

## Tic Tac Toe 3D - Edición de viaje

**Marca:** Ravensburger

**Edad:** 6 - 99 años

**Jugadores:** 2-4 jugadores

### Componentes:

- 1 base de juego compuesta por:  
1 barco naufragado, 3 niveles de agua,  
8 abrazaderas, 25 conchitas.
- 1 dado con símbolos.



¿Preparados para sumergirse y descubrir el arrecife de coral?

Mira: ¡ahí en el fondo están los restos de un barco naufragado! ¡Es el lugar ideal para organizar una partida de tres en raya con los habitantes del mar!

El primero que logre cubrir con las conchitas tres animales que estén nadando en tres niveles diferentes, uno encima del otro, también se llevan puntos!

### Objetivo del juego:

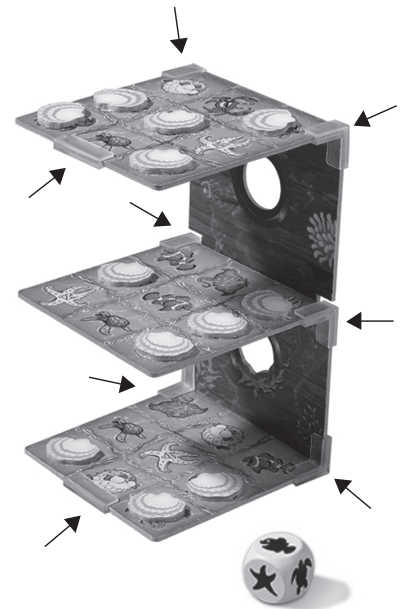
Completar el mayor número posible de filas de tres animales para llevarse muchos puntos.

Gana el primero que consiga 10 puntos. Si uno de los niveles de agua queda cubierto por completo, la partida termina anticipadamente. En este caso, gana el jugador que haya acumulado el mayor número de puntos.

### Preparación del juego:

Separa las conchitas de la plancha y los ojos de las ventanas del barco naufragado. Monta la base del juego. Con las seis abrazaderas esquineras, fija los niveles de agua al barco naufragado. Utiliza las dos abrazaderas rectas en los niveles de agua superior e inferior. Coloca la base de juego en una posición ligeramente elevada, por ejemplo, sobre la caja o un libro, de tal forma que todos puedan ver bien las ilustraciones.

Prepara papel y lápiz, y escribe en el papel los nombres de los jugadores. Ten preparado el dado con símbolos.



## ¡Inmersión!

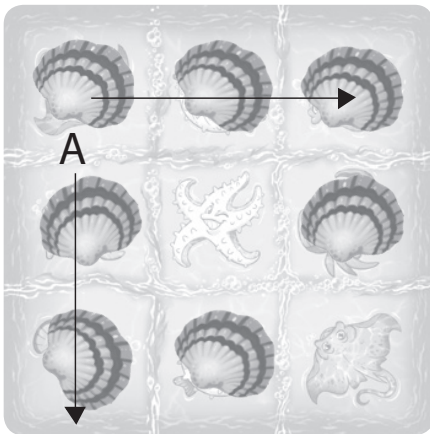
Empieza el último que haya buceado. La partida continúa por turnos, en sentido del reloj. En tu turno, lanza el dado, luego pon una conchita sobre cualquier casilla libre que tenga representado el animal que te ha tocado en el dado. Si ya no quedan más casillas libres con ese animal, desgraciadamente pierdes el turno.

## Puntuar en un único nivel de agua

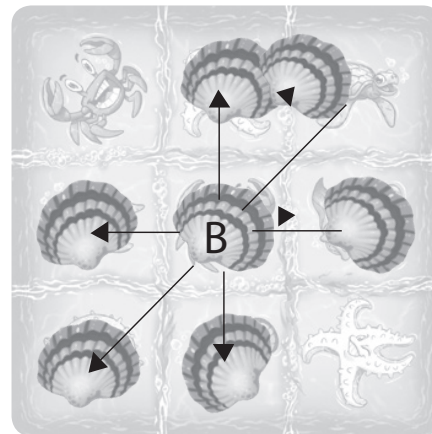
Si completas una fila al poner una conchita (tres conchitas en una fila en horizontal, vertical o diagonal), recibes un punto.

¿Has conseguido completar al mismo tiempo dos (o tres) filas al poner una conchita? Entonces recibes dos (o tres) puntos.

## Ejemplo:



El jugador ha puesto una conchita en la posición A. Recibe dos puntos.



Con la conchita B, completan tres filas. Recibe 3 puntos.

## Puntuar en todos los niveles de agua

Si con una conchita completas una fila de tres animales que están nadando uno justo encima del otro (fila tridimensional), obtienes dos puntos.

Si al poner la conchita, completas una fila tridimensional y otras filas en un nivel de agua, recibes tres puntos.

Atención: en cada turno, puedes obtener como máximo tres puntos, ¡incluso aunque te corresponda ganar más!



Una vez terminado tu turno, pasa el dado al siguiente jugador a tu izquierda. Las conchitas se quedan en el sitio en el que están.

## Fin del juego:

Gana el primero que consiga 10 puntos.

La partida también termina cuando un nivel de agua haya sido completado y cubierto totalmente con conchitas. En este caso, gana el jugador que haya conseguido más puntos. En caso de empate, se proclaman varios ganadores.

¿Quieres empezar otra partida? Pues dale la vuelta a la base de juego o móntala de nuevo intercambiando los niveles de agua entre sí. ¡Feliz inmersión!

© 2020

