



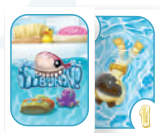
¡Tiburón!

UN JUEGO DE DAVE CHALKER



Tu y los demás juguetes pensaron que estaban solos en la tina... pero ese familiar chirrido solo puede significar una cosa: ¡tiburón de hule! ¡Es hora de ponerse a nadar para que no te muerdan! Recuerda: no tienes que nadar más rápido que el tiburón, ¡tienes que ser más rápido que tus amigos!

COMPONENTES



**42 Cartas
de nadador**



1 Tiburón



**6 Figuras
de acción**

PREPARACIÓN

Cada jugador toma una figura de acción y todas las cartas que sean del mismo color que la figura.

Para una partida de 5 jugadores, devuelve a la caja la carta del número 7 de la mano de cada jugador, no se usará en el juego.

Para partidas de 4 jugadores, devuelve a la caja las cartas del 6 y 7 de la mano de cada jugador, no se usarán en el juego.

Toma las figuras de acción de todos los jugadores y colócalas de manera aleatoria en una línea en el centro de la mesa, acostadas como si estuvieran nadando en la misma dirección. Coloca el tiburón al final de la línea, justo atrás de los pies de la última figura de acción.



¡Ahora estás listo para jugar! Asegúrate de no olvidar la excepción para la primera ronda durante la fase ¡A morder!

CÓMO JUGAR

El juego se lleva a cabo en tres fases:

Escoger Cartas, Mover Figuras de Acción y ¡A Morder!

ESCOGER CARTAS

Para empezar la ronda, cada jugador escoge una carta de su mano y la coloca bocabajo delante suyo. Asegúrate de separar la carta que vas a jugar de las que ya jugaste en rondas anteriores.

Una vez que todos los jugadores hayan elegido su carta, se dan vuelta todas las cartas.

MOVER FIGURAS DE ACCIÓN

(A) Primero, todos los jugadores comparan las cartas. Cualquier jugador que haya jugado el mismo número que el de otro jugador no mueve su figura de acción.

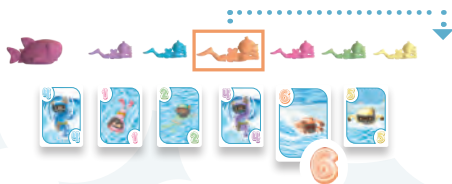
(B) Luego, el jugador que haya jugado el número más bajo y que no esté empatado, mueve su figura de acción al inicio de la fila. (C-E) A continuación, el jugador que haya jugado la siguiente carta más baja mueve su figura al inicio de la línea, y así sucesivamente hasta que todos los que no están empatados muevan su figura.



D



E



F



¡A MORDER!

Nota: la fase ¡A Morder! se salta durante la primera ronda del juego.

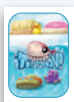
(F) Luego de que todos los jugadores muevan su figura (menos los empatados), la figura de acción que esté al final de la línea será mordida por el tiburón. El jugador de dicha figura le saca una de las extremidades (un brazo completo o pierna) y mueve su figura al inicio de la línea. Luego el jugador devuelve a su mano todas sus cartas que estén sobre la mesa. Cuando una figura de acción pierde todas sus extremidades, el tiburón lo devora y lo elimina del juego.

Cualquier jugador que tenga solo una carta en su mano, toma devuelta todas sus cartas que estén sobre la mesa. (Esto quiere decir que nunca podrás jugar la última carta de tu mano). De lo contrario, las cartas jugadas se mantienen delante del jugador en el orden que se hayan jugado. De esta manera, los otros jugadores podrán ver qué números ya fueron jugados.

CARTAS JUGADAS



CARTAS EN JUEGO



CARTAS NO JUGADAS

La siguiente ronda empieza con la fase de **Escoger Cartas**.

EJEMPLO DE JUEGO Y MOVIMIENTO DE FIGURA DE ACCIÓN

Juan, Ana, María y José tienen sus figuras en el siguiente orden al inicio de la ronda:



JUAN



ANA



MARÍA



JOSÉ



Juan escoge jugar su carta “4”,
Ana escoge jugar su carta “1”,
María escoge jugar su carta “4”
y José escoge jugar su carta “5”.

Una vez que escogen sus cartas, las dan vuelta. Ya que Ana jugó la carta más baja y no está empatada, mueve su figura al inicio de la línea. Luego, como José jugó la siguiente carta más baja, mueve su figura al inicio. Ya que José y María están empatados, no mueven sus figuras.



JUAN



MARÍA



ANA



JOSÉ



Puesto que Juan quedó al final de la línea tras moverse, el tiburón muerde su figura. Le saca una de las extremidades, coloca la figura al inicio de la línea y devuelve a su mano todas las cartas jugadas.



MARÍA



ANA



JOSÉ



JUAN



Como a José le queda solo una carta, también devuelve a su mano todas las cartas jugadas. Los demás jugadores mantienen sus cartas jugadas sobre la mesa. La siguiente ronda comienza con todos los jugadores escogiendo cartas.

FIN DEL JUEGO

Repite estas fases hasta que queden solo dos figuras en juego. Una vez que pase esto, el tiburón devora la figura de acción que esté al final de la línea, independiente de cuántas extremidades le queden a la figura. ¡El jugador cuya figura esté al inicio de la línea escapa del tiburón y gana la partida!

VARIANTES

Partidas de 3 jugadores

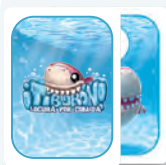
Para partidas de 3 jugadores, la preparación del juego es igual al de una partida para 4 jugadores. El jugador autómeta también recibe su mano de cartas, forma un mazo y durante la fase de **Escoger Cartas**, juega la carta superior de dicho mazo. Cuando deba llevar devuelta las cartas a su mano, producto de que el tiburón lo muerda o tenga solo una carta en su mano, baraja sus cartas y forma de nuevo el mazo. Para las demás fases juega como de costumbre para una partida de 4 jugadores.

Partidas de 2 jugadores

Cada jugador juega con dos figuras de acción. Escogen cartas de cada color correspondiente. La única diferencia es que en cuanto una figura de acción es eliminada del juego, el jugador de dicha figura pierde.

Juego de memoria

El juego se lleva a cabo como se describe anteriormente, pero en vez de mantener las cartas jugadas reveladas, durante la fase **¡A Morder!**, todas las cartas jugadas se mantienen bocabajo.



6 Cartas de
tiburón



6 Fichas
de Jabón

PREPARACIÓN PARA JUGAR COMO TIBURÓN:

Escoge un jugador para tomar el lugar del tiburón, entrégale las cartas de Tiburón. El jugador recibe 1 ficha de Jabón por cada nadador que haya en la partida.

Prepara el juego como de costumbre, incluyendo que el tiburón no muerda en la primera ronda.

CÓMO JUGAR

El juego sigue siendo el mismo para los nadadores. El jugador Tiburón juega 1 carta de Tiburón de su mano durante la fase de **Escoger Carta** y la revela al mismo tiempo que los nadadores.

Luego de que todos los nadadores se muevan, el Tiburón muerde a quien esté al final de la línea y le saca la extremidad que indique la carta jugada:



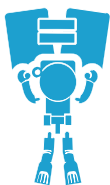
Pierna Derecha, Pierna Izquierda, Brazo Derecho o Brazo Izquierdo: En el caso de que el nadador tenga la extremidad indicada por la

carta, se elimina, el nadador se coloca al inicio de la línea y se lleva todas sus cartas jugadas. Si el nadador no tiene la extremidad indicada, se cuenta como mordida fallida.



Agotamiento: en el caso de que haya empates en esta ronda, los nadadores con cartas empatadas, las descartan por

el resto de la partida. De lo contrario, el tiburón se agota, lo que cuenta como mordida fallida.



Cualquier extremidad: en el caso de que haya un empate, la figura del jugador que esté al final de la línea pierde una extremidad, luego se mueve

al inicio de la línea y toma todas sus cartas jugadas. De lo contrario, cuenta como Mordida Fallida.

Al igual que los nadadores, si el tiburón llega a tener una sola carta en su mano, deberá llevar todas sus cartas jugadas devuelta a su mano.

MORDIDA FALLIDA

Como resultado de una Mordida Fallida, el Tiburón pierde 1 ficha de Jabón y toma devuelta todas sus cartas jugadas. El nadador que esté al final de la línea no pierde ninguna extremidad, no se mueve, ni recoge sus cartas.

FIN DEL JUEGO

Si el Tiburón pierde su última ficha de Jabón, el juego termina. El nadador con más extremidades gana. En el caso de un empate, el nadador con más extremidades que esté más cerca del inicio de la línea gana.

En el caso de que solo llegue a haber un nadador contra el tiburón, el juego termina y el tiburón gana.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Dave Chalker

Desarrollo del juego: Chris Burton,
Maggie Clayton, Chris Kirkman,
Matthew Kroll

Arte: Si'yann

Figuras: Chad Hoverter

Diseño gráfico: Anahi Anchondo

Dirección creativa: SaRae Henderson

Edición: Matt Bender

Redactor jefe: Christopher Badell

Traducción al español: Priscilla Flores



Get Bit! © 2023 Flat River Group, LLC

Para mayor información sobre este y otros grandes juegos visita www.GreaterThanGames.com.

En caso de cualquier consulta o reemplazo de piezas, escribe al correo comunicacion@asmodee.es