



FUGU

Un jeu de : Flavio et Riccardo Foches
Illustré par : Crocotame
Licence : studiogiocchi

CONTENU

75 cartes (de 1 à 75)
4 cartes Aide de jeu



BUT DU JEU

Créez l'écosystème le plus harmonieux possible en respectant l'équilibre de votre récif. Les poissons-cochers s'épanouissent en groupe, tandis que les poissons-globes exigent leur propre espace. Les pieuvres et les coraux ont aussi leurs préférences : placez chaque créature avec sagesse pour remporter la victoire !

MISE EN PLACE

Prenez un certain nombre de cartes numérotées en fonction du nombre de personnes participant à la partie :

- 4 personnes** : prenez toutes les cartes.
- 3 personnes** : retirez les cartes numérotées de 58 à 75 et remettez-les dans la boîte.
- 2 personnes** : retirez les cartes numérotées de 40 à 75 et remettez-les dans la boîte.

Tout le monde prend également **une carte Aide de jeu**. Mélangez les cartes et placez en 3, face visible, au centre de la table.



Distribuez ensuite **18 cartes à chaque personne**. Chacun.e place ses 18 cartes face cachée, en une rangée devant lui ou elle. Assurez-vous de pouvoir insérer et retirer des cartes sans modifier l'ordre établi.

Astuce : chevauchez le moins possible les cartes de votre rangée pour faciliter les manipulations.

COMMENT JOUER

La personne capable de retenir sa respiration le plus longtemps commence. On joue ensuite dans le sens horaire.

Déroulement d'un tour :

1. Prenez l'une des 3 cartes face visible au centre pour l'ajouter à votre rangée.
2. Remplacez une carte face cachée de votre rangée par la carte choisie, de l'une des deux manières suivantes :
 - a) Côté Nombre : placez la carte **nombre vers le haut** si celui-ci respecte l'ordre croissant de gauche (plus petit) à droite (plus grand).
 - b) Côté Ancre : vous pouvez ignorer l'ordre croissant, faites alors pivoter la carte de 180° et placez-la **côté ancre** visible. Une ancre peut remplacer n'importe quelle carte face cachée, mais elle vous vaudra des **points négatifs** en fin de partie.
3. Retournez la carte face cachée que vous venez de remplacer et placez-la au centre de la table. Il y a de nouveau 3 cartes face visible au centre.

Note : la toute première carte posée est toujours placée côté Nombre.

Attention : ne modifiez **jamais** l'ordre des cartes de votre rangée.

FIN DE PARTIE

Au début de votre tour, vous pouvez choisir de passer et de terminer votre partie, **même s'il vous reste des cartes face cachée**. S'il ne vous reste plus de cartes face cachée, vous ne pouvez plus jouer. Les autres peuvent continuer et la partie s'arrête quand tout le monde a passé ou retourné toutes ses cartes.

SCORES

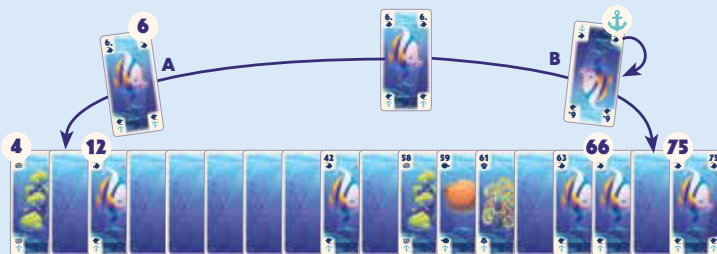
Vérifiez votre rangée pour calculer vos points. **Ne modifiez pas l'ordre des cartes et ne les faites pas pivoter**. Pour faciliter le calcul, suivez cet ordre de calcul des points : poissons-cochers, poisson-globes, pieuvres, coraux, puis soustrayez les points des Ancres.

Chaque type de carte se compte différemment. Vos cartes face cachée valent 0 point et restent en place comme séparateurs. **Les cartes placées côté ancre sont également prises en compte** (les points négatifs seront déduits à la fin).

Poissons-cochers (groupes) : un groupe se compose de **2 à 4+ poissons-cochers directement adjacents** (sans aucune carte face visible ou cachée entre eux)

- 1 poisson-cocher : 0 pt
- 2 poissons-cochers : 2 pts
- 3 poissons-cochers : 5 pts
- 4+ poissons-cochers : 9 pts

Poissons-globes (solitaires) : le poisson-globe n'aime pas la proximité des poissons-cochers ou d'autres poissons-globes, **mais être à côté de cartes face cachée, de coraux ou de pieuvres ne le dérange pas**.

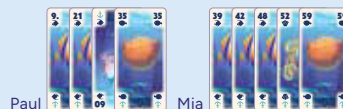


Exemple A : il y a un 6 poisson-cocher au centre que Claire souhaite récupérer pour le placer entre son 4 et son 12. Elle remplace la carte face cachée située entre le 4 et le 12 par ce 6, en le posant côté chiffre (car il respecte l'ordre croissant $4 < 6 < 12$). Enfin, elle retourne la carte face cachée remplacée et la place face visible au centre. Elle a ainsi regroupé ses poissons-cochers et recevra 2 points lors du décompte.

Exemple B : Claire pourrait aussi choisir de récupérer le 6 poisson-cocher au centre pour le placer entre son 66 et son 75. Dans ce cas elle remplace la carte face cachée située entre le 66 et le 75 par ce 6, en le posant côté ancre (puisque 6 placé ici ne respecte pas l'ordre croissant). Enfin, elle retourne la carte face cachée remplacée et la place face visible au centre. C'est un choix stratégique pour regrouper ses poissons-cochers et recevoir 9 points, même si elle recevra également -1 point de pénalité.

- Un poisson-globe **sans aucun poisson adjacent** rapporte 3 pts.
- S'il est **adjacent à 1 autre poisson** : 1 pt.
- S'il est **placé entre 2 poissons** : 0 pt.

Exemple : Paul a 3 poissons-cochers adjacents à 1 poisson-globe : le groupe rapporte 5 points et le poisson-globe 1 point (car il touche un autre poisson). Mia fait mieux : elle a un corail entre son groupe et son poisson-globe, elle marque donc 5 + 3 points.



Pieuvres (cache-cache) :

- Une pieuvre située **entre 2 coraux** (peu importe leur couleur) : 4 pts.
- Une pieuvre **adjacente à 1 corail** : 2 pts.
- Une pieuvre **adjacente à 0 corail** : 0 pt.

Coraux (diversité) : vérifiez tous vos coraux et comptez combien de **séries complètes (rose + vert + jaune)** vous possédez. Chaque série de 3 couleurs différentes rapporte 3 pts.

Exemple : Paul a 2 coraux roses, 3 verts et 4 jaunes. Cela fait 2 séries complètes = 6 points.

Cartes côté Ancre (pénalités) : comptez vos cartes côté Ancre. Chacune (peu importe sa position) coûte des points de pénalité cumulatifs :
1^{re} carte : -1 pt 2^e : -2 pts | 3^e : -3 pts | 4^e : -4 pts | 5^e : -5 pts, et ainsi de suite...

Exemple : Mia a marqué 28 points avec ses poissons, pieuvres et coraux. Elle a 3 cartes ancre dans sa rangée, ce qui lui donne un total de -6 points de pénalité (1 + 2 + 3). Son score passe de 28 à 22 points.

La personne avec le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, celle qui possède le moins de cartes côté ancre gagne. Si l'égalité persiste, partagez la victoire !

Variante : avec l'expérience, ou lors de déplacements, vous pouvez tenir vos cartes dans une main. Veillez bien à ne pas modifier l'ordre lorsque vous insérez des cartes ! Ainsi, les autres n'auront pas connaissance de votre écosystème.



Fiche de score, mode solo et FAQ sur hello.helvetiq.com/fugu



Remerciements spéciaux à l'ensemble des personnes ayant testé le jeu, et plus particulièrement à Dvd, Emma, Fede, Je, Kynj, Livia, Michele et MisterX.

