



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

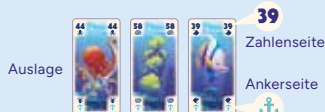
Verwendet abhängig von der Personenzahl folgende Karten:

Zu Viert: Verwendet **alle** Karten.

Zu Dritt: Sortiert die Karten **58-75** aus.

Zu Zweit: Sortiert die Karten von **40-75** aus. Die aussortierten 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 vor euch aus, ohne sie vorher anzusehen.



Tip: Karten in eurer Reihe sollten sich **gar nicht** oder **möglichst wenig überlappen**. Achtet darauf, dass ihr Karten später leicht herausnehmen und ersetzen könnt, ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern.

Hinweis: Seid ihr auf Reisen oder sehr spielerfahren? Dann könnt ihr eure Karten auch als verdeckten Stapel in einer Hand halten.

SO SPIELT IHR

Wer am längsten die Luft anhalten kann, beginnt. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Ein Zug besteht aus 3 Schritten:

- Nimm 1 der offenen Karten aus der Auslage.
- Tausche 1 verdeckte Karte aus deiner Reihe mit der gewählten Karte aus. Du kannst sie auf 2 Arten in deine Reihe legen:
 - Du kannst sie an die gewünschte Position mit der **Zahlenseite nach oben** legen, wenn die Zahl in deine aufsteigende Reihenfolge (von links niedrig nach rechts hoch) passt.
 - 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 Anker an eine beliebige Position legen, an der du eine beliebige Karte ersetzt. Achtung: Anker bringen am Ende **Minuspunkte**.
- Decke die ausgetauschte verdeckte Karte aus deiner Reihe auf und lege sie offen in der Auslage ab. Es liegen jetzt wieder 3 offene Karten in der Auslage.

Hinweis: die erste Karte wird immer mit der Zahlenseite nach oben gespielt.

Wichtig: Verändert die Position gespielter Karten 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, kommt ihr nicht nochmal dran. 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. Die Wertung fällt leichter, wenn ihr eure Karten in folgender Reihenfolge auswertet: Zählt die Punkte für Wimpelfische, Kugelfische, Kraken und Korallen zusammen und zieht dann die Minuspunkte für die Anker ab.

Die Meeresbewohner werden unterschiedlich gewertet. Alle verdeckten Karten sind 0 Punkte wert und bleiben an ihrer Position als Abstandhalter. Anker ergeben Minuspunkte, die ihr später abzieht.

Wimpelfische mögen Gesellschaft: eine Gruppe besteht aus mindestens **2 nebeneinander liegenden Wimpelfischen**, dazwischen befinden sich weder andere offene noch verdeckte Karten.

1 Wimpelfisch: 0 Punkte

2 Wimpelfische: 2 Punkte

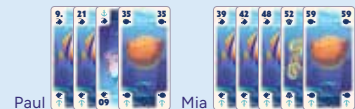
3 Wimpelfische: 5 Punkte

4+ Wimpelfische: 9 Punkte

Kugelfische sind lieber alleine. Sie mögen weder Wimpelfische noch

andere Kugelfische neben sich. **Verdeckte Karten, Korallen und Kraken stören sie nicht**. 1 Kugelfisch **ohne Fische** neben sich: **3 Punkte**. 1 **benachbarter Fisch:** 1 Punkt. Zwischen **2 Fischen:** 0 Punkte.

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 (5 Punkte) 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 2 Sets: 6 Punkte.

Anker (Ankerseite nach oben): Zählt nun eure Anker. Jeder Anker gibt Minuspunkte. Ihre Position in der Reihe ist egal. Hast du mehrere Anker, zähle die Punkte zusammen: **1ste Karte: -1 Punkt | 2te Karte: -2 Punkte | 3te Karte: -3 Punkte | 4te Karte: -4 Punkte | 5te Karte: -5 Punkte...**

Beispiel: Mia hat mit ihren Wimpelfischen, Kraken und Korallen 28 Punkte gesammelt, inklusive der Meeresbewohner auf 3 Karten, die mit dem Anker nach oben zeigen. Diese 3 Anker bringen ihr aber -6 Minuspunkte (1+2+3) ein. Insgesamt kommt sie also auf 22 Punkte (28-6).

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



Wertungsblätter, Soloregeln und FAQ findest du unter hello.helvetiq.com/fugu

Besonderer Dank geht an alle Spiel-Testenden und besonders an Dvd, Fede, Emma, Je, Kynj, Livia, Michele und MisterX.



Beispiel A: In der Auslage liegt ein Wimpelfisch 6, den Claire zwischen die 4 und 12 legen möchte. Sie tauscht die verdeckte Karte zwischen der 4 und 12 mit der 6 aus, indem sie die 6 offen als Zahlenkarte an diese Position legt (weil die 6 in die aufsteigende Reihenfolge 4<6<12 passt). Dann deckt sie die bisher verdeckte Tauschkarte auf und legt sie offen in die Auslage. Sie hat die Wimpelfische gruppiert und bekommt dafür am Ende 2 Punkte.

Beispiel B: In der Auslage liegt ein Wimpelfisch 6, den Claire zwischen die 66 und 75 legen möchte. Sie tauscht die verdeckte Karte zwischen der 66 und 75 mit der 6 aus, indem sie die 6 mit der Ankerseite nach oben an diese Position legt (obwohl die 6 anderswo in die aufsteigende Reihe gepasst hätte). Dann deckt sie die bisher verdeckte Tauschkarte auf und legt sie offen in die Auslage. Sie hat die Wimpelfische besser gruppiert und bekommt dafür am Ende 9 Punkte und -1 Minuspunkt.