury**



## Resumen del juego

**E**n *Océanos* capitaneas una expedición en la que te sumerges en las profundidades del océano a bordo de tu submarino. Recoge sorprendentes especies animales, descubre los mayores arrecifes de coral y recupera tesoros olvidados con la ayuda de tus buzos. No olvides mejorar tu submarino durante el viaje si quieres llevar a tierra firme todos tus hallazgos. Y, sobre todo, ¡cuidado con la maldición del Kraken!



## Componentes

### 75 SECCIONES DE SUBMARINO (15 x 5 COLORES)

5 secciones de nivel 1  
por submarino

5 secciones de nivel 2  
por submarino

5 secciones de nivel 3  
por submarino



### 135 CARTAS DE EXPLORACIÓN

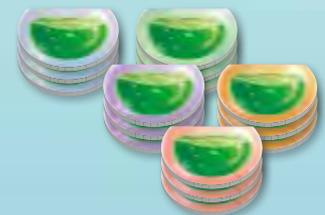


40 cartas  
de ronda 1

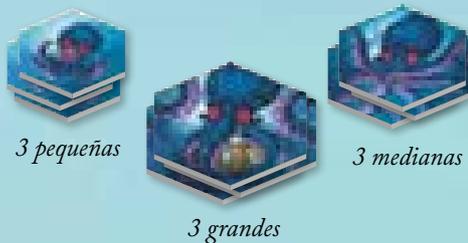
45 cartas  
de ronda 2

50 cartas  
de ronda 3

### 15 FICHAS DE COMBUSTIBLE (3 x 5 COLORES)



### 9 FICHAS DE KRAKEN



3 pequeñas

3 grandes

3 medianas

### 15 FICHAS DE BUZO (3 x 5 COLORES)



### 30 FICHAS DE TESORO



### 1 BOLSA OPACA



### 5 AYUDAS DE JUEGO



Anverso

Reverso

### 1 CUADERNO DE BITÁCORA



## Descripción y objetivo

Durante la partida, las expediciones de los jugadores avanzan a medida que estos juegan cartas de exploración, con las que formarán tres filas (una por ronda) delante de cada jugador. Cada turno, un Capitán de expedición reparte cartas de exploración a los demás jugadores, quienes eligen una, la añaden a su expedición y devuelven las cartas restantes al Capitán. Las cartas de exploración muestran una serie de símbolos que te permiten ganar estrellas o mejorar tu submarino.

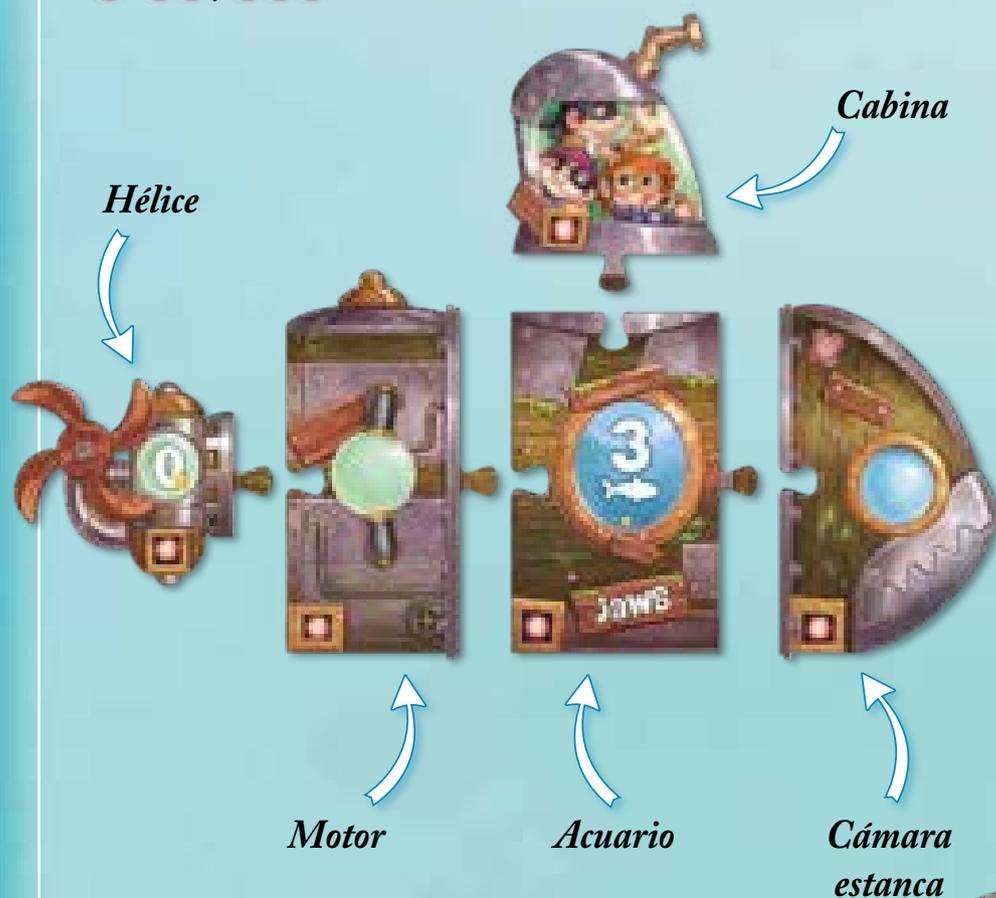
Al finalizar la partida, gana el jugador con más estrellas (★).

## Elementos del juego

### SUBMARINOS

Los submarinos representan tu medio de navegación para explorar las profundidades oceánicas. Cada submarino se compone de cinco secciones desmontables, cada una de ellas susceptible de ser mejorada tres niveles:

●, ●● y ●●●.



Cada sección de tu submarino posee una habilidad que mejora según el nivel que tenga.

#### Hélice

- ▶ sin efecto
- ▶ otorga 2 ★ al finalizar la ronda
- ▶ otorga 5 ★ al finalizar la ronda

#### Motor

- ▶ genera **una** ficha de combustible por ronda
- ▶ genera **dos** fichas de combustible por ronda
- ▶ genera **tres** fichas de combustible por ronda

#### Cabina

- ▶ tiene **un** periscopio
- ▶ tiene **dos** periscopios
- ▶ tiene **tres** periscopios

#### Acuario

- ▶ puede contener **tres** animales distintos
- ▶ puede contener **cinco** animales distintos
- ▶ puede contener **ocho** animales distintos

#### Cámara estanca

- ▶ alberga **una** ficha de buzo
- ▶ alberga **dos** fichas de buzo
- ▶ alberga **tres** fichas de buzo

## CARTAS DE EXPLORACIÓN

Las cartas de exploración representan **las cosas que descubres en las profundidades del océano durante tu expedición**. Cada carta de exploración muestra diferentes elementos, clasificados en **tres categorías**:



### 1 Elementos positivos (perfilados en blanco)



**ANIMALES:** al final de cada ronda, obtienes 2 ★ por cada animal diferente en tu colección. Presta atención al nivel de tu acuario y su correspondiente capacidad.



**CORALES:** al final de la partida, obtienes 1 ★ por cada coral en tu arrecife de coral más grande; es decir, en tu conjunto más extenso de cartas de exploración que contengan corales.



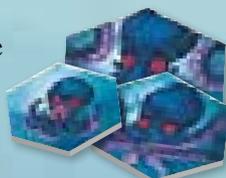
**TESOROS:** al final de la partida, obtienes tantas ★ como las indicadas en las fichas de tesoro que hayas reunido. Cada ficha de tesoro puede tener un valor de 2 a 4 ★.



### 2 Elementos negativos (perfilados en rojo)



**OJOS DEL KRAKEN:** los jugadores que recogen más ojos durante una ronda pierden ★. La cantidad de ★ perdidas viene determinada por las **fichas de Kraken**, que pueden ser de tres tamaños distintos e indicar 0, -1, -2, -3 o -4.



### 3 Elementos de mejora (perfilados en blanco)



**BASES:** puedes mejorar tu submarino si ya has jugado cartas de exploración con un cristal.



**CRISTALES:** determinan la mejora que puedes realizar en tu submarino.

## EXPLICACIÓN DE LOS ANIMALES

Hay ocho animales, de dos tamaños diferentes:

Los **ANIMALES PEQUEÑOS** son comunes y aparecen de forma regular en las cartas de exploración.



Los **ANIMALES GRANDES** son raros y aparecen de forma esporádica en las cartas de exploración.



## AYUDA DE JUEGO

La ayuda de juego es una loseta con dos caras: el anverso se utiliza durante las dos primeras rondas; el reverso, durante la tercera. La ayuda de juego **se utiliza como una base** y, como tal, se le aplican las reglas correspondientes. También muestra **los elementos a considerar durante el recuento** al finalizar cada ronda y al final de la partida.



# Preparación

1

Cada jugador elige un color y coge todas las secciones de su submarino, así como sus fichas de buzo y de combustible.



2

Monta tu submarino con todas las secciones y deja a un lado las demás secciones.



3

Coloca una ficha de buzo y una de combustible en sus respectivos lugares de tu submarino. Deja a un lado las demás fichas.



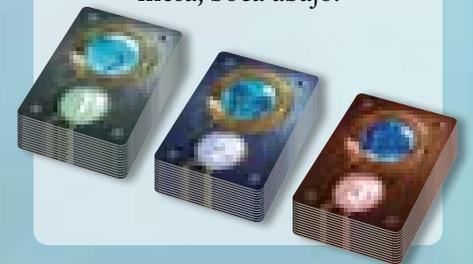
4

Roba al azar una ficha de Kraken de cada uno de los tres tamaños, sin mirarlas, y colócalas en el centro de la mesa, formando una pila con la más pequeña encima y la más grande debajo. El resto de fichas de Kraken no se utilizan durante la partida.



5

Separa las cartas de exploración en tres mazos, uno para cada ronda. Barájalos antes de colocarlos en el centro de la mesa, boca abajo.



6

Mete todas las fichas de tesoro en la bolsa opaca y déjala a un lado.



El último jugador que haya visitado un acuario se convierte en el siguiente Capitán de expedición. (Consulta la página siguiente).



5

# La partida

La partida consta de 3 rondas de 5 turnos cada una:

## 1.ª RONDA

Explora bajo la superficie del océano.



## 2.ª RONDA

Explora el océano profundizando un poco más.



## 3.ª RONDA

Explora las más hondas profundidades del océano.



**Nota:** si pierdes la cuenta de los turnos jugados, basta con que cuentes las cartas sin fichas de combustible.



Cada ronda sigue las mismas reglas y se contabilizan las ★ al finalizar cada una de ellas. Al final de la tercera ronda, se realiza un recuento adicional de ★ teniendo en cuenta distintos elementos.

## CINCO TURNOS EN CADA RONDA

Cada ronda consta de cinco turnos, cada uno de los cuales debe jugarse en cinco pasos, tal y como se explica a continuación:

**1** El Capitán de expedición reparte algunas de las cartas de exploración, correspondientes a la ronda en curso, entre los demás jugadores. Cada uno de ellos recibe tantas cartas de exploración como periscopios tenga su submarino, más una carta adicional.

**Ejemplo** Si tu submarino tiene una cabina ●, tienes un periscopio. Así que recibes dos cartas de exploración (una por el periscopio + una adicional).

Si tienes una cabina ●●●, tienes tres periscopios y, por lo tanto, recibes cuatro cartas de exploración (tres por los periscopios + una adicional).

**2** En secreto, cada jugador, de entre las cartas que ha recibido, elige la carta de exploración que quiere conservar y la coloca bajo abajo delante de él. Las cartas de exploración restantes se devuelven al Capitán de expedición.

**3** Simultáneamente, cada jugador revela su carta de exploración y la coloca delante de él según las siguientes reglas:

- ▶ Las cartas de exploración se colocan de izquierda a derecha y durante la partida no puedes cambiar el orden de las cartas de exploración que has jugado delante de ti.



- ▶ En cada ronda, forma una nueva fila de cartas de exploración: las cartas de la 1.ª ronda se colocan en la fila superior; las de la 2.ª ronda, en la fila central; y, finalmente, las cartas de la 3.ª ronda se colocan en la fila inferior.



**4** El Capitán de expedición elige una de las cartas de exploración de las que le han devuelto los demás jugadores, y la coloca delante de él, siguiendo las mismas reglas de colocación. Las cartas sobrantes se descartan boca arriba.

Si, como Capitán de expedición, recibes menos cartas de las que te corresponden por el nivel de tu cabina, completa tu mano robando cartas del mazo hasta conseguir la cantidad de tus periscopios más una carta.

**5** El jugador situado a la izquierda del actual Capitán de expedición se convierte en el Capitán de expedición para el siguiente turno.



Cada turno, puedes realizar las siguientes acciones adicionales:



## UTILIZAR UNA FICHA DE COMBUSTIBLE

Puedes gastar una ficha de combustible **para conservar delante de ti una carta adicional boca abajo** (durante el paso 2 descrito en la página anterior). Las cartas se revelan de la forma habitual en el paso 3 descrito en la página anterior. Coloca una ficha de combustible sobre la carta adicional cuando la juegues.



Si te lo puedes permitir, puedes usar **varias fichas de combustible durante el mismo turno** para conservar una carta más de exploración por cada ficha de combustible consumida. **Puedes elegir el orden en el que colocas las cartas** delante de ti, pero, una vez colocadas, ya no puedes reorganizarlas.

La cantidad de fichas de combustible que puedes usar durante una ronda viene determinada por el nivel de mejora del motor de tu submarino. Un motor te proporciona una ficha de combustible; un motor dos fichas de combustible; y un motor tres fichas de combustible por ronda.

Si usas tus fichas de combustible disponibles y mejoras tu motor, solo obtienes una ficha de combustible adicional, que debes colocar en la zona correspondiente de tu submarino.

### Ejemplo

Tu motor te permite usar una ficha de combustible. La utilizas para conservar una carta de exploración adicional y colocas la ficha sobre la carta. Seguidamente, mejoras tu motor a nivel . De este modo, puedes usar dos fichas de combustible por ronda. Como ya has utilizado una en esta ronda, solo obtienes una ficha de combustible adicional para colocarla en tu submarino.



## JUGAR UNA FICHA DE BUZO

Solamente puedes jugar una ficha de buzo **sobre una carta de exploración que tenga un tesoro, y solo cuando juegas esa carta** delante de ti.

Al finalizar la partida, la ficha de buzo permite recoger el tesoro de la carta en la que se encuentra, así como todos los tesoros que encuentre en su camino de regreso a la superficie.

### Ejemplo

Durante la tercera ronda, juegas una carta de exploración con una carta de tesoro, y decides jugar una ficha de buzo sobre ella. Al finalizar la partida, tu buzo regresa a la superficie y recoge dos tesoros.





## MEJORAR TU SUBMARINO

Cuando juegas una carta de exploración que contiene una base, si ya has jugado uno o varios cristales, puedes mejorar una sección de tu submarino.

**Nota:** cuando un jugador mejora su motor o su cámara estanca, recibe una ficha de combustible o una ficha de buzo, respectivamente. Esta nueva ficha no puede ser utilizada hasta el turno siguiente.



### Ejemplo

➤ No has jugado un cristal antes de la base, por lo que no puedes mejorar tu submarino.



➤ Has jugado un cristal verde antes de la base, por lo que puedes mejorar tu submarino.



El nivel de la mejora que puedes llevar a cabo viene determinado por los cristales jugados antes de la base.

**Un solo color** (verde O amarillo): mejora una sección de tu submarino de nivel a nivel , independientemente de los cristales que tengas de ese mismo color.



**Dos colores distintos** (verde Y amarillo): mejora una sección de tu submarino de nivel a nivel , si es posible. Si no, aún puedes mejorar una sección de nivel a nivel .



¡Una base solo permite una mejora! No puedes mejorar dos secciones de nivel a nivel con la misma base, sin importar cuantos cristales se hayan jugado antes de la base.

Los cristales utilizados para mejorar no pueden utilizarse para la siguiente base. Si tienes más cristales de los necesarios para mejorar tu submarino, los cristales sobrantes se consideran gastados y ya no se podrán usar para otra base.

### Ejemplo

Has jugado tu primera base después de dos cartas de exploración con un cristal verde cada una. Utilizas los cristales verdes para hacer una mejora de nivel a nivel . Después, juegas una segunda base sin haber jugado primero ningún cristal nuevo. Como ya has utilizado los cristales verdes, no puedes realizar una nueva mejora.



Mejora de a

No hay cristales, por lo tanto



**Nota:** no puedes mejorar una sección de tu submarino directamente de nivel a nivel . Debes mejorarla primero a nivel .



# Final de una ronda

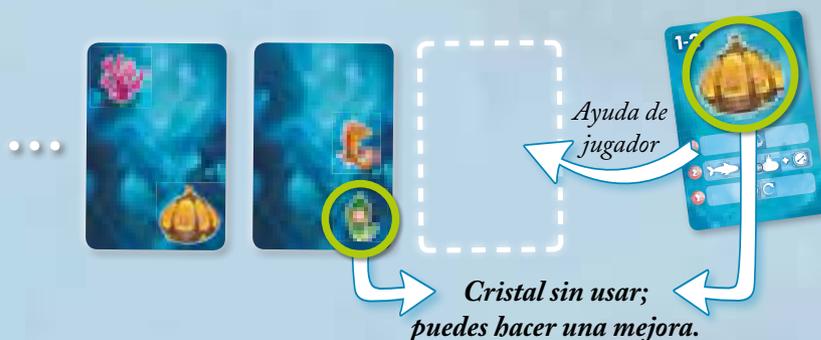


Al finalizar una ronda, regresas a tu base a descargar tus tesoros y a descansar un poco antes de volver a sumergirte aún más profundamente hacia el fondo del océano.

Esto se realiza en tres pasos:

**1** Coloca tu ayuda de juego al final de la fila de cartas de exploración de esa ronda. Si te quedan cristales sin utilizar, puedes realizar una mejora (🛠️) siguiendo las reglas habituales.

**3** Una vez finalizado el recuento, recoge todas tus fichas de combustible utilizadas y vuelve a colocarlas en su sitio en tu submarino.



**Tus fichas de buzo**, tengas las que tengas, permanecen en juego hasta el final de la partida. Ya puede iniciarse una nueva ronda.

**2** Con la ayuda del cuaderno de bitácora, recuenta las ★ que has ganado durante la ronda. Los elementos que te proporcionan ★ al finalizar una ronda son:

- **Animales recogidos:** obtienes 2 ★ por cada animal diferente que tengas en tu acuario. Presta atención al límite de capacidad permitido por el nivel de tu acuario.
- **La hélice de tu submarino:** obtienes 0, 2 o 5 ★ según el nivel de tu hélice.
- **Determina qué jugador tiene más ojos de Kraken:** el jugador que haya acumulado más ojos de Kraken en sus cartas de exploración durante la ronda en curso, revela la ficha de Kraken superior y pierde la cantidad de ★ indicada en la ficha. Descarta esa ficha de Kraken.



En caso de empate, todos los jugadores implicados pierden la misma cantidad de ★ indicada en la ficha de Kraken revelada.

# Final de la partida y recuento



La partida acaba al finalizar la tercera ronda, después de que cada jugador haya regresado a la superficie.  
Realiza un recuento final de los siguientes elementos:

## 1 TU MAYOR ARRECIFE DE CORAL

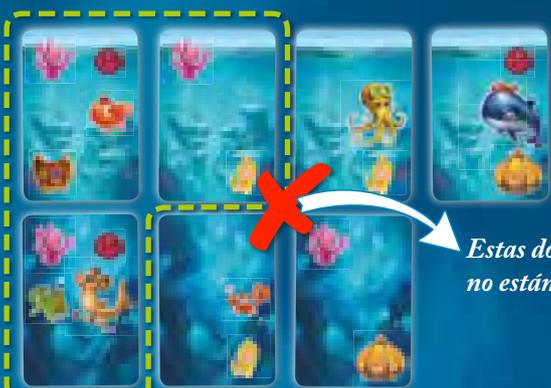


Obtienes 1 ★ por cada coral en tu mayor arrecife de coral; es decir, en tu conjunto más extenso de cartas de exploración con coral.

Para formar parte del arrecife, las cartas deben estar **adyacentes de forma ortogonal** (vertical y/o horizontal). Las cartas de exploración en diagonal no se consideran conectadas al arrecife.

### Ejemplo

En tus cartas de exploración, tienes un conjunto de tres cartas con coral. Obtienes 1 ★ por cada carta que forma parte del conjunto, para un total de 3 ★.



Estas dos cartas no están conectadas.

Estas tres cartas forman un arrecife de coral.

## 2 TESOROS RECOGIDOS POR TUS BUZOS



Por turno, y empezando por el Capitán de expedición, roba tantas fichas de tesoro de la bolsa opaca como tesoros hayan recogido tus buzos. Suma a tu puntuación final la cantidad de ★ indicada en cada ficha de tesoro.

### Ejemplo



Este buzo, en su regreso a la superficie, recoge dos tesoros. Toba dos fichas de tesoro de la bolsa opaca y obtienes 7 ★ que se suman a tu puntuación final.



El jugador que ha conseguido más ★ al finalizar la partida es el ganador.

En caso de empate, gana el jugador con más 🍀 de mejora en su submarino. Si persiste el empate, la victoria es compartida.

## Variante

### DOS JUGADORES

*Con dos jugadores, la partida se prepara y se juega de la forma habitual, a lo largo de tres rondas de cinco turnos. Solo cambian los pasos del turno.*



**Ambos jugadores jugáis simultáneamente, de la siguiente manera:**

- ▶ Robad cartas del mazo hasta que tengáis tantas cartas como el número de periscopios en vuestro submarino, más una carta adicional.
- ▶ En secreto, elegid la carta de exploración que queréis conservar (o varias cartas de exploración si consumís fichas de combustible) y jugadla boca abajo delante de vosotros.
- ▶ Revelad las cartas de exploración y colocadlas boca arriba delante de vosotros siguiendo las reglas de colocación habituales.
- ▶ Si queréis, podéis descartaros de una carta de la mano, dejándola bajo el mazo.
- ▶ Dad a vuestro oponente las cartas que os quedan en la mano.

**Los recuentos al finalizar la ronda y al final de la partida se realizan de la forma habitual.**



## Variante

### AGUAS TURBULENTAS

*Esta variante está recomendada para jugadores experimentados y, más concretamente, en partidas con cinco jugadores.*



- ▶ Una vez que cada jugador (excepto el Capitán de expedición) ha elegido la carta o cartas que quiere jugar, el Capitán de expedición coge al azar una carta, y solo una, de las cartas sobrantes que tiene cada jugador.
- ▶ Como es habitual, el Capitán de expedición roba cartas hasta tener tantas como el número de periscopios de su submarino, más una carta adicional.
- ▶ Las cartas sobrantes se colocan bajo el mazo.



# Biografías



## AUTOR: ANTOINE BAUZA

Nacido en Valencia en 1978, Antoine Bauza es un prolífico autor de juegos de renombre internacional. Después de tres años creando juegos en su tiempo libre, mientras daba clases en un colegio, decidió dedicarse a tiempo completo a la creación de juegos. Autor ecléctico, el éxito no tardó en llegar de la mano de *Ghost Stories* y *Monster Chase*. El reconocimiento le llegó en 2010 con *7 Wonders* y *Hanabi*, dos éxitos de ventas a nivel internacional.

*Océanos* es su primer juego editado con IELLO, aunque también ha participado en la creación de *Welcome Back to the Dungeon*, de la línea *Mini Games* de la editorial. También es autor de novelas juveniles, juegos de rol y videojuegos.

[www.antoinebauza.fr](http://www.antoinebauza.fr) @toinito



## ILUSTRADOR : JÉRÉMIE FLEURY

En 2010, nada más terminar sus estudios en la escuela de ilustración Émile Cohl de Lyon, Jérémie Fleury empezó a trabajar como artista conceptual para videojuegos, diversificando sus proyectos hacia la literatura juvenil (*Azuro le dragon bleu*, *Malenfer*, *L'Enfant-dragon...*). Apasionado del ocio educativo, empezó a ilustrar juegos de mesa en 2015, con *Little Red Riding Hood* (Purple Brain) y *Océanos* (IELLO), precisamente. Épocas olvidadas, imaginarias y fantásticas, constituyen sus universos preferidos, en los que sumerge a jugadores y lectores a través de sus ilustraciones.

[www.trefle-rouge.fr](http://www.trefle-rouge.fr) @Trefle\_Rouge

**Autor:** Antoine Bauza  
**Ilustración:** Jérémie Fleury  
**Gestión editorial:** Ludovic Papais

**Probadores:** Ludovic Maublanc, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Françoise Sengissen, Corentin Lebrat, Bruno Faidutti y todos los jugadores de La Cafetière...

**Agradecimientos:** el autor está muy agradecido a su hijo, Esteban, por haberle inspirado involuntariamente mientras jugaba tranquilamente en la bañera con un precioso caballito de mar de plástico...

### CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

**Traducción:** Ángel F. Bueno **Revisión:** Marc Figueras y Marià Pitarque  
**Adaptación gráfica:** Cecilia Ramírez



## Símbolos



### Elementos positivos (perfilados en blanco)



**ANIMALES:** al final de cada ronda, obtienes 2 ★ por cada animal diferente en tu colección. Presta atención al nivel de tu acuario y su correspondiente capacidad.



**CORALES:** al final de la partida, obtienes 1 ★ por cada coral en tu arrecife de coral más grande; es decir, en tu conjunto más extenso de cartas de exploración que contengan corales.



**TESOROS:** al final de la partida, obtienes tantas ★ como las indicadas en las fichas de tesoro que hayas reunido.

### Elementos negativos (perfilados en rojo)



**OJOS DEL KRAKEN:** los jugadores que recogen más ojos durante una ronda pierden ★.

### Elementos de mejora (perfilados en blanco)



**BASES:** puedes mejorar tu submarino si ya has jugado cartas de exploración con un cristal.



**CRISTALES:** determinan la mejora que puedes realizar en tu submarino.

© 2011-2016 IELLO USA LLC. IELLO, OCEANOS, and their logos are trademarks of IELLO USA LLC.  
Warning: This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use by children under 36 months.  
THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 3 YEARS OF AGE OR YOUNGER.  
Made in Medemblik, Netherlands by NFS. Jeu en anglais.  
Importé au Canada par IELLO USA LLC, 5550 Painted Mirage Rd., Suite 320, Las Vegas, NV 89149, USA.  
Phone: 702-818-1789. [info@iellogames.com](mailto:info@iellogames.com)  
Lot: OCEEN062016

DEVIR

Editado por:  
DEVIR IBERIA, S.L.  
C/Rosselló, 184  
08008 Barcelona  
[www.devir.es](http://www.devir.es)



9 AVENUE DES ÉRABLES  
LOT 341, 54180 Heillecourt  
Lorraine, France  
[www.iellogames.com](http://www.iellogames.com)

