



8-99



1-4



25'

# FUGU

A game by: Flavio and Riccardo Foches  
 Illustrated by: Crocotame  
 License: studiogiochi

## CONTENTS

- 75** Cards (from 1 to 75)  
**4** Scorecards



## OBJECTIVE

Score points by strategically placing cards in your reef. Bannerfish love to stick together, so keep them close to their buddies. Pufferfish prefer their space. Octopus and Coral also have their own preferences, so place them wisely.

## SETUP

Depending on the number of players, play with the following cards:

- 4 players:** Take all cards.  
**3 players:** Remove cards numbered **58** to **75** and return them to the box.  
**2 players:** Remove cards numbered **40** to **75** and return them to the box.

Place a **Scorecard** in front of you. Shuffle the **cards** and place **3** cards face-up in the center of the table. Then deal **18** cards to each player. Place them face-down in a row in front of you, with the dark sea side facing down. Make sure you can insert and remove cards without disturbing the order.



**Hint:** Cards should **not** overlap or **as little as possible** to ensure easy handling.

**Note:** Once you are more experienced, or when travelling, you may hold your cards as a small face-down deck in one hand. Just be sure not to change the order when you insert cards with the other hand.

## HOW TO PLAY

The player who can hold their breath the longest goes first. Play proceeds clockwise. Take your turn as follows:

- Take one of the 3 face-up cards in the center to place into your row.
- Replace 1 face-down card in your row with the card you took, placing it in one of the 2 ways:
  - As a **Number card**: If its number fits the ascending order from left (lowest) to right (highest), you place it **number-side up** in the desired position.
  - As an **Anchor card**: You can ignore the ascending order and flip the card 180° to place it **anchor-side up** in the desired position. Anchor cards can be placed anywhere to replace a face-down card. However, they will be worth **minus points** at the end of the game.
- Flip the face-down card you replaced in your row and place it face-up in the center. There are now 3 face-up cards in the center again.

**Warning:** You **never** change the order of cards already in your row.

## END OF THE GAME

At the beginning of your turn, you may choose to pass and end your game, **even if you still have face-down cards**. You will take no further turns. If you have no face-down cards left, you must end your game. Other players continue until the last player passed or has no more face-down card.

## SCORING

Check your row (**do not change the order or rotate any cards**) to calculate your points. For easier scoring count points for each player in this order: Bannerfish, Pufferfish, Octopus, minus points for Anchor Cards, Corals.

Each type of card scores differently. All your face-down cards score 0 and remain in place as separators. You **also score Anchor cards**. Minus points will be deducted later.



**Bannerfish** want to gather: a group consists of **2 to 4+ adjacent Bannerfish**, no other face-up or face-down cards between them:

- **1 Bannerfish:** 0 points
- **2 Bannerfish:** 2 points
- **3 Bannerfish:** 5 points
- **4+ Bannerfish:** 9 points



**Pufferfish** prefer to be alone: a Pufferfish with **no fish adjacent** scores 3 points. If adjacent to **any other fish:** 1 point. If it is between **2 fish:** 0 points. Pufferfish dislikes having Bannerfish or another Pufferfish.

fish next to them, **but face-down cards, Corals, and Octopuses don't bother them**.

**Example:** Paul has 3 adjacent Bannerfish next to 1 Pufferfish: the group scores 5 points, and the Pufferfish scores 1 point because it touches another fish. Mia performs better: she has a Coral between the group and the Pufferfish, so she scores 5 + 3 points.



Paul

Mia



**Octopus** want to hide in the Corals: an Octopus between **2 Corals of any color:** 4 points. If adjacent to only **1 Coral:** 2 points. If not next to any Corals: 0 points.



**Corals** like variety: check all your Coral cards and count how many complete **sets of pink + green + yellow** you have, regardless of their position. Each set of 3 different Coral colors: 3 points.

**Example:** Paul has 2 pink, 3 green and 4 yellow Corals. That's 2 complete sets = 6 points.



**Anchor cards** (anchor side up): Now, count how many Anchor cards you have. Each Anchor card scores minus points. If you have several, **add up** all the minus points per card, regardless of their position:  
**1st card:** -1 point | **2nd card:** -2 points  
**3rd card:** -3 points | **4th card:** -4 points  
**5th card:** -5 points and so on...

**Example:** Mia scored 28 points for the Bannerfish, Pufferfish, Octopus and Corals, including any rotations. Now she focuses on her Anchor cards. She has 3 Anchor cards in her row which gives her a total of 6 minus points (1 + 2 + 3). Her score is reduced from 28 to 22.

The player with the highest score wins. In case of a tie, the player with fewest Anchor cards wins. If there is still a tie, share the victory!

Score sheet,  
solo mode rules  
and FAQ at  
[helvetiq.com](http://helvetiq.com)



**Special thanks** go to all the playtesters, especially Dvd, Emma, Fede, Je, Kynj, Livia, Michele, MisterX.



**Example A:** Claire has already placed the 4 and, a bit further to the right, the 12. Now she wants to take the 6 from the center of the table. There is a face-down card between the 4 and the 12. She swaps the 6 with the face-down card between the 4 and the 12, placing the 6 in that position number-side up (because it fits the ascending order 4 < 6 < 12). Finally, she turns over the replaced face-down card and places it in the center. She grouped the Bannerfish and will receive 2 points when scoring.

**Example B:** There's a 6 Bannerfish in the center that Claire wants to take and place between her 66 and 75. She places the 6 anchor-side up as an Anchor card (even if it would fit in the ascending order between 4 and 12) and swaps it with the face-down card between the 66 and the 75. She then turns over the replaced face-down card and places it face-up in the center of the table. It was a strategic choice to group her Bannerfish, to receive 9 points when scoring, even though she will also receive 1 minus point.



8-99 1-4 25'

# FUGU

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

## CONTENU

- 75 cartes (numérotées de 1 à 75)  
4 cartes Aide de jeu



## BUT DU JEU

Créez l'écosystème le plus harmonieux possible en respectant l'équilibre de votre récif. Les Poissons-Cochers s'épanouissent en groupe, tandis que les Poissons-Ballons exigent leur propre espace. Les Pieuvres et les Coraux ont aussi leurs préférences : placez chaque créature avec sagesse pour remporter la victoire !

## MISE EN PLACE

Prenez un certain nombre de cartes numérotées en fonction du nombre de personnes participant à la partie :

- 4 personnes** : prenez toutes les cartes.  
**3 personnes** : retirez les cartes numérotées de **58 à 75** et remettez-les dans la boîte.  
**2 personnes** : retirez les cartes numérotées de **40 à 75** et remettez-les dans la boîte.

Tout le monde prend également **une carte Aide de jeu**. Mélangez les cartes et placez en 3, face visible, au centre de la table.



Distribuez ensuite 18 cartes à chaque personne. Chacun-e place ses 18 cartes face cachée, **mer sombre vers le bas**, en une rangée devant lui ou elle. Assurez-vous de pouvoir insérer et retirer des cartes sans modifier l'ordre établi.

**Astuce** : chevauchez le moins possible les cartes de votre rangée pour faciliter les manipulations.

## COMMENT JOUER ?

La dernière personne à s'être baignée commence, puis le jeu se déroule dans le sens horaire. À votre tour vous devez :

- Prendre l'une des 3 cartes face visible au centre pour l'intégrer dans votre rangée.
- Remplacez 1 carte face cachée de votre rangée par la carte choisie, en la plaçant de l'une des deux manières suivantes :

a) En **tant que carte chiffre** : si son chiffre s'inscrit dans l'ordre croissant de gauche (du plus petit) à droite (au plus grand), vous pouvez la placer **face chiffre vers le haut**, à l'emplacement souhaité. Placez votre première carte où vous voulez, mais toutes les cartes chiffre suivantes doivent s'inscrire dans l'ordre croissant de gauche à droite.

b) En **tant que carte Ancre** : vous pouvez choisir de retourner la carte à 180° et de la placer, côté Ancre vers le haut, à l'emplacement souhaité. Les cartes côté « Ancre » peuvent être placées n'importe où pour remplacer une carte face cachée et ne sont pas prises en compte dans l'ordre numérique. Elles entraîneront toutefois une perte de points à la fin de la partie.

- Enfin, retournez la carte face cachée que vous avez remplacée et placez-la face visible au centre de la table. Il y a ainsi de nouveau 3 cartes face visible au centre.

Puis c'est au tour de la personne suivante.

**Attention** : ne modifiez jamais l'ordre.

## FIN DE PARTIE

Au début de votre tour, vous pouvez choisir de passer et de terminer votre partie, **même s'il vous reste des cartes face cachée**. S'il ne vous reste plus de cartes face cachée, vous ne pouvez plus jouer. Les autres peuvent continuer et la partie s'arrête quand tout le monde a passé ou retourné toutes ses cartes.

## SCORES

Vérifiez votre rangée (**sans changer l'ordre ni pivoter les cartes**) pour calculer vos points. Si, lors du décompte, vous découvrez que des cartes ne respectent pas l'ordre croissant, vous devez les faire pivoter pour que leur symbole « ancre » soit vers le haut comme une carte Ancre.

Chaque type de carte marque des points différemment. Les cartes face cachée valent 0 point et restent en place comme séparateurs. Les points de pénalité seront déduits à la fin :



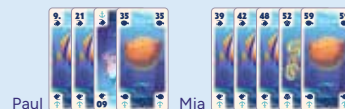
**Poissons-cochers (groupes)** : Un groupe se compose de **2 à 4+ poissons-cochers directement adjacents** (sans aucune carte face visible ou cachée entre eux)  
• **1 poisson-cocher** : 0 pt  
• **2 poissons-cochers** : 2 pts  
• **3 poissons-cochers** : 5 pts  
• **4+ poissons-cochers** : 9 pts



**Poissons-ballons (solitaires)** : le poisson-ballon n'aime pas la proximité des poissons-cochers ou d'autres poissons-ballons, mais la être à côté de cartes face cachée, de coraux ou de pieuvres ne le dérange pas.

- Un poisson-ballon **sans aucun poisson adjacent** rapporte **3 pts**.
- S'il est **adjacent à 1 autre poisson** : **1 pt**.
- S'il est **placé entre 2 poissons** : **0 pt**.

**Exemple** : Paul a 3 poissons-cochers adjacents à 1 poisson-ballon : le groupe rapporte 5 points et le poisson-ballon 1 point (car il touche un autre poisson). Mia fait mieux : elle a un corail entre son groupe et son poisson-ballon, elle marque donc 5 + 3 points.



**Pieuvres (cache-cache)** :  
• Une pieuvre située **entre 2 coraux** (peu importe leur couleur) : 4 pts.  
• Une pieuvre **adjacente à 1 corail** : 2 pts.  
• Une pieuvre **adjacente à 0 corail** : 0 pt.



**Coraux (diversité)** : vérifiez tous vos coraux et comptez combien de **séries complètes (rose + vert + jaune)** vous possédez. Chaque série de 3 couleurs différentes rapporte 3 pts.

**Exemple** : Paul a 2 coraux roses, 3 verts et 4 jaunes. Cela fait 2 séries complètes = 6 points.



**Cartes Ancre (pénalités)** : comptez vos cartes Ancre. Chaque « ancre » coûte des points de pénalité cumulatifs :  
**1<sup>re</sup> carte** : -1 pt **2<sup>e</sup>** : -2 pts | **3<sup>e</sup>** : -3 pts | **4<sup>e</sup>** : -4 pts | **5<sup>e</sup>** : -5 pts, et ainsi de suite...

**Exemple** : Mia a marqué 28 points avec ses poissons, pieuvres et coraux. Elle a 3 cartes ancre dans sa rangée, ce qui lui donne un total de 6 points de pénalité (1 + 2 + 3). Son score passe de 28 à 22 points.

La personne avec le score le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, celle qui possède le moins de cartes ancre gagne. Si l'égalité persiste, partagez la victoire !

**Variante** : avec l'expérience, ou lors de déplacements, vous pouvez tenir vos cartes dans une main. Veillez bien à ne pas modifier l'ordre lorsque vous insérez des cartes ! Ainsi, les autres n'auront pas connaissance de votre écosystème.

Plongez dans les règles du mode solo et FAQ sur [helvetiq.com](http://helvetiq.com)



**Remerciements spéciaux** à l'ensemble des personnes ayant testé le jeu, et plus particulièrement à Dvd, Emma, ede, Je, Kynj, Livia, Michele et MisterX.



**Exemple 1** : Claire a déjà placé le 3 et, plus à droite, le 12. Elle veut prendre le 6 au centre. Il y a une carte face cachée entre le 3 et le 12. Elle échange le 6 avec cette carte, en plaçant le 6 face « chiffre » visible. Elle retourne ensuite la carte remplacée et la place au centre. Beau travail ! Elle a regroupé 3 poissons-cochers pour gagner plus de points.

**Exemple 2** : un poisson-cocher 45 est au centre et Claire veut le placer entre son 66 et son 75. Elle l'échange avec la carte face cachée entre le 66 et le 75, et la place côté « ancre » dans sa rangée (même si la carte pouvait être une carte chiffre et correspondre à un numéro compris entre 42 et 58). Elle retourne la carte remplacée et la pose au centre. C'est un choix stratégique pour grouper ses poissons, même si cela lui coûtera 1 point de pénalité.





8-99



1-4



25+

# FUGU

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

## INHALT

- 75 Karten (von 1 bis 75)  
4 Wertungskarten



## WURUM GEHT'S?

Taucht ab und sammelt Punkte, indem ihr eure Karten geschickt platziert. Wimpelfische schwimmen im Schwarm, Kugelfische sind dagegen lieber allein – und auch Kraken und Korallen haben ihre eigenen Vorlieben.

## VORBEREITUNG

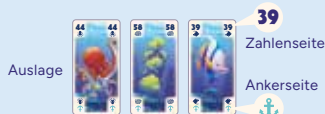
Verwendet abhängig von der Personenzahl folgende Karten:

**Zu Viert:** Verwendet alle Karten.

**Zu Dritt:** Verwendet nur die Karten von **1-57**.

**Zu Zweit:** Verwendet nur die Karten von **1-39**. Die übrigen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Legt je **1 Wertungskarte** vor euch ab. Mischt die Karten und legt **3** davon offen als Auslage in die Tischmitte. Teilt anschließend allen verdeckt je **18** Karten aus. Legt sie verdeckt als Reihe mit der dunklen Meeresseite nach unten vor euch aus, ohne sie vorher anzusehen. Achtet darauf, dass ihr Karten später leicht herausnehmen und ersetzen könnt, ohne die Kartenpositionen zu verändern.



**Typ:** Karten in eurer Reihe sollten sich möglichst wenig überlappen, um die Handhabung zu erleichtern.

**Hinweis:** Seid ihr auf Reisen oder sehr spielerfahren? Dann könnt ihr eure Karten auch als verdeckten Stapel in einer Hand halten und mit der anderen neue Karten einfügen. Achtet da-rauf, Karten nur an derselben Position zu ersetzen und ihre Reihenfolge niemals zu verändern.

## SO SPIELT IHR

Wer am längsten die Luft anhalten kann, beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Ein Zug besteht aus drei Schritten:

1. Nimm 1 der offenen Karten aus der Auslage.
2. Tausche 1 verdeckte Karte aus deiner Reihe mit der gewählten Karte aus. Du kannst sie auf 2 Arten in deine Reihe legen:
  - a) **Als Zahlenkarte:** Wenn die Zahl in deine aufsteigende Reihe (von links niedrig nach rechts hoch) passt, legst du sie offen mit der **Zahlenseite** nach oben an die gewünschte Position.
  - b) **Als Ankerkarte:** Du kannst die aufsteigende Reihenfolge auch ignorieren. Drehe dafür die Karte um 180° und lege sie mit der **Ankerseite** nach oben offen in deine Reihe. Du kannst sie an eine beliebige Position legen, an der du eine verdeckte Karte ersetzt. Achtung: Ankerkarten bringen am Ende **Minuspunkte**.
3. Decke die verdeckte Karte aus deiner Reihe auf und lege sie offen in der Auslage ab. Es liegen jetzt wieder drei offene Karten in der Auslage.

**Wichtig:** Verändert die Kartenpositionen in eurer Reihe **niemals**.

## ENDE DER PARTIE

Zu Beginn eures Zuges könnt ihr jederzeit passen und die Partie für euch beenden, **selbst wenn in eurer Reihe noch verdeckte Karten liegen**. Habt ihr einmal gepasst, seid ihr nicht mehr am Zug. Habt ihr keine verdeckten Karten mehr, endet die Partie für euch automatisch. Die Partie endet, sobald alle gepasst oder nur noch offene Karten haben.

## WERTUNG

Überprüft eure Reihe, **ohne die Kartenpositionen zu verändern oder Karten zu drehen**, um eure Punkte zu zählen. Falls euch während der Wertung auffällt, dass eine Karte nicht in die aufsteigende Zahlenreihe passt, müsst ihr sie um 180° drehen, sodass die Ankerseite nach oben zeigt.

Die Meeresbewohner haben unterschiedliche Wertungen. Alle verdeckten Karten sind 0 Punkte wert und bleiben an ihrer Position als Abstandshalter. Ankerkarten zählen Minuspunkte, die ihr später abzieht.



**Wimpelfische** mögen Gesellschaft: eine Gruppe besteht aus **2 bis 4+ nebeneinander liegenden Wimpelfischen**, dazwischen befinden sich weder andere offene noch verdeckte Karten. **1 Wimpelfisch:** 0 Punkte | **2 Wimpelfische:** 2 Punkte | **3 Wimpelfische:** 5 Punkte | **4+ Wimpelfische:** 9 Punkte.



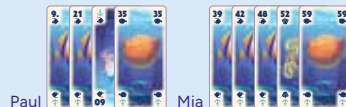
**Beispiel 1:** In Claires Reihe liegt eine 3 und etwas rechts davon eine 12. Sie möchte die 6 aus der Auslage nehmen und hat eine verdeckte Karte zwischen der 3 und der 12. Sie tauscht die 6 mit dieser verdeckten Karte aus, indem sie die 6 offen als Zahlenkarte an diese Position legt. Dann deckt sie die bisher verdeckte Tauschkarte auf und legt sie offen in die Auslage. Gut gemacht! Sie hat die Wimpelfische gruppiert (für mehr Punkte).

**Beispiel 2:** In der Auslage liegt eine 45, die Claire nehmen möchte, um sie zwischen die 66 und die 75 zu legen. Sie dreht bei der 45 die Ankerseite nach oben und tauscht sie mit der verdeckten Karte zwischen der 66 und der 75 aus (obwohl die Karte als Zahlenkarte zwischen die 42 und 58 passen würde). Dann deckt sie die bisher verdeckte Karte auf und legt sie in die Auslage. Claire hat diese strategische Entscheidung getroffen, um ihre Wimpelfische zu gruppieren, auch wenn sie dafür später 1 Minuspunkt bekommt.



**Kugelfische** sind lieber alleine: 1 Kugelfisch **ohne Fische** neben sich: **3 Punkte**. **1 benachbarter Fisch:** 1 Punkt, zwischen **2 Fischen:** 0 Punkte. Kugelfische mögen weder Wimpelfische noch andere Kugelfische neben sich. **Verdeckte Karten, Korallen und Kraken stören sie nicht.**

**Beispiel:** Paul hat eine Gruppe aus 3 Wimpelfischen neben 1 Kugelfisch: Die Gruppe ist 5 Punkte wert und der Kugelfisch 1 Punkt, da er neben einem Wimpelfisch liegt. Mia hat ihre Karten besser gruppiert: Eine Koralle trennt die Wimpelfische vom Kugelfisch, der somit 3 Punkte zählt.



**Kraken** verstecken sich zwischen Korallen. 1 Krake zwischen **2 beliebigen Korallen:** 4 Punkte. Befindet er sich neben **1 beliebigen Koralle:** 2 Punkte. **Ohne benachbarte Koralle:** 0 Punkte.



**Korallen** mögen es bunt: Überprüft alle Korallenkarten und zählt, wie viele **Sets aus 1x pink + 1x grün + 1x gelb** ihr habt. Die Position in der Reihe spielt dabei keine Rolle. Jedes Set aus 3 verschiedenen Korallen: **3 Punkte**

**Beispiel:** Paul hat 2 pinke, 3 grüne und 4 gelbe Korallen. Das sind zwei Sets: **6 Punkte**.



**Anker:** Zählt nun eure Karten, bei denen die Ankerseite nach oben zeigt. Jeder Anker gibt Minuspunkte. Ihre Position in der Reihe ist egal. Je nach Ankeranzahl bekommt ihr folgende Minuspunkte:  
**1. Karte:** -1 Punkt | **2. Karte:** -2 Punkte  
**3. Karte:** -3 Punkte | **4. Karte:** -4 Punkte  
**5. Karte:** -5 Punkte und so weiter.

**Beispiel:** Mia hat mit ihren Wimpel- und Kugelfischen, Kraken und Korallen 28 Punkte gesammelt (inkl. Ankerkarten). Sie hat aber 3 Karten auf die Ankerseite gedreht, die ihr 6 Minuspunkte (1+2+3) einbringen. Insgesamt kommt sie also auf 22 Punkte (28-6).

Wer am meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger Ankerkarten verwendet hat. Falls es dann immer noch einen Gleichstand gibt, teilt ihr euch den Sieg.

**Besonderer Dank geht an die Spiel-**

**Testenden und besonders an** Dvd, Emma, ede, Je, Kynj, Livia, Michele und MisterX.





# FUGU

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

## CONTENUTO

**75** carte (da 1 a 75)  
**4** carte Punteggio

## SCOPO DEL GIOCO

Guadagnate punti disponendo le carte nel vostro bioma in modo strategico. Ai pesci farfalla piace fare squadra, quindi è meglio non separarli, mentre i pesci palla preferiscono avere i propri spazi. Anche i polpi e i coralli hanno le proprie preferenze, però, quindi pensate bene a dove metterli!

## PREPARAZIONE

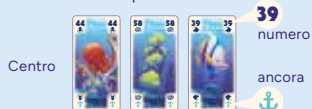
Prendete le carte a seconda del numero di persone che giocano:

**4 persone:** prendete tutte le carte.

**3 persone:** rimuovete le carte dalla 58 alla 75, mettendole nella scatola.

**2 persone:** rimuovete le carte dalla 40 alla 75, mettendole nella scatola.

Ciascuna persona mette una **carta Punteggio** di fronte a sé. Mischiare le carte e posizionatene **3** al centro del tavolo, scoperte. Poi, distribuite **18** carte a ciascuna persona; dovranno essere disposte in fila di fronte a voi, coperte e con il lato più scuro rivolto verso il basso. Assicuratevi di poter aggiungere e togliere carte senza modificare l'ordine in cui sono disposte.



**Nota:** quando avrete imparato a giocare bene, o durante un viaggio, potrete decidere di formare un mazzetto con le carte e di tenerlo in mano. Quando aggiungerete carte

con l'altra mano, però, dovrete assicurarvi di non modificarne l'ordine.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Inizia chi, fra voi, riesce a trattenere il respiro più a lungo. Dopodiché, la partita prosegue in senso orario. Svolgete il vostro turno come illustrato:

- Scegliete una carta da aggiungere alla vostra fila tra le 3 scoperte al centro del tavolo;
- Sostituite 1 delle carte coperte della fila con la carta che avete scelto, posizionandola in uno di questi due modi:
  - Come **carta numerata**: si inserisce nella tua fila in ordine crescente da sinistra (più basso) a destra (più alto), puoi posizionarla scoperta, con il numero rivolto verso l'alto, nella posizione desiderata. Al vostro primo turno, potete inserire la prima carta in un qualsiasi punto della fila. Ricordate, però, che da quel momento in poi dovrete posizionare le carte in ordine crescente.
  - Come **carta ancora**: puoi ruotare la carta di 180° e posizionarla a faccia in su nella tua fila. Potete usare le carte Ancora per sostituire qualsiasi carta coperta della fila, senza dover rispettare l'ordine crescente: tenete in considerazione, però, che faranno perdere dei punti alla fine della partita.
- Girate la carta che avete sostituito e mettetela scoperta al centro del tavolo. In questo modo, ci saranno nuovamente 3 carte al centro.

**Importante: non cambiate l'ordine** delle carte già presenti nella fila.

## FINE DELLA PARTITA

All'inizio del vostro turno, potrete scegliere se passare e concludere la vostra partita, **anche se avete ancora delle carte coperte**. Se decidete di passare, non svolgete altri turni. Se non avete più carte coperte, dovrete necessariamente concludere la partita. In questo caso, il gioco prosegue finché l'ultima persona al tavolo non passa.

## PUNTEGGIO

Per calcolare i punteggi, ciascuna persona dovrà controllare la propria fila (**senza cambiarne l'ordine o ruotare alcuna carta**). Se in questa fase vi accorgete che alcune carte della fila non rispettano l'ordine crescente, ruotate le carte in questione di 180°, in modo da avere il lato con l'ancora rivolto verso l'alto.

Ogni tipo di carta elargisce un punteggio diverso. Tutte le carte rimaste coperte non elargiscono alcun punto e rimangono nella fila come separatori. Contate anche le carte ancora; i punti negativi verranno sottratti in un secondo momento.



I **pesci farfalla** amano la compagnia: un gruppo è formato da **2 o più pesci farfalla adiacenti**, senza altre carte scoperte o coperte fra di loro: **1 pesce farfalla: 0 punti** | **2 pesci farfalla: 2 punti** | **3 pesci farfalla: 5 punti** | **4 o più pesci farfalla: 9 punti**.



I **pesci palla**, invece, sono solitari: un pesce palla **senza alcun pesce adiacente** elargisce **3 punti**. Se si trova accanto a **1 pesce qualsiasi: 1 punto**. Se si trova fra **2 pesci: 0 punti**. Ai pesci palla non piace

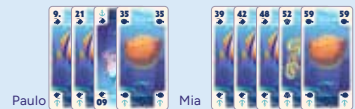


**Esempio 1:** Chiara ha già posizionato un 3 e, poco più a destra, un 12. Ora vuole prendere il 6 dal centro del tavolo. C'è una carta coperta fra il 3 e il 12, quindi Chiara scambia il 6 con la carta in questione e lo posiziona al posto della carta coperta, con il numero rivolto verso l'alto. Dopodiché, gira la carta che è stata sostituita e la mette al centro. Ben fatto! Chiara ha riunito i pesci farfalla, assicurandosi un bel carico di punti!

**Esempio 2:** C'è un pesce farfalla n° 45 al centro, e Chiara vuole prenderlo per posizionarlo tra il suo 66 e il 75. Posiziona quindi il 45 con il lato dell'ancora rivolto verso l'alto, scambiandolo con la carta coperta tra il 66 e il 75 (anche se la carta potrebbe essere una carta numerata compresa tra il 42 e il 58). Dopodiché, gira la carta sostituita e la posiziona scoperta al centro del tavolo. Ha scelto strategicamente di riunire i pesci farfalla, anche se questo le costerà 1 punto a fine partita.

avere altri pesci palla o farfalla accanto a sé, **ma le carte coperte, i coralli e i polpi non danno loro fastidio**.

**Esempio:** Paul Paolo ha 1 pesce palla adiacente a 3 pesci farfalla: questi ultimi elargiscono 5 punti, mentre il pesce palla elargisce 1 punto soltanto, trovandosi accanto a un altro pesce. A Mia va meglio, invece: avendo posizionato un corallo tra il gruppo e il pesce palla, ottiene 5+3 punti.



Ai **polpi** piace nascondersi fra i coralli: un polpo tra **2 coralli di qualsiasi colore** elargisce **4 punti**. Se è adiacente a **1 solo corallo: 2 punti**. Se non si trova accanto ad alcun corallo: **0 punti**.



Ai **coralli** piace la varietà: controllate tutte le carte Corallo in vostro possesso e contate quanti set completi (**un corallo rosa + uno verde + uno giallo**) avete. Ogni set composto da 3 coralli di diverso colore elargisce **3 punti**.

**Esempio:** Paolo ha 2 coralli rosa, 3 verdi e 4 gialli. Sono 2 set completi, che equivalgono a **6 punti**.



**Carta Ancora (carte ruotate):** ora, contate quante ancora avete. Ogni carta Ancora vi farà sottrarre dei punti. Se avete delle carte Ancora, sommate i punti negativi di ciascuna carta, senza considerare la sua posizione nella fila: **1° carta: -1 punto** | **2° carta: -2 punti** | **3° carta: -3 punti** | **4° carta: -4 punti** | **5° carta: -5 punti** e così via...

**Esempio:** Mia ha totalizzato 28 punti con i pesci farfalla, i pesci palla, i polpi e i coralli, tenendo conto anche delle carte ancora. Adesso si sofferma sulle ancora presenti nella sua fila; ce ne sono 3, che le danno un totale di 6 punti negativi (1+2+3). Il suo punteggio, quindi, scende da 28 a 22.

Vince chi, fra voi, totalizza il punteggio più alto. In caso di parità, vince chi ha il minor numero di carte Ancora. Se la parità sussiste, condidete la vittoria!

Un ringraziamento speciale a chi ha testato il gioco, e in particolare a Dvd, Emma, ede, Je, Kynj, Livia, Michele e MisterX.

Foglio dei punteggi,  
Solo-Versione  
e FAQ  
helvetiq.com



Traduzione e revisione IT:  
Translation Circus (Irene Vallini, Daniele Iannelli)





8-99



1-4



25'

# FUGU

Un juego de Flavio e Riccardo Foches  
Ilustrado por Crocotame  
Licencia: studiogiocchi

## CONTENIDO

**75** cartas (del 1 al 75)  
**4** cartas de puntuación



## OBJETIVO

Gana puntos colocando cartas en tu bioma de forma estratégica. A los peces estandarte les encanta estar juntos, los peces globo prefieren ir por libre y los pulpos y los corales también tienen sus gustos, así que tenlo en cuenta a la hora de colocarlos.

## PREPARACIÓN

Coge las siguientes cartas según el número de participantes:

**4 participantes:** Todas las cartas.

**3 participantes:** Devuelve a la caja las cartas con los números **58-75**.

**2 participantes:** Devuelve a la caja las cartas con los números **40-75**.

Cada participante coge una **carta de puntuación** y la deja a su lado. Baraja las cartas y pon **3** cartas bocarriba en el centro de la mesa. Después, reparte **18** cartas a cada persona, que las colocará frente a sí en fila con la parte más oscura hacia abajo. Aseguraos de poder insertar y retirar cartas sin estropear el orden.



**Consejo:** Deja las cartas un poco superpuestas entre sí para que sea más fácil manejarlas.

**Nota:** Una vez que tengas más experiencia, o si estás viajando, puedes sujetar las cartas en un montón bocabajo en tu mano. Asegúrate de no cambiar el orden cuando insertes cartas con la otra mano.

## CÓMO JUGAR

Empieza quien aguante más tiempo la respiración y después sigue la persona a su izquierda. En cada turno:

1. Coge una 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. Elige una de las dos formas de colocarla:

a) Como **carta numérica**: Si su número encaja en el orden ascendente de izquierda (menor) a derecha (mayor), puedes colocarla con el número hacia arriba. La primera carta se puede insertar en cualquier lugar de la fila, pero todas las cartas numéricas siguientes deben encajar en el orden ascendente.

b) Como **carta de ancla**: puedes girar la carta 180° y colocarla con el ancla hacia arriba en tu fila. Las cartas se pueden colocar con el ancla hacia arriba en cualquier lugar para sustituir una carta bocabajo y se ignoran a la hora de comprobar el orden ascendente. No obstante, serán puntos negativos al final de la partida.

3. Dale la vuelta a la carta bocabajo que has sustituido en la fila y déjala bocarriba en el centro de la mesa para que vuelva a haber 3 cartas.

**Importante:** Nunca cambies el orden de las cartas que ya están en tu fila.

## FIN DE LA PARTIDA

Al principio de tu turno, puedes pasar (no jugarás más turnos), **aunque te queden cartas bocabajo**. Si no tienes más cartas bocabajo, debes pasar. El resto de la mesa sigue jugando hasta que la última persona haya pasado.

## PUNTUACIÓN

Comprueba tu fila (no cambies el orden ni gires ninguna carta) para calcular tus puntos. Si, durante la puntuación, descubres que alguna carta de tu fila no cumple el orden ascendente, deberás girar 180° todas las cartas mal colocadas para dejar el ancla hacia arriba.

Cada tipo de carta puntúa de forma diferente. Todas las cartas bocabajo valen 0 y se quedan en su sitio como separadores. También se cuentan las cartas giradas. Los puntos negativos se restarán más adelante.

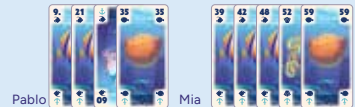


Los **peces estandarte** quieren estar juntos. Un grupo está formado por **2 o más peces estandarte adyacentes**, sin otras cartas bocabajo o bocarriba entre ellos. **1 pez estandarte: 0 puntos, 2 peces estandarte: 2 puntos, 3 peces estandarte: 5 puntos, 4+ peces estandarte: 9 puntos.**



Los **peces globo** prefieren estar solos. Un pez globo **sin peces adyacentes** vale **3 puntos**. Si está adyacente a **otro pez: 1 punto**. Si está entre **2 peces: 0 puntos**. A los peces globo no les gusta estar cerca de peces estandarte u otro pez globo, **pero las cartas bocabajo, los corales y los pulpos no les molestan.**

**Ejemplo:** Pablo tiene 3 peces estandarte adyacentes a 1 pez globo. El grupo vale 5 puntos y el pez globo vale 1 punto porque está adyacente a otro pez. Mia lo hace mejor: tiene un coral entre los peces estandarte y el pez globo, por lo que gana 5 + 3 puntos.



Los **pulpos** quieren esconderse en los corales. Un pulpo entre **2 corales de cualquier color** vale **4 puntos**. Si está adyacente a **1 coral: 2 puntos**. Si no hay **ningún coral** adyacente: **0 puntos**.



A los **corales** les gusta la variedad. Comprueba todas tus cartas de coral y cuenta cuántos conjuntos (**rosa + verde + amarillo**) tienes. **Cada conjunto** de corales de colores diferentes vale **3 puntos**.

**Ejemplo:** Pablo tiene 2 corales rosas, 3 verdes y 4 amarillos. Son 2 conjuntos completos y valen 6 puntos.



**Cartas de ancla** (giradas): Ahora, cuenta cuántas cartas de ancla hacia arriba tienes. Cada una de ellas te hace perder puntos. Si tienes varias, suma todos los puntos sin importar la posición de la carta en la fila. **1.ª carta: -1 punto, 2.ª carta: -2 puntos, 3.ª carta: -3 puntos, 4.ª carta: -4 puntos, 5.ª carta: -5 puntos**, etc.

**Ejemplo:** Mirella ha ganado 28 puntos por sus peces estandarte, peces globo, pulpos y corales, incluidas las cartas giradas. Ahora pasa a contar las cartas de ancla. Tiene 3 cartas de ancla hacia arriba en su fila, lo que le deja con un total de -6 puntos (1 + 2 + 3). Su puntuación pasa de 28 a 22.

La persona con la puntuación más alta gana. En caso de empate, la persona con menos cartas de ancla hacia arriba gana. Si sigue habiendo empate, ¡compartid la victoria!

Sumérgete en las reglas del modo solitario y FAQ en [helvetiq.com](https://helvetiq.com)



**Ejemplo 1:** Clara ha colocado ya el 3 y un poco más a la derecha el 12. Ahora quiere coger el 6 del centro de la mesa. Hay una carta bocabajo entre el 3 y el 12, así que intercambia el 6 por esa carta boca abajo y colocando el 6 boca arriba como carta numérica en esa posición. Por último, le da la vuelta a la carta bocabajo que ha sustituido y la deja en el centro. ¡Muy bien! Ha conseguido reunir los peces estandarte para ganar más puntos.

**Ejemplo 2:** Clara quiere un pez estandarte con el número 45 del centro para colocarlo entre su 66 y su 75 (aunque la carta encajaría como carta numérica entre el 42 y el 58). Lo coge y lo coloca con el ancla hacia arriba, sustituyendo la carta bocabajo entre el 66 y el 75. Después le da la vuelta a la carta bocabajo que ha sustituido y la deja bocarriba en el centro de la mesa. Es una decisión estratégica para reunir sus peces estandarte, aunque le valga -1 punto.

**Un agradecimiento especial** a todas las personas que han probado el juego, sobre todo a Dvd, Emma, Fede, Je, Kynj, Livia, Michele y MisterX.



Traducción y corrección ES: Translation Circus  
(Lis Díez Bourgoín, Izia G. Lombardero)



8-99



1-4



25'

# FUGU

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

## INHOUD

**75** kaarten (1 t/m 75)  
**4** scorekaarten



## DOEL

Scoor punten door kaarten strategisch in je habitat te plaatsen. Wimpelvissen vormen graag scholen, dus plaats deze vissen bij elkaar; kogelvissen hebben liever wat meer ruimte. Inktvissen en koraal hebben ook eigen voorkeuren, dus plaats ze slim.

## OPSTELLING

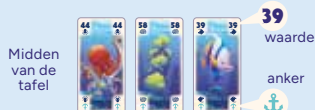
Deel de kaarten uit op basis van het aantal spelers:

**4 spelers:** gebruik alle kaarten.

**3 spelers:** leg de kaarten **58 t/m 75** terug in de doos.

**2 spelers:** leg de kaarten **40 t/m 75** terug in de doos.

Leg een **scorekaart** voor je. Schud de **kaarten** en plaats 3 kaarten open in het midden van de tafel. Geef elke speler daarna **18** kaarten. De spelers leggen deze kaarten gedekt in een rij voor zich met het donkere gedeelte naar onder. Zorg ervoor dat je de kaarten kunt toevoegen en verwijderen zonder de volgorde te verstoren.



**Hint:** hoe minder overlap tussen de kaarten, hoe beter.

**Let op:** ervaren spelers of spelers onderweg kunnen de kaarten ook als stapel in hun hand houden. Zorg ervoor dat je de volgorde van de kaarten niet wijzigt wanneer je kaarten vervangt.

## SPELVERLOOP

De speler die het langste hun adem kan inhouden, begint en het spel verloopt daarna met de klok mee. Tijdens je beurt:

1. Pak je 1 van de 3 open kaarten in het midden van de tafel.

2. Gebruik je deze kaart om 1 van de kaarten in je rij te vervangen. Je kunt de kaart op 2 manieren plaatsen:

a) Als **getallenkaart**: Als het getal in je oplopende reeks past (van laag links naar hoog rechts), kun je de kaart open met de **getalzijde naar boven** op de gewenste positie leggen. Je kunt de eerste kaart plaatsen waar je wilt. Alle volgende getallenkaarten moeten in de oplopende volgorde passen.

b) Als **ankerkaart**: Je kunt de kaart 180° draaien en met de **ankerzijde naar boven** open in je rij leggen. Ankerkaarten kunnen overal worden geplaatst om gedekte kaarten te vervangen en worden genegeerd bij het bepalen van de volgorde. Maar aan het einde van het spel zijn ze wel minpunten waard.

3. Draai de gedekte kaart die je hebt vervangen open en plaats deze in het midden van de tafel zodat daar weer 3 kaarten liggen.

**Belangrijk:** je mag de volgorde van de kaarten in je rij **nooit** veranderen.

## SPELEINDE

Wanneer je beurt begint, kun je passen en daarmee het spel voor jou beëindigen, **zelfs als je nog gedekte kaarten hebt**. Je krijgt daarna geen beurten meer. Als je geen gedekte kaarten meer hebt, moet je passen en je spel beëindigen. De overige spelers spelen door totdat de laatste speler past.

## PUNTENTELLING

Controleer je rij (zonder de volgorde te veranderen of kaarten te draaien) en bereken je score. Als je tijdens deze controle ziet dat er kaarten in je rij niet in oplopende volgorde liggen, moet je al deze kaarten met het anker naar boven draaien.

Elk kaarttype wordt op een eigen manier geteld. Je gedekte kaarten leveren 0 punten op en scheiden de open kaarten van elkaar; dit is inclusief de ankerkaarten die later minpunten opleveren:

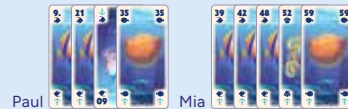


**Wimpelvissen** vormen een groep wanneer je **2 of meer aaneengesloten wimpelvissen** hebt zonder andere open of gedekte kaarten ertussen: **1 wimpelvis: 0 punten** | **2 wimpelvissen: 2 punten** | **3 wimpelvissen: 5 punten** | **4+ wimpelvissen: 9 punten**.



**Kogelvissen** zijn liever in hun eentje: een kogelvis **zonder naastgelegen vissen** levert 3 punten op. Met **1 naastgelegen vis: 1 punt**. Een kogelvis **tussen 2 andere vissen: 0 punten**. Kogelvissen dulden geen wimpelvissen of zelfs andere kogelvissen naast zich, **maar gedekte kaarten, koraal en inktvissen vinden ze niet erg**.

**Voorbeeld:** Paul heeft 3 aaneengesloten wimpelvissen naast 1 kogelvis: de groep wimpelvissen levert 5 punten op en de kogelvis 1 punt omdat deze naast een andere vis ligt. Mia doet het beter: ze heeft koraal tussen de groep en de kogelvis liggen en scoort dus 5+3 punten.



**Inktvissen** verbergen zich graag in het koraal: een inktvis tussen 2 **koraalkaarten van willekeurige kleur: 4 punten**. Met slechts **1 koraalkaart: 2 punten**. Zonder koraal in de buurt: **0 punten**.



**Koraal** houdt van variatie: controleer al je koraalkaarten en tel hoeveel complete sets (**roze + groen + geel**) je hebt, ongeacht de positie van de kaarten. Elke complete set levert **3 punten** op.

**Voorbeeld:** Paul heeft 2 roze, 3 groene en 4 gele koraalkaarten. Deze 2 complete sets = **6 punten**.



**Ankerkaarten** (gedraaid): tel nu het aantal ankerkaarten. De eerste ankerkaart levert 1 minpunt op en elke volgende ankerkaart 1 extra minpunt: **1ste kaart: -1 punt** | **2de kaart: -2 punten** | **3de kaart: -3 punten** | **4de kaart: -4 punten** | **5de kaart: -5 punten**, enz...

**Voorbeeld:** Mia scoort 28 punten met haar wimpelvissen, kogelvissen, inktvissen en koraal, inclusief gedraaide ankerkaarten. Nu telt ze haar ankerkaarten: ze heeft 3 ankerkaarten die in totaal 6 minpunten opleveren (1+2+3). Haar eindscore is 28 - 6 = 22 punten.

De speler met de hoogste score wint. In geval van gelijkspel, wint de speler met de minste ankerkaarten. Als het dan nog steeds gelijkspel is, delen de spelers de overwinning!

Bekijk de regels voor de solomodus en FAQ op [helvetiq.com](http://helvetiq.com)



**Speciale dank** aan alle testers, met name Dvd, Emma, Fede, Je, Kynj, Livia, Michele en MisterX.



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



**Voorbeeld 1:** Claire heeft eerder al een 3 geplaatst en een 12 wat verder naar rechts en nu wil ze de 6 uit het midden pakken. Er ligt een gedekte kaart tussen de 3 en de 12, dus ruilt ze de 6 om met die gedekte kaart; ze plaatst de 6 open als getallenkaart. Tot slot legt ze de vervangen kaart open in het midden. Goed gedaan! Ze heeft een groepje wimpelvissen gemaakt voor extra punten!

**Voorbeeld 2:** Er ligt een 45-wimpelvis in het midden en Claire wil deze tussen haar 66 en 75 plaatsen. Ze plaatst de 45 met het anker naar boven en plaatst de kaart die ze vervangt open terug in het midden (hoewel de kaart als getallenkaart ook tussen de 42 en 58 zou passen). Het is een strategische keuze om haar wimpelvissen bij elkaar te houden, ook al levert deze zet haar aan het einde van het spel wel 1 minpunt op.