

# CHOMP CHAMP!

## INSTRUCTIONS (ENGLISH)

### OVERVIEW

- In each round of this fast-paced card swapping game, players quickly pass cards as they try to collect 4-of-a-kind. Once a player does, they grab a shark tile and all other players race to grab one too. The player left without a shark discards a shark tooth and the next round begins. The last player left with shark teeth wins!

### SETUP

- Players sit around a table or in a circle on the floor. Lay out the shark tiles in a circle so all players can reach them equally. There should be 1 less shark tile than the number of players. For example, in a 4-player game, lay out 3 shark tiles.
- Shuffle the cards and deal 4 cards to each player, face down. Players pick up their cards and look at them, keeping them hidden from other players. The dealer places the rest of the cards face down to their right to form the draw pile. All players gather 6 shark teeth.

### HOW TO PLAY

- Cards are passed face down quickly as players try to collect 4-of-a-kind. The dealer goes first and draws a card from the top of the draw pile (to have 5 in their hand). They then choose 1 card from their hand to pass to the player on their left, face down. This continues around the circle of players with each player taking the card passed to them, deciding whether to keep it, and then passing it or another card from their hand to the next player on their left.
- The last player in the circle (to the right of the dealer) places their discarded card into a trash pile to their left, face down. The dealer continually draws cards from the draw pile and passes cards quickly. They do not wait until cards have been passed through all players before drawing a new card.
- Once a player has 4-of-a-kind in their hand, they grab a shark tile and all other players race to grab one too. The player left without a shark discards a shark tooth and the round is over. When a player has

discarded all 6 of their shark teeth, they are out of the game.

- The player who first grabs a shark tile can do so in a sneaky way to test if other players are paying attention or they can grab quickly leading to a wild free-for-all! Try it both ways and mix it up to keep players on their toes. If a player touches a shark tile when no player has 4-of-a-kind, that player discards a shark tooth and the round is over. Players can try to “fake out” other players by starting to grab for a shark tile even when they don't have 4-of-a-kind!
- Switch dealers after each round. If a player was eliminated from the game in the previous round, remove a shark tile from the center to continue playing with 1 less shark tile than the number of players. If at any time the draw pile runs out, the dealer takes the cards from the trash pile to create a new draw pile and play continues.
- The last player remaining with shark teeth wins!

## INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)

### RÉSUMÉ

- À chaque tour de ce jeu d'échange de cartes effréné, les joueurs échangent leurs cartes rapidement pour essayer d'obtenir 4 cartes du même type. Une fois qu'un joueur a réussi, il doit attraper une tuile requin et tous les autres joueurs doivent l'imiter. Le joueur qui n'a pas de tuile requin doit défausser une dent de requin avant le début du prochain tour. Le dernier joueur à avoir des dents de requin gagne !

### PRÉPARATION

- Les joueurs s'installent autour d'une table ou en cercle sur le sol. Disposez les tuiles requin en cercle pour que tous les joueurs puissent les atteindre. Il devrait y avoir 1 tuile de moins que le nombre de joueurs. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, disposez 3 tuiles requin.
- Mélangez les cartes et distribuez 4 cartes à chaque joueur, face cachée. Les joueurs ramassent leurs cartes et les regardent, en les cachant aux autres joueurs. Le donneur place le reste des

cartes face cachée à sa droite pour former une pioche. Tous les joueurs prennent 6 dents de requin.

## COMMENT JOUER

- Les cartes sont échangées face cachée rapidement et les joueurs essaient de rassembler 4 cartes du même type. Le donneur commence et pioche une carte au sommet de la pioche (pour avoir 5 cartes en main). Il choisit ensuite 1 carte dans sa main et la donne au joueur à sa gauche, face cachée. Cette opération se répète autour du cercle, et chaque joueur qui récupère une carte décide s'il veut la garder, avant de donner la carte reçue ou n'importe quelle autre carte de sa main au joueur à sa gauche.
- Le dernier joueur du cercle (à droite du donneur) place la carte qu'il défausse dans une pile de défausse à sa gauche, face cachée. Le donneur pioche des cartes de la pioche sans interruption et continue de donner des cartes rapidement. Il n'attend PAS que les cartes aient fait le tour des joueurs avant de piocher une nouvelle carte.
- Une fois qu'un joueur a 4 cartes du même type en main, il doit prendre une tuile requin et tous les autres joueurs l'imitent. Le joueur qui n'a pas de tuile requin doit défausser une dent de requin, marquant la fin du tour. Quand un joueur a défaussé ses 6 dents de requin, il est éliminé de la partie.
- Le joueur qui attrape une tuile requin en premier peut essayer de rester discret pour voir si les autres joueurs sont aux aguets, ou il peut choisir de le faire rapidement pour déclencher une mêlée générale ! Essayez différentes méthodes pour forcer les autres joueurs à rester attentifs. Si un joueur touche une tuile requin alors qu'aucun joueur n'a 4 cartes du même type, ce joueur défausse une dent de requin et le tour prend fin. Les joueurs peuvent essayer de « leurrer » les autres joueurs en faisant mine d'attraper une tuile requin même s'ils ne disposent pas de 4 cartes du même type !
- Changez de donneur après chaque tour. Si un joueur a été éliminé au tour précédent, retirez une tuile requin du centre de la zone de jeu et continuez à jouer avec 1 tuile de moins que le

nombre de joueurs. Si la picho est vide, le donneur prend les cartes de la défausse pour créer une nouvelle picho et la partie continue.

- Le dernier joueur à avoir des dents de requin gagne !

## INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

### RESUMEN

- En cada ronda de este juego de intercambio de cartas frenético, los jugadores se pasan las cartas rápidamente mientras intentan reunir 4 copias. Cuando un jugador lo consigue, coge una ficha de tiburón y el resto de jugadores compiten por coger una también. El jugador que se queda sin un tiburón descarta un diente de tiburón y comienza la siguiente ronda. El último jugador que quede con dientes de tiburón gana.

### CONFIGURACIÓN

- Los jugadores se sientan alrededor de una mesa o en un círculo en el suelo. Distribuye las fichas de tiburón en un círculo para que todos los jugadores puedan llegar a ellas. Debería haber 1 ficha de tiburón menos que el número de jugadores. Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores, distribuye 3 fichas de tiburón.
- Baraja las cartas y reparte 4 cartas a cada jugador, boca abajo. Los jugadores cogen sus cartas y las miran, ocultándolas del resto de jugadores. La persona que reparte coloca el resto de cartas boca abajo a su derecha para formar la pila de robo. Todos los jugadores tienen 6 dientes de tiburón.

### CÓMO JUGAR

- Las cartas se pasan boca abajo rápidamente mientras que los jugadores intentan reunir 4 copias. La persona que reparte va primero y roba una carta de la parte superior de la pila de robo (hasta tener 5 en su mano). Después, elige 1 carta de su mano y la pasa al jugador de su izquierda, boca abajo. Esto continúa por todo el círculo de jugadores con cada uno de ellos eligiendo la carta que se les pasa, decidiendo si la conservan y luego pasándola u pasando otra carta de su mano al siguiente jugador a su izquierda.

- El último jugador del círculo (a la derecha de la persona que reparte las cartas) coloca su carta descartada en una pila de descartes a su izquierda, boca abajo. La persona de reparte roba cartas de la pila de robo y pasa las cartas rápidamente. El jugador no espera hasta que las cartas hayan pasado por todos los jugadores antes de robar una nueva carta.

- Cuando un jugador tiene 4 copias en su mano, cogen una ficha de tiburón y el resto de jugadores compiten por coger una también. El jugador que se queda sin un tiburón descarta un diente de tiburón y se acaba la ronda. Cuando un jugador haya descartado los 6 dientes de tiburón, están fuera del juego.
- El jugador que coja primero una ficha de tiburón puede hacerlo de manera sigilosa para ver si otros jugadores están prestando atención o pueden cogerla creando una salvaje batalla campal. Intenta ambas maneras y mézclalas para tener a los jugadores en vilo. Si un jugador toca una ficha de tiburón cuando ningún jugador tenga 4 copias, ese jugador descarta un diente de tiburón y se acaba la ronda. Los jugadores pueden intentar “engañar” al resto de jugadores intentando coger una ficha de tiburón, incluso cuando no tienen 4 copias.
- Cambia de persona que reparte las cartas cada ronda. Si se elimina a un jugador del juego en la ronda anterior, elimina una ficha de tiburón del centro para seguir jugando con una ficha de tiburón menos que el número de jugadores. Si en cualquier momento se acaba la pila de robo, la persona que reparte coge las cartas de la pila de descartes para crear una nueva pila y continuar el juego.
- El último jugador que quede con dientes de tiburón gana.

## SPIELANLEITUNG (DEUTSCHE)

### ÜBERSICHT

- In jeder Runde dieses rasanten Kartentauschspiels reichen Spieler schnell Karten weiter, während sie versuchen, 4 gleiche zu sammeln. Sobald ein Spieler 4 gleiche Karten hat, schnappt er sich eine Haifischflosse und alle anderen Spieler beeilen sich, sich

auch eine zu nehmen. Der Spieler, der keinen Haifisch mehr bekommen hat, muss einen Haifischzahn ablegen, und die nächste Runde beginnt. Der letzte Spieler, der noch einen Haifischzahn hat, gewinnt!

### SPIELAUFBAU

- Die Spieler sitzen um einen Tisch oder in einem Kreis auf dem Boden. Legt die Haifischflosse in einem Kreis aus, damit alle Spieler sie gleich gut erreichen können. Es sollte 1 Haifischflosse weniger als die Anzahl der Spieler ausliegen. Zum Beispiel: Bei 4 Spielern lege 3 Haifischflossen aus.
- Mische die Karten und teile jedem Spieler 4 aus, mit der Vorderseite nach unten. Die Spieler nehmen ihre Karten auf und schauen sie sich an, ohne dass die anderen Spieler sie sehen können. Der Kartengeber legt den Rest der Karten verdeckt auf die rechte Seite und bildet so den Aufnahmestapel. Alle Spieler nehmen sich 6 Haifischzähne.

### SPIELANLEITUNG

- Die Karten werden schnell verdeckt weitgereicht, während sich die Spieler bemühen, 4 gleiche Karten zu sammeln. Der Kartengeber beginnt und zieht die oberste Karte vom Aufnahmestapel (so dass er 5 auf der Hand hat). Er wählt dann 1 Karte von der Hand und gibt sie dem Spieler auf seiner linken Seite, mit der Vorderseite nach unten. Das Ganze wiederholt sich im Kreis der Spieler: Jeder Spieler nimmt die Karte, die ihm gegeben wurde, entscheidet, ob er sie behält, und gibt dann sie oder eine andere Karte von seiner Hand an den nächsten Spieler zu seiner Linken weiter.
- Der letzte Spieler im Kreis (zur Rechten des Kartengebers) legt die abzuwerfende Karte auf den Ablagestapel auf der linken Seite, mit der Vorderseite nach unten. Der Kartengeber zieht immer wieder Karten vom Aufnahmestapel und gibt die Karten schnell herum. Er wartet nicht, bis die Karten bei allen Spielern herumgegangen sind, bevor er eine neue Karte zieht.
- Sobald ein Spieler 4 gleiche Karten auf der Hand hat, schnappt er sich eine Haifischflosse und alle anderen Spieler

beilen sich, sich auch eine zu nehmen. Der Spieler, der keinen Haifisch bekommt, muss einen Haifischzahn ablegen und die Runde ist vorbei. Wenn ein Spieler alle 6 Haifischzähne abgelegt hat, scheidet er aus dem Spiel aus.

- Der Spieler, der sich zuerst eine Haifischfliese nimmt, kann das heimlich tun, um zu sehen, ob die anderen Spieler aufpassen, oder er kann schnell zugreifen, um ein wildes Zuschnappen zu verursachen! Versuche es auf beide Arten und variiere, damit die Spieler aufmerksam bleiben. Wenn ein Spieler eine Haifischfliese anfasst, obwohl kein Spieler 4 Gleiche hat, muss der Spieler einen Haifischzahn ablegen und die Runde ist vorbei. Spieler können versuchen, die anderen Spieler auf eine falsche Fährte zu locken, indem sie so tun, als würden sie sich eine Haifischfliese nehmen – obwohl sie keine 4 Gleichen haben!
- Der Kartengeber wechselt nach jeder Runde. Wenn ein Spieler in der vorherigen Runde aus dem Spiel ausgeschieden ist, wird eine Haifischfliese aus der Mitte entfernt und das Spiel geht mit 1 Haifischfliese weniger als es Spieler sind weiter. Wenn euch im Aufnahmestapel die Karten ausgehen, nimmt der Kartengeber die Karten vom Ablagestapel, um einen neuen Aufnahmestapel zu bilden und das Spiel geht weiter.
- Der letzte Spieler, der noch Haifischzähne hat, gewinnt!

## ISTRUZIONI (ITALIANO)

### PANORAMICA

- In ogni turno di questo frenetico gioco di scambio di carte, i giocatori si passano rapidamente le carte cercando di raccoglierne 4 dello stesso tipo. Quando un giocatore ci riesce, prende una tessera di squalo e tutti gli altri giocatori si sfidano per prenderne una a loro volta. Il giocatore rimasto senza tessera di squalo scarta un dente di squalo e inizia il turno successivo. Vince l'ultimo giocatore rimasto con i denti di squalo!

### PREPARAZIONE

- I giocatori si siedono attorno a un tavolo o in cerchio sul pavimento.

Disponi le tessere di squalo in cerchio, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle allo stesso modo. Deve esserci 1 tessera di squalo in meno rispetto al numero di giocatori. Ad esempio, in una partita a 4 giocatori, utilizza 3 tessere di squalo.

- Mischia le carte e distribuiscine 4 a ciascun giocatore, coperte. I giocatori prendono le proprie carte e le guardano, tenendole nascoste agli altri giocatori. Il mazziere mette il resto delle carte a destra rivolte verso il basso, formando il mazzetto di pesca. Tutti i giocatori prendono 6 denti di squalo.

### MODALITÀ DI GIOCO

- Le carte vengono passate velocemente rivolte verso il basso e i giocatori cercano di raccoglierne 4 dello stesso tipo. Il mazziere inizia per primo e pesca una carta dalla cima del mazzo di pesca (per averne 5 in mano). Sceglie quindi 1 carta dalla propria mano da passare al giocatore alla sua sinistra, coperta. Il gioco continua e ogni giocatore del cerchio prende la carta ricevuta, decidendo se tenerla, quindi passa la stessa carta o un'altra carta al giocatore successivo alla sua sinistra.
- L'ultimo giocatore del cerchio (a destra del mazziere) mette la carta scartata in un mazzo di scarto alla sua sinistra, coperta. Il mazziere pesca continuamente le carte dal mazzo di pesca e le passa velocemente. Non aspetta che le carte siano state passate a tutti i giocatori prima di estrarre una nuova carta.
- Quando un giocatore ha in mano 4 carte dello stesso tipo, prende una tessera di squalo e tutti gli altri giocatori si sfidano per prenderne una a loro volta. Il giocatore rimasto senza tessera di squalo scarta un dente di squalo e finisce il turno. Quando un giocatore ha scartato tutti e 6 i suoi denti di squalo, è fuori gioco.
- Il giocatore che per primo prende una tessera di squalo può farlo in modo subdolo per verificare se gli altri giocatori stanno prestando attenzione oppure può prenderla rapidamente ottenendo un free-for-all! Prova e combina entrambi i modi per tenere i giocatori all'erta. Se un giocatore tocca una tessera di squalo quando nessun

giocatore ha 4 carte dello stesso tipo, quel giocatore scarta un dente di squalo e il turno è finito. I giocatori possono provare a "imbrogliare" gli altri giocatori iniziando a prendere una tessera di squalo anche quando non hanno 4 carte dello stesso tipo!

- Il mazziere cambia dopo ogni turno. Se un giocatore è stato eliminato dal gioco nel turno precedente, rimuovi una tessera di squalo dal centro per continuare a giocare con 1 tessera di squalo in meno rispetto al numero di giocatori. Se in qualsiasi momento il mazzo di pesca si esaurisce, il mazziere prende le carte dal mazzo degli scarti per creare un nuovo mazzo di pesca e il gioco continua.
- Vince l'ultimo giocatore rimasto con i denti di squalo!

## SPELREGELS (NEDERLANDSE)

### SPELOVERZICHT

- In elke ronde van dit snelle kaartwisselspel geven spelers snel kaartjes door terwijl ze 4 van dezelfde soort proberen te verzamelen. Wanneer een speler er 4 van dezelfde soort heeft, grijpt die speler een haaientegel en haasten alle andere spelers zich om ook een haaientegel te pakken. De speler die geen haai kon pakken, moet een haaientand afgeven en de volgende ronde gaat van start. De laatste speler die nog haaientanden heeft, wint het spel!

### VOORBEREIDING

- Spelers zitten rond een tafel of in een kring op de vloer. Leg de haaientegels in een cirkel, zodat alle spelers er even goed bij kunnen. Er moet 1 haaientegel minder zijn dan het aantal spelers. In een spel met 4 spelers moeten dus 3 haaientegels op tafel gelegd worden.
- Schud de kaarten en geef elke speler 4 kaarten met de beeldzijde naar beneden. Spelers pakken hun kaarten op en bekijken ze, maar houden ze verborgen voor de andere spelers. De dealer plaatst de rest van de kaarten met de beeldzijde naar beneden rechts van hem om de trekstapel te vormen. Elke speler krijgt 6 haaientanden.

## HOE HET SPEL WORDT GESPEELD

- Kaarten worden met de beeldzijde naar beneden snel doorgegeven terwijl spelers 4 van elke soort proberen te verzamelen. De dealer komt eerst aan de beurt en trekt een kaart van de bovenkant van de trekstapel (de dealer heeft dan 5 kaarten in de hand). De dealer kiest dan 1 van de kaarten die hij in de hand heeft om door te geven aan de speler links van hem, met de beeldzijde naar beneden. Dit gaat zo verder de spelerskring rond, terwijl elke speler de kaart neemt die hem gegeven wordt, beslist of hij die wilt houden en deze of een andere kaart dan doorgeeft aan de volgende speler links van hem.
- De laatste speler in de kring (rechts van de dealer) legt zijn afgegeven kaart op een aflegstapel links van hem, met de beeldzijde naar beneden. De dealer blijft kaarten van de trekstapel trekken en geeft de kaarten snel door. Hij wacht niet totdat de kaarten aan alle spelers doorgegeven zijn voordat hij de volgende kaart trekt.
- Wanneer een speler 4 kaarten van dezelfde soort heeft, grijpt die speler een haaietegel en haasten alle andere spelers zich om ook een haaietegel te pakken. De speler die geen haai te pakken kon krijgen, moet een haaietand afgeven en de ronde is voorbij. Wanneer een speler alle 6 haaietanden afgegeven heeft, stopt het spel voor hem.
- De speler die het eerst een haaietegel mag pakken, kan dat stiekem doen om te zien of de andere spelers goed opletten of kan de tegel snel pakken zodat de andere spelers zo snel mogelijk de overgebleven tegels proberen te bemachtigen! Probeer het op beide manieren om de andere spelers op hun hoede te houden. Als een speler een haaietegel aanraakt wanneer er geen speler is die 4 kaarten van dezelfde soort heeft, moet die speler een haaietand afgeven en is de ronde voorbij. Spelers kunnen andere spelers proberen te foppen door te doen alsof ze een haaietegel willen grijpen wanneer ze geen 4 van dezelfde soort hebben!
- Vervissel van dealer na elke ronde. Was het spel voorbij voor een speler in de vorige ronde, neem dan een haaietegel weg uit het midden en

speel verder met 1 haaietegel minder dan het aantal overgebleven spelers. Als de trekstapel op een gegeven moment op is, neemt de dealer de kaarten van de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen en gaat het spel verder.

- De laatste speler die nog haaietanden heeft, wint het spel!

## INSTRUKTIONER (SVENSK)

### ÖVERSIKT

- Under varje runda i det här hektiska spelet skickas kort snabbt vidare mellan spelarna som försöker samla ihop till fyrtal. När en spelare får fyrtal huggur denne snabbt en hajbricka och alla övriga spelare försöker också roffa åt sig en. Spelaren som blir utan en hajbricka förlorar en hjattand och sedan börjar nästa runda. Den sista spelaren som har kvar hjattänder vinner!

### UPPLÄGG

- Spelarna sitter runt ett bord eller i en cirkel på golvet. Lägg ut hajbrickorna i en cirkel så att alla spelare har lika lätt att nå dem. Det ska läggas upp en hajbricka mindre än det finns spelare. I exempelvis ett spel med fyra spelare lägger du ut tre hajbrickor.
- Blanda korten och dela ut fyra nedåtvända kort till varje spelare. Spelarna plockar upp sina kort, tittar på dem och håller dem dolda för de övriga spelarna. Kortgivaren lägger resten av kortleken nedåtvänd till höger som sedan används för att dra kort ur. Alla spelare tar sex hjattänder.

### SÅ HÄR SPELAR DU

- Kortet flyttas nedåtvända snabbt mellan varandra och spelarna försöker samla till fyrtal. Kortgivaren börjar och drar ett kort högst upp ur högen (och får fem kort på hand). Sedan väljer kortgivaren ett kort att ge vidare till spelaren på vänster sida, nedåtvänd. Det fortsätter på samma sätt runt cirkeln av spelare där varje spelare tar upp kortet som flyttats till dem, bestämmer om de vill behålla det eller inte och flyttar i sin tur ett kort till nästa spelare till vänster.
- Den sista spelaren i cirkeln (till höger om kortgivaren) lägger korten som har slängts i en slånghög till vänster, nedåtvända. Kortgivaren drar på nytt

ett kort från kortleken och flyttar snabbt ett kort vidare. Spelarna väntar inte på att alla har fått sitt kort innan de drar ett nytt.

- När en spelare får fyrtal på hand huggur denne snabbt en hajbricka och alla övriga spelare försöker också roffa tag i en. Spelaren som blir utan en hajbricka förlorar en hjattand och rundan är över. När en spelare har förlorat alla sex hjattänder är denne ute ur spelet.
- Spelaren som först tar en hajbricka kan göra det på ett lite smygande sätt för att se om de andra är uppmärksamma eller snabbt bara rycka åt sig en så att alla andra kastar sig över hajbrickorna! Testa både sätten och blanda lite så att alla måste vara på tårna. Om en spelare rör vid en hajbricka utan att någon har fyrtal förlorar denne en hjattand och rundan är över. Spelarna kan försöka "lura" övriga spelare genom att låtsas vara på väg att ta en hajbricka utan att ha fyrtal!
- Byt kortgivare efter varje runda. Om en spelare slogs ut ur spelet under den föregående rundan ska en hajbricka tas bort från mitten, så att spelet fortfarande innehåller en hajbricka mindre än antalet spelare. Om kortleken tar slut ska kortgivaren blanda korten i slånghögen till en ny kortlek att dra kort ur.
- Den sista spelaren som har kvar hjattänder vinner!

## INSTRUKTIONER (DANSK)

### OVERSIGT

- I hver runde af dette hektiske kortbyttespil sender spillerne hurtigt kort videre, mens de prøver at samle 4 ens. Når en spiller har samlet 4 ens, snupper spilleren en hajbrick, og alle de andre spillere skal så også skynde sig at prøve at få fat i en. Den spiller, der ikke når at få fat på en hajbrick, skal aflevere en hjattand, og næste runde går i gang. Den spiller, der som den sidste har hjattænder tilbage, vinder.

### TIL START

- Spillerne sidder rundt om et bord eller i en rundkreds på gulvet. Læg hajbrickerne ud i en cirkel, så alle spillere kan nå dem lige godt. Der skal være 1 hajbrick mindre end antallet af

spillere. Hvis der f.eks. er 4 spillere med, skal der lægges 3 hajbrikker ud.

- Løst kortene, og giv hver spiller 4 kort med billedsiden nedad. Spillerne tager deres kort og kigger på dem. Spillerne skal sørge for, at de ikke kan se hinandens kort. Kortgiveren lægger resten af kortene med billedsiden nedad i en trækbunke. Alle spillerne tager 6 hjåttænder.

## SÅDAN SPILLER MAN SPILLET

- Kortene gives videre med billedsiden nedad til spilleren ved siden af, mens alle prøver at samle 4 ens kort. Den, der deler kort ud, starter og trækker det øverste kort i trækbanken (så han/hun får 5 kort på hånden). Spilleren vælger så 1 af disse 5 kort og sender kortet videre med billedsiden nedad til spilleren til venstre for sig. Dette fortsætter hele vejen rundt, så hver spiller tager det kort, der bliver givet videre, beslutter, om han/hun vil beholde det, og giver så dette kort eller et andet kort på hånden videre til den næste spiller til venstre for sig.
- Den sidste spiller i rundkredsen (til højre for kortgiver) lægger det kasserede kort i kasseringsbunken til venstre for sig med billedsiden nedad. Kortgiveren trækker igen et kort fra trækbanken og sender hurtigt et kort videre. Kortgiveren venter ikke, indtil et kort har været forbi alle spillere, før han/hun trækker et nyt kort.
- Når en spiller har 4 ens på hånden, snupper spilleren hurtigt en hajbrik, og alle de andre spillere skynder sig så også at prøve at snuppe en. Den spiller, der ikke når at få fat på en hajbrik, skal aflevere en hjåttand, og runden er slut. Når en spiller har mistet alle sine 6 hjåttænder, er denne spiller ude af spillet.
- Den spiller, der først skal snuppe en hajbrik pga. 4 ens, kan snuppe den helt diskret for at prøve at gøre det, uden at alle de andre spillere opdager det, eller spilleren kan lynhurtigt snuppe en hajbrik, sådan at alle de andre samtidig skal slås om også at få fat i en hajbrik. Prøv at gøre det på begge måder, så alle spillere holdes på tærne. Hvis en spiller rører ved en hajbrik, selvom ingen spillere har samlet 4 ens, skal denne spiller aflevere en hjåttand, og

runden er slut. Spillerne kan prøve at narre de andre ved at lade som om, de rækker ud efter en hajbrik, selvom de ikke har 4 ens.

- Skift kortgiver efter hver runde. Hvis en spiller er røget ud af spillet i en runde, skal der i næste runde fjernes en hajbrik fra midten, så der stadig spilles med 1 hajbrik mindre end antallet af spillere. Hvis spillerne på et tidspunkt løber tør for kort i trækbanken, skal kortgiveren tage kortene fra kasseringsbunken for at blande en ny trækbunke, og spillet fortsætter.
- Den spiller, der som den sidste har hjåttænder tilbage, vinder.

## INSTRUKSJONER (NORSK)

### OVERSIKT

- I hver runde i dette raske spil bytter spillerne kort med hverandre og prøver å få fire like. Når en spiller klarer dette, kan spilleren ta en haibrikke, og alle de andre spillerne må skynde seg å ta en selv. Spilleren uten en haibrikke må gi fra seg en haitann, og deretter begynner neste runde. Den siste spilleren som fortsatt har haitenner, vinner!

### OPPSETT

- Spillerne sitter rundt et bort eller i en sirkel på gulvet. Legg ut haibrikkene i en sirkel, slik at alle spillerne kan få tak i dem like enkelt. Det må være én haibrikke mindre enn antallet spillere. I et spill med for eksempel fire spillere legger du ut tre haibrikker.
- Stokk kortene, og del ut fire kort til hver spiller, med bildesiden ned. Spillerne plukker opp kortene og ser på dem, mens de holder dem skjult for de andre spillerne. Giveren legger resten av kortene i en bunke til høyre med bildesiden ned. Dette er trekkebanken. Alle spillerne får seks haitenner.

### SLIK SPILLES DET

- Kortene byttes med bildesiden ned raskt mens spillerne prøver å få fire like. Giveren starter og trekker et kort øverst i trekkebanken (for å ha fem kort på hånden). Giveren velger deretter ett kort som skal sendes til spilleren til venstre, med bildesiden ned. Dette fortsetter rundt i sirkelen med spillere, der hver spiller ser på kortet spilleren har fått, bestemmer seg for om det skal

beholdes, og sender enten dette kortet eller et annet kort videre til spilleren til venstre.

- Den siste spilleren i sirkelen (til høyre for giveren) legger det kastede kortet i en kastebunke til venstre, med bildesiden ned. Giveren fortsetter med å trekke kort fra trekkebanken og sender raskt kortene videre. Giveren skal ikke vente til kortene er sendt videre til alle spillerne før et nytt kort trekkes.
- Når en spiller har fire like på hånden, kan spilleren ta en haibrikke, og alle de andre spillerne må skynde seg å ta en selv. Spilleren uten en haibrikke må gi fra seg en haitann, og runden er over. Når en spiller har gift fra seg alle de seks haitennene, er spilleren ute av spillet.
- Spilleren som tar en haibrikke først, kan gjøre dette i smug for å se om de andre spillerne følger med, eller spilleren kan gripe en brikke raskt, noe som fører til en vill kamp der det er alle mot alle! Prøv begge metodene, og varier mellom dem, slik at de andre spillerne sitter på nåler. Hvis en spiller berører en haibrikke uten at en spiller har fire like, må denne spilleren gi fra seg en haitann, og runden er over. Spillerne kan prøve å «jukse» ved å begynne å ta etter en haibrikke selv om de ikke har fire like!
- Bytt giver mellom hver runde. Hvis en spiller ble eliminert fra spillet i forrige runde, må det fjernes en haibrikke fra midten, slik at det fortsatt spilles med én haibrikke mindre enn antall spillere. Hvis trekkebanken blir tom, må giveren ta kortene i kastebunken og lage en ny trekkebunke. Deretter kan spillet fortsette.
- Den siste spilleren som fortsatt har haitenner igjen, vinner!

## INSTRUKCJE (POLSKU)

### W SKRÓCIE

- w każdej kolejce tej zwiąowanej gry gracze szybko wymieniają się kartami, starając się zebrać cztery 4 takie same. Kiedy komuś to się uda, łapie za rekiną i wtedy wszyscy muszą zrobić to samo. Gracz, który zostanie bez rekiną, odrzuca ząb rekiną i zaczyna się następną kolejką. Wygrywa ten z graczy, który jako jedyny zachowa ząb rekiną! 5

## PRZYGOTOWANIE

- Gracze siadają wokół stołu lub w kółku na podłodze. Rozłóżcie rekinów dookoła, aby wszyscy gracze mieli do nich jednakowy dostęp. Rekinów powinno być o jednego mniej niż graczy. Na przykład, jeśli w grze uczestniczy 4 graczy, rozłóżcie 3 rekinów.
- Przetasuj karty i rozdaj każdemu graczowi po 4 karty, grzbietem do góry. Gracze podnoszą karty i oglądają je, nie pokazując innym. Osoba rozdająca umieszcza pozostałe karty grzbietem do góry po prawej stronie, tworząc stos, z którego będziecie dobierać karty. Każdy z graczy otrzymuje 6 zębów rekina.

## JAK GRAĆ

- Karty są przekazywane szybko grzbietem do góry, a każdy z graczy próbuje zebrać 4 takie same karty. Zaczyna osoba rozdająca, biorąc kartę z góry stosu kart do dobierania (tak, aby mieć łącznie 5 kart). Następnie wybiera jedną z posiadanych kart i przekazuje graczowi po lewej stronie grzbietem do góry. Osoba ta również wybiera kartę, którą odda graczowi po lewej stronie i każda kolejna osoba w kółku robi to samo.
- Ostatni gracz w kółku (osoba po prawej stronie od osoby rozdającej) kładzie odrzuconą kartę na stosie odrzuconych kart grzbietem do góry. Osoba rozdająca bierze kolejne karty ze stosu, z którego dobieracie karty i szybko je przekazuje. Osoba rozdająca nie czeka, aż każdy z graczy przekaże jedną kartę sąsiadowi, zanim weźmie ze stosu kolejną kartę.
- Kiedy komuś uda się zebrać 4 karty tego samego rodzaju, łapie rekina i wtedy wszyscy muszą zrobić to samo. Gracz, który zostanie bez rekina, odrzuca żąb rekina i kończy się kolejka. Gdy gracz odrzuci wszystkich 6 zębów rekina, odpada z gry.
- Gracz, który pierwszy łapie rekina, może to zrobić z przyzwajenia, by sprawdzić, czy inni gracze uważają, lub gwałtownie, by wywołać dziki chaos. Wypróbuj oba te sposoby, aby podtrzymać napięcie. Jeśli ktoś złapie rekina, kiedy żaden z graczy nie ma 4 takich samych kart, osoba ta odrzuca żąb rekina i kończy się kolejka. Gracze mogą blefować i udawać, że zamierzają chwycić rekina,

nawet jeżeli nie mają 4 takich samych kart.

- Po każdej rundzie należy zmienić osobę rozdającą. Jeśli w poprzedniej rundzie ktoś odpadł z gry, należy usunąć rekina ze środka, aby kontynuować rozgrywkę z liczbą rekinów mniejszą o 1 od liczby graczy. Po wyczerpaniu kart w stosie, z którego dobieracie, osoba rozdająca bierze karty ze stosu odrzuconych i przenosi je w miejsce stosu do dobierania, aby kontynuować grę.
- Wygrywa ten z graczy, który jako jedyny zachowa żąb rekina!