



FUGU

Un gioco di Flavio e Riccardo Foches
Illustrazioni di Crotocame
Licenza: studiogiochi

CONTENUTO

75 carte (da 1 a 75)
4 carte Punteggio

SCOPO DEL GIOCO

Guadagnate punti disponendo le carte nella vostra barriera corallina in modo strategico. Ai pesci farfalla piace fare squadra, quindi è meglio non separarli, mentre i pesci palla preferiscono avere i propri spazi. Anche i polpi e i coralli hanno le proprie preferenze, però, quindi pensate bene a dove metterli!

PREPARAZIONE

Giocate con le carte indicate qui sotto, basandovi sul numero di persone in gioco:

4 persone: prendete tutte le carte.

3 persone: rimuovete le carte dalla **58** alla **75**, mettendole nella scatola.

2 persone: rimuovete le carte dalla **40** alla **75**, mettendole nella scatola.

Ciascuna persona mette una **carta Punteggio** di fronte a sé. Mischiare le carte e posizionatene **3** al centro del tavolo, scoperte. Poi, distribuite **18** carte a **ciascuna persona**; dovranno essere disposte in fila di fronte a voi, coperte.



Consiglio: per spostare le carte facilmente, non sovrapponetene (o, se necessario, sovrapponetene il meno possibile). Assicuratevi di poter inserire e togliere carte senza modificare l'ordine in cui sono disposte.

Nota: dopo aver imparato a giocare bene, o durante un viaggio, potete giocare formando con le carte un mazzetto coperto da tenere in una mano.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Inizia chi, fra voi, riesce a trattenere il respiro più a lungo. Dopodiché, la partita prosegue in senso orario. Svolgete il vostro turno come illustrato:

1. Prendete 1 carta da aggiungere alla vostra fila tra le 3 scoperte al centro del tavolo;
2. Sostituite 1 delle carte coperte della fila con la carta che avete scelto, posizionandola in uno di questi due modi:

a) Potete posizionarla con il **lato del numero** rivolto verso l'alto nel punto desiderato se il numero della carta rispetta l'ordine crescente da sinistra (più basso) a destra (più alto).

b) Potete ignorare l'ordine crescente e ruotare la carta di 180°, posizionandola con il **lato dell'ancora** rivolto verso l'alto nel punto desiderato. Potete usare le ancore per sostituire qualsiasi carta coperta della fila. Ricordate, però, che **vi faranno perdere dei punti** alla fine della partita.

3. Girate la carta che avete sostituito e mettetela scoperta al centro del tavolo. In questo modo, ci saranno nuovamente 3 carte al centro.

Nota: la prima carta viene sempre posizionata con il lato del numero rivolto verso l'alto.

Importante: non cambiate **mai** l'ordine delle carte già presenti nella vostra fila.

FINE DELLA PARTITA

All'inizio del vostro turno, potrete scegliere di passare e concludere la vostra partita, **anche se avete ancora delle carte coperte**. Se decidete di passare, non svolgerete altri turni. Se non avete più carte coperte, dovete necessariamente concludere la vostra partita. Gli altri giocatori continuano a giocare fino a quando anche l'ultima persona passa o non ha più carte coperte.

PUNTEGGIO

Per calcolare i punteggi, ciascuna persona controlla la propria fila. **Non cambiate l'ordine, né ruotate alcuna carta**. Per facilitare il calcolo dei punteggi, procedete sommando i punti in quest'ordine: pesci farfalla, pesci palla, polpi, coralli e ancore (punti negativi).

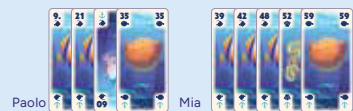
Ogni tipo di carta dà punti in modo diverso. Tutte le carte rimaste coperte non danno alcun punto e rimangono nella fila come separatori. Ai fini del punteggio, **contate anche le carte con il lato dell'ancora rivolto verso l'alto**; i punti negativi verranno sottratti in un secondo momento.

I pesci farfalla amano la compagnia: un gruppo è formato da **2 o più pesci farfalla adiacenti**, senza altre carte scoperte o coperte fra di loro: **1 pesce farfalla: 0 punti** | **2 pesci farfalla: 2 punti** | **3 pesci farfalla: 5 punti** | **4 o più pesci farfalla: 9 punti**

I pesci palla, invece, sono solitari: un pesce palla **senza alcun pesce adiacente** dà **3 punti**. Se si trova accanto a **1 altro pesce qualsiasi: 1 punto**. Se si trova fra **2 pesci: 0 punti**. Ai pesci palla non piace

avere pesci farfalla o altri pesci palla accanto a sé, ma le carte coperte, i coralli e i polpi non danno loro fastidio.

Esempio: Paolo ha 3 pesci farfalla adiacenti vicini a 1 pesce palla: il gruppo di pesci farfalla dà 5 punti, mentre il pesce palla solo 1 punto, perché si trova accanto a un altro pesce. A Mia va meglio: avendo posizionato un corallo tra il gruppo e il pesce palla, ottiene 5+3 punti.



Ai polpi piace nascondersi fra i coralli: un polpo tra **2 coralli di qualsiasi colore: 4 punti**. Se è adiacente a **1 solo corallo: 2 punti**. Se non si trova accanto ad alcun corallo: **0 punti**.

Ai coralli piace la varietà: controllate tutte le carte Corallo in vostro possesso e contate quanti set completi (**di coralli rosa + verde + giallo**) avete, senza considerare la posizione nella fila. Ogni set composto da 3 coralli di diverso colore dà **3 punti**.

Esempio: Paolo ha 2 coralli rosa, 3 verdi e 5 gialli. Sono 2 set completi = **6 punti**.

Ancore (lato dell'ancora rivolto verso l'alto): ora, contate quante ancore avete. Ogni ancora vi sottrarrà dei punti. Se avete più ancore, **sommate** i punti negativi di ciascuna carta, a prescindere dalla loro posizione nella fila: **1ª carta: -1 punto** | **2ª carta: -2 punti** | **3ª carta: -3 punti** | **4ª carta: -4 punti** | **5ª carta: -5 punti** e così via...

Esempio: Mia ha totalizzato 28 punti con i pesci farfalla, i pesci palla, i polpi e i coralli, tenendo conto anche delle carte ruotate. Adesso si sofferma sulle ancore presenti nella sua fila; ce ne sono 3, che le danno un totale di -6 punti negativi (1+2+3). Il suo punteggio, quindi, scende da 28 a 22.

Vince chi, fra voi, totalizza il punteggio più alto. In caso di parità, vince chi ha il minor numero di ancore. Se c'è ancora parità, condividete la vittoria!



Foglio dei punteggi, modalità solitario e FAQ su hello.helvetiq.com/fugu

Un ringraziamento speciale a chi ha testato il gioco, e in particolare a Dvd, Emma, Fede, Je, Kynj, Livia, Michele e MisterX.



Traduzione e revisione IT:
Translation Circus (Irene Vallini, Daniele Iannelli)



Esempio A: C'è un pesce farfalla n°6 al centro, e Chiara vuole prenderlo per posizionarlo tra il 4 e il 12. Sostituisce quindi la carta coperta tra il 4 e il 12 con il 6, che posiziona con il lato del numero rivolto verso l'alto (siccome rispetta l'ordine crescente 4<6<12). Dopodiché, gira la carta coperta sostituita e la colloca scoperta al centro del tavolo. Chiara ha riunito dei pesci farfalla, e questo le farà guadagnare 2 punti quando calcolerà il punteggio.

Esempio B: C'è un pesce farfalla n°6 al centro, e Chiara vuole prenderlo per posizionarlo tra il 66 e il 75. Sostituisce quindi la carta coperta tra il 66 e il 75 con il 6, che posiziona con il lato dell'ancora rivolto verso l'alto (anche se avrebbe potuto rispettare l'ordine crescente posizionandolo tra il 4 e il 12). Dopodiché, gira la carta coperta sostituita e la colloca scoperta al centro del tavolo. Chiara ha scelto strategicamente di riunire quei pesci farfalla e ricevere così 9 punti quando calcolerà il punteggio, anche se questa mossa le farà anche perdere 1 punto.