Fish & Katz

Los simpáticos vendedores de Jagalchi, el famoso mercado de pescado coreano, tienen tanto trabajo que a veces necesitan descansar un poquito. Y mientras ellos se echan la siesta, sus fieles gatos se ponen zarpas a la obra para dirigir la pescadería.

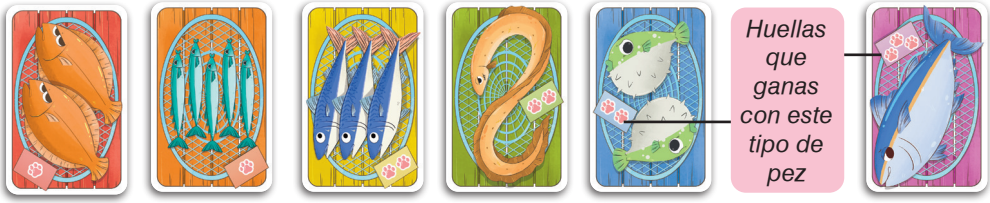
Pero por mucho que estos gatos quieran a sus dueños, un pez es un pez.

¿Qué podría salir mal?

tutorial en vídeo

CONTENIDO

50 cartas de Pez



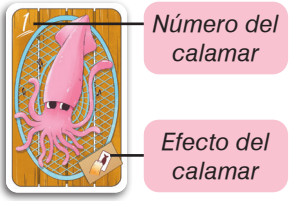
10x rojas (Lenguados)
10x naranjas (Papardas)

8x amarillas (Salmones)
8x verdes (Anguilas)
8x azules (Peces globo)

6x violetas (Atunes)

6 dediles de zarpa de gato

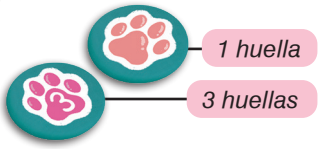
4 cartas de Expansión



4x marrones (Calamares)

6 cartas de Resumen

20 fichas de Huella



¡Antes de la primera partida!

Pega las pegatinas en las fichas. ¡Los dos lados de cada ficha deben tener la misma ilustración!

PREPARACIÓN

Reparte 1 **carta de Resumen** a cada jugador. Guarda en la caja las cartas de Resumen que no se vayan a utilizar.

Para la primera partida, guarda en la caja las 4 **cartas de Calamar**. La expansión se puede añadir a la partida en cualquier momento, al empezar una ronda nueva.

Baraja todas las **cartas de Pez** y déjalas bocabajo, formando un mazo de robo.

Roba **tantas cartas como jugadores haya en la partida +1** y déjalas bocarriba al lado del mazo de robo, bien separadas y formando una fila.

Deja las **fichas de Huella** al lado del mazo de robo.

Ejemplo: en una partida de 3 jugadores, la fila está compuesta por 4 cartas.

Cada jugador se pone 1 **dedil de zarpa de gato** en el dedo índice.

CÓMO SE JUEGA

Todos debéis gritar a la vez: «¡Una, dos y tres!». A la de tres, cada jugador tiene que tocar con su zarpa de gato una de las cartas de la fila **Simultáneamente***.

- Si eres el **único jugador** que ha tocado una carta concreta, te la quedas y la dejas bocarriba en tu pila de puntuación.
- Si **varios jugadores tocan la misma carta**, nadie recibe dicha carta, que **se deja en la pila de descartes**.

***Simultáneamente** = Todos realizáis una acción **al mismo tiempo**. Por lo tanto, debes decidir qué carta vas a tocar antes incluso de que empecéis a contar hasta tres. ¡Está prohibido cambiar de opinión después de que la cuenta haya terminado, cuando los demás hayan empezado a mover las zarpas hacia una carta concreta!*

Después de cada ronda, comprobad si algún jugador ha conseguido **2 tipos de peces distintos, con al menos 3 cartas de cada tipo:**

- Si es así, pasad a **Puntuación y final de la partida.**
- Si no es así, **descartad la carta** de la fila que esté más cerca de la pila de descartes, **reponed la fila de cartas** y **seguid jugando.**

Nota: si el mazo de robo se agota, baraja la pila de descartes para formar otro.

PUNTUACIÓN Y FINAL DE LA PARTIDA

Cada jugador obtiene **fichas de Huella por cada conjunto de peces** de su pila de puntuación. **3 o más** cartas del mismo tipo de pez se consideran un conjunto.

Las fichas de Huella que se muestran en las cartas se obtienen **una sola vez por conjunto** (¡no por cada carta!).

Nota: ¡Cada tipo de pez solo se puntúa una vez, aunque tengas 6 cartas del mismo tipo!

La partida termina cuando alguien obtenga **6 o más Huellas**. ¡Quien tenga más Huellas gana la partida! En caso de empate, la victoria se comparte.

Si nadie ha obtenido 6 Huellas...

PREPARAR UNA NUEVA RONDA

1. **Descartad todas las cartas de Pez** de vuestras pilas de puntuación, tanto si ya han puntuado como si no. Solo podéis quedaros las fichas de Huella que tengáis.
2. Baraja todas las cartas para formar un nuevo mazo de robo. Despliega una fila de cartas nueva y seguid jugando.

EXPANSIÓN CALAMARES

¡Para una partida más interactiva!

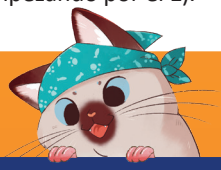
1. Mezcla las 4 **cartas de Calamar** con el mazo de robo.
2. Si tocas con éxito una carta de Calamar, espera a que se hayan recogido todas las cartas de Pez. Luego, **roba 1 carta de Pez a tu elección** de la pila de puntuación de cualquier rival (si es posible) y añádela a la tuya. Después, la carta de Calamar se descarta.

Nota: si varios jugadores tocan una carta de Calamar al mismo tiempo, si varios jugadores consiguen tocar con éxito una carta de Calamar en la misma ronda, el robo se lleva a cabo siguiendo el orden de los números de las cartas de Calamar (empezando por el 1).

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Las reglas son idénticas salvo por las siguientes modificaciones:

1. Antes de barajar las cartas (durante la preparación y después de **cada** fase de puntuación), cada uno roba 1 carta del mazo de robo. Si es una carta de Pez de 1 o 3 Huellas, se descarta y se vuelve a robar hasta que salga una carta de 2 Huellas.
2. Estas cartas se dejan **bocabajo** en la pila de puntuación. Durante la fase de puntuación, puedes **revelar** cartas bocabajo y añadirlas a tu puntuación. Si no son suficientes para alcanzar el mínimo de 3 cartas del mismo tipo, puedes mantenerlas bocabajo y revelarlas más tarde; son las únicas cartas que se pueden conservar entre ronda y ronda.



¡Nos encanta el planeta!

Con cada juego vendido, hacemos una donación para plantar árboles:

TREES FOR THE FUTURE

www.trees.org

Las fichas de este juego son de plástico 100 % reciclado:

NACHHALTIG RE-PLASTIC® 100% RECYCELT

CRÉDITOS

Diseño: Benjamin Leung
Ilustraciones: Hami
Diseño gráfico: Marina Fahrenbach, Rayoung Kwon, Anne Wisser
Maquetación y edición: Sabine Machaczek
Gestión de proyectos: Thomas H. Jeong
Producción: Heiko Eller-Bilz
Traducción: Carlos Loscertales
Revisión: Marina Temprano
Gracias a: Smoox Chen y T.B.D., Roland Goslar, Michael Kränzle, Jense Shin y a todos nuestros amigos y probadores del juego.

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH. FISH & KATZ, el logotipo de HeidelBÄR Games y HeidelBÄR Games son TM de HeidelBÄR Games GmbH. RE-Plastic® es TM de Fa. Wissner GmbH. Productor: HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897, Miltenberg, ALEMANIA.
Fabricado en República Checa.
Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Los componentes pueden variar con respecto a los mostrados.
PRODUCTO NO INDICADO PARA NIÑOS DE 5 AÑOS O MENOS. Guarde esta información como referencia.

HEIDELBÄR GAMES

WWW.HEIDELBEAR.COM

UBO Homosapiens Lab 山頂洞人實驗室 JIUGA