

ZASADY

HEL
VETIQ



8-99



1-4



25'

FUGU

Autorzy:

Flavio i Riccardo Foches

Ilustracje: Crocotama

Licencja: studiogiochi

ZAWARTOŚĆ

- 75 kart (od 1 do 75)
- 4 karty punktacji



CEL GRY

Zdobywaj punkty, umiejętnie rozmieszczając karty w swojej rafie. Heniochusy najlepiej czują się w towarzystwie swoich pobratymców, dlatego warto układać je blisko siebie. Rozdymki preferują więcej przestrzeni, a ośmiornice i koralowce także mają własne upodobania. Planuj każdy ruch i twórz rafę, która przyniesie Ci jak najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W zależności od liczby graczy użyj następującej liczby kart:

4 graczy: weź wszystkie karty.

3 graczy: usuń karty o numerach od 58 do 75 i odłóż je do pudełka.

2 graczy: usuń karty o numerach od 40 do 75 i odłóż je do pudełka.

Każdy gracz kładzie przed sobą kartę punktacji. Potasujcie talię, a następnie połóżcie 3 odkryte karty na środku stołu. Każdy gracz otrzymuje po 18 kart, które układa zakryte w jednym rzędzie przed sobą — to jego rafa koralowa.



Wskazówka: karty nie powinny na siebie nachodzić lub powinny zachodzić jedynie w minimalnym stopniu, aby łatwiej było z nich korzystać. W miarę dostępnego miejsca rozłóżcie je tak,

by można było wygodnie wkładać i wyjmować karty z rafy bez zmieniania ich kolejności.

Uwaga: Gdy nabierzecie więcej doświadczenia lub podczas podróży, możecie trzymać karty w jednej ręce jako małą talię, odwróconą rewersem do góry.

JAK GRAĆ

Grę rozpoczyna osoba, która potrafi najdłużej wstrzymać oddech. Rozgrywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz musi wykonać następujące kroki:

1. Wziąć 1 z 3 odkrytych kart znajdujących się na środku stołu, aby umieścić ją w swojej rafie.

2. Zamienić 1 zakrytą kartę w swojej rafie na kartę, którą właśnie dobrał. Tę kartę dokłada do rafy na 1 z 2 sposobów:

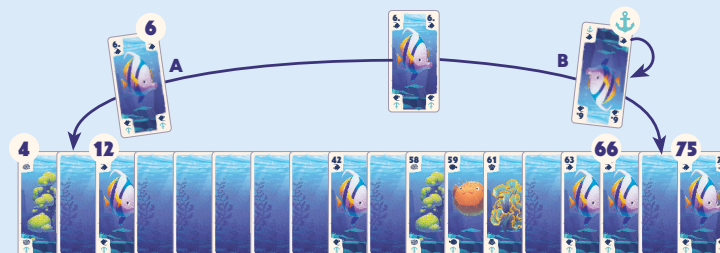
a) Może umieścić ją wybraną stroną z numerem do góry, jeśli jej wartość pasuje do rosnącej kolejności od lewej (najmniejsza wartość) do prawej (największa wartość).

b) Może zignorować rosnącą kolejność i obrócić kartę o 180°, umieszczając ją stroną z Kotwicą do góry w wybranym miejscu. Karty z Kotwicą można umieszczać w dowolnym miejscu swojej rafy, zastępując zakrytą kartę. Należy jednak pamiętać, że na koniec gry przyniosą one ujemne punkty.

3. Gracz odkrywa kartę, którą wybrał do zastąpienia w swojej rafie i odkłada ją odkrytą na środek stołu, obok pozostałych 2 kart. Dzięki temu na środku ponownie znajdują się teraz 3 odkryte karty.

Uwaga: Pierwsza odkryta karta w rafie zawsze musi być ułożona stroną z numerem do góry.

Ostrzeżenie: Nigdy nie wolno zmieniać kolejności kart znajdujących się w rafie gracza.



Przykład A: Na środku znajduje się Heniochus z wartością 6, którego Ania chce zabrać i umieścić pomiędzy kartami o wartości 4 a 12. Zastępuje zakrytą kartę znajdującą się między 4 a 12 kartą z 6, kładąc ją odkrytą stroną z numerem ku górze (ponieważ pasuje do rosnącego porządku $4 < 6 < 12$). Następnie odkrywa zastąpioną zakrytą kartę i umieszcza ją odkrytą na środku stołu. Stworzyła grupę 2 Heniochusów, która zapewni jej 2 punkty na końcu gry.

Przykład B: Na środku znajduje się Heniochus z wartością 6, którego Ania chce zabrać i umieścić pomiędzy swoim kartami 66 a 75. Zastępuje zakrytą kartę znajdującą się między 66 a 75, kartą z 6, kładąc ją stroną z Kotwicą do góry. Następnie odkrywa zastąpioną zakrytą kartę i umieszcza ją odkrytą na środku. Był to strategiczny wybór, aby zgrupować swoje Heniochusy i otrzymać 9 punktów podczas punktacji, mimo że dostanie również punkt ujemny za Kotwicę.

KONIEC GRY

Na początku swojej tury gracz może zdecydować się spasować i zakończyć swoją grę, nawet jeśli w jego rafie nadal znajdują się zakryte karty. Od tego momentu nie wykonuje już kolejnych tur.

Jeśli gracz nie ma już żadnych zakrytych kart, musi spasować i zakończyć swoją grę.

Pozostali gracze kontynuują rozgrywkę do momentu, aż ostatni gracz spasuje lub odkryje wszystkie karty w swojej rafie.

PUNKTACJA

Każdy gracz sprawdza swoją rafę, aby obliczyć liczbę punktów. Nie wolno zmieniać kolejności ani obracać żadnych kart.

Aby ułatwić liczenie punktów, podliczcie je dla każdego gracza w następującej kolejności: Heniochusy, Rozdymki, Ośmiornice, Koralowce, a na końcu punkty ujemne za Kotwice.

Każdy rodzaj kart punktuje w inny sposób. Wszystkie zakryte karty są warte 0 punktów i pozostają na miejscu jako separatory. Karty ułożone stroną z Kotwicą do góry punktuja normalnie. Punkty ujemne zostaną odjęte na końcu, po podliczeniu wszystkich pozostałych punktów.

 **Heniochusy** (potocznie nazywane Heniami lub Fałszywymi Idolkami) chcą gromadzić się w grupach: grupa składa się z **2 lub więcej sąsiadujących ze sobą kart Heniochusów**, bez żadnych innych odkrytych ani zakrytych kart pomiędzy nimi.

Punktacja za grupę Heniochusów:

- 1 Heniochus:** 0 punktów
- 2 Heniochusy:** 2 punkty
- 3 Heniochusy:** 5 punktów
- 4 lub więcej Heniochusów:** 9 punktów

 **Rozdymki** wolą być same: Rozdymka, która nie sąsiaduje z żadną rybą, zdobywa 3 punkty. Jeśli sąsiaduje z jakąkolwiek inną rybą: 1 punkt. Jeśli znajduje się pomiędzy dwiema rybami: 0 punktów.

Rozdymki nie lubią sąsiedztwa Heniochusów ani innych Rozdymek. Nie przeszkadzają im karty zakryte, Koralowce i Ośmiornice.



Przykład: Karolina ma 3 sąsiadujące Heniochusy obok 1 Rozdymki: grupa zdobywa 5 punktów, a Rozdymka zdobywa 1 punkt, ponieważ sąsiaduje z inną rybą.

Natalia wypada lepiej, ponieważ ma Koralowca pomiędzy grupą Heniochusów a Rozdymką, zatem zdobywa 8 punktów (5+3).



Karolina

Natalia

Tu możesz pobrać
arkusz punktacji
oraz zasady
dla wariantu solo!



 **Ośmiornice** chcą się ukrywać wśród Koralowców: Ośmiornica znajdująca się między 2 Koralowcami dowolnego koloru zdobywa 4 punkty. Jeśli sąsiaduje tylko z 1 Koralowcem: 2 punkty. Jeśli nie sąsiaduje z żadnym Koralowcem: 0 punktów.

 **Koralowce** cenią sobie różnorodność. Gracze sprawdzają wszystkie swoje karty Koralowców, aby ustalić, ile posiadają kompletnych zestawów: różowy + zielony + żółty – niezależnie od ich położenia w rafie.

Każdy zestaw 3 Koralowców w różnych kolorach jest wart 3 punkty.

Przykład: Karolina ma 2 różowe, 3 zielone i 4 żółte Koralowce. To daje 2 kompletne zestawy, czyli 6 punktów.

 **Kotwice** (strona dolna z Kotwicą):

Każdy gracz liczy, ile ma kart z Kotwicą. Jeśli gracz posiada więcej Kotwic, sumuje punkty ujemne za wszystkie z nich.

Każda kolejna karta to ujemne punkty zgodnie z poniższą punktacją:

- pierwsza karta:** -1 punkt
- druga karta:** -2 punkty
- trzecia karta:** -3 punkty
- czwarta karta:** -4 punkty
- piąta karta:** -5 punktów itd.

Przykład: Natalia zdobyła 28 punktów za Heniochusy, Rozdymki, Ośmiornice i Koralowce. Teraz Natalia zlicza swoje Kotwice. Ma 3 w swojej rafie, co daje jej łącznie 6 punktów ujemnych (1 + 2 + 3). Jej wynik zostaje obniżony z 28 do 22.

ZWYCIĘSTWO

Osoba z najwyższym wynikiem wygrywa. W przypadku remisu zwycięża osoba z najmniejszą liczbą Kotwic w swojej rafie. Jeśli remis nadal się utrzymuje, zwycięstwo jest współdzielone.

Specjalne podziękowania dla wszystkich testerów gry, szczególnie dla: DVD, Emma, Fede, Je, Kynj, Livia, Michele, MisterX.

EDYCJA POLSKA

Wydawca:

Viola Kijowska

Opracowanie wersji polskiej:

Marcin Tomczyk

Skład i opracowanie graficzne:

Wojciech Pietras



Wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI,

Sp. z o.o., Sp. J.

ul. Półhanki 12C, 30-740 Kraków

www.iuwigames.pl

games@iuvi.pl

NIP: 6762465516

2026 Wydawnictwo IUVI

POZNAJ INNE GRY Z TEJ SERII

