

# POOL SHARKS™

**THE SHARK SHOOTIN' POOL GAME**  
2 OR MORE PLAYERS ➤ AGES 8 AND UP

## RULES OF PLAY

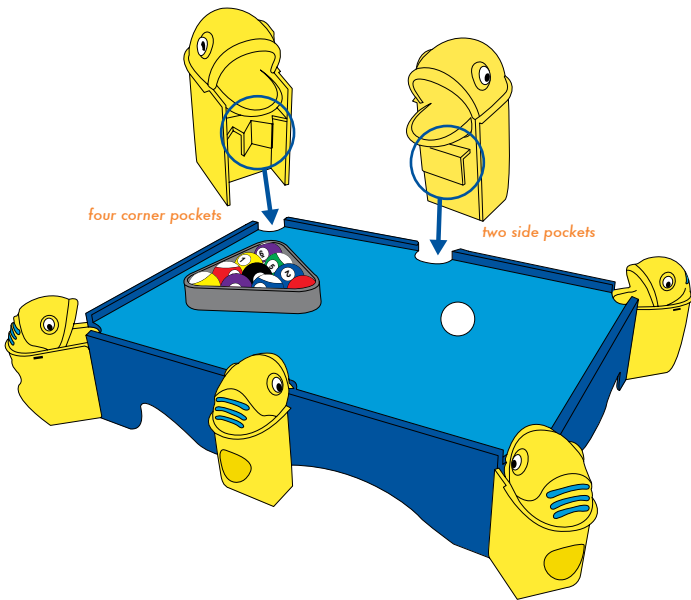
### Contents

- 1 pool table with 6 fish pockets
- 1 triangle rack
- 2 shark shooters
- 11 mini pool balls: 5 striped, 5 solid, 1 cue ball

There are many pool-style games you can play with the Pool Sharks components. We've included rules for three of our favorites but feel free to invent your own!

### How to Assemble the Pool Table

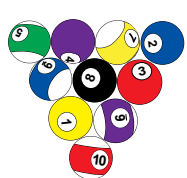
1. Place the pool table on a flat level surface, such as a table or floor.
2. Insert the six fish pockets into their appropriate positions on the pool table:
  - Insert the two fish with the straight tabs into the two side openings.
  - Insert the four fish with the angled tabs into the corner openings.



### POOL SHARKS ➤ for 2 players or teams

#### Object

Be the first player to shoot five striped or five solid balls into the fish pockets.

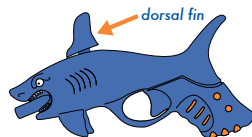


#### Set Up

1. Place the 10 striped and solid balls in the triangular rack and position the rack in the middle of one side of the pool table.
2. Carefully lift the rack off the table and place it to the side.
3. Place the white cue ball in the middle of the other side of the pool table.
4. Give each player a shark shooter.

#### How to Play

1. The last player to go swimming goes first.
2. On your turn, take your shark shooter and pull back the dorsal fin 1, 2, or 3 notches depending on how much power you want for your shot.
  - Pull back the dorsal fin ONE notch for gentle power and short distance.
  - Pull it back TWO notches for medium power and medium distance.
  - Pull it back THREE notches for greatest power and long distance.
3. Hold the shark shooter behind the cue ball and pull the trigger to shoot the cue ball towards the pool balls.
4. If you sink any balls, note the type of ball you sunk (striped or solid), as you will have to sink the remaining balls in that pattern to win the game. (For example, if you sink a solid ball, you must sink the remaining four solid balls.) Your opponent must then sink the five balls in the other pattern. **Note: If you sink both types of balls, you may choose which pattern you would like play.**
5. Take another shot any time you sink one or more of your balls. Otherwise, play passes to the next player.



#### Swishing

If you shoot the cue ball into one of the fish pockets or cause any ball to land off of the pool table, this is called a "swish" and results in a penalty. Take one of your already sunk balls out of any fish pocket and place it in the middle of the pool table. Then give the cue ball to your opponent, who may place it anywhere on the table and take a shot.

**Note:** The best way to retrieve balls from a fish pocket is to lift the pocket off the table and tilt the side with the hole into your hand.

#### Winning the Game

The first player to sink all five balls in his pattern wins. For a longer game, play an odd number of rounds (suggested 3 or 5) with the first player to win the majority winning the game.

### DEEP SEA EIGHT BALL ➤ for 2 players or teams

#### Object

Be the first player sink the Eight Ball after sinking four striped or solid balls.



#### Set Up

1. Select one striped ball and place it back in the box.
2. Arrange the remaining nine balls in a diamond pattern on one side of the pool table, with the eight ball in the center.
3. Place the white cue ball in the middle of the other side of the pool table.
4. Give each player a shark shooter.

#### How to Play

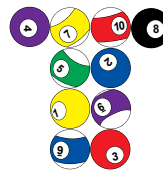
Follow the basic rules for Pool Sharks with the following changes:

1. The Eight Ball does not count as a solid.
2. Each player must sink four balls of the same pattern (striped or solid) and then sink the Eight Ball to win the game.
3. If you sink the Eight Ball before you've sunk your four balls, your opponent automatically wins the game.
4. When you are down to just the Eight Ball, you must call out which fish pocket you intend to shoot it into. For example, "Eight ball, left corner fish pocket." If you sink the ball into the wrong pocket, your opponent wins the game.

### HAMMER HEAD ➤ for 2 players or teams

#### Object

Be the first player sink the Ten Ball after making contact with the lowest numbered ball on the pool table.



#### Set Up

1. Arrange the 10 striped and solid balls in a hammer head pattern in the middle of one side of the pool table.
2. Place the white cue ball in the middle of the other side of the pool table.
3. Give each player a shark shooter.

#### How to Play

Follow the basic rules for Pool Sharks with the following changes:

1. Instead of dividing into teams of stripes and solids, you may sink any ball – as long as the cue ball first makes contact with the lowest numbered ball on the table.
2. If the cue ball does not first make contact with the lowest numbered ball on the table, your turn ends and your opponent may place the cue ball anywhere on the table before shooting.

#### Winning the Game

There are a few ways to win at Hammer Head:

1. Sink the Ten Ball on a shot where the cue ball first makes contact with the lowest numbered ball on the table.
2. Sink the Ten Ball when it is the only remaining ball on the table.
3. If your opponent sinks the Ten Ball before the cue ball makes contact with the lowest numbered ball on the table, you automatically win.

### A WORD FROM GAMEWRIGHT

Minnesota Fats – meet Florida Fins! *Pool Sharks* is an inventive twist on one of the greatest games of skill ever created. The scaled down size combined with the unique shark shooter mechanisms will challenge and delight pool lovers of all skill levels. As you play, you'll learn some elementary physics (action-reaction) as well as hone hand-eye coordination.

Game by Bradford Ross for the Michael Kohner Corporation  
Illustrations by: Bryan Ureel



**WARNING: CHOKING HAZARD - Toy contains marbles and small parts. Not for children under 3 years of age.**



#### GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street | Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006 | Fax: 617-969-1758  
email: jester@gamewright.com | www.gamewright.com  
©2009 Gamewright, a trademark of Ceaco. All rights reserved.

# POOL SHARKS™

## TIBURONES DE BILLAR

EL JUEGO DE TIBURONES JUGANDO AL BILLAR  
2 O MÁS JUGADORES ➔ 8 AÑOS Y MAYORES

### REGLAS DEL JUEGO

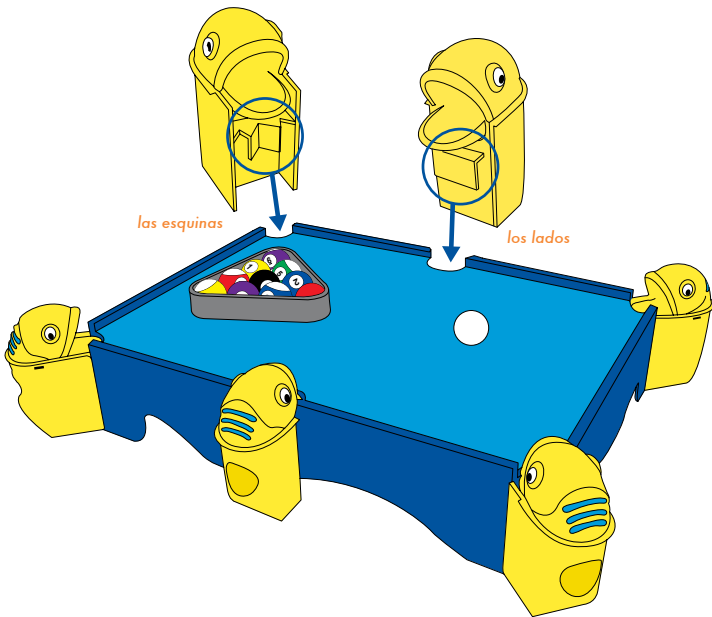
#### Contenido

- 1 mesa de billar con 6 bolsillos para peses
- 1 triangulo
- 2 disparadores de tiburón
- 11 bolas: 5 rayadas, 5 solidas, 1 bola blanca

Hay una cantidad de juegos estilo billar que puedes jugar con las piezas de este juego. Aquí te incluimos las reglas de 3 de nuestros juegos preferidos, pero animate a inventar otros.

#### Como ensamblar la mesa de Billar

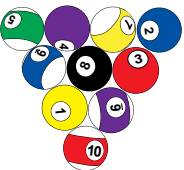
1. Ponga la mesa de billar sobre una superficie plana, como una mesa o el piso.
2. Inserte los seis bolsillos de peses en las posiciones adecuadas:
  - ➔ Inserte los dos peces con lengüetas rectas en las posiciones de los lados.
  - ➔ Inserte los cuatro peces con lengüetas a un ángulo en las esquinas.



#### TIBURONES DE BILLAR ➔ para dos jugadores o equipos

##### Objetivo

Sea el primer jugador en disparar cinco bolas rayadas o 5 bolas solidas en los bolsillos de peces.

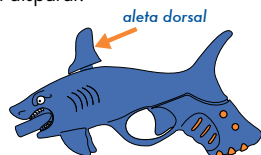


##### Organizando el Juego

1. Ponga las bolas rayadas y solidas en el triangulo y posicione el triangulo en la mitad de un lado de la mesa.
2. Con cuidado retire el triangulo y póngalo a un lado.
3. Ponga la bola blanca en el lado opuesto de la mesa.
4. Dele a cada jugador un disparador de tiburón.

##### Como Jugar

1. El jugador que más recientemente haya ido a nadar jugara primero.
2. A su turno tome el disparador de tiburón y jale la aleta dorsal 1, 2 ó 3 posiciones, dependiendo con cuanto poder quiera disparar.
  - ➔ Jale la aleta dorsal UNA posición para un disparo suave y que cubra poca distancia.
  - ➔ Jale DOS posiciones para un disparo de mediano poder y distancia.
  - ➔ Jale TRES posiciones para un disparo fuerte y que cubra una distancia mas larga.
3. Ponga el disparador detrás de la bola blanca y jale el gatillo para disparar la bola hacia las demás bolas de billar.
4. Si hunde alguna bola dese cuenta si fue una rayada o de color solido, ya que tendrá que hundir las demás bolas de este patrón para ganar el juego. (Por



ejemplo, si hunde una bola solida, deberá hundir las demás bolas solidas.) Su oponente deberá hundir las 5 bolas del otro patrón. *Nota: Si hunde bolas de ambos patrones podrá escoger con cual quiere jugar.*

5. Tome otro turno cada vez que hunda una o más de las bolas del patrón con el que esta jugando.

##### "Swishing"

Si dispara la bola blanca en uno de los bolsillos de peces o causa que alguna bola se caiga de la mesa, esto se llama "swish" y resulta en una penalta. Saque una de las bolas que ya hundió en un bolsillo y póngala en el centro de la mesa. Luego entregue la bola blanca a su oponente, quien puede ponerla en cualquier lugar de la mesa y disparar.

*Nota: La mejor manera de sacar las bolas de los bolsillos es levantar el bolsillo y vaciar su contenido en su mano.*

##### Ganando el Juego

El primer jugador en hundir sus cinco bolas ganara. Para un juego mas largo, juegue un numero impar de rondas (sugerimos 3 ó 5). El jugador que gane la mayoría de rondas ganara.

#### BOLA OCHO DEL MAR ➔ para dos jugadores o equipos

##### Objetivo

Sea el primer jugador en hundir la bola ocho luego de haber hundido cuatro bolas rayadas, o cuatro bolas solidas.



##### Organizando el Juego

1. Seleccione una bola rayada y póngala en la caja.
2. Organice las 9 bolas restantes en forma de diamante a un lado de la mesa de billar, con la bola ocho en el centro.
3. Ponga la bola blanca en el lado opuesto de la mesa de billar.
4. Dele a cada jugador un disparador de tiburón.

##### Como Jugar

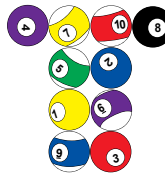
Siga las instrucciones básicas del juego Tiburón de Billar, con los siguientes cambios:

1. La bola ocho no cuenta como una de las bolas solidas.
2. Cada jugador debe hundir cuatro bolas del mismo patrón (rayadas o solidas) y luego hundir la bola ocho para ganar el juego.
3. Si hunde la bola ocho antes de hundir las otras cuatro bolas, su oponente ganara el juego inmediatamente.
4. Cuando solo quede la bola ocho, usted deberá anunciar el bolsillo al que intenta hundir la bola. Por ejemplo "Bola ocho, bolsillo de pes, esquina izquierda." Si hunde la bola en otro bolsillo, su oponente ganara el juego.

#### TIBURÓN MARTILLO ➔ para dos jugadores o equipos

##### Objetivo

Sea el primer jugador en hundir la bola diez, luego de hacer contacto con la bola con el número mas bajo que este sobre la mesa.



##### Organizando el Juego

1. Organice las 10 bolas rayadas y solidas en forma de martillo en la mitad de un lado de la mesa.
2. Ponga la bola blanca en el centro del lado opuesto.
3. Dele a cada jugador un disparador de tiburón.

##### Como Jugar

Siga las instrucciones básicas del juego Tiburón de Billar, con los siguientes cambios:

1. En vez de dividir los jugadores por grupos según las bolas, usted puede hundir cualquier bola, siempre y cuando la bola blanca primero haga contacto con la bola con el número más bajo que este sobre la mesa.
2. Si la bola blanca no hace contacto primero con la bola con el numero mas bajo, su turno terminara, y su oponente podrá poner la bola blanca en cualquier parte de la mesa antes de disparar.

##### Ganando el Juego

Hay varias maneras de ganar el juego del Tiburón Martillo:

1. Hunda la bola diez en un tiro donde la bola blanca primero haya hecho contacto con la bola del número mas bajo que este sobre la mesa.
2. Hunda la bola diez cuando esta sea la última bola sobre la mesa.
3. Si su oponente hunde la bola diez antes de que la bola blanca haga contacto con la bola del número mas bajo, usted automáticamente ganara.

##### Una Nota de Gamewright

Minnesota Fats – conozca a los Florida Fins! Tiburones de Billar es una alternativa creativa del mejor juego de estrategia de todos los tiempos. Su tamaño reducido y los disparadores de tiburón retaran y divertiran a los amantes del juego de billar de todos los niveles de destreza. Mientras juega estará aprendiendo algo de fisica básica (acción – reacción), al igual que mejorar su coordinación entre manos y ojos.

Juego de: Bradford Ross for the Michael Kohner Corporation  
Ilustraciones de: Bryan Ureel