Desarrollado por Un juego diseñador po



TENIDO: 96 CART

## ¿ESTO QUÉ ES?

Happy Salmon es físico, vertiginoso v RUIDOSO. Así pues, despejad un sitio, deshaceos de las sillas y, si vuestro ritmo cardíaco se pone a más de 120 latidos por minuto, es probable que lo estéis haciendo bien.

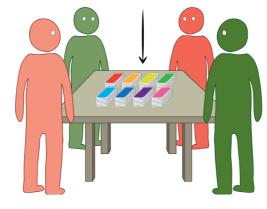


## **OBJETIVO**

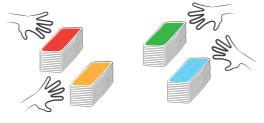
Ser el primer jugador que descarta todas sus cartas.

## **PREPARACIÓN**

Colocaos alrededor de la mesa: os recomendamos que estéis de pie en lugar de sentados y que uséis una mesa lo bastante pequeña como para que todos podáis chocaros los cinco unos a otros. A continuación, separad las cartas por color de manera que tengáis ocho mazos de cartas.



Tras esto, cada jugador escoge un color de mazo y toma todas las cartas de ese color, con lo que cada uno debería tener un mazo personal compuesto de 12 cartas.



Cada jugador baraja su mazo personal y se lo queda en la mano con las cartas bocabajo.



Por último, las cartas que no haya escogido nadie se devuelven a la caja del juego, ya que no se van a necesitar.

## **CÓMO SE JUEGA**

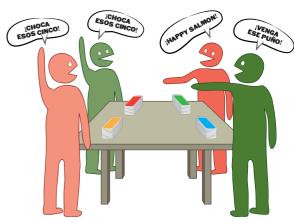
Al empezar la partida, todos los jugadores le dan la vuelta a su mazo personal de manera que solo se vea 1 carta. El objetivo de cada jugador



es descartar su carta visible lo más rápido posible: para ello, debe encontrar a otro jugador cuya carta visible coincida con la suya y, a continuación, los dos hacen esa acción juntos. Explicaremos detalladamente las acciones más adelante.

Para encontrar a un jugador que tenga la misma carta que él, cada jugador grita a los demás jugadores la frase que se muestra en su carta y debe estar al tanto de que alguien grite la misma frase. Cuando encuentre a un jugador con el que coincida, ambos jugadores hacen la acción juntos; descartan sus cartas sobre la mesa, en el suelo o en cualquier otro lugar donde puedan perderlas de vista con rapidez; y pasan a buscar a otro jugador que coincida con su siguiente carta.

¡No hay turnos!: todos los jugadores gritan y buscan a los jugadores con quienes coincidan al mismo tiempo.



¡El primer jugador que descarte las 12 cartas de su mano gana la partida!



## **ACCIONES** —



Todos los jugadores tienen el mismo mazo personal de 12 cartas, en el que hay tres copias de cada acción:



#### **CHOCA ESOS CINCO -**



Golpea con la palma de tu mano la palma de la mano de tu pareja.

#### Cómo llamar la atención:

Pon una mano arriba al mismo tiempo que gritas «¡Choca esos cinco!».



### **VENGA ESE PUÑO**

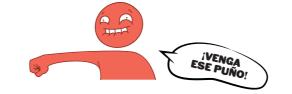


Cierra el puño y golpea con tus nudillos superiores los nudillos superiores de tu pareja.



#### Cómo llamar la atención:

Extiende el puño al mismo tiempo que gritas «¡Venga ese puño!».



#### **HAPPY SALMON**



Golpea el antebrazo de tu pareja al menos dos veces al mismo tiempo que ella golpea tu antebrazo.



#### Cómo llamar la atención:

Menea la mano al mismo tiempo que gritas «¡Happy salmon!».



#### **CAMBIO DE SITIO** -



Intercambia con tu pareja vuestros sitios en la mesa y llevaos con vosotros vuestro mazo personal.

#### Cómo llamar la atención:

Levanta un dedo y hazlo girar al mismo tiempo que gritas «¡Cambio de sitio!».



# ¿NO ENCUENTRAS PAREJA?

Si tienes problemas para encontrar a un jugador con tu misma carta, puedes colocar esa carta en la parte

inferior de tu mazo para que una carta nueva quede a la vista. Al final seguirás teniendo que encontrar una carta que coincida con ella, pero de momento puedes pasar a tu siguiente carta con la esperanza de encontrar a un jugador que también la tenga.

## **CÓMO SE GANA**

¡Hay que ser el primer jugador que descarte todas sus cartas!

## VERSIÓN PARA TRES JUGADORES

Durante la preparación, cada jugador retira de su mazo personal todas las cartas «Venga ese puño» y las devuelve a la caja del juego, ya que no se van a necesitar.

A continuación, a cada jugador se le da 1 carta «Choca esos cinco», 1 «Cambio de sitio» y 1 «Happy salmon» de un mazo que no se esté usando, de manera que ahora todos tendrán

4 cartas de esas tres acciones. No hay ningún problema en que los jugadores no tengan todas sus cartas del mismo color.

Tras esto, la partida se juega normalmente.

## VERSIÓN SILENCIOSA

Ideal en bares abarrotados, bibliotecas y otros lugares de los que echaron a nuestros probadores de juegos.



Por lo general, gritar tu acción al resto de jugadores es una forma realmente buena de encontrar parejas con rapidez y ganar; sin embargo, en esta versión, los jugadores deben permanecer en completo silencio mientras juegan y tienen que imaginarse otras formas de encontrar a sus parejas.