

PASOS INICIALES

- Coloque las 5 fichas de la serpiente de mar en los espacios del tablero con el símbolo de la serpiente de mar en ellos.
- Colocar de forma aleatoria las baldosas (playa bosque y montañas) en el espacio marino. La serpiente de mar va en la mitad.
- Cada Jugador escoge un color y toma las 10 fichas correspondientes de exploradores
- Cada jugador recibe 2 naves.
- Las fichas restantes del barco, así como las fichas del tiburón y de la ballena se reservan para el momento (entrarán en juego durante el juego).
- Seleccionar aleatoriamente al jugador para el primer turno. Bajo cada explorador hay un número del 1 al 6. Trate de recordar el puntaje de cada explorador ya que le permitirá seleccionar estratégicamente que exploradores desea salvar primero.
- Los jugadores colocan cada ficha de explorador en una baldosa de terreno vacío (es decir no hay un explorador en esta baldosa), la colocación debe continuar hasta que todos los jugadores hayan colocado sus 10 exploradores. Cuando quedan menos de 4 exploradores puede que algunas baldosas queden vacías.
- Comenzando con el primer jugador y continuando en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores colocan a su vez una de sus fichas de barco en un espacio de mar libre (que no contenga otro barco o una serpiente de mar), la colocación termina cuando todos los jugadores hayan colocado sus fichas de barco en el tablero.

DESCRIPCION GENERAL DEL JUEGO

- Ahora los jugadores desde el primero en adelante, toman sus turnos en sentido horario.
- Durante el turno de juego debes realizar estas opciones:
 1. JUGAR BALDOSAS DE TERRENO DE TU MANO
Puedes jugar una (y sólo uno por turno) baldosa del suelo que se ha adquirido durante un turno anterior del juego. Naturalmente, se omitirá este paso en su primera vuelta y en cualquier turno cuando no tiene piezas de territorio en su "mano".
 2. MOVER TUS FICHAS DE EXPLORADORES Y/O BARCOS
Puede mover cualquier combinación de símbolos de exploradores y/o barcos. Son permitidos tres espacios de movimiento (en tierra o mar) por jugador en cada turno. Por ejemplo, puede mover dos fichas de explorador, un espacio cada una para llevarlas a un barco, y a continuación mover el barco un espacio. El objetivo es conseguir que los exploradores lleguen a los barcos y así a las islas vecinas.
 3. REMOVER UNA BALDOSA DE TERRENO
Debe quitar con cuidado una baldosa de terreno de la Isla. Si algún explorador se encontraba en esa baldosa, ahora se encontrará en el espacio marítimo que ocupaba dicha baldosa. Eche un vistazo a la parte posterior de la baldosa sin mostrarla a otros jugadores y consulte la sección "Uso de información de una baldosa de terreno" más adelante para obtener más detalles.
Debe respetar dos condiciones al retirar una baldosa de terreno:
 - Primero, debe elegir una baldosa que este adyacente a al menos un espacio marino (incluso si es un espacio que antes tenía una baldosa del terreno).

- Segundo, se deben quitar primero todas las baldosas de la playa, luego las del bosque y por último los de la montaña. Si una baldosa de playa está totalmente rodeada de baldosas de bosque o montaña, esta baldosa deberá ser retirada de ultimas (así no se encuentre adyacente a un espacio marino).

4. LANZAR LOS DADOS Y MOVER UNA CRIATURA

Se debe lanzar el dado de las Criaturas. A continuación, puede mover una criatura (serpiente de mar, tiburón o ballena) dependiendo del resultado del dado y ya en el tablero de juego uno o más espacios de mar con el fin de atacar a otro jugador o proteger a uno de sus propios exploradores. Lea la sección "Uso de un resultado del dado" a continuación para más detalles.

A. SERPIENTE DE MAR

Si el resultado del dado es una serpiente de mar, mueva a una de estas criaturas un espacio marino. Si la serpiente de mar entra en un espacio marítimo ocupado por un buque que contiene pasajeros, retire a ese buque ya cualquier pasajero del juego. También eliminar cualquier nadador(explorador) en el espacio marino. Si se trataba de una nave vacía, permanece en juego.

B. TIBURON

Si el resultado del dado es un Tiburón, mueva una de estas criaturas con uno o dos espacios marinos. Si el tiburón entra en un espacio marítimo ocupado por uno o más nadadores, el movimiento del tiburón termina. Retire todos los nadadores del espacio marino cuando el tiburón se haya detenido. Si el espacio en el que se encuentra el tiburón contiene un buque, el tiburón no lo afecta (ni a ningún pasajero que tenga).

C. BALLENA

Si el resultado del dado es una Ballena, mueva una de estas criaturas de uno a tres espacios marinos. Si la Ballena entra en un espacio marítimo ocupado por un Buque que contiene uno o más pasajeros, su movimiento termina: el Buque es retirado del juego y sus pasajeros se convierten en Nadadores. Si el espacio marítimo también contenía un tiburón, los nadadores son retirados del juego. Una ballena no afecta a los nadadores o buques vacíos en el mismo espacio marino que ella misma

MOVIENDO EXPLORADORES Y BARCOS

- EXPLORADORES EN TIERRA

- Puede mover una ficha Explorador desde una baldosa del terreno a una baldosa del terreno adyacente, incluso si éste ya está ocupado por una o más fichas Explorador.
- Puede mover una ficha Explorador desde una baldosa del terreno a una nave situada en un espacio de mar adyacente.
- Puede mover una ficha Explorer desde un barco a otro en un espacio de mar adyacente.
- Puede mover una ficha Explorer en un buque ya ocupado por exploradores de otro color (pero no más de 3 por buque).
- No puedes mover fichas de Explorer de otro jugador
- Una vez que una ficha Explorador sale de la isla (al llegar a un barco o convertirse en un nadador), ya no puede volver a una baldosa del terreno.

- EXPLORADORES EN EL MAR (NADADORES)

- Una ficha Explorador se vuelve Nadador cuando se mueve a un espacio de mar desde una baldosa de terreno adyacente, cuando salta de un barco al espacio de mar en el que se encuentra este, cuando cae en un espacio de mar luego que se retira la baldosa en la que se encontraba ubicado o cuando una ballena vuelca su barco y lo hace caer en el espacio del mar que ocupa en ese momento.
- Usted puede mover un nadador sólo un espacio marino en su turno. Cuando un nadador pasa de una baldosa del terreno o de la nave a un espacio de mar, se considera que es un movimiento de un espacio de mar.
- No se puede mover un nadador (que está en un espacio marino) a un barco que se encuentra en un espacio marítimo adyacente (ya que esto se consideraría 2 movimientos, y un nadador puede mover sólo un espacio marino por un turno). Sólo se puede mover un nadador a un barco cuando ocupan el mismo espacio marino.
- Un espacio marítimo puede albergar a varios nadadores.
- Si usted mueve a un nadador en un espacio marítimo que contiene una serpiente de mar o un tiburón, el nadador se retira inmediatamente del juego. En consecuencia, los nadadores no pueden cruzar ese tipo de espacios marinos.

- BARCOS

- Cuando un buque está vacío, cualquier jugador puede moverlo de un espacio marítimo a otro, como se desee (al costo de un movimiento por espacio).
- Un espacio marítimo determinado sólo puede contener un barco en cualquier momento.
- Cada barco sólo puede llevar un máximo de tres fichas Explorador (independientemente de su color).
- Cuando un barco contiene exploradores pertenecientes a más de un solo jugador, es el jugador con más exploradores a bordo que controla el barco. Cuando controlas un barco, eres el único que puede moverlo.
- Cuando varios jugadores tienen el mismo número de exploradores en una nave, cada jugador controla la nave.
- Si usted mueve un barco que contiene uno o más exploradores en un espacio marítimo que contiene una serpiente de mar o una ballena, el buque es inmediatamente retirado del juego, sus pasajeros se convierten en nadadores (no olvide que, si el espacio marino contiene un tiburón o Serpiente de mar, estos nadadores son inmediatamente retirados del juego).

- LLEGAR A UNA ISLA SEGURA

- Los exploradores pueden desembarcar de un barco situado en uno de los dos espacios marinos adyacentes a una de las islas seguras. Cada ficha de Explorador que sale del barco cuesta un movimiento. El barco permanecerá en el mismo espacio marino hasta que sea trasladado de nuevo.
- Mover a un nadador a una isla segura de uno de los dos espacios marinos adyacentes cuesta un movimiento.
- Tus Exploradores pueden desembarcar en cualquier isla segura, no sólo la que está frente a ti.

- UTILIZANDO LA INFORMACIÓN DE UNA FICHA DE TERRENO

- Al quitar una baldosa del terreno (paso # 3 del juego, visto anteriormente), discretamente mirar por debajo de ella sin mostrarlo a los demás jugadores. Hay tres tipos de baldosas, cada uno de los cuales se juega de forma diferente:
 - Para ser jugadas inmediatamente.
 - Para ser jugadas al principio de su turno.
 - Para ser jugadas fuera de su turno (defensivamente).

1. Baldosas para ser jugadas inmediatamente (contorno verde)

Si ve uno de estos iconos, revelen de inmediato el azulejo a los otros jugadores, realizar las acciones que figuran a continuación, y luego retire la baldosa del terreno de juego



	Tome una ficha de tiburón que se había reservado y colóquela en el espacio marino que había sido ocupado por esta baldosa de terreno. Cualquier nadador en ese espacio marino se quita del juego
	Tome una ficha de ballena que se había reservado y colóquela en el espacio marino que había sido ocupado por esta baldosa de terreno.
	Tome una de las fichas de barco que habían sido reservadas y colóquela en el espacio del mar que había sido ocupado por la baldosa de terreno. Si ese espacio marino contenía uno o más nadadores, colóquelos a bordo del barco. Si el espacio marino contenía más de tres nadadores, es el jugador quien ha revelado esta baldosa de Terreno, quien elige a cuáles subir a bordo.
	Torbellino: saca del juego a todos los nadadores, serpientes marinas, tiburones, ballenas, barcos y exploradores del espacio marítimo que estaban ocupando el espacio utilizado por esta baldosa de terreno, así como de todos los espacios marítimos adyacentes.
	Erupción Volcánica: Se refiere al fin del juego.

2. Baldosas para ser jugadas al principio de su turno (Contorno Rojo).

Si ve uno de estos iconos, coloque esa baldosa boca abajo delante de usted (en su "mano" de baldosas). Luego, una vez por turno, durante el paso # 1 de tu turno de juego, como se indica en la sección Descripción del juego, puedes jugar una (y sólo una) de estas fichas de tu mano. Una vez que se juega una baldosa de terreno, quítela del juego.

	¡Un delfín viene a ayudar a uno de sus nadadores! Mover su nadador (solamente uno) de 1 a 3 espacios marinos.
	¡Los vientos te favorecen! Mover un barco que usted controla de 1 a 3 espacios marinos.
	Mover la serpiente de mar de su elección (ya presente en el tablero del juego) a cualquier espacio marino vacante de su elección.
	Mueva el tiburón de su elección (ya presente en el tablero del juego) a cualquier espacio marino vacante de su elección
	Mover a la ballena de su elección (ya presente en el tablero del juego) a cualquier espacio marino vacante de su elección.

3. Baldosas para ser jugadas fuera de su turno (defensivamente) (Contorno Rojo).
Por último, si ve uno de estos iconos, coloque la baldosa boca abajo frente a usted (en su "mano" de baldosas), ya que el lado con el icono debe permanecer oculto. Estas baldosas se pueden jugar solamente durante el turno de otro jugador, y no en su propio turno. Se considera que son baldosas de "defensa", pues se juegan en reacción al movimiento de una criatura hecho por un opositor. Una vez que se ha jugado una baldosa, quítela del juego. A continuación, se explicará cómo deben ser utilizados:

	<p>Cuando otro jugador mueve un tiburón a un espacio marítimo ocupado por uno de tus nadadores, puedes jugar a este azulejo de terreno para eliminar al tiburón del juego (antes de que el nadador sea removido del juego por el tiburón). Todos los nadadores permanecen en el espacio marino.</p>
	<p>Cuando otro jugador mueve una ballena en un espacio marítimo ocupado por uno de sus barcos, puede jugar a este azulejo de terreno para eliminar la ballena del juego (antes de que llegue a volcar su nave). Tu Nave permanece en el espacio marino.</p>

FIN DEL JUEGO

Bajo una de las baldosas de Montaña hay un icono de volcán. Tan pronto como esta baldosa es revelada, una erupción volcánica destruye lo que queda de la isla, así como las fichas de Exploradores que no han llegado a islas seguras. El juego termina. Al final del juego, invierta todas las fichas de Explorador que logro llevar a las islas seguras y sume el número de puntos impresos en ellos. Es el jugador con el total más alto (y no necesariamente el mayor número de exploradores) gana el juego. Es posible que no tenga ningún explorador a la izquierda para moverse mientras el juego no ha terminado todavía. En ese caso, seguir jugando, pero evita el paso # 2 del juego (Mover el Explorador y / o fichas de barco) durante sus turnos de juego.