



De 8 à 99 años



2 - 4 jugadores



20 min

Contenido: 104 cartas (64 peces, 22 corales, 8 tiburones, 10 pulpos) y 4 fichas «pez».

Objetivo del juego: Tener la mayor cantidad posible de peces de su color.

Preparación del juego:

Cada jugador recibe una ficha «pez» que le indica su color. La mira en secreto y la coloca boca abajo frente a él. (Podrá mirarla en cualquier momento de la partida).

Luego, cada jugador recibe una carta «coral» que coloca frente a él, con la cara «coral» hacia arriba, que servirá de punto de partida para su banco de peces.

El resto de las cartas se baraja y se coloca en cuatro pilas, aproximadamente del mismo tamaño, con la cara de espinas de pescado hacia arriba. Se descubre la primera carta de cada una de las pilas y se colocan delante.

Desarrollo del juego:

Durante el juego, cada jugador formará un banco de peces frente a él. Al final de la partida, los peces de su color deberán ser mayoritarios.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven comienza.

Cada jugador, en su turno, debe:

- Elegir dos cartas entre las cuatro visibles de las pilas;
- Colocar **una en su banco de peces y otra en el banco de peces de un adversario**;
- Después, le da la vuelta a dos cartas de las pilas, de modo que siempre haya cuatro visibles.

Colocación de una carta:

Las cartas se colocan de modo que estén adyacentes (no en diagonal) a una o varias cartas, según las siguientes reglas:

- Los corales
Las cartas «coral» pueden colocarse **junto a cualquier otra carta**, y junto a una carta «coral» se puede colocar cualquier carta «pez».
- Un pez
Una carta «pez» puede colocarse junto a otra carta «pez», **a condición de que ambas tengan al menos un criterio en común** (el color del pez, el color del fondo marino o ambos).

- Los tiburones

Las cartas «tiburón» se colocan **encima de las cartas «pez»**. Los tiburones se comen a los peces y los eliminan del juego. Las cartas «tiburón» se colocan **siempre en los bancos de peces de los adversarios**.

Nota 1: Junto a un tiburón se pueden colocar cartas «pez» o cartas «coral».

Nota 2: Si en la pila aparecen cuatro tiburones, se retira una de las cartas y se le da la vuelta a la siguiente carta de la pila correspondiente.

- Los pulpos:

Cuando aparece una carta «pulpo» en la pila, **se entrega automáticamente al jugador que tenga más cartas «coral» en su banco de peces, quien la coloca encima de una de sus cartas «coral»**. Si varios jugadores tienen el mismo número de cartas «coral», la carta «pulpo» se retira. A continuación, se le da la vuelta a la carta siguiente de la pila correspondiente. Se pueden colocar cartas «pez» o «coral» junto a un pulpo.

- La maldición de los peces:

Cuando **tres cartas con un mismo fondo** se siguen, horizontal o verticalmente, la maldición azota a los peces, que son sacrificados, y **se le da la vuelta a las tres cartas, dejando la cara de espinas de pescado hacia arriba**.

Atención: en adelante, solo se podrán colocar cartas «coral» junto a las cartas «espinas de pescado».

Fin de la partida:

La partida termina cuando se acaban tres pilas de cartas.

Entonces, cada jugador cuenta sus puntos. Recibe:

- 1 punto por cada pez de su color presente en su banco, así como en los bancos de sus adversarios. (**Nota:** Se cuenta el número de peces: una carta con dos peces equivale a 2 puntos).
- 3 puntos si en su propio banco los peces de su propio color son mayoritarios.
- 1 punto por cada pulpo de su banco.
- 2 puntos para el jugador que tenga **más tiburones en su banco de peces**. (En caso de empate de tiburones, todos los jugadores involucrados ganan 2 puntos).

Quién gana:

El jugador que tenga más puntos gana la partida.

En caso de empate, gana el jugador que tenga más peces en su banco.