

Into the Blue



Set Up

Jugadores

- 12 conchas.

Mesa

- Tablero en el centro.
- 15 fichas de tesoro (tesoros principales a la izquierda y secundarios a la derecha). En partidas a 2-3 jugadores, sólo habrá 1 ficha de tesoro secundario por nivel.
- Fichas de cofre boca abajo en la parte inferior.
- 6 dados.

Fases del juego

Fases de la ronda. Por turnos:

- Lanzar los 6 dados hasta un máximo de 3 veces, pudiendo relanzar tantos dados como se quiera cada vez.
- Ordenar los dados de menor a mayor, pudiendo obtener los siguientes resultados:
 - **Zambullida exitosa.** Secuencia de números ininterrumpida empezando en 1. Elegir un número de la secuencia y poner en ese nivel tantas conchas como dados obtenidos de ese valor.
 - **Zambullida fallida.** Tras el tercer lanzamiento no se ha obtenido un 1. El turno pasa al siguiente jugador.
 - **Zambullida perfecta.** Se obtiene la secuencia de números del 1 al 5 y el dado con el cofre. En lugar de colocar conchas, se obtiene una ficha de cofre (mantener en secreto) y un turno adicional.

Fin de la partida

Dos maneras de terminar la partida:

- Alguien coloca su última concha. Entonces el resto tiene un turno más.
- Alguien obtiene el último cofre. La partida termina de inmediato.

Las fichas de tesoro se reparten empezando por el nivel 5 y subiendo. El que tenga más conchas en un nivel se lleva el tesoro principal y el segundo el tesoro secundario (en partidas a 4-5 el tercero también se lleva tesoro secundario). En caso de empate a número de conchas en un nivel se miran las conchas del nivel superior. Si el empate persiste, gana el que tenga más conchas sin colocar. Si aún continúa, el que haya realizado el último turno en primer lugar

El ganador será el jugador con más puntos:

- Puntos en cofres.
- Puntos en fichas de tesoros.