

FUGU

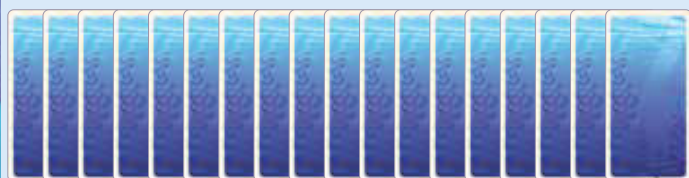
MODE
SOLO

Un jeu de : Flavio et Riccardo Foches
Illustré par : Crocotame
Licence : studiogiocchi



MISE EN PLACE

- Retirez du jeu les cartes numérotées de **40 à 75** et remettez-les dans la boîte.
- Mélangez les cartes restantes et révélez-en **3** face visible au centre de la table (la **zone centrale**).
- Piochez **18** cartes et alignez-les face cachée devant vous pour former votre rangée. Assurez-vous de pouvoir facilement insérer et retirer des cartes de votre rangée sans en modifier l'ordre.
- Placez les cartes restantes face cachée pour former une **pioche** à côté des 3 cartes centrales, en laissant un espace libre pour la **défausse**.



Astuce : avec un peu d'expérience ou en voyage, vous pouvez simplement tenir vos 18 cartes face cachée dans une main pour former un éventail. Pour plus d'informations, consultez la FAQ sur hello.helvetiq.com/fugu

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre :

- Choisir une carte.** Prenez l'une des 3 cartes face visible de la zone centrale pour l'ajouter à votre rangée.
- Placer la carte.** Remplacez l'une des cartes face cachée de votre rangée par la carte choisie. Vous pouvez la placer de deux manières différentes:
 - Côté Chiffre :** vous pouvez placer la carte côté chiffre si sa valeur respecte l'ordre croissant de gauche (le plus petit) à droite (le plus grand).

b) **Côté Ancre :** vous pouvez ignorer l'ordre croissant en retournant la carte à 180° pour la placer côté ancre visible. Les ancres peuvent remplacer n'importe quelle carte face cachée de votre rangée, mais elles vous rapporteront des points négatifs en fin de partie.

3. Révéler la carte indicateur. Retournez face visible la carte face cachée que vous venez de remplacer : c'est votre carte indicateur. Placez-la temporairement au centre. Elle va déterminer laquelle des deux autres cartes centrales doit être défaussée :

a) Si la valeur de la carte indicateur est **égale ou inférieure à 19**, défaussez la carte centrale qui a le **plus petit chiffre**.

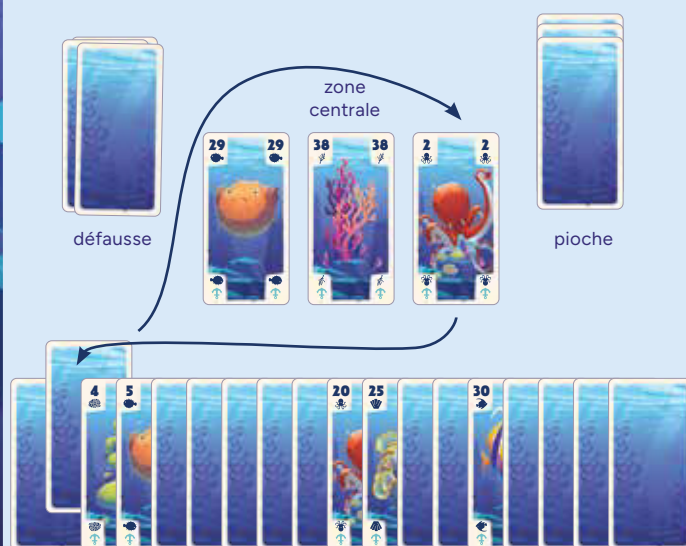
b) Si la valeur de la carte indicateur est **égale ou supérieure à 20**, défaussez la carte centrale qui a le **plus grand chiffre**.

4. Compléter la zone centrale. Révélez la première carte de la pioche et placez-la sur l'emplacement vide au centre. La zone centrale contient à nouveau trois cartes : celle qui n'a pas été défaussée, votre carte indicateur et la nouvelle carte piochée.

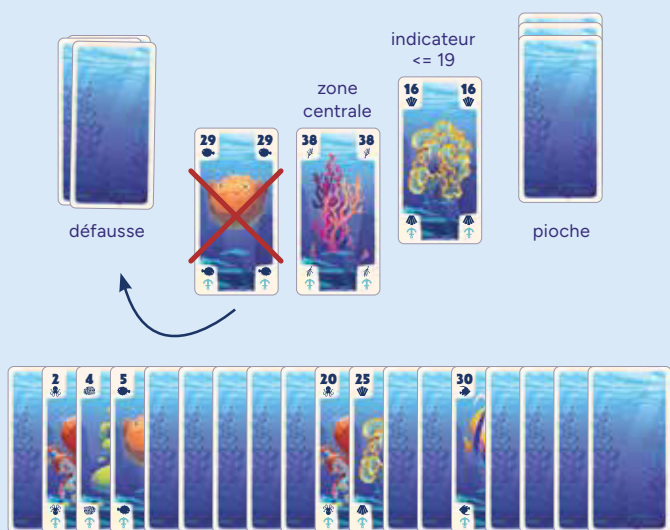
Note : la toute première carte placée dans votre rangée doit obligatoirement être posée côté chiffre.

Ne modifiez jamais l'ordre des cartes déjà placées dans votre rangée. Ne défaussez jamais la carte indicateur que vous venez de révéler pendant ce tour.

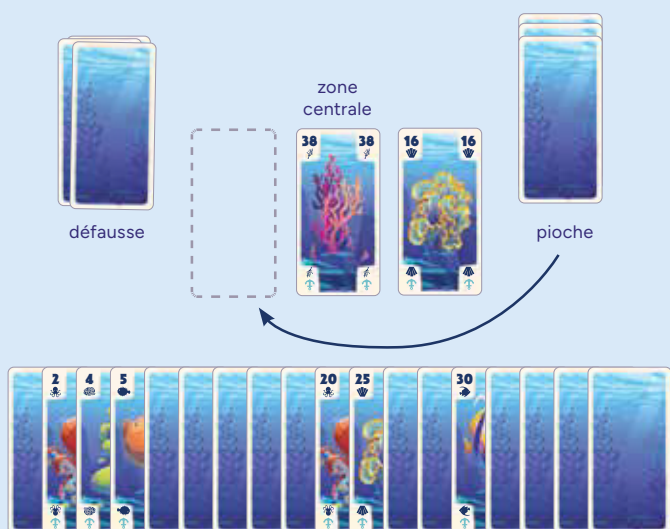
Exemple : les cartes présentes dans la zone centrale sont le 29, le 38 et le 2. Vous prenez le 2 et l'échangez avec une carte face cachée de votre rangée.



Vous révélez ensuite la carte remplacée pour l'utiliser comme carte indicateur. Il s'agit d'un 16. Comme cette valeur est inférieure à 19, vous devez défausser la carte centrale qui a le plus petit chiffre parmi les deux autres. Dans ce cas, il s'agit de la carte portant le numéro 29.



Révélez la première carte de la pioche et placez-la sur l'emplacement resté vide au centre.



La zone centrale contient à nouveau 3 cartes.



Commencez ensuite votre prochain tour comme décrit ci-dessus.

FIN DE LA PARTIE

Vous pouvez décider de passer et mettre fin à la partie à tout moment. Mais **attention** : chaque carte restée face cachée dans votre rangée vous vaudra 1 point de pénalité. Si vous n'avez plus aucune carte face cachée dans votre rangée, la partie s'arrête immédiatement.

CALCUL DES POINTS

Appliquez le calcul des points de la règle standard. De plus, vous marquez **-1 point** de pénalité pour chaque carte face cachée.



Exemple : Léonie décide de mettre fin à sa partie. Ses créatures marines lui rapportent 27 points:

Poissons Cochers (5+9) = 14 points

Poissons Globes (1+3) = 4 points

Pieuvres (4+2) = 6 points

Coraux (1 série rose + vert + jaune) = 3 points

Mais elle écope aussi de 5 points de pénalité :

2 Ancres (-1 + -2) = -3 points

2 cartes face cachées (2 × -1) = -2 points

Total de Leni : 27 - 5 = 22 points.

LE MOMENT DE VÉRITÉ !

Découvrez votre rang dans l'océan :

25 points ou plus : murmure à l'oreille des poissons. Vous maîtrisez le grand bleu à la perfection. La mer d'Okinawa vous appelle par votre prénom.

20 à 24 points : comme un poisson dans l'eau. Beau travail ! Vous glissez à travers les vagues en harmonie totale avec le rythme de l'océan.

15 à 19 points : apnéiste amateur. Pas mal ! Vous savez retenir votre respiration, mais vous gardez les pieds sur terre. L'expérience marine est encore un peu loin.

10 à 14 points : trempette de doigts de pied. Regarder ses pieds dans la baignoire ne suffit pas pour devenir un vrai poisson. Allez, encore un effort !

0 à 9 points : plouf ! Vous préférez définitivement la terre ferme. La randonnée en montagne est peut-être plus adaptée à votre rythme que la plongée sous-marine.

Feuille de score, règles complètes et FAQ disponibles sur hello.helvetiq.com/fugu

