

FUGU

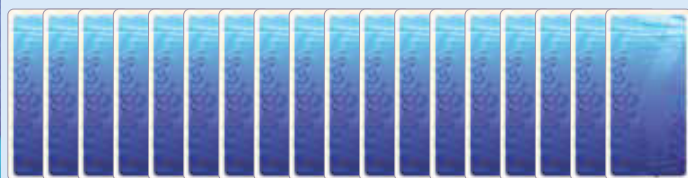
SOLO
MODUS

Ein Spiel von: Flavio and Riccardo Foches
 Illustriert von: Crocotame
 Lizenz: studiogiocchi



VORBEREITUNG

- Entferne die Karten **40-75** und lege sie zurück in die Schachtel.
- Mische die restlichen Karten und lege **3** offen als Auslage in die Tischmitte.
- Ziehe **18** Karten und lege sie verdeckt in einer Reihe vor dir aus. Stelle sicher, dass du die Karten in der Reihe austauschen kannst, ohne die Reihenfolge durcheinander zu bringen.
- Lege die restlichen Karten in einem verdeckten Nachziehstapel neben die 3 offenen Karten in der Mitte.



Hinweis: Bist du auf Reisen oder sehr spiel-erfahren? Dann kannst du deine Karten auch als verdeckten Stapel in einer Hand halten. Eine detaillierte Erklärung hierfür gibt es im FAQ unter hello.helvetiq.com/fugu

SO SPIELST DU

So läuft ein Zug ab:

1. Wähle 1 der 3 offenen Karten aus der Auslage aus, um sie in deine Reihe zu legen.
2. Tausche 1 verdeckte Karte aus deiner Reihe mit der gewählten Karte aus. Du kannst sie auf 2 Arten in deine Reihe legen:
 - a) Du kannst sie an die gewünschte Position mit der **Zahlenseite nach oben** legen, wenn die Zahl in deine aufsteigende Reihenfolge (von links niedrig nach rechts hoch) passt.

b) Du kannst die aufsteigende Reihenfolge auch ignorieren. Drehe dafür die Karte um 180 Grad und lege sie mit der **Ankerseite nach oben** offen in deine Reihe. Du kannst Anker an eine beliebige Position legen, an der du eine verdeckte Karte ersetzt. **Achtung:** Anker bringen am Ende Minuspunkte.

3. Decke die ausgetauschte verdeckte Karte aus deiner Reihe auf: das ist deine Anzeigekarte. Lege sie in der Auslage ab. Sie zeigt dir an, welche der 2 offenen Karten in der Auslage du aussortieren musst. Überprüfe dafür die Zahl auf der Anzeigekarte.

a) Wenn der Wert der Anzeigekarte **19 oder weniger** zeigt, entferne diejenige der beiden anderen Karten in der Auslage, die die **niedrigere** Zahl hat.

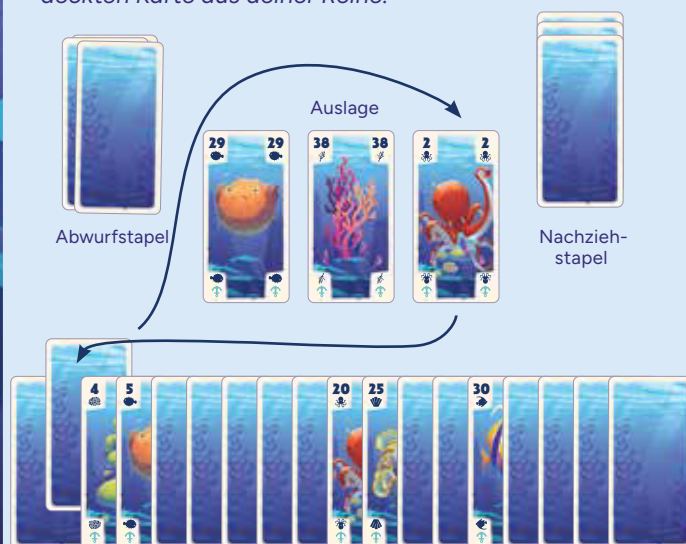
b) Wenn der Wert der Anzeigekarte **20 oder mehr** zeigt, entferne diejenige der beiden anderen Karten in der Auslage, die die **höhere** Zahl hat.

4. Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und lege sie an den leeren Platz in der Auslage. Dort liegen jetzt wieder drei Karten: Die, die davor in deiner Reihe lag; die, die nicht aussortiert wurde und die, die du gerade vom Nachziehstapel aufgedeckt hast.

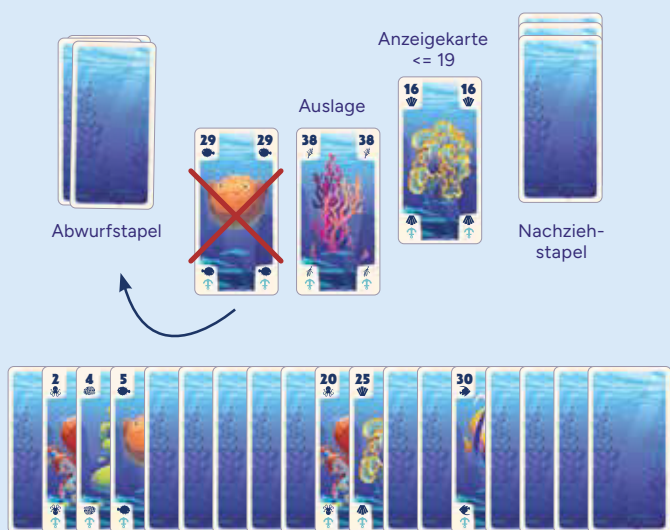
Hinweis: Die erste Karte spielst du immer mit der Zahlen-seite nach oben.

Wichtig: Verändere **niemals** die Position gespielter Karten in deiner Reihe. Entferne **niemals** die Anzeigekarte, die du gerade erst ausgetauscht hast.

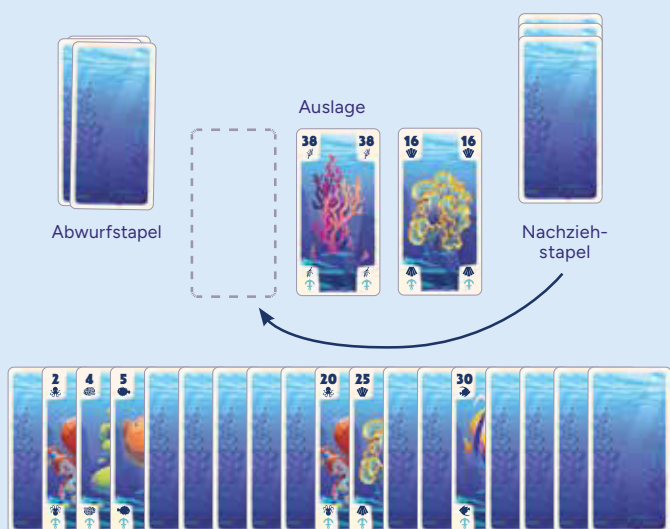
Beispiel: In der Auslage liegen Karten mit den Zahlen 29, 38 und 2. Du nimmst die 2 und tauschst sie mit einer verdeckten Karte aus deiner Reihe.



Anschließend deckst du die aus deiner Reihe getauschte Karte auf und verwendest sie als Anzeigekarte. Es ist eine 16. Weil 16 kleiner als 19 ist, legst du diejenige der beiden anderen Karten in der Auslage, die die niedrigere Zahl hat, auf den Ablagestapel. In diesem Fall ist es die Karte mit der 29.



Decke die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und lege sie auf den leeren Platz in der Auslage.



Jetzt liegen wieder drei Karten in der Auslage.



Beginne deinen nächsten Zug wie oben beschrieben.

SPIELEND

Du kannst dich jederzeit dazu entscheiden, zu passen und das Spiel zu beenden. Aber gib Acht: Du bekommst je -1 Punkt für jede in deiner Reihe verdeckt liegende Karte. Falls du keine verdeckten Karten mehr übrig hast, endet das Spiel automatisch.

WERTUNG

Die Wertung erfolgt nach den regulären Regeln. Außerdem musst du für jede noch verdeckte Karte in deiner Reihe **1 Punkt** abziehen.



Beispiel: Du entscheidest dich dazu, dein Spiel zu beenden. Du bekommst 27 Punkte für deine Meeresbewohner:

Wimpelfische (5+9) = 14 Punkte

Kugelfische (1+3) = 4 Punkte

Kraken (4+2) = 6 Punkte

Korallen (1 Set bestehend aus 1 grünen, 1 gelben und 1 pinken Koralle) = 3 Punkte

Zusätzlich bekommst du noch -5 Punkte:

2 Anker (-1 + -2) = -3 Punkte

2 verdeckte Karten (2 x -1) = -2 Punkte

Insgesamt hast du 27-5 = 22 Punkte gemacht.

Bereit für den Moment der Wahrheit?

Überprüfe, wie du abschneidest:

25+ Punkte: Fischflüster-Alarm! Du hast eine meisterhafte Leistung erbracht und die Karibik kennt dich mit Namen.

24–20 Punkte: Gute Arbeit! Du bewegst dich wie ein Fisch durchs Wasser und dein Herz schlägt im Rhythmus des Ozeans.

19–15 Punkte: Nicht schlecht! Du kommst nicht so schnell außer Puste, solltest aber trotzdem bedenken: Du bist immer noch ein Mensch und weit weg davon, im Meer heimisch zu werden.

14–10 Punkte: Nur nasse Zehen ... in der Badewanne sitzen und die nassen Füße anzustarren, macht aus dir noch keinen Fisch!

9-0 Punkte: Platsch! Du bevorzugst trockenes Land unter den Fersen. Vielleicht liegt dir das Wandern besser als das Tauchen wie ein Fisch.

Wertungsblatt, Regeln und FAQ unter hello.helvetiq.com/fugu

