

FUGU

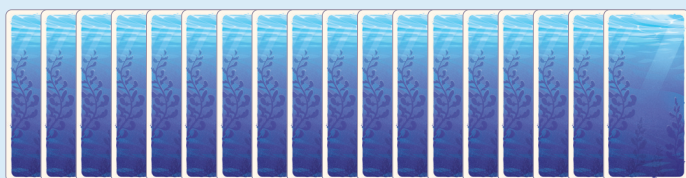
SÓLO
MÓD

Autoři: Flavio and Riccardo Foches
Ilustrace: Crocolame



PŘÍPRAVA HRY

- Odstraňte karty č. **40 až 75** a vraťte je do krabice.
- Zamíchejte karty a **položte 3 z nich lícem nahoru doprostřed stolu**.
- Z **18 karet** vytvořte před sebou řadu lícem dolů. Dbejte na to, aby se vám s nimi dobře manipulovalo a šlo je snadno vkládat i vyjímat bez narušení pořadí.
- Zbývající karty položte jako dobírací balíček lícem dolů poblíž karet uprostřed stolu a ponechte dostatek místa na odhazovací balíček.



Poznámka: Zkušenější hráči (a hráči na cestách) mohou držet karty jako malý balíček lícem dolů v jedné ruce.

PRŮBĚH HRY

Ve svém tahu postupujte takto:

1. Vezměte si 1 ze 3 karet ze středu stolu.
2. Zařadte ji do své řady místo jedné z karet otočených lícem dolů, a to jedním ze dvou způsobů:
 - a) S číslem nahoře – číslo musí zapadat do vzestupného pořadí zleva (nejmenší) doprava (největší).
 - b) S kotvou nahoře – kartu otočte o 180°. Takto ji můžete položit na libovolné místo a vzestupné pořadí nemusí sedět, ale na konci hry vám přinese mínusové body.

3. Původní kartu z řady otočte lícem nahoru a umístěte ji doprostřed stolu. Jedná se o indikátorovou kartu: její číslo určuje, kterou ze 2 zbývajících karet ze středu stolu musíte odhodit na odhazovací balíček:

- a) Pokud je hodnota indikátorové karty 19 nebo nižší, odhodte kartu s nižším číslem (ze zbývajících dvou karet).
- b) Pokud je hodnota indikátorové karty 20 nebo vyšší, odhodte kartu s vyšším číslem (ze zbývajících dvou karet).

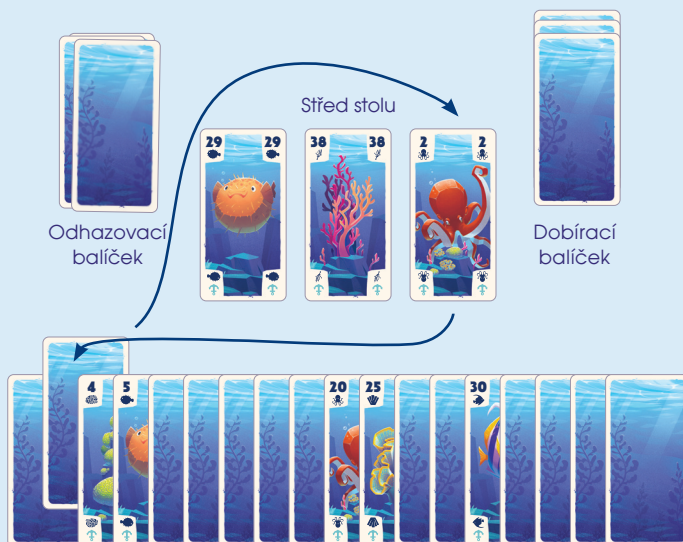
4. Otočte horní kartu dobíracího balíčku a položte ji na prázdné místo doprostřed stolu. Uprostřed stolu jsou opět 3 karty (původní karta, která nebyla odhozena, indikátorová karta z vaší řady a nová karta z dobíracího balíčku).

Poznámka: První karta se do řady umísťuje vždy tak, aby bylo číslo karty v horní polovině.

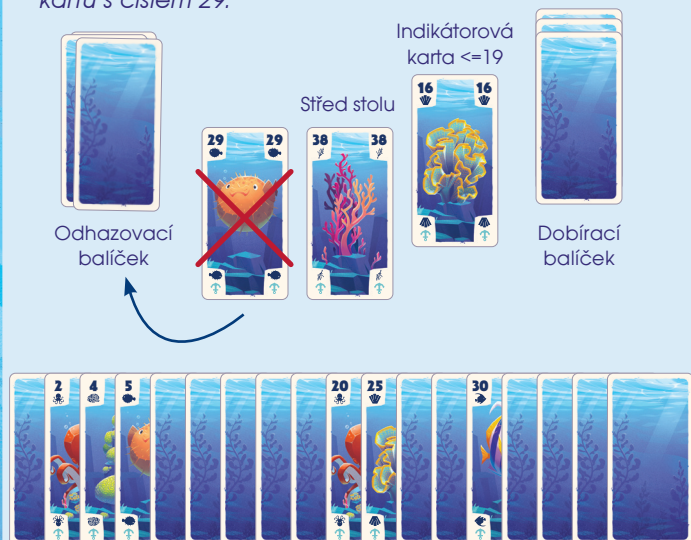
Důležité: Nikdy neměňte pořadí karet, které již leží ve vaší řadě. Indikátorovou kartu během tahu neodhazujte!

Příklad tahu:

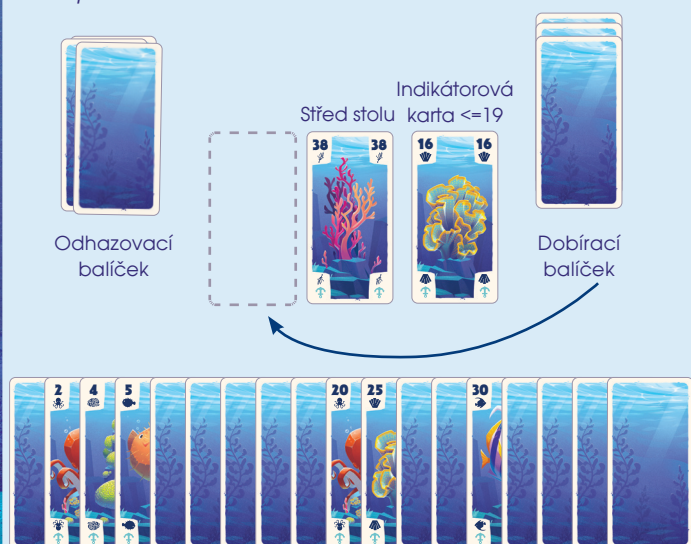
Karty uprostřed stolu jsou 29, 38 a 2. Vezmete si 2 a zařadíte ji do své řady místo karty otočené lícem dolů.



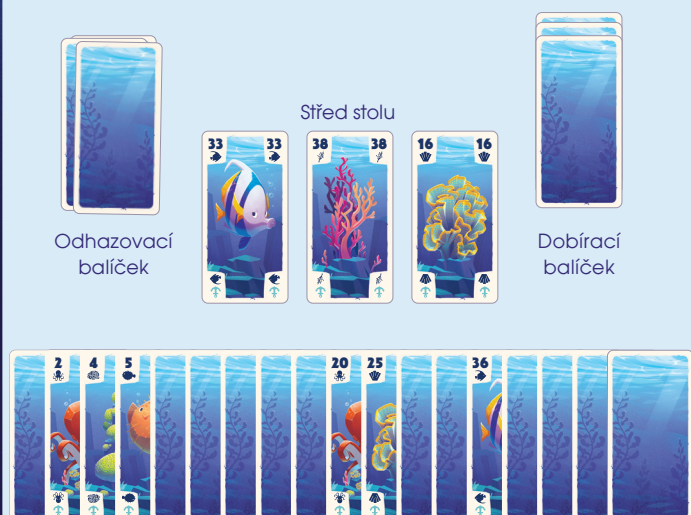
Poté původní kartu z řady otočíte lícem nahoru a použijete ji jako indikátorovou kartu. Je na ní číslo 16. Jelikož je to 19 nebo méně, odhodíte ze zbývajících dvou karet tu s nižším číslem – v tomto případě kartu s číslem 29.



Otočíte horní kartu z dobíracího balíčku a přesuňte ji na prázdné místo.



Uprostřed stolu jsou tak opět 3 karty.



Další tah začnete způsobem popsáním výše.

KONEC HRY

Hru můžete kdykoliv ukončit pasováním. **Za každou kartu, která vám v řadě zůstane lícem dolů, odečtete 1 bod.** Pokud vám nezbyvá žádná karta lícem dolů, hra okamžitě končí.

BODOVÁNÍ

Bodování probíhá podle základních pravidel. Za každou zbývající kartu lícem dolů si navíc odečtete 1 bod **(-1 bod)**.



Příklad bodování:

Lenka se rozhodla ukončit hru. Získává 27 bodů za mořské tvory:

Praporečníci (5 + 9) = 14 bodů

Čtverzubci (1 + 3) = 4 body

Chobotnice (4 + 2) = 6 bodů

Korály (1 sada: růžová + zelená + žlutá) = 3 body

Ale také získá 5 mínusových bodů:

2 kočky (-1 + -2) = -3 body

2 karty lícem dolů (2 × -1) = -2 body

Celkem získává 27 - 5 = 22 bodů.

VYHODNOCENÍ VÝSLEDKU

Podívejte se, jak jste si vedli:

25+ bodů: Zaříkavač ryb! Mořský svět vám leží u nohou a Okinawa skanduje vaše jméno.

24–20 bodů: Skvělá práce! Vraťte se do vody – proplouváte jí s naprostou lehkostí.

19–15 bodů: Ujde to! Instinkt máte v krvi, ale do mořského legendy vám ještě kousek chybí.

14–10 bodů: Teprve se rozkoukáváte! Pod hladinou na vás čeká ještě spousta objevování.

9–0 bodů: Žbluňk! Pevná zem vám svědčí víc. Zkuste raději vyrazit na hory!



Skórovací bločky a FAQ na <https://www.hras.cz/fugu/>