

FUGU

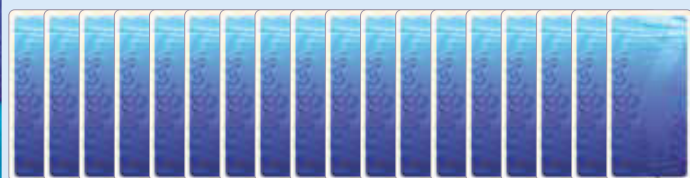
MODALITÀ
SOLITARIO

Un gioco di Flavio e Riccardo Foches
Illustrazioni di Crocotame
Licenza: studiogiochi



PREPARAZIONE

- Rimuovi le carte dalla **40** alla **75**, mettendole nella scatola.
- Mischia le carte e posizionane **3** al centro del tavolo, scoperte.
- Pesca **18** carte e disponile in fila di fronte a te, coperte. Assicurati di poter inserire e togliere carte dalla fila senza modificare l'ordine in cui sono disposte.
- Usa le carte rimanenti per formare un mazzo di pesca e posizionalo coperto accanto alle 3 carte scoperte. Assicurati di lasciare un po' di spazio sul tavolo per la pila degli scarti.



Nota: dopo aver imparato a giocare bene, o durante un viaggio, puoi giocare formando con le carte un mazzetto coperto da tenere in una mano. Per maggiori informazioni, guarda la spiegazione nella FAQ su hello.helvetiq.com/fugu

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Svolgi il tuo turno in questo modo:

1. Prendi 1 carta da aggiungere alla tua fila tra le 3 scoperte al centro del tavolo.
2. Sostituisci 1 delle carte coperte della tua fila con la carta che hai scelto, posizionandola in uno di questi due modi:
 - a) Puoi posizionarla con il **lato del numero** rivolto verso l'alto nel punto desiderato se il numero della carta rispetta l'ordine crescente da sinistra (più basso) a destra (più alto).

b) Puoi ignorare l'ordine crescente e ruotare la carta di 180°, posizionandola con il **lato dell'ancora** rivolto verso l'alto nel punto desiderato. Puoi usare le ancore per sostituire qualsiasi carta coperta della fila. Ricorda, però, che ti faranno **perdere dei punti** alla fine della partita.

3. Rivela la carta che hai sostituito: questa sarà la tua carta indicazione. Mettila scoperta al centro del tavolo. Questa carta indica quale delle **2** carte già presenti al centro del tavolo devi scartare. Controlla il numero della carta indicazione:

a) Se il numero della carta indicazione è **pari o inferiore a 19**, scarta la carta col numero più basso (tra le altre due carte al centro).

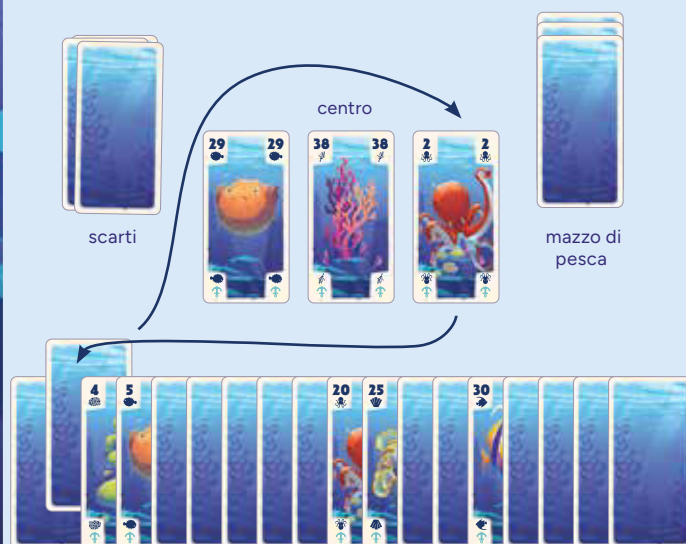
b) Se il numero della carta indicazione è **pari o superiore a 20**, scarta la carta col numero più alto (tra le altre due carte al centro).

4. Rivela la carta in cima al mazzo di pesca e mettila nello spazio vuoto al centro. In questo modo, ci saranno nuovamente 3 carte al centro: quella che non è stata scartata, quella girata proveniente dalla tua fila (la carta indicazione) e quella che hai rivelato dalla cima del mazzo di pesca.

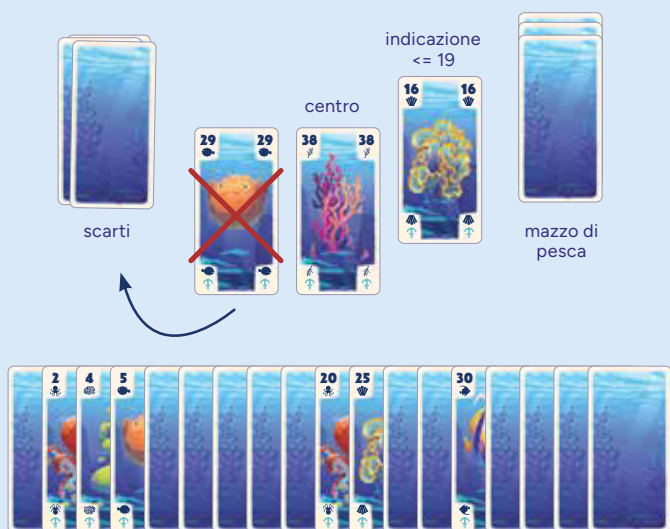
Nota: la prima carta che posizioni nella tua fila viene sempre posizionata con il lato del numero rivolto verso l'alto.

Importante: non cambiare **mai** l'ordine delle carte già presenti nella tua fila. La carta indicazione non viene **mai** scartata nel turno in cui viene rivelata.

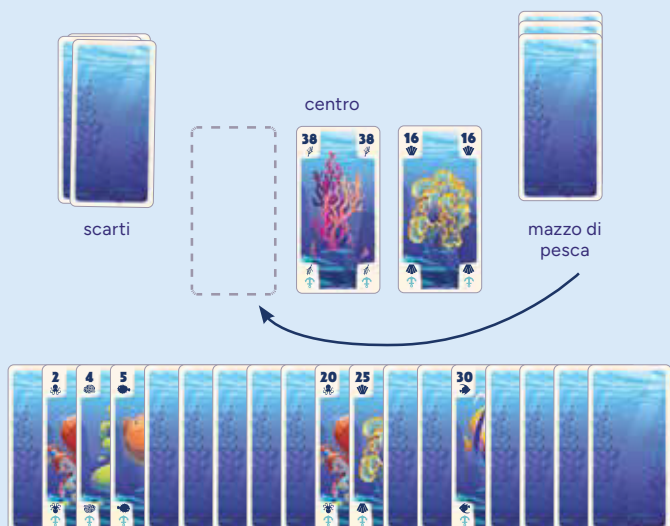
Esempio: le carte al centro del tavolo sono il 29, il 38 e il 2. Prendi il 2 e lo scambi con una carta coperta della tua fila.



Poi, riveli la carta sostituita e la usi come carta indicazione. È un 16. Essendo inferiore a 19, scarti la carta con il valore più basso tra le altre due. In questo caso, si tratta della carta con il numero 29.



Rivela la carta in cima al mazzo e usala per riempire l'altro spazio vuoto.



Ora ci sono nuovamente 3 carte al centro.



Poi inizia il prossimo turno come descritto sopra.

FINE DELLA PARTITA

Puoi scegliere di passare e concludere la tua partita in qualunque momento. Ma fai attenzione: **perdi 1 punto per ogni carta coperta rimasta nella tua fila**. Se non hai più carte coperte, devi necessariamente concludere la tua partita.

PUNTEGGIO

Il punteggio si calcola seguendo le regole standard. Inoltre, ottieni **1 punto di penalità** per ogni carta coperta.



Esempio: Elena decide di concludere la sua partita. Totalizza 27 punti con le sue creature marine:

Pesci farfalla (5+9) = 14 punti

Pesci palla (1+3) = 4 punti

Polpi (4+2) = 6 punti

Coralli (1 set di rosa + verde + giallo) = 3 punti

Ma riceve anche 5 punti di penalità:

2 ancore (-1 + -2) = -3 punti

2 carte coperte (2 × -1) = -2 punti

Elena totalizza 27-5 = 22 punti

Te la senti di affrontare il momento della verità?

Scopri come te la sei cavata:

25+ punti: Sei l'umano che sussurrava ai pesci! Te la sei cavata egregiamente e, ormai, al mar dei Caraibi sei praticamente di casa.

24-20 punti: Ottimo lavoro! Scivoli nell'acqua come un pesce, ritmo dell'oceano.

19-15 punti: Non male! Puoi trattenere il respiro, ma ricorda: sei pur sempre un essere umano e ci vorrà un po' prima che tu abbia esperienza della vita in mare.

14-10 punti: Hai bagnato giusto le dita dei piedi... Stare seduti nella vasca a fissarsi i piedi non è proprio come essere un pesce!

9-0 punti: Splash! Preferisci la terraferma. Forse le escursioni in montagna fanno più al caso tuo rispetto all'immergerti come un pesce.



Foglietto del punteggio, regolamento e FAQ su hello.helvetiq.com/fugu