

Hungry Shark



REGLAMENTO

“A la hora del almuerzo el pánico llega al fondo del océano. Los tiburones persiguen a todo pez que se mueva para darse un buen atracón y solo el pulpo policía puede pararles. Entre tanto descontrol, deberás ser el más rápido en contar los peces que logran escapar de acabar en la panza de estos tiburones hambrientos.”

Hungry shark es un juego de velocidad para toda la familia a partir de 6 años, compuesto por 54 cartas y una duración media de 10 minutos. Este alocado y divertido juego ofrece 3 modalidades de juego con nivel creciente de dificultad: Pezqueñines, Tiburón comilón y Burbujas marinas.



HUNGRY SHARK – EAN 8437018229024

Idea original y creado por: Eugeni Castaño

Copyright y derechos intelectuales: Atomo Games

Diseño gráfico e Ilustración: Ramses Bosque

Quedan prohibida toda reproducción de las imágenes.

1ª Edición. Córdoba 2018. Fabricado en AGR Priority - ESPAÑA

COMPONENTES

54 cartas con dos dorsos diferentes; Océano (36) y Gruta (18).

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de los jugadores es conseguir el mayor número de cartas posibles al acabar las **18 rondas**. Para conseguir estas cartas deberéis ser los primeros en contar correctamente el número de peces en cada ronda, en función del modo de juego.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Divide las cartas según la imagen del dorso, orientadas en un mismo sentido y agrupadas sobre la mesa en **3 mazos** (con 18 cartas por mazo). El mazo central solo contendrá las cartas con el dorso de Gruta, mientras que los mazos de ambos lados contendrán tan solo las cartas con el dorso de Océano.



Disposición de los mazos para iniciar una partida.

Cada mazo tiene 18 cartas.

MODALIDAD I: Pezqueñines (Nivel principiante)



¿CÓMO SE JUEGA?

Para empezar, el jugador más joven le dará la vuelta a la carta superior del mazo central (Dorso Gruta). A continuación, volteará la primera carta de los dos mazos laterales (Dorso Océano), asegurándose de que todos los jugadores las pueden ver al mismo tiempo. En este momento, los jugadores tendrán que contar el **número total de peces** que están presentes en las tres cartas (con independencia de su tipo y color). El primer jugador que diga en voz alta el número total de peces **se llevará las 3 cartas** como recompensa y las colocará delante suyo formando un mazo.

A continuación se repetirá esta misma mecánica hasta acabar las **18 rondas**, siendo en cada ronda un jugador diferente el encargado de voltear las cartas siguiendo el sentido de las agujas del reloj y colocando las cartas para que queden enfrente de él.

Cada jugador **solo puede decir un número de peces** en cada ronda. Si un jugador dice en voz alta un número equivocado, perderá una de las cartas de su mazo (si lo tiene), que pasará al mazo del jugador que haya ganado esa ronda. Si todos los jugadores dicen un número erróneo, las 3 cartas de esa ronda quedarán fuera sin sumarse en el mazo de ningún jugador.

Los jugadores tienen que prestar especial atención a **los tiburones y pulpos de las cartas**, ya que **no cuentan** en esta modalidad de juego, pero pueden ser confundidos como otro tipo de pez por más de un jugador.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando se juega la última ronda, siendo el ganador aquél que haya conseguido **do más cartas** en el total de la partida.

Nota: En caso de empate, el ganador será el jugador que **sume el mayor número de peces** en las cartas de su mazo. Si persistiera el empate, los jugadores jugarían un nuevo turno para conocer el ganador del juego / los jugadores jugarían una nueva partida.



MODALIDAD 2: Tiburón comilón (Nivel intermedio)



En el segundo nivel de desafío, el objetivo del juego y el sistema de puntuación siguen siendo el mismo que en el de “Pezqueñines” (Nivel Principiante) pero incorporando los tiburones y los pulpos para ponernos las cosas más difíciles. Ahora los jugadores **deben contar el número de peces que no son devorados** por los hambrientos tiburones.



TIBURONES

Los tiburones se comerán cualquier pez que esté delante suyo (pero ninguno de los que están detrás), siempre que no estén vigilados por un pulpo o escondidos detrás de otros tiburones o pulpos.



PULPOS

Los pulpos vigilan que nadie se coma a los peces protegiendo a todos los que se encuentren frente a ellos, siempre que no estén tras otro pulpo o un tiburón. Por desgracia, aunque tienen muchas patas, solo cuentan con dos ojos por lo que no pueden proteger a ningún pez que esté detrás suyo.

EJEMPLOS



¡La respuesta acertada es 0!



¡La respuesta acertada es 5!



¡La respuesta acertada es 5!

El tiburón se come los 6 peces, ya que el pulpo es incapaz de protegerlos (los peces se encuentran fuera de su campo de visión).

El tiburón se come un solo pez (es el único que puede ver y además los otros cinco están protegidos por la vigilancia del pulpo).

El tiburón de la izquierda se come un pez, el tiburón de la derecha no se come ninguno ya que están protegidos por el pulpo.

MODALIDAD 3: Burbujas marinas (Nivel avanzado)



En el nivel final, aparte de tener en cuenta los tiburones y los pulpos, los jugadores también deberán prestar atención a la burbuja que está situada en la **esquina superior izquierda** de cada carta del mazo central (Dorso Gruta).

Esta burbuja indica los tipos de peces que debemos contar de entre todos los que son capaces de escaparse de los hambrientos tiburones. Los jugadores deben identificar los peces que no se come el tiburón considerando la información de la burbuja:



Si aparece un pez, se debe decir el número total de peces **del tipo indicado** en la burbuja que no se come el/los tiburón/es.



Con un pez tachado, se debe decir el número total de peces que no se come el/los tiburones **sin contar los peces indicados** en la burbuja.



Si aparece un “+”: De todos los peces restantes (aquellos que no han sido devorados por los tiburones) los jugadores tendrán que nombrar **el color MÁS numeroso**. En caso de empate entre colores, nombrando uno de los colores será suficiente.



Con un “-“: De todos los peces restantes (aquellos que no han sido devorados por los tiburones) los jugadores tendrán que nombrar el **color MENOS numeroso**. En caso de empate, nombrando uno de los colores será suficiente.



Cuando aparece este símbolo, hay que indicar el **total de peces de cualquier color** que no han sido devorados por los hambrientos tiburones.

EJEMPLO



6



4

Viendo la imagen, si la X la sustituyéramos por los distintos iconos, los resultados correctos serían los siguientes:



Amarillo



1



3



Naranja



3



2



5

Hungry Shark



RULEBOOK

“It’s lunch time and panic spreads through the ocean. Sharks prey on every single fish that swims the sea and only the octopus cop can stop them. All through this frenzy you will have to be fast enough to escape before ending up in a hungry shark’s belly.”

“Hungry Shark is a family game for ages +6 with an average game time of 10 minutes. This mad and fun game has three different game styles: “childfish”, “gluttonous shark” and “sea bubbles.”

HUNGRY SHARK – EAN 8437018229024

Inception: Eugeni Castaño

Copyright / All rights reserved to: Atomo Games

Design & Illustration: Ramses

Reproduction is forbidden unless authorized.

1st Edition, Córdoba 2018. Made in AGR Priority - SPAIN

COMPONENTES

In this box you will find **54** game cards with two different backs: Ocean (36 cards) and Grotto (18 cards).

GAME OBJECTIVE

Players aim to obtain as much cards as they can within **18 game rounds**. In order to get cards, each player must be the first to accurately count how many fish there are in the board

GAME PREPARATION

Divide the cards by their back into **three decks** (18 cards in each one). The central deck will contain the cards with grotto backs while the decks on both sides will have ocean backs only.



*Initial Setup.
Each deck has 18 cards.*

GAME STYLE 1: Childfish (Beginners)



¿CÓMO SE JUEGA?

The youngest player opens the game by drawing the first card in the central deck (bubbles in marine background, white back) and turns it face up. After that, the same player will put the first card in both side decks face up (marine background with blue back), making sure that the rest of the players are able to see the cards from the very beginning. In that moment, players will have to **count the number of fish** that appear in all three cards (no matter their type or color). The first player to accurately declare the total number of fish will pick all **three cards up** as a reward and keep them into a separate deck in front of him/her.

This game style develops in 18 rounds. The opening player will change in each round clockwise, putting the drawn cards in front of him/her.

Once a player has declared a number, **it is not possible to change it**. If the player declares an incorrect number, he will lose one of the cards in his/her pile (if there are any). The lost cards will be collected by the winner of the round. If all players fail to say the correct number, the three cards in the board are discarded.

Players have to be careful about sharks and octopuses cards, as long as **they do not count** for this game style. They can be taken as fish by distracted players!

END OF THE GAME

The game ends in the 18th game round. Player to have the greater number of cards in his/her pile wins the game.

If the game is drawn, the winner is the player with more fish in his/her cards.



GAME STYLE 2: Gluttonous shark (Intermediate)



In the second game style the aim of the game and the scoring system remain the same as in “childfish” (beginner level), but sharks and octopuses make their appearance in the game to make things much more complicated. Now the players have to account for **the fish that are NOT devoured** by the hungry sharks.



SHARKS

Sharks will eat every single fish they are facing, as long as they are not watched by octopuses (or remain hidden behind other sharks or octopuses). Fishes behind the sharks remain safe!



OCTOPUSES

Octopuses are on watch to prevent any fish from being devoured. Every fish staying in an octopus' sight is safe, unless they are behind another octopus or a shark. Unfortunately, no matter how many legs they have, octopuses only have two eyes and cannot protect fish staying behind them.

EXAMPLES



The right answer is 0!



The shark eats 6 fish, because the octopus is unable to protect them (the fish remain out of the octopus' sight).



The right answer is 5!



The shark eats one fish only! (it is the only one he can see, the other ones are safe behind him and protected by the octopus).



The right answer is 5!



The shark on the left eats one fish, while the other one on the right does not eat anyone (every fish on his sight are protected by the octopus).

GAME STYLE 3: Sea Bubbles (Advanced level)



In the final game level players have to take into account not only sharks and octopuses, but also the **bubble on the top left** of some cards. (Grotto back)

These cards will be always in the central deck of the board game. (Grotto back) This bubble shows the type of fish that should be accounted for. Players must identify the fish that the sharks cannot eat.



“Bubble fish”: The bubble shows a specific kind of fish. Players must say the **number of that kind of fishes** that are not devoured by sharks.



“Forbidden bubble fish”: Players must account for the fish that are not devoured by sharks, **with the exception of those** showed in the bubble.



“+” Players must account for **the most numerous group** of surviving fish and say their color. If there are two groups with the same numbers, saying one of their colors will be enough.



“-“ Players must account for the **least numerous group** of surviving fish and say their color. If there are two groups of fish with the same numbers, saying one of their colors will be enough.



“Multicolor”: Players account for the total number of fish that are not devoured, **no matter their color**.

EXAMPLE



6



4

Looking at the image, if the X were replaced by the different icons, the correct results would be the following:



Yellow



1



3



Orange



3



2



5