



8-99 1-4 25'

FUGU

Een spel van: Flavio en Riccardo Foches
Illustraties: Crocotame
Licentie: studiogiochi

INHOUD

75 kaarten (1 t/m 75)
4 scorekaarten

DOEL

Scoor punten door kaarten strategisch in je rif te plaatsen. Wimpelvissen vormen graag scholen, dus plaats deze vissen bij elkaar; kogelvissen hebben liever wat meer ruimte. Inktvissen en koraal hebben ook eigen voorkeuren, dus plaats ze slim.

OPSTELLING

Speel met de volgende kaarten op basis van het aantal spelers:

4 spelers: gebruik alle kaarten.

3 spelers: leg de kaarten **58 t/m 75** terug in de doos.

2 spelers: leg de kaarten **40 t/m 75** terug in de doos.

Leg een **scorekaart** voor je. Schud de **kaarten** en plaats **3** kaarten open in het midden van de tafel. Geef **elke speler** daarna **18** kaarten. De spelers leggen deze kaarten gedekt in een rij voor zich.



Hint: hoe minder overlap tussen de kaarten, hoe beter. Zorg ervoor dat je kaarten kunt toevoegen en verwijderen zonder de volgorde te veranderen.

Let op: ervaren spelers of spelers onderweg kunnen de kaarten ook als stapel in hun hand houden.

SPELVERLOOP

De speler die het langste hun adem kan inhouden, begint en het spel verloopt daarna met de klok mee. Tijdens je beurt:

1. Pak je 1 van de 3 open kaarten in het midden van de tafel.
2. Gebruik je deze kaart om 1 van de kaarten in je rij te vervangen. Je kunt de kaart op 2 manieren plaatsen:
 - a) Plaats de kaart met de **getalzijde boven** in de gewenste positie waarbij de getallen van links (laag) naar rechts (hoog) moeten oplopen.
 - b) Je kunt de oplopende volgorde negeren als je de kaart 180° draait en met de **ankerzijde boven** plaatst. Je kunt ankers overal in je rij plaatsen om gedekte kaarten te vervangen. Maar let op: ankers zijn aan het einde van het spel echter wel **minpunten** waard.
3. Draai de gedekte kaart die je hebt vervangen open en plaats deze in het midden van de tafel zodat daar weer 3 kaarten liggen.

Let op: je eerste kaart moet altijd met de getalzijde boven worden geplaatst.

Belangrijk: je mag de volgorde van de kaarten in je rij **nooit** veranderen.

SPELEINDE

Wanneer je beurt begint, kun je passen en daarmee het spel voor jou beëindigen, **zelfs als je nog gedekte kaarten hebt**. Je krijgt daarna geen beurten meer. Als je geen gedekte kaarten meer hebt, moet je passen en je spel beëindigen. De overige spelers spelen door totdat de laatste speler past.

PUNTENTELLING

Controleer je rij om je punten te berekenen. **Je mag de volgorde van de kaarten niet veranderen en de kaarten niet roteren**. Tel voor het gemak de punten voor alle spelers in deze volgorde: wimpelvissen, kogelvissen, inktvissen, koraal en ankers (minpunten).

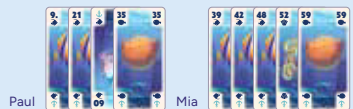
Elk kaarttype wordt op een eigen manier geteld. Je gedekte kaarten leveren 0 punten op en scheiden de open kaarten van elkaar. Je telt kaarten met de ankerzijde naar boven wel. De minpunten worden later van je score afgetrokken.

Wimpelvissen vormen een groep wanneer je **2 of meer aaneengesloten wimpelvissen** hebt zonder andere open of gedekte kaarten ertussen: **1 wimpelvis: 0 punten | 2 wimpelvissen: 2 punten | 3 wimpelvissen: 5 punten | 4+ wimpelvissen: 9 punten**.

Kogelvissen zijn liever in hun eentje: een kogelvis **zonder naastgelegen vissen** levert **3 punten** op. Met **1 naastgelegen vis: 1 punt**. Een kogelvis **tussen 2 andere vissen: 0 punten**. Kogelvissen dulden geen wimpelvissen of zelfs andere kogelvis-

sen naast zich, **maar gedekte kaarten, koraal en inktvissen vinden ze niet erg**.

Voorbeeld: Paul heeft 3 aaneengesloten wimpelvissen naast 1 kogelvis: de groep wimpelvissen levert 5 punten op en de kogelvis 1 punt omdat deze naast een andere vis ligt. Mia doet het beter: ze heeft koraal tussen de groep en de kogelvis liggen en scoort dus 5+3 punten.



Inktvissen verbergen zich graag in het koraal: een inktvis tussen **2 koraalkaarten van willekeurige kleur: 4 punten**. Met slechts **1 koraalkaart: 2 punten**. Zonder koraal in de buurt: **0 punten**.

Koraal houdt van variatie: controleer al je koraalkaarten en tel hoeveel complete sets (**roze + groen + geel**) je hebt, ongeacht de positie van de kaarten. Elke complete set levert **3 punten** op.

Voorbeeld: Paul heeft 2 roze, 3 groene en 5 gele koraalkaarten. Deze 2 complete sets = **6 punten**.

Anker (ankerzijde boven): tel nu het aantal ankers je hebt. De eerste ankerkaart levert 1 minpunt op en elke volgende ankerkaart 1 extra minpunt: **1ste kaart: -1 punt | 2de kaart: -2 punten | 3de kaart: -3 punten | 4de kaart: -4 punten | 5de kaart: -5 punten**, enz...

Voorbeeld: Mia scoort 28 punten met haar wimpelvissen, kogelvissen, inktvissen en koraal, inclusief kaarten met ankerzijde boven. Nu telt ze haar ankers: ze heeft 3 ankers die in totaal -6 minpunten opleveren (1+2+3). Haar eindscore is 28 - 6 = 22 punten.

De speler met de hoogste score wint. In geval van gelijkspel, wint de speler met de minste ankers. Als het dan nog steeds gelijkspel is, delen de spelers de overwinning!

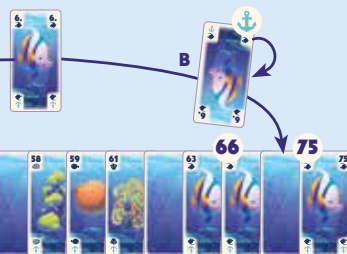


Scoreformulier, regels voor de solo-modus en FAQ op helio.helvetiq.com/fugu

Speciale dank aan alle testers, met name Dvd, Emma, Fede, Je, Kynj, Livia, Michele en MisterX.



Vertaling & bewerking NL: Translation Circus (Charlotte Bogers, Jesse Szekér)



Voorbeeld A: Claire heeft eerder al een 4 geplaatst en een 12 wat verder naar rechts en nu wil ze de 6 uit het midden pakken. Er ligt een gedekte kaart tussen de 4 en de 12, dus ruilt ze de 6 om met die gedekte kaart; ze plaatst de 6 open als getallenkaart. Tot slot legt ze de vervangen kaart open in het midden. Goed gedaan! Ze heeft een groepje wimpelvissen gemaakt voor extra punten!

Voorbeeld B: er ligt een 6-wimpelvis in het midden en Claire wil deze tussen haar 66 en 75 plaatsen. Ze plaatst de 6 met het anker naar boven en plaatst de kaart die ze vervangt open terug in het midden (hoewel de kaart als getallenkaart ook tussen de 4 en 12 zou passen). Het is een strategische keuze om haar wimpelvissen bij elkaar te houden, ook al levert deze zet haar aan het einde van het spel wel 1 minpunt op.

