



CRAZY FISHING

En una estupenda mañana de verano, te diriges a tu rompeolas preferido, esperando disfrutar de un agradable y relajante día de pesca. Pero el sol apenas despunta por el horizonte y... ¡oh, no! ¿Cómo es posible? ¡Otros pescadores ya ocupan tu lugar favorito! Bueno, pues nada... sin manías, te ríes de los peces de colores, aceptas el reto y... ¡juras que vas superar a todos los demás!

Crazy Fishing es un juego para dos o más pescadores que compiten para atrapar el pez más grande de todo el mar.

COMPONENTES

- 27 cartas de pez (redondas)
- 10 cartas de pez fuera de serie (redondas)
- 36 cartas de caña
- 36 cartas de cebo
- 2 cartas de caña fuera de serie

OBJETIVO

Intenta pescar más peces y más grandes que los de los demás jugadores, para ser el jugador con más puntos cuando el mar se haya quedado sin peces. El valor de cada pez es igual a su tamaño (tal como se muestra en el anverso de la carta correspondiente), una cifra que también indica cuán difícil es atraparlo.

PREPARACIÓN

Nota: si vais a jugar una partida de dos jugadores, separad primero todas las cartas que muestren el símbolo  y devolvedlas a la caja.

En vuestras primeras partidas, dejad las cartas fuera de serie (peces y cañas) en la caja. Es recomendable usarlas solo cuando ya estéis familiarizados con el juego (v. «Fuera de serie» en la página 6).

Mezclad todas las cartas de pez, boca abajo, y amontonadlas desordenadamente en el centro de la mesa. A este montón de cartas lo llamaremos el mar. Separad las cartas de caña de las cartas de cebo y mezclad cada mazo por separado. Dejad ambos mazos al lado del mar.

Reparte **tres** cartas de caña y **tres** cartas de cebo a cada jugador. Estas cartas forman la mano inicial de cada jugador y estos deben mantenerlas ocultas a sus oponentes, hasta que llegue el momento de jugarlas.



El mar



Cartas de caña



Cartas de cebo

LAS CARTAS

Antes de empezar, veamos cuáles son los diferentes tipos de cartas que componen el juego:

CARTAS DE PEZ

De esto se trata: ¡de pescar peces! En el **anverso** de cada carta de pez se muestra un pez que puedes pescar, así como su tamaño (que, además, es su valor en puntos de victoria si consigues pescarlo). Al principio de la partida, en el mar hay 27 cartas de pez.

Pero nunca sabes a ciencia cierta qué pez hay en el anverso de cada carta. Por suerte, dispones de **ProPez 2020**, un dispositivo de la tecnología marina más *chupiguais* que te permite hacerte una idea aproximada del tamaño de los peces que se acercan a ti. Así, en el **reverso** de cada carta de pez tienes una pista acerca del pez que hay en el **anverso**. Normalmente, en el reverso se indica un intervalo de números (p. ej.: «2-4») y, en el anverso, el tamaño del pez se sitúa dentro de ese intervalo.

Sin embargo, hay veces en las que ni la tecnología más avanzada puede ayudarnos; en tales casos, el tamaño del pez es un completo misterio y en el reverso de la carta se muestra un signo de interrogación («?»).

Cartas de pez especiales

En el fondo del mar siempre hay sorpresas que podrías enganchar por error: unas botas viejas y sucias, perlas muy valiosas e, incluso, ¡algún que otro monstruo! (v. «Cartas de pez especiales» en la página 6).

CARTAS DE CAÑA

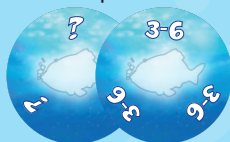
La valía de un pescador no se mide solo por su caña, pero lo cierto es que poco vas a pescar si no tienes una. En el juego hay 36 cartas de caña; en cada ronda jugarás una de estas cartas (como mínimo) para intentar pescar un buen pez (v. «Lanzar» en la pág. 3). Cada caña muestra un valor de velocidad y el jugador que, en cada ronda, juegue la caña más veloz será el que escoja en primer lugar.

Algunas cartas de caña muestran un . Se trata de «cañas de última generación» que se pueden combinar con otras cañas para aumentar su velocidad.

CARTAS DE CEBO

Los peces no van a morder cualquier viejo anzuelo herrumbroso; necesitas atraerlos con un poco de cebo. En el juego hay 36 cartas de cebo; en cada ronda jugarás una de estas cartas (como mínimo) para intentar pescar un buen pez. Cada carta de cebo muestra un valor, que determina el tamaño máximo de los peces que puedes pescar con ella (v. «Capturar» en la pág. 4). Como las cartas de caña, algunas cartas de cebo son de última generación y se pueden combinar con otras cartas de cebo para lograr un valor más alto.

Carta de pez- reverso



Carta de pez - anverso



Especial



Cartas pez fuera de serie



Cartas de caña



Cartas de cebo

¡A PESCAR! LANZA, CAPTURA Y RECOGE

Una partida de **Crazy Fishing** se juega durante varias rondas, cada una de las cuales se divide en tres fases: 1. **Lanzar**, 2. **Capturar** y 3. **Recoger**. Iréis jugando ronda tras ronda hasta que queden menos de seis cartas de pez en el mar (v. «Final de la partida» en la pág. 5).

1. LANZAR

En esta fase no hay turnos de ningún tipo; todos los jugadores juegan a la vez. En primer lugar, debes decidir qué capturas vas a intentar en esta ronda. Escoge una carta de caña y una carta de cebo de tu mano y sujétalas boca abajo frente a ti. Si juegas alguna carta de caña o de cebo de última generación, puedes jugar más de una de ese tipo, pero mantenlas todas juntas, bien apiladas, de modo que tus contrincantes no puedan saber cuántas cartas juegas. Todos los jugadores deberían jugar sus cartas simultáneamente.

En general, solo puedes jugar **una** carta de caña y una carta de cebo. Pero si juegas **una** caña de última generación, puedes jugar **cualquier cantidad** de cartas de caña adicionales y, así, sumar sus velocidades. Del mismo modo, si juegas una carta de cebo de última generación, puedes jugar **cualquier cantidad** de cartas de cebo adicionales y, así, sumar sus valores.

Consejo: por desgracia, no puedes jugar sin más un montón de cartas que no te interesan, para deshacerte de ellas. A veces, una carta de última generación es una buena oportunidad para sacarte de encima unas cuantas cartas de valores bajos que no te interesa mantener en la mano.

Cuando todo el mundo esté listo, voltead las cartas de modo que todos puedan verlas. El jugador con la **velocidad más alta** en sus cartas de caña será el primero en la siguiente fase («Capturar»), seguido por el jugador con la segunda velocidad más alta, y así sucesivamente. Si hay un empate a velocidad, comparad el valor de los cebos que usáis: el que tenga el valor más alto será el primero. Si sigue habiendo empate, cada uno revela una carta de caña del mazo y quien logre el valor más alto será el primero.

Ejemplo: Ernesto, Tomás y Elena están a punto para sus primeras capturas. Ernesto escoge dos cartas de caña y una carta de cebo. Tomás juega una de cada y Elena, una de caña y dos de cebo. Al voltear las cartas de caña, Ernesto muestra un «2+» y un «3», Tomás tiene un «4» y Elena ha jugado un «5». Como Ernesto y Elena tienen ambos una velocidad total de 5, comparan sus cebos: el «4» de Ernesto frente al «3+» y «3» de Elena; así pues, es Elena quien tiene el cebo más valioso y deshace el empate a su favor. En la fase de captura Elena jugará en primer lugar, seguida de Ernesto y luego de Tomás.

Ernesto



Tomás



Elena

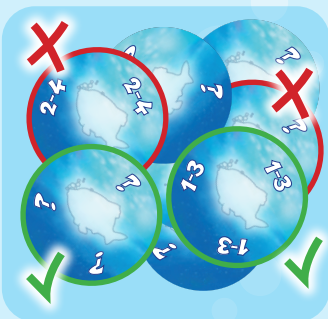


2. CAPTURAR

En esta fase, cada jugador, por turno, y siguiendo el orden que ha quedado determinado en la fase anterior («Lanzar»), intenta pescar los mejores peces.

En tu turno, debes escoger qué carta de pez vas a intentar capturar. Solo puedes escoger cartas que no queden solapadas por otras cartas, tal como se muestra en la imagen de al lado.

Nota: es posible, aunque poco probable, que en algún momento no haya ninguna carta de pez que se pueda capturar (porque todas tienen alguna otra carta que se solapa con ellas). En tal caso, volved a mezclar el mar, con los ojos cerrados, antes de escoger la carta a capturar.



¿Han picado?

Una vez escogida la carta de pez, voltéala de modo que todos puedan verla. A continuación, compara el valor de la carta o cartas de cebo que has jugado en la fase anterior con el tamaño del pez:

- **Si el valor de tu cebo es igual o superior, ¡has capturado el pez!** Deja la carta de pez delante de ti. Cuando captures más peces, añádelos a esta pila, de modo que los otros jugadores solo puedan ver la carta superior de tu pila (tú puedes mirar todas tus capturas en cualquier momento).
- **Si el valor de tu cebo es inferior, el pez se escapa.** Debes voltear de nuevo la carta de pez boca abajo y dejarla en la misma zona del mar en que estaba.

Ejemplo: en el turno de Tomás, este voltear un atractivo pez de tamaño 4. Su carta de cebo también es un «4», de modo que captura el pez y lo coloca frente a él. Si su cebo hubiera sido un «3», habría tenido que devolver el pez al mar.

Consejo: ¡no te olvides de tu ProPez 2020! El reverso de las cartas de pez os da una pista acerca de lo que podéis encontrar en el anverso. No tiene sentido intentar ir a por una carta «3-6» si tu cebo solo tiene valor 2, por ejemplo.

Tras completar tu turno (capturando un pez o devolviéndolo al mar), debes descartar todas las cartas de caña y de cebo que hayas jugado en esta ronda, dejándolas en sus correspondientes pilas de descarte al lado de los mazos. A continuación, es el turno del siguiente jugador más rápido. Cada jugador tendrá su turno para intentar capturar algún pez.

3. RECOGER

Cuando todos los jugadores han completado sus respectivos turnos, es el momento de recoger el sedal... es decir, de rellenar las manos de cartas. Cada jugador roba cartas del mazo de cañas y/o del mazo de cebos hasta volver a tener en su mano un total de seis cartas. Puedes robar cartas de solo un mazo o de los dos, en cualquier combinación, del modo que más se adapte a la estrategia que quieras seguir. Pero, cuidado: es imprescindible tener al menos una carta de caña y una de cebo en la mano. Si no lo haces así, si solo tienes seis cartas de caña o seis cartas de cebo, no podrás pescar ningún pez en la siguiente ronda. Allá tú...

Si alguno de los mazos se queda sin cartas, barajad de nuevo la pila de descarte correspondiente para formar un nuevo mazo. Cuando todos los jugadores hayan rellenado sus manos, finaliza la ronda en curso y da inicio la siguiente.

FINAL DE LA PARTIDA

Si al final de una ronda quedan cinco o menos cartas de pez en el mar, la partida se acaba inmediatamente. Ha llegado la hora de calcular vuestras puntuaciones y determinar quién es el pescador más grande de todos los tiempos.

- Suma el tamaño de todas las cartas de pez que hayas capturado durante la partida.
- Suma los posibles puntos adicionales que te den las botas y perlas (v. más adelante).

El jugador con la puntuación más alta gana la partida.

Ejemplo: durante la partida, Elena ha pescado diez cartas de pez, por lo que suma el valor de todas ellas ($4+5+2+3+2+2+1+6 = 25$) y, puesto que ha atrapado dos botas, obtiene 1 punto adicional, para un total de 26 puntos. ¡No está nada mal!

CARTAS ESPECIALES

En los mazos de cañas, cebos y peces hay tres cartas especiales de cada tipo. Estas cartas especiales te pueden ayudar a pescar peces y obtener puntos de maneras algo diferentes.

CARTAS DE CAÑA

• EL CARRETE SÚPER RÁPIDO

Si la usas, puedes hacer dos capturas en esta ronda. Para ello, al lanzar, debes añadir otra carta de caña y al menos dos cartas de cebo a tu mano. Usarás al menos una carta de cebo para la primera captura y al menos otra carta de cebo para la segunda.

Ejemplo: Ernesto juega un carrete súper rápido «1+» además de una carta de caña «3», por lo que su velocidad para esta ronda es 4. También ha jugado una carta de cebo de última generación «3+» y dos cartas de cebo normales de «3» y «4». Cuando es turno, voltea dos cartas de pez: uno de tamaño 2 y el otro de tamaño 5. Para capturar el primero, usa el cebo normal «3» y, para el pez más grande, los otros dos cebos.



• BUSCAPECES INFALIBLE

Si usas esta carta de caña, puedes dar un vistazo al anverso de una de las cartas de pez en el mar (sin mostrárselo a tus oponentes), antes de que decidas qué carta de pez quieres intentar pescar en tu turno. Cada carta «Buscapeces infalible» puede usarse para mirar una única carta de pez.



• LA CAÑA MÁS CAÑERA

¡El sueño húmedo de todo gran pescador! Esta megacaña súper rápida tiene una velocidad de 20. Y si aún no te parece bastante buena, se trata también de una caña de última generación, por lo que puedes combinarla con otras cartas de caña para aumentar aún más su velocidad.



CARTAS DE CEBO



• EL CEBO MÁS TENTADOR

Con este cebo estupendo puedes capturar **cualquier** pez, ¡sea cual sea su tamaño! Su valor es «infinito».

• LA CARNADA

Si usas una carta de carnada, puedes intentar capturar, si quieres, una carta de pez que tenga otra carta solapada por encima de ella (v. «Capturar» en la pág. 4). Si no lo consigues, debes colocar la carta de pez (boca abajo) al lado del mar y cualquier otro jugador puede intentar pescarla más adelante.

• EL CEBO TURBULENTO

El cebo turbulento está pensado para agitar el agua y excitar a los peces. Si juegas esta carta, puedes intentar capturar un pez antes de aplicar el efecto del cebo turbulento o intentarlo después. El cebo turbulento te permite volver a mezclar las cartas del mar, ¡pero tienes que mantener los ojos cerrados mientras lo haces!

CARTAS DE PEZ ESPECIALES



• CARTAS DE BOTA

A nadie le gusta pescar una vieja bota apestosa, pero... ajo y agua, es lo que hay...

Las botas tienen un tamaño de 0, por lo que son muy fáciles de capturar, pero una sola bota no te otorga puntos al final de la partida. Sin embargo, si has pescado más de una, al final aún rascarás algún puntito adicional. Así, si has pescado dos botas, ganas 1 punto adicional; si has pescado las tres, ganas 3 puntos adicionales.



• CARTAS DE PERLA

El valor de estas gemas de las profundidades depende de su calidad.

El tamaño de las perlas puede ser 1, 3 o 6. Las perlas se capturan y otorgan puntos de la misma manera que las cartas de pez normales. Además, si tienes la gran suerte de capturar las tres cartas de perla, su valor se dobla y obtienes un total de 20 puntos adicionales.



• CARTAS DE PEZ MONSTRUO

Los peces más grandes y escurridizos son los más difíciles de capturar, ¡pero también son los que te dan más prestigio!

En el mar hay tres cartas de pez monstruo. Tal como sucede con los otros peces, para atrapar un pez monstruo necesitas acumular un valor suficiente de cebo que al menos iguale su tamaño (8, 10, o 12).

🐟 FUERA DE SERIE (REGLAS AVANZADAS)

Cuando seáis buenos pescadores y ningún pez de **Crazy Fishing** se os resista, podéis añadir algunas cartas «Fuera de serie» para hacer que vuestra jornada de pesca sea algo más complicada y emocionante.

CARTAS DE CAÑA FUERA DE SERIE

En el juego hay dos cartas de caña fuera de serie. Al preparar la partida, podéis añadir las al mazo de cañas; si lo hacéis, debéis retirar dos cartas de caña ordinarias del mismo valor (y devolverlas a la caja).

Si juegas una de estas cartas, puedes jugar una carta de pez en lugar de una carta de cebo. Así, al revelar tus cartas, devuelves a tu mano la carta de cebo que hayas jugado y sustituyela por cualquier carta de pez de tu pila de capturas; el valor de cebo que obtienes es el **doble** del tamaño de la carta de pez que decidas jugar. Por ejemplo, si juegas una carta de pez de valor 3, podrás llegar a pescar peces de tamaño 6.



CARTAS DE PEZ FUERA DE SERIE

Puedes sustituir las cartas de pez que quieras por cartas de pez fuera de serie, siempre que el valor de las cartas sea el mismo. Así, por ejemplo, puedes sustituir una carta de pez ordinaria de valor 3 por una carta de langostino. Las cartas de pez especiales (bota, perla y pez monstruo) NO se pueden sustituir.

Consejo: como cada carta de pez fuera de serie tiene sus propias reglas particulares, os recomendamos usar solo dos o tres cada vez; de este modo no tendréis que aprender tantas reglas nuevas de golpe.

Cada carta de pez fuera de serie tiene su propio efecto especial, que se muestra debajo de la imagen de la carta. El momento y la duración del efecto se indica por medio del icono de la carta. A no ser que un efecto especifique otra cosa, las cartas de pez fuera de serie solo afectan al jugador que las captura.

Los efectos de las cartas de pez fuera de serie pueden ser de tres tipos:



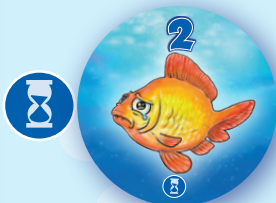
Instantáneo: esta carta tiene un efecto **inmediato**, que ocurre cuando capturas el pez.



Duración limitada: este efecto empieza tan pronto como capturas el pez y **continúa** afectándote mientras la carta esté en la parte superior de tu pila de cartas de pez. Cuando la carta quede **cubierta** por otra carta de pez, el efecto se acaba inmediatamente.



Fin de la partida: estas cartas solo tienen efecto al final de la partida, modificando ligeramente el sistema de puntuación.



• PEZ DORADO

Mientras dure el efecto de esta carta, el valor total de tus cartas de cebo aumenta en 2.



• UN PAR DE PECES

Puedes intentar capturar otro pez inmediatamente, usando las mismas cartas.



• LANGOSTINO

Al final de la partida, cada uno de tus peces que normalmente te otorgaría 1 punto, te otorga ahora 2 puntos.



• PESCA SOSTENIBLE

El jugador que haya pescado el pez **más grande** en **esta ronda** tiene que liberarlo inmediatamente, devolviéndolo al mar. Luego, debes mezclar las cartas del mar, con los ojos cerrados.



• BESUGO ESPABILADO

Da la vuelta a todas las cartas de pez que sean elegibles (aquellas que pueden capturarse porque no están solapadas por otras cartas); vuélvelas a poner en su mismo sitio en el mar.



• PEZ GLOBO

Cada jugador debe descartarse de la carta de caña de **velocidad más alta** que tenga en su mano.



• MORENA

Mientras dure el efecto de esta carta, **no** puedes jugar cartas de caña de última generación.



• PEZ INÚTIL

Mientras dure el efecto de esta carta, el valor total de tus cartas de cebo disminuye en 2.



• CANGREJO

Mientras dure el efecto de esta carta, **no** puedes jugar cartas de cebo de última generación.



• PIRAÑA

Cada jugador debe descartarse del pez **más pequeño** que haya pescado. Estos peces son eliminados de la partida y ya no se pueden volver a pescar.

DEVIR

Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Créditos

Autor: Fabrizio Tronchin
Desarrollo: Yemaia Studio
Ilustraciones: Quim Bou
Redacción: William Niebling

YEMAIA PARTY

Editor: David Esbri
Traducción: Marc Figueras
y Marià Pitarque
Diseño gráfico: Antonio Catalán