

JUEGO DEL SALMÓN

El juego del salmón es un juego de mesa similar a la oca. El objetivo del juego es llegar desde la desembocadura del río a la cabecera, donde se encuentra el frezadero, lugar en el que los salmones se reproducen. Los jugadores actuarán como si fuesen salmones, que tendrán que superar las barreras que hay a lo largo del río, esquivar a los depredadores y las barreras que construyan los ingenieros, hacerse amigo de los ecologistas para eliminarlas y pasar por la zona de rápidos y pozas para ganar el juego. El primer jugador en llegar al frezadero ganará la partida.

El juego se desarrolla sobre un tablero con dados y fichas. Está diseñado para que lo jueguen de 2 a 6 personas. Todos los jugadores empiezan en la casilla de salida que se encuentra en la desembocadura del río. Para determinar el orden de juego, al inicio de la partida cada jugador lanza los dados y comenzará quien obtenga el número más alto.

Durante el juego, los jugadores avanzarán el número de casillas que indiquen los dados. Si caen en una **casilla de salmón**, deberán decir la frase “*De salmón en salmón, salto como un campeón*” y avanzar directamente a la siguiente casilla de salmón.

Barreras y pasos para peces

El juego empezará con un número determinado de barreras, que dependerá de la dificultad con la que se quiera jugar y el tiempo que se quiera invertir en el juego. Para que tenga efecto la casilla de barrera, esta deberá de tener colocada una ficha de barrera encima. En caso de que no esté, ya sea no se colocó al inicio del juego o porque fue eliminada por un ingeniero, no tendrá efecto. Si un jugador cae en una **barrera**, no podrá seguir avanzando a no ser que haya caído previamente en la casilla **de paso para peces**, que está justo delante de la barrera.

Las barreras se encuentran en las casillas número 8, 16, 25, 35, 43 y 52, teniendo **paso para peces** las barreras de las casillas número 16, 25 y 43.

Casillas especiales

Existen diferentes tipos de casillas que afectan a la supervivencia y movilidad del salmón y, por tanto, a los jugadores:

- **Pescador y nutria:** si un jugador cae en una de estas casillas, su salmón muere y deberá volver a la casilla de inicio. Corresponde a las casillas 10, 22 y 48 pescador; 37, 55 y 60 nutria.

- **Desagüe de vertidos contaminantes:** el jugador perderá dos turnos antes de poder volver a lanzar. Se encuentra en las casillas 29 y 57.
- **Ingeniero y ecologista:**
 - **El ingeniero** podrá colocar una barrera en cualquier casilla de las preasignadas (marcadas en negro en el tablero). Casillas 13, 21 y 38.
NOTA: las barreras solo podrán colocarse en aquellas casillas destinadas a ello, es decir, las ya nombradas en el segundo apartado de “barreras y pasos para peces”.
 - **El ecologista** podrá eliminar una de las barreras ya colocadas. Casillas número 6, 33 y 49.

Zonas de rápidos y pozas

La sucesión de rápidos y pozas del río también afectará al movimiento del jugador:

- **Rápidos:** permitirán al jugador tirar dos veces en su siguiente turno. Casillas 11, 20, 31, 40, 46 y 61.
- **Pozas:** harán que el jugador pierda un turno antes de volver a lanzar. Casillas número 12, 19, 30, 39, 47 y 62.

Modos de juego

Se empezará siempre con 3 barreras colocadas en el tablero en las distintas casillas. Su posición y la habilidad de saltar del salmón determinarán la dificultad del juego.

Modo fácil

El juego comienza con las barreras colocadas en las casillas 25, 35 y 42. Se podrán saltar las barreras que estén colocadas cayendo en la escala de peces (24 y 42) o eliminándolas con el ecologista. Sin embargo, también pondrán saltarse si se cae en la casilla del salmón que hay antes de la barrera, saltando al salmón que hay después.

Modo medio

Las presas se encuentran colocadas en las mismas casillas, pero en este caso solo se podrá pasar si el jugador cae en la casilla del paso para peces o la elimina con la del ecologista. No podrá saltarlo con la del salmón.

Modo difícil

Las presas se encuentran colocadas en las casillas 8, 16 y 25. Al igual que en la modalidad media, no se podrán saltar cayendo en la casilla del salmón.

Modo extremo

El juego se empieza con todas las barreras colocadas en todas las casillas.

CRÉDITOS DEL JUEGO

Ilustrado parcialmente: Guillermo Valeiras Miranda
gvaleiras@unav.es

Diseño: Alba Franco García

Creación: FreeFlowLab