



8–99



1–4



25'

FUGU

Autoři: Flavio a Riccardo Foches

Ilustrace: Crocotame

Licence: studiogiochi

Obsah balení

75 karet (očíslovaných 1 až 75)

4 bodovací tabulky



Cíl hry

Sbírejte body chytrým umisťováním karet do svého podmořského útesu. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry. Praporečníci milují společnost — drží je pohromadě. Čtverzubci naopak potřebují prostor pro sebe. Chobotnice a korály mají také svá přání, proto je rozmísťujete uvažlivě. Karty jsou dvouhlavé: jedna část karty zobrazuje rybu nebo korál s číslem, druhá část kotvu. Záleží na natočení karty: s číslem nahoře vám přinese plusové body, s kotvou nahoře naopak body minusové.

Příprava hry

Počet karet ve hře závisí na počtu hráčů:

4 hráči: Hrajte se všemi kartami.

3 hráči: Odstraňte karty 58–75 a vraťte je do krabice.

2 hráči: Odstraňte karty 40–75 a vraťte je do krabice.

Položte si před sebe bodovací tabulky (slouží k počítání skóre na konci hry). Zamíchejte karty a položte 3 z nich lícem nahoru doprostřed stolu. Poté rozdejte 18 karet každému hráči, který je položí lícem dolů do řady před sebou.



střed
stolu

39

číslo

kotva



Tip: Karty by se neměly překrývat, nebo jen co nejméně, abyste s nimi mohli pohodlně manipulovat. Dbejte na to, aby šlo do řady vkládat a vyjímát karty bez narušení řady karet.

Poznámka: Zkušenější hráči (a hráči na cestách) mohou držet karty jako malý balíček lícem dolů v jedné ruce.

Přběh hry

Jako první hraje hráč, který dokáže nejdéle zadržet dech. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Každý tah probíhá ve třech krocích:

1. **Vezměte si 1 ze 3 karet** ze středu stolu.

2. **Zařaďte ji do své řady** místo jedné z karet otočených lícem dolů, a to jedním ze dvou způsobů:

a) **S číslem nahoře** — pokud chcete využít bodovou hodnotu karty. Číslo musí zapadát do **vzestupného pořadí zleva (nejmenší) doprava (největší)**.

b) **S kotvou nahoře** — kartu otočte o 180°. Takto ji můžete položit na libovolné místo a vzestupné pořadí nemusí sedět, ale na konci hry vám přinese **minusové body**.

3. **Původní kartu z řady otočte lícem nahoru** a umístěte ji doprostřed stolu. Ve středu stolu jsou tak opět 3 karty.

Poznámka: První karta se do řady umísťuje vždy tak, aby část s číslem byla nahoře.

Důležité: Nikdy neměňte pořadí karet, které již leží ve vaší řadě

Konec hry

Na začátku svého tahu můžete pasovat, i když vám v řadě stále zbývají karty lícem dolů. Tím pro vás hra končí a žádná další tahy nehrájete. Pokud vám nezbyvá žádná karta lícem dolů, musíte pasovat povinně. Ostatní hráči pokračují, dokud nepasuje poslední z nich.

Bodování

Zkontrolujte svou řadu a spočítejte body. Nepřeskupujte karty ani je neotáčejte. Pro snadnější bodování počítejte body v tomto pořadí: Praporečníci, Čtverzubci, Chobotnice, Korály a nakonec minusové body za kotvy.

Každý typ karty se buduje jinak. Karty lícem dolů mají hodnotu 0 bodů a zůstávají na místě jako oddělovače. Karty s kotvou nahoře si pro účely bodování okolních karet zachovávají svůj původní typ (Praporečník, Čtverzubec, Chobotnice nebo Korál) — tvoří tedy s ostatními kartami skupiny, sousedství i barevné sady úplně stejně, jako by ležely s číslem nahoře. Minusové body za kotvy se odečítají až na závěr.

Praporečníci se chtějí shromažďovat.

Skupinu tvoří 2 nebo více sousedících Praporečnicků bez jakékoli jiné karty (lícem nahoru ani dolů) mezi nimi. Body se počítají podle velikosti skupiny: **1 Praporečník: 0 bodů** | **2 Praporečník: 2 body** | **3 Praporečník: 5 bodů** | **4 a více Praporečnicků: 9 bodů**

Čtverzubci si potrpí na soukromí.

Čtverzubec bez sousední ryby získává 3 body. Sousedí-li s jakoukoli jinou

rybou: 1 bod. Pokud je mezi 2 rybami: 0 bodů. Čtverzubcům vadí sousedství Praporečnicků nebo jiných Čtverzubců, ale karty lícem dolů, korály ani chobotnice jim nevadí.

Příklad: Pavel má 3 sousední Praporečníky bezprostředně vedle 1 Čtverzubce: skupina získá 5 bodů a Čtverzubec 1 bod, protože sousedí s rybou (5 + 1 = 6 bodů). Mia má stejné rozmístění, ale mezi skupinu a Čtverzubce vloží korál. Skupina získává 5 bodů a Čtverzubec navíc 3 body, protože sousedí s žádnou rybou (5 + 3 = 8 bodů).



Pavel

Mia

Chobotnice se chtějí schovat v korálech. Chobotnice mezi 2 korály libovolné barvy: **4 body**. Sousedí-li jen s 1 korálem: **2 body**. Žádný korál v dosahu: 0 bodů.

Korály milují pestrost. Spočítejte všechny své karty korálů a zjistěte, kolik kompletních sad růžová + zelená + žlutá máte — nezáleží na pozici v řadě. Každá sada 3 různobarevných korálů: **3 body**.

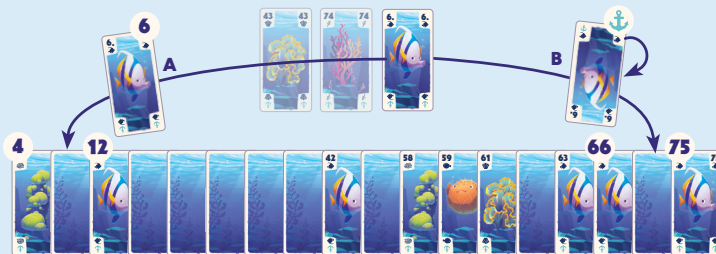
Příklad: Pavel má 2 růžové, 3 zelené a 4 žluté korály. To jsou 2 kompletní sady = **6 bodů**.

Kotvy (karty s kotvou nahoře): Nyní spočítejte, kolik kotev máte. Každá kotva přidává minusové body. Pokud jich máte více, sečtete všechny minusové body bez ohledu na pozici v řadě: **1.kotva: -1 bod** | **2.kotva: -2 body** | **3.kotva: -3 body** | **4.kotva: -4 body** | **5.kotva: -5 bodů...** a tak dále.

Příklad: Mia získala 28 bodů za Praporečníky, Čtverzubce, Chobotnice a Korály — počítají se i mořští tvorové na 3 kartách, které leží s kotvou nahoře (jejich původní typ stále patří do sousedství a do skupin). Nyní se zaměří na samotné kotvy. Má v řadě 3 kotvy, což jí dává celkem 6 minusových bodů (1 + 2 + 3). Její skóre se sníží z 28 na 22.

Vítězství

Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě remízy vyhrává hráč s nejmenším počtem kotev. Pokud je shoda i poté, o vítězství se podělte!



Příklad A: Ve středu stolu leží Praporečník s číslem 6, kterého chce Klára umístit mezi svou 4 a 12. Vymění tedy šestku ze středu stolu za svou kartu lícem dolů na tomto místě. Šestku položí s číslem nahoře, protože zapadá do vzestupného pořadí 4 < 6 < 12. Původní kartu z řady poté otočí lícem nahoru a umístí doprostřed stolu. Klára seskupila Praporečníky a při bodování za ně získá 2 body.

Příklad B: Ve středu stolu leží Praporečník s číslem 6, kterého chce Klára umístit mezi svou 66 a 75. Vymění tedy šestku ze středu stolu za svou kartu lícem dolů na tomto místě. Šestku položí s kotvou nahoře. Číslo 6 by sice zapadalo do vzestupného pořadí mezi její 4 a 12, ale Klára se rozhodla obětovat kartu jako kotvu, aby seskupila Praporečníky a získala 9 bodů — i za cenu minusového bodu za kotvu. Původní kartu z řady poté otočí lícem nahoru a umístí doprostřed stolu.