

TWENTY THOUSAND LEAGUES UNDER THE SEA

20.000 LEGUAS DE  
VIAJE SUBMARINO



J. VERNE

ALBERTO MILLÁN  
PEDRO SOTO

# 20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO

De 1 a 5 participantes • 45 min. • 10 años en adelante

*El enigmático Capitán Nemo ha rescatado de una muerte segura en el mar al profesor Aronnax, a su criado Conseil y al arponero Ned Land. Ahora, a bordo del Nautilus, una sorprendente máquina submarina de su invención, emprenden un viaje de descubrimiento para explorar las profundidades del océano.*

## OBJETIVO DEL JUEGO



**¡APRENDE  
A JUGAR EN  
CINCO  
MINUTOS!**



Moved el Nautilus, emergiendo y sumergiéndolos para esquivar obstáculos y puntuad por multitud de elementos: cetáceos cazados, islas avistadas, barcos hundidos, tesoros encontrados, bosques de algas o incluso por visitar el continente perdido de la Atlántida.

## COMPONENTES

- Bloc impreso por ambas caras (mapa de superficie y mapa de profundidad).
- 5 Nautilus.
- 1 cubo de turno.
- 55 cartas:



18 Descubrimientos de superficie.



18 Descubrimientos de profundidad.



1 Conseil (con resumen de turno).



8 Peligros.



7 del «Mazo Verne» para el modo solitario y a dos participantes (ver pág.11).



3 Personajes (con bonificaciones diferentes en cada cara): Capitán Nemo, Profesor Aronnax y Ned Land.

# PREPARACIÓN

- 1- Tomad **2 hojas** del bloc y usad una por el lado de superficie y otra por el lado de profundidad.

Si luego se desea jugar otra partida voltead estas hojas para tener otro mapa en blanco.



- 2- Escribid el valor «1», «2», «3» y «4» en el orden que queráis en los 4 tripulantes de vuestra hoja de superficie. Se recomienda que cada persona elija una combinación diferente.



- 3- Recibid un Nautilus y colocadlo en la **casilla central («19»)** de vuestra hoja de superficie.



- 4- Seleccionad una letra de la “A” a la “E”. En la casilla con esa letra del mapa de superficie, dibujad un **barco**; y en la casilla con esa letra del mapa de profundidad, dibujad un **tridente** (símbolo de la Atlántida).



Ejemplo de preparación seleccionando la casilla A.



- 5- Quien tenga menos experiencia en juegos de mesa, recibe la carta de Conseil, el fiel ayudante de Aronnax, que le hace inmune al peligro y tiene un resumen de turno.

## MAPA DE SUPERFICIE

## MAPA DE PROFUNDIDAD

16 Turnos de juego.

Puntuación por islas (todos los turnos).

Puntuación por islas y barcos hundidos (turnos 4, 8, 12 y 16).

Barcos hundidos.

Cetáceos cazados.

Puntuación por la bonificación de personajes.

Puntuación por bosques de algas.

Impactos sufridos.

Puntuación total.

Tripulación.

Visitas a la Atlántida.

Tesoros obtenidos.

6- Cread una matriz de **9 cartas** en el centro de la mesa siguiendo estos pasos:

**A)** Colocad, en cualquier orden, las **3 cartas de personaje (Nemo, Aronnax y Land)** formando una columna. Tened en cuenta que cada personaje tiene una bonificación diferente en cada cara (*ver «Personajes» en la página 10*). Seleccionad la cara que queráis de cada uno.



**B)** Barajad el **mazo de descubrimientos de superficie** y colocadlo **bajo** la segunda columna. El dorso de las cartas de este mazo muestra una flecha que indica que las cartas se mueven **hacia arriba** por esta columna.

**C)** Sacad **3 cartas de descubrimientos de superficie** para llenar la columna.

**D)** Barajad el **mazo de descubrimientos de profundidad** y colocadlo **sobre** la tercera columna. El dorso de las cartas de este mazo muestra una flecha que indica que las cartas se mueven **hacia abajo** por esta columna.

**E)** Sacad **3 cartas de descubrimientos de profundidad** para llenar la columna.

7- Barajad las **8 cartas de peligro** y colocadlas boca abajo en una fila horizontal a la vista de todo el mundo. Revelad las dos primeras y colocad el cubo de turno en la casilla de la izquierda de la primera carta. Esta fila de cartas muestra los 16 turnos de juego y los peligros asociados a cada uno de ellos.



*Descarte de los descubrimientos de superficie.*



*Descarte de los descubrimientos de profundidad.*

## TURNO DE JUEGO

La partida dura **16 turnos** en los que se juega simultáneamente. Durante cada uno de ellos, debéis ejecutar estas fases en riguroso orden:

- 1- **Seleccionar personaje.**
- 2- **Sufrir peligro.**
- 3- **Mover el Nautilus.**
- 4- **Dibujar descubrimientos.**
- 5- **Puntuar islas y barcos hundidos.**

### 1- SELECCIONAR PERSONAJE

Elegid cuál de las 3 filas de cartas os interesa más y escribid **en secreto** (tapando con la mano), la inicial del personaje («N», «A» o «L») en la casilla del turno correspondiente. Cuando lo hayáis hecho, desveladla simultáneamente.



### 2- SUFRIR PELIGRO

Quienes hayáis coincidido eligiendo la **misma inicial** sufrís el peligro indicado por el cubo de turno (ver «*Peligros*» a continuación) con la excepción del que posea la carta de Conseil que es inmune.



Tras ello, quien tenga la carta de Conseil se la pasa al participante más cercano en sentido horario **que haya sufrido el peligro**. Si nadie lo ha sufrido, recibirá la carta de Conseil el participante sentado a su izquierda.

## PELIGROS

- **Hielo.** «Sin embargo, aquel mismo día, 16 de marzo, el hielo nos cerró absolutamente el camino».

Tu Nautilus sufre un impacto en la proa (ver «Impactos» en la pág. 6). Además, no podrá emerger o sumergirse este turno (ver «Mover el Nautilus» en la pág. 6), por tanto solo podrá moverse por el mapa en el que estuviera.



- **Maelstrom.** «¿Era el Nautilus arrebatado por aquel remolino en el momento mismo en que nuestra lancha iba a desligarse de sus costados?».

Tu Nautilus sufre un impacto en el puente (ver «Impactos» en la pág. 6). Además, la corriente submarina le hace emerger o sumergirse inmediatamente. Este movimiento no consume puntos (ver «Mover el Nautilus» en página 6) pero, como es habitual, si tu Nautilus acaba en una casilla con un obstáculo sufre un impacto en la proa.



- **Calamar gigante.** «Era un calamar de colosales dimensiones, de ocho metros de largo, que marchaba hacia atrás con gran rapidez, en dirección del Nautilus».

Tu Nautilus sufre un impacto en las hélices (ver «Impactos» en la pág. 6).



- **Tiburones.** «La sombra gigantesca que apareció por encima del buceador me hizo comprender su espanto. Era la de un tiburón de gran envergadura que avanzaba diagonalmente, con la mirada encendida y las mandíbulas abiertas».

El tripulante indicado en la carta es herido de gravedad. Tacha la puntuación que te iba a otorgar al final de la partida.





**EJEMPLO:** Sois 5 participantes y dos habéis escogido a Ned Land, dos al Capitán Nemo y uno al profesor Aronnax. Quien escogió a Aronnax se libra del peligro. También se libra quien posee la carta de Conseil que se la pasa al participante más próximo que ha sufrido peligro para que sea inmune el turno siguiente.

## IMPACTOS

El Nautilus tiene 3 zonas de impacto. Cada vez que sufráis un impacto marcad con una «X» en la zona impactada. Cada impacto tiene un valor en puntos negativos diferente (-1, -3 o -5) dependiendo de la zona.



- **Proa (-1\$/ -1 punto).** Recibís impacto siempre que vuestro Nautilus se mueva a una casilla con algún descubrimiento dibujado (esté tachado o no) y también al sufrir el peligro «Hielo».
- **Puente (-2\$/-3 puntos).** Recibís impacto al sufrir el peligro «Maelstrom».
- **Hélices (-3\$/-5 puntos).** Recibís impacto al sufrir el peligro «Calamar gigante».

Puedes **evitar** marcar el impacto si en el instante en que lo recibes, tachas tantas monedas (1, 2 o 3 dependiendo de la zona impactada) como el valor indicado en la zona de impacto.



## 3- MOVER EL NAUTILUS

Moved vuestro Nautilus tantos espacios como iconos de submarino haya en la fila de las 3 cartas seleccionadas siguiendo estas reglas de movimiento:



- Debéis utilizar **todos** los puntos de movimiento.
- Durante un movimiento **no** podéis visitar una casilla de la misma hoja más de una vez.
- Moverse a una casilla adyacente cuesta **un punto** de movimiento.
- Emerger o sumergirse cuesta **un punto** de movimiento y os permite colocar vuestro Nautilus en la misma casilla del otro mapa.
- Si durante el movimiento, entráis con vuestro Nautilus a una casilla con algún descubrimiento dibujado **recibís un impacto en la proa** (ver «Impactos»). La única excepción a esto es cuando se atraviesan **barcos** (ver «Descubrimientos» en la página 8).

### EJEMPLO: Tienes 4

puntos de movimiento y quieres acabar adyacente a la Atlántida. Para evitar el impacto por las algas que te rodean, decides emerger (1), moverte 2 casillas (2 y 3) y volver a sumergirte (4). En el proceso, hundes un barco, el único obstáculo que puedes atravesar sin sufrir daño y te da puntos.



#### 4- DIBUJAR DESCUBRIMIENTOS

Dibujad los dos descubrimientos en dos casillas libres de la zona de exploración del Nautilus. El descubrimiento de superficie debe dibujarse en el mapa de superficie y el de profundidad en el de profundidad.

La **zona de exploración** siempre son las 6 casillas alrededor del submarino en el mapa en el que esté y las 7 casillas (las 6 de alrededor y la inmediatamente superior/inferior) del otro mapa.



- Si tras tu movimiento no tienes ninguna casilla libre donde poder dibujar uno de tus descubrimientos, no lo dibujas.

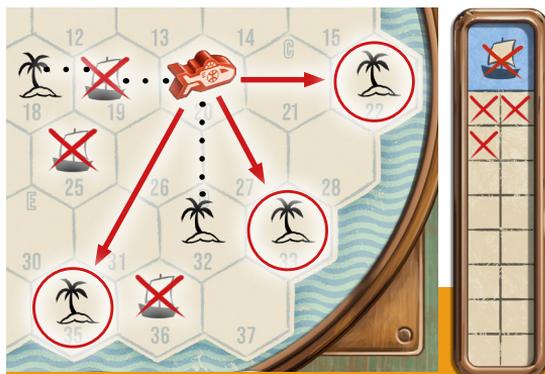
Tras dibujarlos, revisad las **casillas adyacentes** a vuestro Nautilus para ver si hay interacción con algunos de los descubrimientos dibujados (en este turno o anteriores). Las islas y barcos te dan puntos al final del turno, las algas te dan puntos al final de la partida, pero los cetáceos, los tesoros y la Atlántida se activan solo si acabas tu movimiento adyacente a ellos (ver «Descubrimientos» en la página 8).



#### 5- PUNTUAR ISLAS Y BARCOS HUNDIDOS.

Si vuestro Nautilus ha terminado su movimiento en el mapa de superficie, ganáis **un punto por cada isla avisteis**. Para avistar una isla debe haber una línea de visión que cruce los lados de los hexágonos sin interrupciones (nada dibujado en medio) desde el Nautilus hasta ella. Los descubrimientos tachados se siguen considerando obstáculos para las líneas de visión.

Además, en los turnos 4, 8, 12, y 16 puntuáis el número de barcos hundidos sin importar en qué mapa esté vuestro Nautilus. Añade a la puntuación por islas **un punto por cada barco hundido**. Siempre puntuas todos los barcos hundidos así que la puntuación de barcos es acumulativa.



**EJEMPLO:** Estás en el turno 8 y puntuas 3 puntos por las 3 islas visibles (hay una que no ves porque no hay una línea directa que cruce los lados de los hexágonos, y otra porque hay un barco en medio). Además, al ser el turno 8, añades 3 puntos por los barcos que tienes hundidos hasta el momento, y marcas 6 puntos.



## DESCUBRIMIENTOS DE SUPERFICIE

### ● Islas.

«El Nautilus navegaba en medio de un archipiélago singular, compuesto por islas flotantes, masas gigantes de vegetación que se desplazaban lentamente sobre el mar».



Al final de cada turno, se puntúan las islas dibujadas si están en línea de visión desde el Nautilus. (ver «Puntuar islas y barcos» en la página 7).

### ● Barcos.

«Se produjo un choque espantoso y, lanzado por encima de la batayola, sin tiempo para agarrarme, fui precipitado al mar».



Son los únicos descubrimientos que pueden ser atravesados sin recibir impacto. Si entráis en la casilla de un barco, tachadlo y marcad una «X» en la zona de barcos hundidos. Eso sí, un barco ya hundido es, como cualquier otro descubrimiento, un obstáculo que dañará el Nautilus.



### ● Cetáceos.

«Mientras observaba aquel ser fenomenal, vi cómo lanzaba dos chorros de agua y de vapor por sus espiráculos hasta una altura de unos cuarenta metros».



Si acabáis junto a un cetáceo, tachadlo y marcad tantas «X» en la sección de cetáceos cazados como el valor que indique. Los mamíferos de la superficie son duogongos\* y narvales de 1 y 2 puntos, respectivamente.



**\*Nota:** en realidad los duogongos son sirenios y no cetáceos, pero en el juego los incluimos en esta categoría por comodidad.

## DESCUBRIMIENTOS DE PROFUNDIDAD

### ● Atlántida.

«Por un instante, apareció la luna a través de la masa de las aguas y lanzó algunos pálidos rayos sobre el continente sumergido».



Siempre que acabes junto a la Atlántida puedes marcar con una línea en la casilla del mapa **el lado del hexágono que coincida con tu submarino**. Quien más lados marcados tenga podrá ganar más puntos al final de la partida (ver «Final de partida» en la página 9).

### ● Algas.

«Ninguna de las hierbas que tapizaban el suelo, ninguna de las ramas que erizaban los arbustos se curvaba ni se extendía en un plano horizontal. Todas subían hacia la superficie del océano... Era aquel el reino de la verticalidad».

Proporcionan puntos al final de la partida según el tamaño de los bosques formados (ver «Final de partida» en la página 9). Un bosque se compone de varias casillas de algas adyacentes.



### ● Cetáceos.

Igual que con los de superficie, pero con narvales y ballenas australes de 2 y 3 puntos, respectivamente.



### ● Tesoro.

«De las cajas y de los barriles se escapaban lingotes de oro y plata, cascadas de piedras y de joyas. El fondo estaba sembrado de esos tesoros».

Si acabáis junto a un tesoro, tachadlo y dibujad, en la zona de tesoro, 1 o 2 circunferencias según el valor que indique.



## FINAL DE TURNO

Tras dibujar los descubrimientos y puntuar las islas y/o barcos, el turno finaliza siguiendo estos dos pasos en orden:

- 1- **Descartad la carta superior de la columna de superficie y la carta inferior de la columna de profundidad.** Desplazad las 2 cartas de superficie hacia arriba y las 2 de profundidad hacia abajo. Tras eso, rellenad el espacio vacío con la carta superior de cada mazo.



- 2- **Avanzad la ficha de turno un espacio a la derecha.** Si entra en la primera casilla de la última carta visible, voltead la siguiente carta. La fila siempre debe tener 2 cartas visibles para que sepáis qué peligros os esperan.



## FINAL DE PARTIDA

Tras la puntuación de islas y barcos del turno 16, la partida finaliza y se procede a la puntuación final.

- **Total de islas y barcos:** Sumáis las puntuaciones de cada uno de los 16 turnos.



- **Cetáceos cazados:** Ganáis 1 punto por cada marca.



- **Tripulación:** Ganáis tantos puntos como los indicados por cada tripulante no eliminado.



- **Bosques de algas:** Puntuáis los bosques de algas según su tamaño. Un bosque de algas se compone de varias casillas adyacentes de algas. En un bosque de más de cinco algas, cada alga adicional a partir de la quinta te otorga 2 puntos extra.



Con un bosque de 6 casillas (17 puntos) y otro de 2 casillas (3 puntos), logras un total de 20 puntos.



### ¡DIBUJOS MÁS SENCILLOS!

- Como el artista se ha negado a hacer los dibujos de descubrimientos más sencillos (nos ha dicho que es por estética o algo así), te dejamos unas sugerencias para que los puedas simplificar.



- **Impactos:** Restad los puntos indicados en la zona de impactos del Nautilus. Cada «X» tiene un valor distinto según la zona donde se encuentre.



¡Un duro viaje para tu Nautilus!  
Restas 10 puntos (-5, -3, -1 y -1).

- **Atlántida:** Comparáis el número de lados dibujados alrededor de vuestra Atlántida con la del resto. Las tres personas que tengáis más lados puntuáis lo indicado según vuestra posición. Si empatáis, se suman las posiciones y se divide (redondeando hacia abajo). Quien no haya visitado la Atlántida ni una vez, no podrá puntuar nada.

*Dos participantes tienen más lados (5) y se dividen la suma de las dos primeras posiciones a partes iguales (15+7 = 22/2 = 11 puntos).*



11 puntos 11 puntos 3 puntos 0 puntos

- **Personajes:** Contad el número de «N», «A» y «L» que habéis escrito en estos 16 turnos. Quien tenga más letras de un personaje gana la bonificación indicada en la carta de personaje (ver «Personajes» a continuación). En caso de empate, cada participante recibe su bonificación íntegra.

**¡Quien tenga más puntos se alza con la victoria!** En caso de empate, gana, de entre los participantes empatados, quien tenga más monedas sin usar. Si el empate persiste, comparten la victoria.

## PERSONAJES

- **Capitán Nemo.** Hombre de amplia cultura y vastos conocimientos científicos que ama la libertad y oculta su pasado. Su rechazo al mundo de la superficie le ha convertido en un líder fuerte y autoritario.



- **Bonificación 1:** Ganas 2 puntos por cada descubrimiento de tesoro dibujado en el mapa de profundidad (sin importar su valor o si está o no tachado).
- **Bonificación 2:** Escoge tu mapa con más descubrimientos pintados en las esquinas. Ganas 2 puntos por cada uno de ellos.

- **Profesor Aronnax.** Prestigioso naturalista y biólogo francés muy curioso e inteligente. Aunque está fascinado por el mundo submarino, su alta moralidad le provoca dilemas ante las acciones del capitán Nemo.



- **Bonificación 1:** Ganas 2 puntos por cada lado marcado de la Atlántida.
- **Bonificación 2:** Ganas 2 puntos por cada alga dibujada en la línea recta más larga de un bosque de algas.

- **Ned Land.** Arponero canadiense habilidoso en la caza de cetáceos. Muy enérgico e impulsivo, sus ansias de libertad le hacen buscar siempre la forma de escapar del Nautilus.



- **Bonificación 1:** Ganas 2 puntos por cada isla dibujada.
- **Bonificación 2:** Ganas 2 puntos por cada cetáceo dibujado en el **mapa de superficie** (sin importar su valor o si está o no tachado).

# MODO SOLITARIO Y PARA DOS PARTICIPANTES

Para jugar en solitario y a dos participantes, usad el mazo especial de 7 cartas, al que llamaremos Verne, y que simula las decisiones de otro participante.

## PREPARACIÓN

- Prepara el juego de forma habitual.
- Mezcla y deja al alcance el mazo Verne.

📌 En partidas en solitario **no se utiliza la carta de Conseil** y debes tachar las puntuaciones de segunda y tercera posición de la Atlántida.



## TURNO DE JUEGO

Tras seleccionar y desvelar las letras, saca la primera carta del mazo Verne. Si la letra coincide con alguna de las vuestras, sufrís el peligro, salvo quien tenga la carta de Conseil (que, recuerda, no se usa en solitario).

La carta de la **Atlántida** es especial:

- **Cuenta como las 3 letras a la vez** así que se sufre peligro de forma segura (salvo, en partidas a dos participantes, quien tenga la carta de Conseil).
- **Dibujáis un lado de la Atlántida** en el hexágono discontinuo que está junto a las puntuaciones del tablero de profundidad de una de vuestras hojas. Da igual qué lado sea, es un recordatorio para saber cuántas veces Verne ha visitado el continente perdido.
- Tras esto, **mezcláis las cartas descartadas con las del mazo** para dejar el mazo completo para el siguiente turno.



## PUNTUACIÓN

Una partida a dos participantes se puntúa igual que una partida a más. Para la puntuación de la Atlántida, Verne contará como un tercer participante.

En el caso de jugar en solitario, sólo hay una posición en la Atlántida. Así que, si ganas, lograrás 15 puntos; y si pierdes, 0. En caso de empatar con Verne, siguiendo las reglas normales de desempate, puntuarás 7 puntos (15 + 0 dividido entre 2 y redondeando hacia abajo).

Además, en caso de jugar en modo solitario, **sólo puntúas la bonificación del personaje que hayas usado más veces** (en caso de que haya empate entre varios personajes, elige cuál quieres puntuar).

Una vez conseguida tu puntuación en solitario, compárala con esta tabla para comprobar tu grado de éxito.

- **0-69** Submarinista principiante.
- **70-79** Buzo.
- **80-84** Explorador abisal.
- **85-89** Profesor de ictiología.
- **90-94** Biólogo oceánico.
- **95-99** Oficial científico.
- **100+** Discípulo verniano.



📌 Nada os impide usar el mazo Verne en partidas de 3 o 4 participantes si queréis un reto mayor donde los peligros se acumulen más a menudo.



## 20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO

**Autor:** Alberto Millán

**Ilustración y diseño:** Pedro Soto

**Desarrollo y reglas:** Pedro Soto

**Revisión:** Wishgamer

**Agradecimientos del autor:** *Gracias a Pedro Soto por creer en la saga Verne y dar vida juntos a dos capítulos. Quiero dedicar este juego a la pequeña Alis, quien llegó al mundo casi a la vez que esta idea. Espero recorrer con ella más de 20.000 leguas en la maravillosa aventura de ser padre.*



## SIGUE EXPLORANDO OTROS «VIAJES EXTRAORDINARIOS» DE JULIO VERNE

