



8-99



1-4



25'

# FUGU

Un juego de Flavio y Riccardo Foches  
Ilustrado por Crocotame  
Licencia: studiogiocchi

## CONTENIDO

**75** cartas (del 1 al 75)  
**4** cartas de puntuación



## OBJETIVO

Gana puntos colocando cartas en tu arrecife de forma estratégica. A los peces estandarte les encanta estar juntos, los peces globo prefieren ir por libre y los pulpos y los corales también tienen sus gustos, así que tenlo en cuenta a la hora de colocarlos.

## PREPARACIÓN

Según el número de participantes, juega con las siguientes cartas:

**4 participantes:** Todas las cartas.

**3 participantes:** Devuelve a la caja las cartas con los números **58-75**.

**2 participantes:** Devuelve a la caja las cartas con los números **40-75**.

Cada participante coge una **carta de puntuación** y la deja a su lado. Baraja las cartas y pon **3** cartas bocarriba en el centro de la mesa. Después, reparte **18** cartas a **cada persona**, que las colocará frente a sí en fila.



**Consejo:** No superpongas las cartas o hazlo lo menos posible para que sea más fácil manejarlas. Asegúrate de poder añadir o quitar cartas sin cambiar el orden.

**Nota:** Una vez que tengas más experiencia, o si estás viajando, puedes sujetar las cartas en un montón bocabajo en tu mano.

## CÓMO JUGAR

Empieza quien aguante más tiempo la respiración y después sigue la persona a su izquierda. En cada turno:

1. Coge 1 de las 3 cartas bocarriba del centro para colocarla en tu fila.
2. Sustituye 1 carta bocabajo de tu fila por la carta que acabas de coger. Elige una de las dos formas de colocarla:
  - a) Puedes colocarla con **el número hacia arriba** en el lugar deseado si su número encaja en el orden ascendente de izquierda (menor) a derecha (mayor)
  - b) Puedes ignorar el orden ascendente y girar la carta 180° para colocarla con el lado del **ancla hacia arriba** en el lugar deseado. Las anclas pueden sustituir cualquier carta bocabajo de la fila, pero te penalizarán con **puntos negativos** al final de la partida.
3. Dale la vuelta a la carta bocabajo que has sustituido en la fila y déjala bocarriba en el centro de la mesa para que vuelva a haber 3 cartas.

**Nota:** La primera carta se coloca siempre con el número hacia arriba.

**Importante:** El orden de las cartas que ya están en tu fila **no** se puede cambiar.

## FIN DE LA PARTIDA

Al principio de tu turno, puedes pasar (no jugarás más turnos), **aunque te queden cartas bocabajo**. Si no tienes más cartas bocabajo, debes pasar. El resto de la mesa sigue jugando hasta que la última persona haya pasado.

## PUNTUACIÓN

Comprueba tu fila para calcular tus puntos. **No cambies el orden ni gires ninguna carta**. Para facilitar la puntuación, se cuentan los puntos de cada persona en este orden: peces estandarte, peces globo, pulpos, corales y los puntos negativos de las anclas.

Cada tipo de carta puntúa de forma diferente. Todas las cartas bocabajo valen 0 y se quedan en su sitio como separadores. **También puntúan las cartas con el lado del ancla hacia arriba**. Los puntos negativos se restarán más adelante.



Los **peces estandarte** quieren estar juntos. Un grupo está formado por **2 o más peces estandarte adyacentes**, sin otras cartas bocabajo o bocarriba entre ellos.

**1 pez estandarte: 0 puntos**

**2 peces estandarte: 2 puntos**

**3 peces estandarte: 5 puntos**

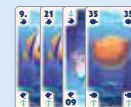
**4+ peces estandarte: 9 puntos**



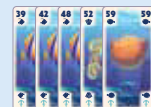
Los **peces globo** prefieren estar solos. Un pez globo **sin peces adyacentes** vale **3 puntos**. Si está adyacente a **otro pez: 1 punto**. Si está entre **2 peces: 0 puntos**. A los peces globo no les gusta estar cerca de

peces estandarte u otro pez globo, **pero las cartas bocabajo, los corales y los pulpos no les molestan**.

**Ejemplo:** Pablo tiene 3 peces estandarte junto a 1 pez globo. El grupo vale 5 puntos y el pez globo vale 1 punto porque está adyacente a otro pez. Mirella lo hace mejor: tiene un coral entre los peces estandarte y el pez globo, por lo que gana 5 + 3 puntos.



Pablo



Mirella

Los **pulpos** quieren esconderse en los corales. Un pulpo entre **2 corales de cualquier color** vale **4 puntos**. Si está adyacente a **1 coral: 2 puntos**. Si no hay **ningún coral** adyacente: **0 puntos**.



A los **corales** les gusta la variedad. Comprueba todas tus cartas de coral y cuenta cuántos conjuntos (**rosa + verde + amarillo**) tienes. **Cada conjunto** de corales de colores diferentes vale **3 puntos**.

**Ejemplo:** Pablo tiene 2 corales rosas, 3 verdes y 5 amarillos. Son 2 conjuntos completos y valen 6 puntos.



**Anclas** (cartas con el ancla hacia arriba): Ahora, cuenta cuántas cartas con el ancla hacia arriba tienes. Cada una de ellas te hace perder puntos. Si tienes varias, **suma** todos los puntos sin importar la posición de la carta en la fila.

**1.ª carta: -1 punto, 2.ª carta: -2 puntos, 3.ª carta: -3 puntos, 4.ª carta: -4 puntos, 5.ª carta: -5 puntos**, etc.

**Ejemplo:** Mirella ha ganado 28 puntos por sus peces estandarte, peces globo, pulpos y corales, incluidas las cartas giradas. Ahora pasa a contar las anclas. Tiene 3 anclas en su fila, lo que la deja con un total de -6 puntos (1 + 2 + 3). Su puntuación pasa de 28 a 22.

La persona con la puntuación más alta gana. En caso de empate, la persona con menos anclas gana. Si sigue habiendo empate, ¡compartid la victoria!



Hoja de puntuación, reglas del modo solitario y FAQ en [hello.helvetiq.com/fugu](https://hello.helvetiq.com/fugu)

Un agradecimiento especial a todas las personas que han probado el juego, sobre todo a Dvd, Emma, Fede, Je, Kynj, Livia, Michele y MisterX.



Traducción y corrección ES: Translation Circus (Lis Dizez Bourgain, Izia G. Lombardero)



**Ejemplo A:** Clara quiere coger un pez estandarte 6 del centro y colocarlo entre su 4 y 12, así que sustituye la carta bocabajo entre el 4 y el 12 por el 6, colocándola con el número hacia arriba (porque encaja con el orden ascendente 4<6<12). Por último, le da la vuelta a la carta bocabajo que ha sustituido y la coloca bocarriba en el centro. Como ha agrupado a sus peces estandarte, ganará 2 puntos.

**Ejemplo B:** Clara quiere coger un pez estandarte 6 del centro y colocarlo entre su 66 y 75, así que sustituye la carta bocabajo entre el 66 y el 75 por el 6, colocándola con el ancla hacia arriba (aunque en el orden ascendente encaja entre el 4 y el 12). Por último, da la vuelta a la carta bocabajo que ha sustituido y la coloca bocarriba en el centro. Es un movimiento estratégico para agrupar a sus peces estandarte y ganar 9 puntos, a pesar de recibir también una penalización de -1 punto.

