

FUGU

MODO
SOLITARIO

Un juego de Flavio y Riccardo Foches
Ilustrado por Crocotame
Licencia de studiogiocchi



PREPARACIÓN

- Devuelve a la caja las cartas **40-75**.
- Baraja las demás cartas y coloca **3** bocarriba en el centro de la mesa.
- Roba **18** cartas y ponlas en una fila bocabajo delante de ti. Asegúrate de poder introducir y retirar cartas de la fila fácilmente sin estropear el orden.
- Pon las demás cartas en un mazo bocabajo junto a las 3 cartas en el centro de la mesa, dejando algo más de espacio.

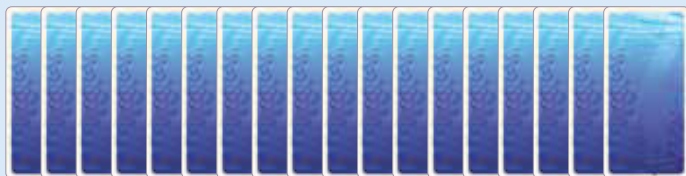


descarte

centro



mazo



Nota: Una vez que tengas más experiencia, o si estás viajando, puedes sujetar las cartas en un montón bocabajo en tu mano. Para más información, consulta las preguntas frecuentes en hello.helvetiq.com/fugu.

CÓMO JUGAR

En cada turno:

1. Coge 1 de las 3 cartas bocarriba del centro para colocarla en tu fila.
2. Sustituye 1 carta bocabajo de tu fila por la carta que acabas de coger. La puedes colocar de dos maneras:
 - a) En el lugar que quieras **con el número hacia arriba** si este encaja con el orden ascendente de izquierda (menor) a derecha (mayor).

b) Ignorando el orden ascendente y **con el ancla hacia arriba** (girando la carta 180°) en la posición que quieras. Las anclas se colocan en cualquier lugar de la fila, sustituyendo a una carta bocabajo, pero serán **puntos negativos** al final de la partida.

3. Dale la vuelta a la carta bocabajo que has sustituido en tu fila: esta será tu carta de referencia. Colócala en el centro y comprueba su número para saber cuál de las **2** cartas centrales anteriores tienes que descartar:

a) Si su valor es **19 o menos**, descarta la carta de **menor número** de entre las otras dos.

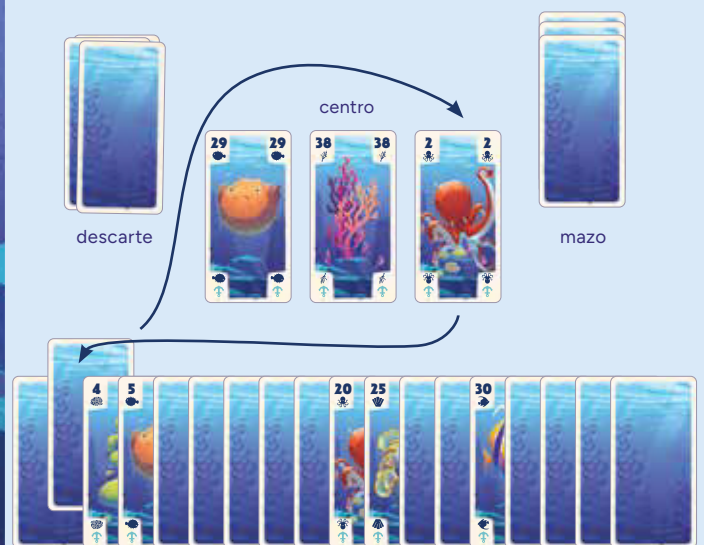
b) Si su valor es **20 o más**, descarta la carta de **mayor número** de entre las otras dos.

4. Revela la carta superior del mazo y colócala en el espacio vacío del centro de la mesa para que vuelva a haber tres cartas: la que no has descartado, la que has cogido de tu fila (referencia) y la que acabas de robar del mazo.

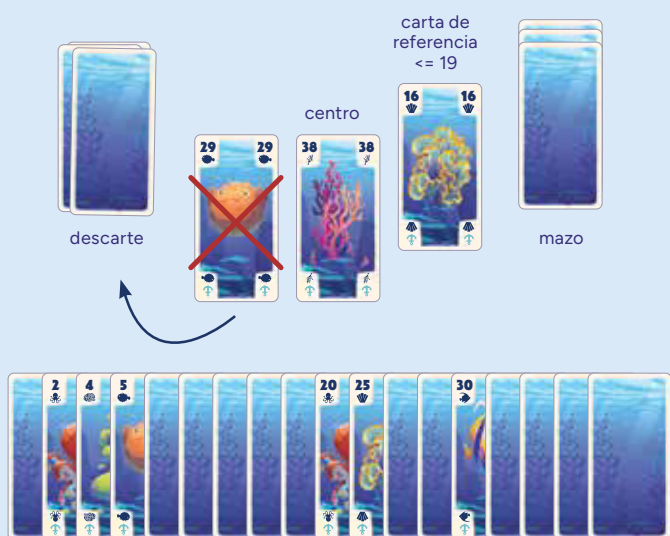
Nota: La primera carta que coloques en tu fila debe tener el número hacia arriba.

Importante: No cambies **nunca** el orden de las cartas que ya estén en tu fila ni descartes la carta de referencia que hayas revelado durante este turno.

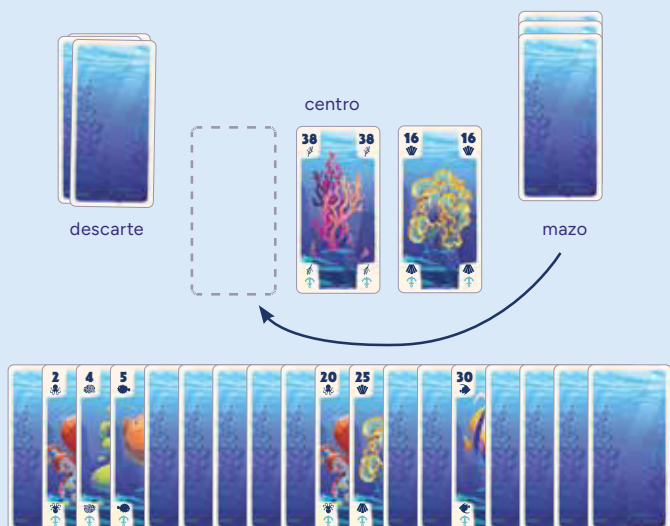
Ejemplo: Las cartas en el centro de la mesa tienen los números 29, 38 y 2. Decides coger la 2 y la cambias por una carta bocabajo de tu fila.



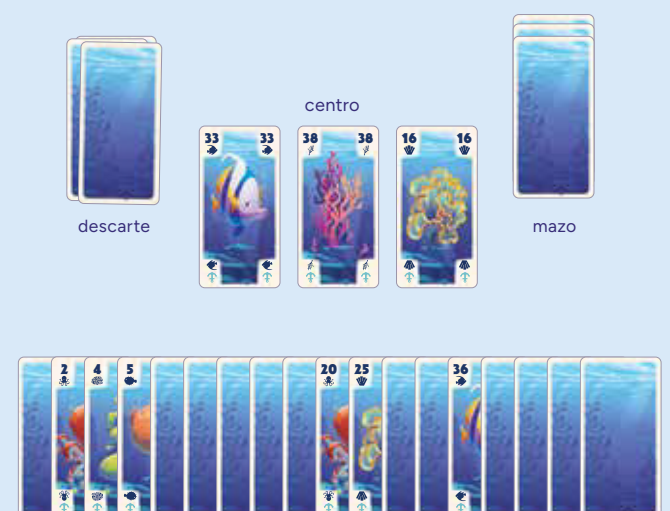
Después, revelas la carta que has sustituido. Es un 16. Como es menor que 19, descartas la carta central con el número menor de las otras dos. En este caso, es la carta con el número 29.



Por último, revelas la carta superior del mazo y rellenas con ella el otro espacio vacío.



Ahora vuelve a haber 3 cartas en el centro.



Empieza un nuevo turno como se ha descrito previamente.

FIN DE LA PARTIDA

En cualquier momento puedes decidir pasar y acabar la partida, pero ten cuidado: recibirás **-1 punto por cada carta bocabajo que quede en tu fila**. Si no te queda ninguna carta bocabajo, tendrás que acabar la partida.

PUNTUACIÓN

Aplica la puntuación normal y añade **-1 punto** por cada carta bocabajo.



Ejemplo: Leni decide acabar la partida y consigue 27 puntos gracias a sus criaturas marinas.

Peces estandarte (5 + 9) = 14 puntos

Peces globo (1 + 3) = 4 puntos

Pulpos (4 + 2) = 6 puntos

Corales (1 conjunto de rosa + verde + amarillo) = 3 puntos

Pero también recibe puntos negativos:

2 anclas (-1 + -2) = -3 puntos

2 cartas bocabajo (2 × -1) = -2 puntos

En total, ha conseguido 27 - 5 = 22 puntos

¡Llega el momento de la verdad!

Comprueba el nivel que has conseguido:

25+ puntos: ¡Tienes a los peces hipnotizados! El mar de Okinawa se sabe tu nombre.

24-20 puntos: ¡Buen trabajo! Te sientes como pez en el agua y sigues el ritmo del océano.

19-15 puntos: ¡No está mal! Tienes buen instinto, pero todavía te queda bastante que aprender de oceanografía.

14-10 puntos: Te has mojado solo la punta de los pies... El mundo submarino es mucho más que eso.

9-0 puntos: ¡Plof! Parece que prefieres estar en tierra firme. Quizás se te dé mejor escalar montañas que bucear.



Hoja de puntuación, reglas y preguntas frecuentes en hello.helvetiq.com/fugu

Traducción y corrección ES:

Translation Circus (Lis Díez Bourgoín, Izia Gutiérrez)