



UPSTREAM

A CONTRACORRIENTE

2 – 5 Jugadores • A partir de 8 años • 20-30 minutos

OBJETIVO Y AMBIENTACIÓN

Es primavera y el deshielo llena los cauces del río, abriendo el camino de vuelta a casa para los salmones. Cada jugador controla un banco de salmones que intenta remontar el río para dejar sus huevos en el lugar en el que nacieron, tras una larga vida en alta mar. Por el camino deberán evitar ser devorados por hambrientos osos, feroces aves rapaces y pacientes garzas.

Cuando todos los salmones estén en la zona de desove en lo alto del río, o hayan perecido, la partida acaba y el jugador con más puntos será el ganador.

ELEMENTOS DE JUEGO



Fichas de salmón (4 para cada jugador)

Por un lado muestran una pareja de salmones y por el otro un único salmón.



Ficha de jugador inicial

El jugador inicial cambia cada ronda.



Fichas de color de jugador.

Para que los jugadores recuerden el color de sus salmones.

LOSETAS



Loseta de Agua (7)

Loseta libre, sin normas especiales.



Losetas de Mar / Desove (4)

Losetas de inicio (*Mar*) y final (*Desove*).





Loseta de Salto de Agua (4)

Los obstáculos obligan a los salmones a saltar para superarlos.



Loseta de Águila (5)

Si una ficha de salmón nada aquí, pierdes un salmón y volteas la loseta.



Loseta de Oso (3)

Si una ficha de salmón salta hacia o desde aquí, pierdes un salmón. Tienen Salto de Agua.



Loseta de Garza Azul (5)

Al final de tu turno, pierdes un salmón de una de las fichas de salmón que tengas aquí.



Loseta de Roca (5)

En estas losetas cabe una ficha de salmón menos de lo normal (*No se usan en partidas de 2 jugadores*).



Losetas de Rápidos (6) - Expansión

Los salmones se mueven sin gastar puntos en la dirección indicada por los rápidos.

FICHAS



Fichas de Roca (5) - Opcional

Puedes poner las fichas de Roca sobre las losetas de Roca para recordar su efecto.



Fichas de Remolino (5) - Variante

Sirven para tapar las Rocas al jugar con la variante "Remolino".



Fichas de Movimiento (5) - Opcional

Cada vez que gastes 1 punto de movimiento, entrega 1 ficha al siguiente jugador.



PREPARACIÓN INICIAL

Coloca las losetas de Mar en la mesa con una ficha de salmón de cada jugador en cada una de ellas por la cara que muestra la pareja de salmones, tal y como se indica en la imagen a la derecha.

Mezcla las losetas restantes y déjalas en una pila boca abajo (*en partidas de 2 jugadores las losetas de Roca y una de Garza Azul no se usan*).

Empezando por el último jugador que comió salmón y en sentido de las agujas del reloj, cada jugador coge una loseta de la pila y la coloca a continuación del río, en cualquiera de los 3 espacios inmediatamente superiores a las losetas de Mar, hasta que haya exactamente 4 losetas en cada columna (*además de las losetas de Mar*). Se pueden colocar las losetas en cualquier espacio respetando el ancho de 3 y sin superar las 4 losetas por columna, orientadas como el jugador elija. Una vez colocadas las losetas, el jugador al que le tocara colocar loseta coge la ficha de jugador inicial.



ESTRUCTURA DE JUEGO (DE 3 A 5 JUGADORES)

Empezando por el jugador inicial, los jugadores toman turnos en sentido horario para mover sus fichas de Salmón. Disponen de 5 puntos de movimientos que deben gastar obligatoriamente. Una vez que todos los jugadores hayan realizado su turno, se habrá completado una ronda.

Al final de cada ronda, el jugador inicial entrega la ficha de jugador inicial al siguiente jugador, retira las 3 últimas losetas de río y coloca 3 más de la pila en la parte superior del río, formando una nueva línea. Puede elegir la orientación de las losetas si es relevante (*si tienen obstáculos*).

Si se retira una loseta donde hay una o más fichas de Salmón, devuélvelas a la caja.

¡¡IMPORTANTE!

Durante la primera ronda de juego, NO se retiran losetas, sólo se colocan 3 nuevas losetas. Al final de la segunda ronda, retira las 4 losetas de Mar, y coloca 3 nuevas losetas. Tras esto, cada ronda se irán retirando y colocando losetas de 3 en 3 hasta agotar la pila de losetas.



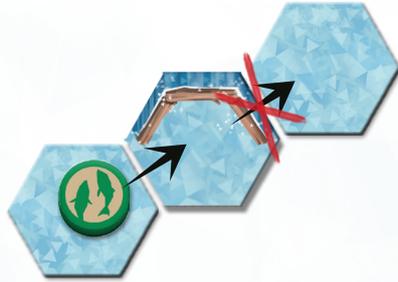
MOVIMIENTO

Cada jugador cuenta con 5 puntos de movimiento durante su turno que debe gastar en mover sus fichas de salmón. Puede invertir los 5 puntos en una sola ficha o dividirlos como desee, siempre y cuando gaste los 5 puntos. Las parejas se mueven juntas, por lo que cuesta igual mover un salmón sólo que una pareja, ambos se consideran una ficha. Nunca se puede mover hacia atrás. El movimiento puede ser nadando o saltando.

NADAR

Moverse de una loseta a otra sin obstáculos entre medio se considera nadar. Nadar cuesta 1 punto por loseta a la que se desplace la ficha.

En el ejemplo, moverse a la loseta adyacente le cuesta 1 punto al jugador verde. Los obstáculos no están en la intersección que cruza, por lo que no necesita saltar. No podría cruzar nadando a la siguiente loseta, pues ahí sí que hay un obstáculo en la intersección.



Si una loseta está llena (**capacidad = tantas fichas como jugadores**), las fichas de salmón no pueden cruzarla nadando ni pararse en ella.

En el ejemplo, en una partida de 3 jugadores, como la loseta adyacente ya contiene 3 fichas el jugador verde no puede entrar nadando. Si jugasen 4 sí que podría.



SALTAR

Moverse de una loseta a otra ignorando todos los obstáculos se considera saltar. Cuesta 1 punto de movimiento, más 1 punto por cada loseta saltada. Sólo se puede saltar en línea recta (*no se puede cambiar de dirección durante el salto*).

En el ejemplo, en una partida de 3 jugadores, la loseta adyacente ya contiene 3 fichas por lo que jugador verde no puede entrar nadando. Puede, sin embargo, saltar por encima, gastando 3 puntos de movimiento (2 casillas + 1 por saltar). Al hacerlo ignora también los Saltos de Agua, no debe pagar puntos adicionales para superarlos.



FICHAS DE MOVIMIENTO - OPCIONAL

Úsalas sólo si quieres una partida más difícil. En la preparación, entrégalas al jugador inicial. Cada vez que un jugador gaste un punto de movimiento, debe entregar una ficha al siguiente jugador. Una vez entregadas, las fichas no se pueden recuperar. Si no te quedan fichas de movimiento, debes terminar tu turno.

AMENAZAS

Cuando un salmón es devorado por un Águila, Oso o Garza, si era una pareja se voltea para mostrar la cara con un único salmón. Si era un único salmón, devuelve la ficha a la caja.

ÁGUILAS

Las Águilas se comen un salmón cuando una ficha termina su salto en su loseta o entra en la misma nadando. Si se salta la loseta por encima, sin caer en ella, el Águila no se come al salmón. Cuando un Águila se come un salmón, voltea su loseta (*la loseta pasa a ser una loseta sin obstáculos*).

OSOS

Los Osos se comen un salmón cuando una ficha salta sobre, desde o hasta su loseta. Si se llega o se pasa nadando por la loseta, el Oso no se come al salmón. Los Osos, a diferencia de las Águilas, no se retiran del juego una vez han comido.

En el ejemplo, si el jugador verde salta de la loseta en la que está a la del otro Oso, perdería la pareja de Salmones, un Salmón por cada Oso. En cambio, si pasa nadando por la loseta del Águila, perdería sólo un Salmón, dando la vuelta a su ficha y a la loseta del Águila. Los Osos no se comerían ningún salmón, ya que los salmones van nadando (no saltan).



GARZAS AZULES

Al final de tu turno, pierdes un salmón de una de las fichas de salmón que tengas aquí, sin importar cuántas fichas tengas o si hay fichas de otros jugadores. Las Garzas tampoco se retiran del juego una vez han comido y se activan al final de cada turno.

Al final del turno del jugador verde, éste pierde un salmón, pudiendo escoger de cuál de sus fichas perderlo. Los demás jugadores no pierden nada. Si fuese el final de turno del jugador amarillo, éste perdería un salmón de cada ficha, pues están en losetas de Garza diferentes.



FINAL DE PARTIDA

Cuando se vayan a colocar las últimas dos losetas de río, éstas deben colocarse a los lados, para poner las de Desove en el centro, al final del río, como muestra el ejemplo a pie de página.

Cuando una ficha llegue a la primera loseta de Desove debe detenerse y ya no podrán gastarse puntos de movimiento con esa ficha. Al final de cada ronda se sigue eliminando la fila inferior del río, pero no se colocan nuevas losetas. En lugar de eso se mueven todas las fichas en el lago del Desove a la casilla siguiente.

IMPORTANTE: En estas casillas no hay máximo de fichas por casilla.

Cuando todos los salmones estén en las losetas de Desove o en la caja, se acaba la partida automáticamente y cada jugador recibe sus puntos:

- Por cada salmón **(que NO ficha de salmón)** que tenga, 1 punto.
- Por cada ficha de salmón que tenga, 1 punto por cada huevo que haya en la casilla de Desove donde se encuentra.

El jugador con mayor puntuación será el ganador.

En caso de empate ganará el que tenga más salmones. Si persiste el empate ganará quien tenga más fichas o en su defecto, quien tenga sus fichas más adelantadas.

En el ejemplo: El jugador amarillo obtiene 4 puntos por tener 4 salmones, 2 puntos extra con su ficha en la casilla con 2 huevos y 6 por sus dos fichas en la casilla con 3 huevos. En total 12 puntos.

El jugador Rojo ha conseguido 5 puntos por sus Salmones, 4 con la ficha en la casilla con 4 huevos, 3 puntos con la de la casilla con 3 huevos y 1 punto más con la otra ficha. Tiene 13 puntos.



El jugador verde gana 6 puntos por sus Salmones, más 5 por su ficha en la casilla con 5 huevos, 2 puntos por la de la casilla con 2 huevos y 1 punto por la restante. Tiene 14 puntos.

El jugador verde gana la partida.

Si el jugador rojo tuviese 1 punto más (por ejemplo, por haber llegado 1 turno antes con su última ficha), igualmente ganaría el verde, ya que tiene más salmones.



PARTIDAS A 2 JUGADORES

En partidas a 2 jugadores las losetas de Roca y una Garza no se usan y deben ser devueltas a la caja. La única diferencia con una partida a más jugadores es que el jugador inicial es el mismo durante toda la partida. Sin embargo, al final de cada ronda, l@s jugador@s se pasan la pila de losetas restantes tras haber colocado las 3 que le toquen.

Durante su primer turno de juego, el/la jugador/a inicial sólo dispone de 4 puntos de movimiento.

En caso de empate se siguen las normas habituales. Si el empate persiste, gana el jugador sin el marcador de jugador inicial.

VARIANTE: REMOLINO

La variante "Remolino" permite usar las losetas de Roca en una partida a 2 jugadores, con un pequeño cambio en las normas. También puedes usar esta variante en partidas de 3 a 5 jugadores.

Prepara la partida como si fuese de 3 a 5 jugadores (*sin retirar ninguna loseta*). Las losetas de Roca se consideran losetas de Remolino, y tienen el siguiente efecto: Cuando una ficha de salmón entra en dicha loseta nadando o cae saltando, debe detenerse y quien la controle ya no puede gastar más puntos de movimiento con esa ficha durante este turno. Si ello fuerza a el/la jugador/a a acabar su turno sin gastar los 5 puntos de movimiento, él/ella acaba su turno sin más.

Puedes usar las fichas de Remolino para tapar las Rocas, y así recordar el efecto del Remolino.

EXPANSIÓN "RÁPIDOS"

La expansión "Rápidos" introduce las losetas Rápidos, que tienen el siguiente efecto: Al nadar a esta loseta, la ficha es desplazada automáticamente 1 loseta en la dirección señalada por la loseta Rápidos (*este movimiento no gasta puntos de movimiento*). Si dicha loseta está llena, dicha ficha se mueve allí gratis en el próximo turno de su propietario.

En caso de que haya un Salto de Agua, el jugador **DEBERÁ** gastar 1 punto adicional obligatoriamente, si le quedan. En caso contrario, deberá hacerlo en su siguiente turno.

Si una ficha salta por encima de la loseta de Rápidos, ésta no le afecta.

Las losetas de Rápidos deben ser colocadas de tal forma que señalen a una loseta a la que una ficha de salmón pueda llegar legalmente (nunca pueden señalar hacia fuera del río ni siguiendo la corriente del río).

Las losetas de Rápidos pueden añadirse al juego o sustituir otras losetas. Recomendamos sustituir las losetas de Garza o Águila y 1 de Roca. Para una experiencia de juego más difícil, sustituir 6 losetas de Agua o 3 de Agua y 3 de Roca.

