

MAREA ALTA

Participantes: 2 – 5 | **Edad:** 8 años o más | **Duración:** 30 minutos

¡El clima está terrible! La marea no deja de subir y el viejo faro corre peligro de quedar completamente sumergido. Juega sabiamente tus cartas y no te quedes sin salvavidas.

La persona con más puntos será la salvadora de las ovejas y quien gane el juego.

COMPONENTES



60 CARTAS DE CLIMA



24 CARTAS DE MAREA



24 CARTAS DE SALVAVIDAS

OBJETIVO

El juego consta de tantas rondas como participantes: **3, 4 o 5**.

Las rondas se componen de **12 manos**. Al final de cada mano, la persona con la carta de nivel de marea más alta pierde un salvavidas, y cuando termina la ronda, cada participante gana puntos por cada salvavidas que conserve.

La persona con más puntos al final de todas las rondas será la ganadora.

PREPARACIÓN

Se barajan todas las **cartas de clima** y se reparten 12 a cada participante. Si sobran cartas, se colocan aparte ya que no se usarán en este juego.

(Con 3 participantes sobran 24 cartas, con 4 sobran 12 cartas y con 5, ninguna).

A continuación, cada persona suma la cantidad de salvavidas completos que tiene entre todas sus **cartas de clima** (dos mitades de salvavidas suman uno, y si sobran mitades se redondea hacia abajo), anuncia cuantos tiene y recibe esa cantidad de **cartas de salvavidas**.

Ejemplo 1:



Germán recibió las siguientes cartas que suman 3,5 salvavidas, por lo que recibe 3 cartas de salvavidas.

Ejemplo 2:



Nando recibió estas cartas que suman 5 salvavidas, por lo que recibe 5 cartas de salvavidas en total.

Cada participante coloca sus **cartas de salvavidas** bocarrriba, frente a sí, formando una fila. Esa será su zona de juego. Las **cartas de salvavidas** restantes se colocan aparte ya que no se usarán en este juego.

Al principio puede parecer que la distribución de salvavidas es injusta, pero en realidad quienes cuentan con mayor cantidad de salvavidas, son quienes tienen peores cartas en sus manos. Además, cada participante tendrá la posibilidad de jugar con cada grupo de cartas.

Por último, se mezclan todas las cartas de **nivel de marea** y se colocan en un mazo bocabajo en el centro de la mesa.

DESARROLLO

Una ronda completa consiste en 12 manos iguales. Cada mano se juega en 5 pasos, estos son:

Paso 1: se revelan las dos cartas superiores del mazo de nivel de marea y se colocan bocarrriba en el centro de la mesa.



Paso 2: cada participante elige una de sus cartas de clima y la coloca frente a sí bocabajo. Cuando el grupo completo ha escogido su carta, se revelan en simultáneo.



JUC 1

JUC 2

JUC 3

Paso 3: la persona que haya jugado la carta de clima **más alta** debe tomar la carta de nivel de marea **más baja** de entre las dos que han sido reveladas y colocarla en su zona de juego bocarriba a la vista del resto.



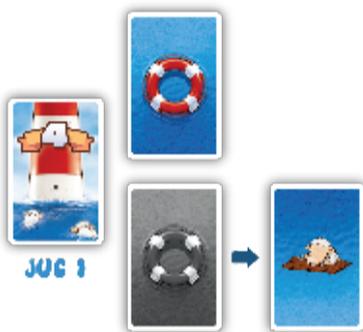
A continuación, la persona que haya jugado la segunda carta de clima más alta debe hacer lo mismo con la carta de marea restante.

Paso 4: a continuación, la persona que tenga la carta de nivel de marea más alta, pierde una carta de salvavidas. Para ello, debe voltear una de sus cartas de salvavidas, dejándola bocabajo.



Si dos personas empatan en la carta más alta, ambas pierden un salvavidas.

Paso 5: cada participante coloca la carta de clima que jugó en esa mano bocabajo, formando una pila de descarte propia, y se inicia una nueva mano hasta que hayan jugado las 12 cartas.



IMPORTANTE

Si una persona ya tiene una **carta de marea** en su zona de juego y debe tomar otra, la coloca encima reemplazando a la anterior.

No siempre la persona que tomó la carta más alta en una mano es la que perderá el salvavidas, porque puede haber otra persona con una carta más alta de una mano anterior.

Cuando un participante deba dar vuelta una **carta de salvavidas** y no pueda hacerlo porque ya no le queda ninguna bocarriba, queda fuera de la ronda, y debe colocar todas sus cartas bocabajo.

Aclaración: una persona no es eliminada al quedarse sin cartas de salvavidas, sino cuando tenga que voltear una carta y ya no le queden.

Cuando alguien es eliminado, **además** se evalúa quién es la siguiente persona con el mayor nivel de marea. Esa persona pierde un salvavidas. Esto puede provocar efectos en cadena y que varias personas queden fuera en la misma mano.

FIN DE LA RONDA

Cuando se han jugado 12 manos y todas las personas han agotado sus **cartas de clima**, la ronda termina. Si en algún momento solo quedan 2 participantes, la ronda termina inmediatamente.

PUNTUACIÓN

- Al finalizar la ronda, cada participante **gana un punto** por cada salvavidas que aún conserve.
- Las personas sin salvavidas no consiguen **puntos**.
- Cada participante que haya quedado fuera de la ronda obtiene **un punto negativo**.
- La persona que al final de la ronda tenga el **nivel de marea** más bajo gana **un punto adicional**.
- Si varias personas empatan en el **nivel de marea** más bajo, todas ellas reciben **un punto adicional**.

Se considera que una persona que no tenga cartas de nivel de marea en su zona de juego tiene el nivel de marea más bajo.

A continuación, se anotan los puntos y se inicia una nueva ronda.

SIGUIENTE RONDA

Para iniciar la nueva ronda, cada participante toma todas sus **cartas de clima** que formaron su grupo de cartas en la ronda anterior, junto con todas sus cartas de salvavidas y se las entrega a la persona de la izquierda.

Las **cartas de marea** se barajan todas juntas nuevamente.

Se jugarán tantas rondas como participantes haya: 3, 4 o 5. Es decir, cada participante tendrá la posibilidad de jugar una vez con cada grupo de **cartas de clima**. ¡No hay mayor justicia!

FINAL DE LA PARTIDA

Al finalizar todas las rondas, la persona que tenga más puntos ganará el juego. En caso de empate, quienes tengan más puntos comparten la victoria.