

FUGU

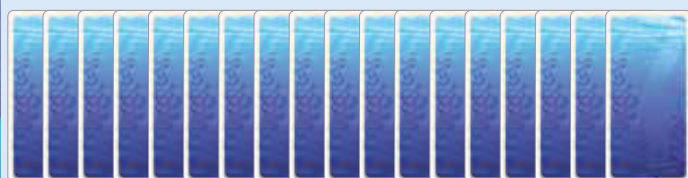
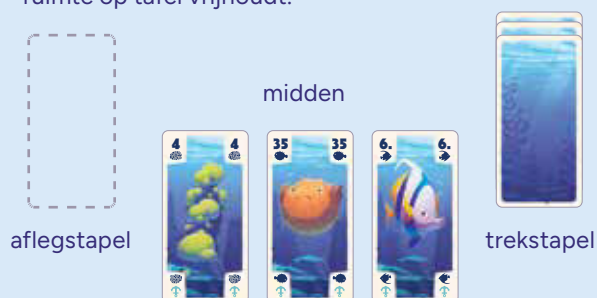
SOLO-
MODUS

Een spel van: Flavio en Riccardo Foches
Illustraties: Crocotame
Licentie: studiogiocchi



OPSTELLING

- Verwijder kaarten **40 t/m 75** en plaats deze terug in de doos.
- Schud de resterende kaarten en draai er **3** open midden op tafel.
- Trek **18** kaarten en plaats deze gedekt en in een rij voor je. Zorg ervoor dat je kaarten gemakkelijk kunt toevoegen en verwijderen zonder de volgorde van de rij te veranderen.
- Plaats de resterende kaarten als gedekte trekstapel naast de 3 kaarten in het midden, waarbij je wat extra ruimte op tafel vrijhoudt.



Let op: wanneer je wat meer ervaring hebt, of als je onderweg bent, kun je je kaarten ook als gedekte stapel in je hand houden. Bekijk voor meer informatie de FAQ op hello.helvetiq.com/fugu

SPELVERLOOP

Je beurt verloopt als volgt:

1. Pak 1 van de 3 open kaarten uit het midden.
2. Vervang 1 gedekte kaart in je rij met de kaart die je zojuist hebt gepakt. Plaats de nieuwe kaart op een van deze 2 manieren:
 - a) Je kunt de kaart **met de waarde naar boven** in de gewenste positie plaatsen als de waarde in de oplopende volgorde van links (laag) naar rechts (hoog) past.

b) Je kunt de oplopende volgorde negeren door de kaart 180° te draaien en **met het anker omhoog** te spelen. Je kunt ankers overal in je rij plaatsen om een gedekte kaart te vervangen. Ankerkaarten leveren aan het einde echter wel **minpunten** op.

3. Draai de gedekte kaart die je uit je rij verwijderd hebt open: dit is de indicatiekaart. Plaats de kaart in het midden. Hij geeft aan welke van de 2 andere kaarten in het midden je moet afleggen: controleer de waarde op de indicatiekaart:
 - a) Als de waarde **19 of lager** is, leg je de kaart met de **lagere waarde** af (van de twee andere kaarten in het midden).
 - b) Als de waarde **20 of hoger** is, leg je de kaart met de **hogere waarde** af (van de twee andere kaarten in het midden).

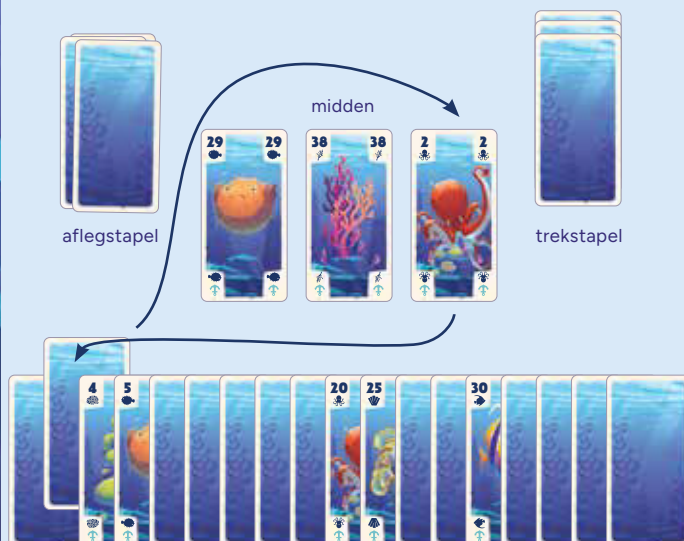
- a) Als de waarde **19 of lager** is, leg je de kaart met de **lagere waarde** af (van de twee andere kaarten in het midden).
- b) Als de waarde **20 of hoger** is, leg je de kaart met de **hogere waarde** af (van de twee andere kaarten in het midden).

4. Draai de bovenste kaart van de trekstapel open en plaats deze in de lege plek in het midden. Er liggen nu weer 3 kaarten in het midden: de kaart die je niet hebt afgelegd, de opengedraaide kaart uit je rij (de indicatiekaart) en de nieuwe kaart van de trekstapel.

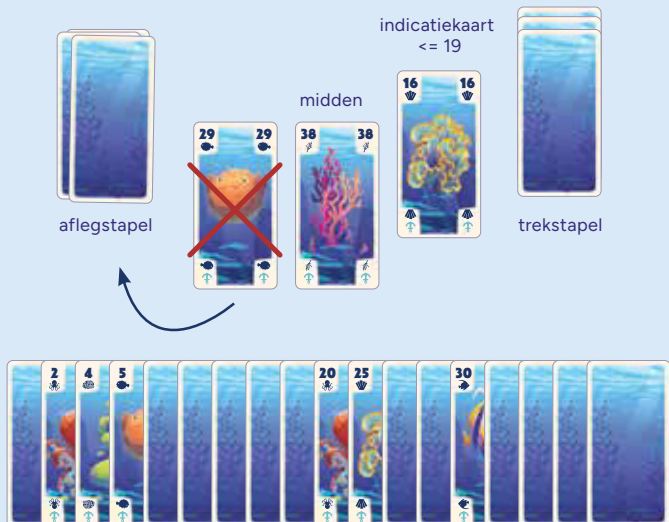
Let op: de eerste kaart die je in je rij plaatst, moet altijd met de waarde naar boven worden geplaatst.

Belangrijk: je mag de volgorde van kaarten in je rij nooit aanpassen en je mag de indicatiekaart die je tijdens je beurt hebt onthuld niet afleggen.

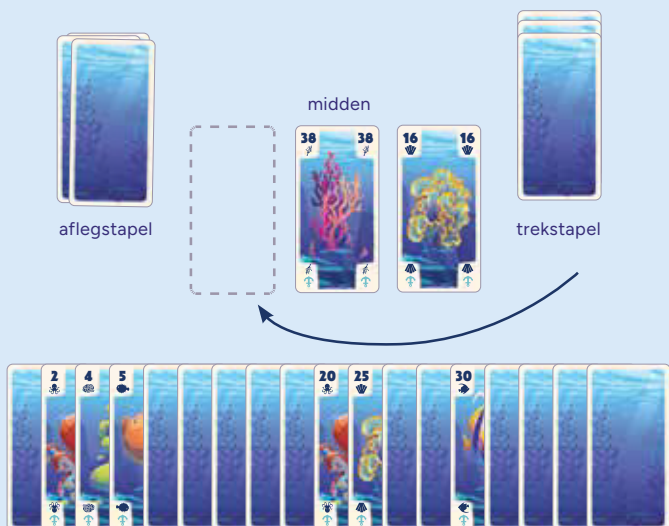
Voorbeeld: de kaarten in het midden zijn 29, 38 en 2. Je pakt de 2 en wisselt deze met een gedekte kaart in je rij.



Daarna draai je de gewisselde kaart open en gebruik je deze als indicatiekaart. Het is een 16. Aangezien 16 lager is dan 19, leg je de kaart met de lagere waarde van de andere twee kaarten af. In dit geval is dat kaart 29.



Draai de bovenste kaart van de trekstapel open en plaats deze op de lege plek in het midden.



Er liggen nu weer 3 kaarten in het midden.



Ga terug naar stap 1 hierboven en begin je volgende beurt.

SPELEINDE

Je kunt altijd passen en het spel beëindigen. Maar onthoud: **elke gedekte kaart in je rij levert 1 minpunt op**. Als je geen gedekte kaarten meer hebt, moet je je spel beëindigen.

PUNTENTELLING

Gebruik de normale puntentelling + **1 minpunt** voor elke gedekte kaart.



Voorbeeld: Leni besluit te passen en het spel te beëindigen.

Ze scoort 27 punten voor haar zeewezens:

Wimpelvis (5+9) = 14 punten

Kogelvis (1+3) = 4 punten

Inktvis (4+2) = 6 punten

Koraal (1 set van roze + groen + geel) = 3 punten

Maar ze scoort ook 5 minpunten:

2 ankers (-1 + -2) = -3 punten

2 gedekte kaarten (2 x -1) = -2 punten

Haar eindscore is dus 27 - 5 = 22 punten

Klaar voor het moment van de waarheid?

Zie hoe je hebt gepresteerd:

25+ punten: meestervisser! Je bent de bovenste beste en de zee rond Okinawa roept.

24-20 punten: goed gedaan! Je voelt je als een vis in het water en voelt het ritme van de oceaan.

19-15 punten: niet slecht! Je hebt talent, maar dat maakt je nog niet direct een expert.

14-10 punten: voorlopig alleen het kinderswembad voor jou. Je moet nog een hoop leren voordat je het diepe in gaat.

9-0 punten: je blijft liever op het droge! Misschien is een wandeling door de bergen meer iets voor jou.



Scorevellen, spelregels en veelgestelde vragen op hello.helvetiq.com/fugu

Vertaling & bewerking NL: Translation Circus
(Charlotte Bogers, Jesse Székér)