

# SHRIMP

¡Un juego rápido  
de observación para  
2-6... cocineros!  
de Roberto Fraga



Reglas

## Material



81 cartas de gambas



3 fogones con deliciosos platos a base de gambas (gambas a la parrilla, arroz con gambas, tallarines con gambas)



1 limón

## Objetivo del juego

Sois unos amantes de la cocina y las gambas y queréis preparar vuestras recetas más famosas con estos sabrosos crustáceos. Para ello, debéis conseguir el mayor número de gambas posible.

## Preparación

Colocad el limón en el centro de la mesa y los 3 fogones alrededor del limón.

Repartid todas las cartas boca abajo entre los jugadores. No importa si no tenéis el mismo número de cartas. Cada jugador tendrá un montón de cartas de gambas boca abajo delante de él.

---

**Ejemplo 1:** *antes de empezar a jugar una partida con 4 jugadores, la mesa debería estar como en la imagen.*

---



Ejemplo 1



## Las gambas

Las cartas de gambas tienen 4 características diferentes:

**Cantidad:** una, dos o tres gambas



**Tamaño:** grande, mediana o pequeña



**Color:** verde, azul o roja



**Origen:** Italia, Brasil o Suecia



Para describir una carta de gambas es necesario mencionar todas estas características.

---

**Ejemplo 2:** esta carta tiene 2 gambas grandes, verdes italianas.

---



**Ejemplo 2**

## Cómo se juega

El jugador más joven empieza el juego sacando la primera carta de su montón, sin mirarla antes, y colocándola lo más rápido posible boca arriba sobre uno de los tres fogones. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj: el siguiente jugador saca la primera carta de su montón con el mismo procedimiento y la coloca sobre un fogón diferente.

Cuando un jugador tiene que poner una carta sobre un fogón que ya tiene una carta sobre él, la nueva carta se coloca sobre la que ya estaba, formando un montón. Así, a lo largo del juego solo habrá 3 cartas visibles sobre los fogones alrededor del limón. Solo se considera que está en juego la primera carta de cada montón, incluso si los montones están colocados irregularmente y se pueden ver cartas de abajo.

En cuanto los TRES fogones tengan una carta de gambas encima, ¡comenzará el verdadero reto y banquete!

**Importante:** solo se pueden colocar cartas de gambas sobre otras gambas si los tres fogones ya están cubiertos al menos con una carta de gambas.

---

*Ejemplo 3: al principio de una partida con 4 jugadores, los tres primeros deben poner una carta en un fogón diferente cada uno.*

---

## Menú de gambas

En cuanto un jugador se dé cuenta de que las TRES cartas de gambas superiores en los fogones tienen al menos UNA característica en común, deberá aplastar el limón (que hará el típico sonido de todos los limones) y decir en voz alta, escogiendo bien las palabras, la característica que las cartas tienen en común.

**Ejemplo 4:** en este caso el jugador aplastará el limón gritando "¡3 gambas!"

¡3 gambas!

Ejemplo 4



Si el jugador ha acertado la característica, coge TODAS las cartas que haya sobre los 3 fogones y las coloca en un montón boca abajo a un lado, éste será su "banquete". Las cartas que formen parte del banquete no pueden jugarse otra vez durante la partida, **pero pueden ser robadas...**

Después el juego se reanuda, como se ha explicado antes, por el mismo jugador que ha dicho la característica correcta (este jugador gira una carta, etc.).

Si el jugador se equivoca y dice una característica incorrecta, recibe una sanción (ver "Sanciones").

## Cóctel de gambas

¡Los amantes de las gambas saben muy bien que siete gambas son mejor que una! Cuando el número de gambas a la vista sobre los 3 fogones suman SIETE, el jugador más rápido en aplastar el limón y decir "¡cóctel de gambas!" consigue todas las cartas presentes en los fogones y las pone en su banquete.

*Ejemplo 5: ¡esto es un cóctel de gambas!*

¡cóctel de  
gambas!



Ejemplo 5



## Festín de gambas

¡Un verdadero cocinero nunca puede estar satisfecho con un simple menú o cóctel! Un jugador puede arriesgarse a decir dos características coincidentes en las tres cartas encima de los fogones. La recompensa es la misma, con una excepción: el jugador roba **TAMBIÉN** siete cartas del banquete de otros jugadores (puede robar del mismo o de varios).

**Ejemplo 6:** en este caso el jugador apretará el limón gritando "3 gambas suecas" y se llevará las cartas de los fogones más 7 cartas robadas.

**¡3 gambas suecas!**



**Ejemplo 6**



**Ejemplo 7:** en este caso, para recoger las cartas, tendrá que decir "¡cóctel de gambas grandes!".

**¡cóctel de gambas grandes!**



**Ejemplo 7**





**Ejemplo 8:** ¡toma "gamba azul brasileña"! Recoge las cartas más las 7 robadas.

igamba azul  
brasileña!

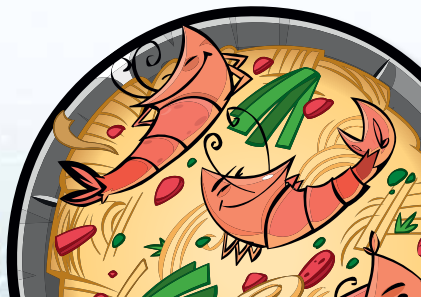


Ejemplo 8



## El plato de gambas del siglo

El jugador que tenga la audacia de nombrar y acertar TRES características a la vez en las cartas de gambas sobre los fogones, después de aplastar el limón, gana INMEDIATAMENTE el juego. En caso de fallar, se lleva una sanción (ver "Sanciones").



**Ejemplo 9:** quien diga "¡cóctel de gambas grandes italianas!" es un genio y gana la partida.

¡cóctel de  
gambas grandes  
italianas!



Ejemplo 9



**Ejemplo 10:** "¡3 gambas brasileñas rojas!"... ¡y ya tenemos ganador!

¡3 gambas  
brasileñas  
rojas!



Ejemplo 10



## Sanciones

Si un jugador, al decir las características, dice una errónea, no dice nada tras aplastar el limón o dice las características sin haber aplastado antes el limón, recibe una sanción. El jugador en cuestión da una de las cartas de su banquete a un jugador que elija.

Si el jugador que ha recibido la sanción no tiene ninguna carta en su banquete, debe dar una de las cartas boca abajo de su montón.

## Fin del juego

Si un jugador prepara el plato de gambas del siglo, gana el juego de inmediato.

La partida también termina cuando un jugador no puede sacar más cartas de su montón.

El jugador con más cartas en su banquete es el ganador (las cartas sin jugar de los montones no cuentan).

En caso de empate, ¡el ganador se decide por sorteo!



**Autor:** Roberto Fraga

**Ilustraciones:** Timur Baskakov

© 2016 Giochi Uniti srl. Todos los derechos reservados.

Shrimp™ es un juego en propiedad, desarrollado por Giochi Uniti srl, publicado en Italia por Giochi Uniti srl  
Via S. Anna dei Lombardi, 36 – Nápoles  
80134 Italia

**Giochi Uniti**



Editado para España por:  
Mercurio Distribuciones  
C/ Venus, 2, Nave 31  
28936 Móstoles (Madrid)  
[www.mercurio.com.es](http://www.mercurio.com.es)



**Autor:** Roberto Fraga  
**Ilustrações:** Timur Baskakov  
**Tradução:** Elisabete Ramos

© 2016 Giochi Uniti srl. Todos os direitos reservados. Shrimp™ é um jogo registado, desenvolvido por Giochi Uniti srl, publicado em Itália por Giochi Uniti srl  
Via S. Anna dei Lombardi, 36 – Nápoles  
80134 Itália

**Giochi Uniti!**



Editado para Portugal por:  
Mercurio Distribuciones  
C/ Venus, 2, Nave 31  
28936 Móstoles (Madrid)  
[www.mercurio.com.es](http://www.mercurio.com.es)





A partida também termina quando um jogador não puder tirar mais cartas da sua pilha.  
 O jogador com mais cartas no seu banquete é o vencedor (as cartas por jogar das pilhas não contam).  
 Em caso de empate, o vencedor é decidido por sorteio!

## Fin do jogo

Se, ao referir as características, um jogador disser uma errada, ou não disser nada após espalmar o limão, ou disser as características sem ter espalmado anteriormente o limão, sofre uma sanção. O jogador em questão dá uma das cartas do seu banquete a um jogador que ele escolher.  
 Se o jogador que sofreu a sanção não tiver nenhuma carta no seu banquete, deve dar uma das cartas viradas para baixo da sua pilha.

## Sanções



Exemplo 10



3 camarões  
brasileiros  
vermelhos!

Exemplo 10: "3 camarões brasileiros vermelhos! ... E já temos vencedor!"



Exemplo 9



Cocktail de  
camarões grandes  
italianos!

Exemplo 9: "Quem disser 'cocktail de camarões grandes italianos!' é um gênio e ganha o jogo."

**Exemplo 8:** Toma lá "camarão azul brasileiro"! Apanha as cartas dos fogões mais as 7 roubadas.

Camarão azul brasileiro!

Exemplo 8



## O prato de camarões do século

O jogador que tiver a audácia de mencionar e acertar em TRÊS características comuns nas cartas de camarões sobre os fogões, depois de espalhar o limão ganha **IMEDIATAMENTE** o jogo. Se falhar, sofre uma sanção (ver "Sanções").

6







Exemplo 7



Cocktail  
de camarão  
de grande!

**Exemplo 7:** Neste caso, para ficar com as cartas, terá de dizer "cocktail de camarão grande";



Exemplo 6



3 camarões  
suecos!

**Exemplo 6:** Neste caso, o jogador aperta o limão e grita "3 camarões suecos!" e fica com as cartas dos fogões e ainda com mais 7 cartas roubadas.

## Cocktail de camarão

Os amantes de camarão sabem muito bem que, se comer um camarão é bom, comer sete camarões é ainda melhor! Quando o número de camarões à vista sobre os 3 fogões for SETE, o jogador mais rápido a espalmar o limão e a dizer "cocktail de camarão!" fica com todas as cartas em cima dos fogões e coloca-as no seu banquete.

**Exemplo 5:** Isto é um cocktail de camarão!



**Exemplo 5**

Um verdadeiro cozinheiro nunca pode ficar satisfeito com um simples menu ou *cocktail*! Um jogador pode arriscar a dizer duas características presentes nas três cartas em cima dos fogões. A recompensa é a mesma, mas com uma vantagem: o jogador rouba TAMBEÉM sete cartas do banquete a outros jogadores (pode roubar a apenas um ou a vários).

Se o jogador acertar na característica, apanha TODAS as cartas que estiverem sobre os 3 fogões, coloca-as viradas para baixo numa pilha, de lado, e este será o seu "banquete". As cartas que fizerem parte do banquete não podem ser jogadas novamente durante o jogo, **mas podem ser roubadas**... Depois o jogo é retomado, como foi explicado anteriormente, pelo mesmo jogador que disse a característica correta (este jogador tira uma carta, etc.). Se o jogador se enganar e disser uma característica incorreta, sofre uma sanção (ver "Sanções").

#### Exemplo 4



3 camarões!

Assim que um jogador se aperceber de que as TRÊS cartas de camarões em cima dos fogões têm pelo menos UMA característica em comum, deve espalmar o limão (que fará o típico som de todos os limões) e dizer em voz alta, escolhendo bem as palavras, a característica que as cartas têm em comum.

## Menu de camarões

**Exemplo 3:** No início de um jogo com 4 jogadores, os três primeiros devem todos pôr uma carta sobre um fogão diferente.

**Importante:** só se podem colocar cartas de camarões em cima de outras cartas deste tipo se os três fogões já tiverem pelo menos uma carta de camarões sobre eles.

Assim que os TRÊS fogões tiverem uma carta de camarões sobre cada um deles, começa o verdadeiro desafio e o banqueite!

Assim que os TRÊS fogões tiverem uma carta de camarões sobre cada um deles, começa o verdadeiro desafio e o banqueite!

Quando um jogador tem de pôr uma carta sobre um fogão que já lá tem uma, a carta nova é colocada sobre a que já lá está, formando uma pilha. Assim, ao longo do jogo só haverá 3 cartas visíveis sobre os fogões à volta do limão. Só a primeira carta de cada pilha é que se considera em jogo, mesmo que os montes estejam empilhados irregularmente e se possam ver cartas que estão mais abaixo.

O jogador mais novo começa a jogar tirando a primeira carta da sua pilha, sem olhar para ela nesse momento, e coloca-a o mais rapidamente possível virada para cima sobre um dos três fogões. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio: o jogador seguinte tira a primeira carta da sua pilha da mesma forma e coloca-a sobre outro fogão.

## Como se joga

## Exemplo 2



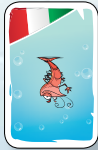
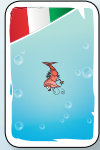
**Exemplo 2:** Esta carta tem 2 camarões grandes, verdes, italianos.

Para descobrir uma carta de camarões é necessário mencionar todas estas características.

**Origem:** Itália, Brasil ou Suécia



**Cor:** verde, azul ou vermelho



**Tamanho:** grande, médio ou pequeno

**Quantidade:** um, dois ou três camarões



As cartas de camarões têm 4 características diferentes:

## Os camarões



Exemplo 1

**Exemplo 1:** Antes de começar a jogar um jogo com 4 jogadores, a mesa deve estar como se vê na imagem.

Distribuem-se todas as cartas viradas para baixo por todos os jogadores. Se nem todos tiverem o mesmo número de cartas, não importa. Cada jogador terá uma pilha de cartas viradas para baixo para baixo à sua frente.

Coloca-se o limão no centro da mesa e os 3 fogões à volta do limão.

## Preparação

Os jogadores deste jogo são grandes amantes da cozinha e de camarão, logo, querem preparar as suas receitas mais famosas com estes saborosos crustáceos. Para isso, têm de conseguir o maior número de camarões possível.

## Objetivo do jogo

81 cartas de camarões

3 fogões com deliciosos pratos à base de camarão (camarões grelhados, arroz com camarão, camarões saltados)

1 limão



Regras



Um jogo rápido de  
2-6... cozinheiros!  
de Roberto Fraga

# SHRIMP

