



FruitCup

6 - 99



2 - 6

20-30 min

Inhalt

- 6 Becher
- 6 Löffel
- 6 Sets aus 10 Früchten, jedes enthält:
 - 1 Scheibe, 1 Würfel und 1 Stück in Rot
 - 1 Scheibe, 1 Würfel und 1 Stück in Grün
 - 1 Scheibe, 1 Würfel und 1 Stück in Gelb
 - 1 weißen Würfel (Zucker)
- 6 Fruchttableaus mit 10 Feldern
- 60 Punktemarker in 6 Farben (mit den Nummern 0–9 je Farbe)
- 6 Rangplättchen
- 18 leichte Rezeptkarten (Faultierkarten)
- 42 schwere Rezeptkarten (Tigerkarten)

5 1

Punktemarker



Fruchttableau



Becher



Rangplättchen



Löffel



leichte Karte (Faultier):
Rezept- und Lösungsseite



schwere Karte (Tiger):
Rezept- und Lösungsseite



Set aus Früchten

Überblick

Der **Affenkönig** lädt alle seine Dschungelfreunde ein, sein Lieblingsgericht zu probieren: **Obstsalat!**

Die Zubereitung sieht zwar einfach aus, allerdings ist es gar nicht so leicht, den speziellen Vorgaben des Königs gerecht zu werden. Zudem musst du schneller sein als alle anderen!

Aufbau

- 1 Wählt jeweils ein Fruchttableau und nehmt zur Farbe passend 1 Becher, 1 Löffel und 10 Punktemarker.
- 2 Platziert die Punktemarker auf eurem Tableau absteigend von 9 nach 0.
- 3 Wählt einen Schwierigkeitsgrad (siehe nächste Seite), erstellt euren Kartenstapel und legt ihn mit der Rezeptseite nach oben in die Tischmitte. Das ist euer Rezeptstapel.
- 4 Legt die 6 Rangplättchen nach Nummerierung geordnet in die Tischmitte. Die Tierseite zeigt nach oben.



Drei mögliche Schwierigkeitsgrade

Beim Spiel mit Kindern empfehlen wir für die Erstartie den Level **Frosch**.

Frosch - Benutzt die Lösungsseite der Rezeptkarten. Sie zeigt die Teile, die im Becher sein müssen. Ihr braucht Konzentration und Geschicklichkeit, um alle überflüssigen Gegenstände so schnell wie möglich aus dem Becher zu holen.

Faultier - die Rezeptkarten zeigen, was der Affenkönig mag und was nicht.

Tiger - Die Hinweise auf den Rezeptkarten müssen miteinander kombiniert werden, um auf die einzig mögliche Lösung zu kommen.

Tipp: Kinder und Erwachsene können gemeinsam spielen! Verwendet einfach je Runde 2-3 Kartenstapel mit den für alle mitspielenden Personen geeigneten Schwierigkeitsgraden.

Rundenübersicht

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- **Phase 1: Obstsalat vorbereiten**
- **Phase 2: Prüfen**
- **Phase 3: Punkten**

Phase 1: Obstsalat vorbereiten

Diese Phase besteht aus den folgenden Schritten:

- a. Entfernt die oberste Karte vom Rezeptstapel und legt sie beiseite, so dass alle die darunter liegende Karte sehen können. Nun beginnen alle **gleichzeitig**, das Obst mit den Löffeln aus ihren Bechern zu holen, bis **nur noch das gewollte Obst im Becher ist**.
- b. Hast du versehentlich ein Teil entfernt, das eigentlich im Becher bleiben soll, kannst du es zurück in den Becher legen. In diesem Fall darfst du auch deine Hand benutzen.
- c. Bist du der Meinung, dein Salat ist fertig zubereitet, stellst du deinen Becher auf das vorderste freie Rangplättchen: Zuerst das Affenkönigplättchen, danach das Lemurenplättchen, usw. **Wird der vorletzte Becher abgestellt, muss nun die letzte Person sofort ihren Becher an die letzte Stelle stellen.**

Phase 2: Prüfen

(Beispiel mit 5 Personen)

Diese Phase besteht aus den folgenden Schritten:

1. Bis auf den letzten Becher, der sich am weitesten weg vom Rezeptstapel befindet, leert ihr die Becher jeweils neben ihrem Rangplättchen aus.



2. Dreht die Rezeptkarte (außer beim Frosch-Level) um und prüft, ob neben den Bechern genau die gleichen Früchte liegen. Beginnt beim Becher der schnellsten Person.

Wichtig: Lasst die Rezeptkarte auf dem Stapel liegen!



3. Habt ihr alles richtig gemacht, lasst ihr den Becher auf seinem Plättchen stehen. Gibt es Unterschiede zur Lösung auf der Karte, stellt ihr den zugehörigen Becher an das Ende der Reihe, hinter den letzten Becher.



4. Wiederholt die Prüfung für alle Becher bis auf den letzten. Dieser wird niemals geprüft.



5. Habt ihr alle Becher bis auf den letzten geprüft, schiebt ihr sie wieder zusammen und füllt so die leeren Plättchen auf.



Merkt euch: Auch wenn du während der Zubereitung am langsamsten warst, kannst du immer noch nach ganz vorne kommen.

Phase 3: Punkten

Der Reihenfolge der Rangplättchen nach serviert ihr dem Tier, das auf eurem Plättchen abgebildet ist, den Obstsalat.

Dafür nehmt ihr den Punktemarker von eurem Tableau, der dem Tier auf dem Plättchen eures Bechers entspricht. Danach schiebt ihr alle Punktemarker, die sich rechts davon befinden, um 1 Feld nach links und füllt so die Lücke auf.

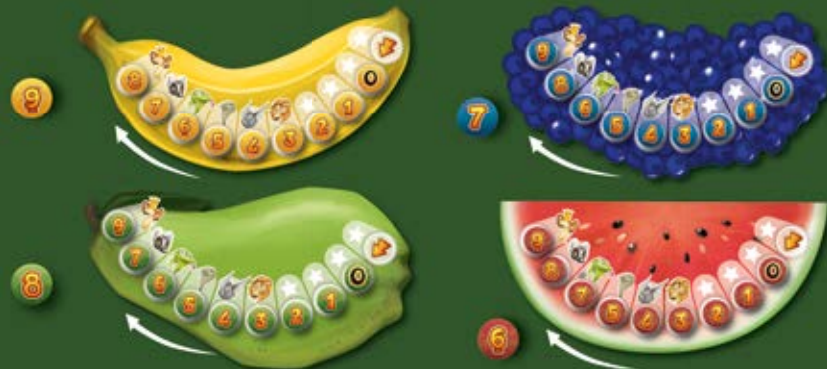
Seid ihr fertig mit Punkten, beginnt eine neue Runde (außer das Spiel endet). Wer in dieser Runde gewonnen hat, muss nun die neue Rezeptkarte enthüllen.

Beispiel

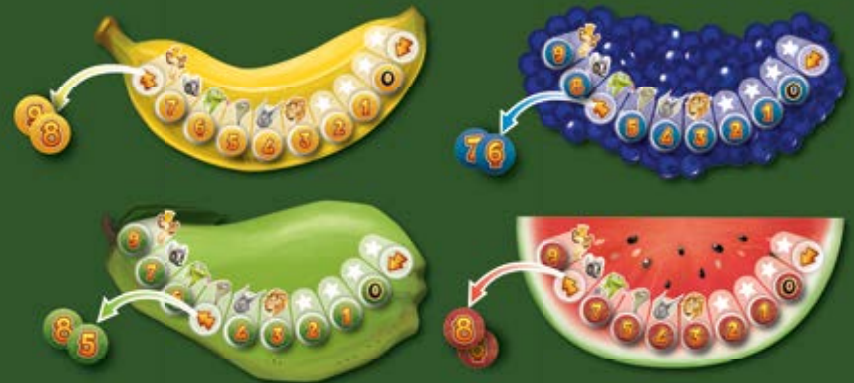
1. Nach dem Prüfen sieht das Ergebnis der 1. Runde so aus: **1-Stefan**, **2-Silvia**, **3-Nina**, **4-Arne**. **Stefan** nimmt sich die 9, **Silvia** die 8, **Nina** die 7 und **Arne** nimmt die 6.



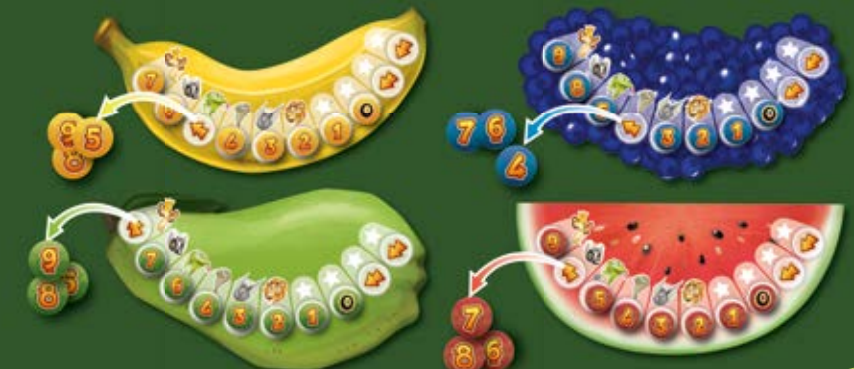
2. Danach schieben alle ihre Punktemarker rechts der entstandenen Lücke um 1 Feld nach links.



3. In der 2. Runde sieht es wie folgt aus: **1-Stefan**, **2-Arne**, **3-Nina**, **4-Silvia**. **Stefan** nimmt die 8, **Arne** die 8, **Nina** nimmt die 6 und **Silvia** die 5.



4. Die 3. Runde liefert das folgende Ergebnis: **1-Silvia**, **2-Arne**, **3-Stefan**, **4-Nina**. **Silvia** nimmt die 9, **Arne** die 7, **Stefan** die 5 und **Nina** nimmt die 4.



Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der einer von euch den Punktemarker mit der „0“ nehmen musste. Gewonnen hat, wer die meisten Punkte hat.

Tipp: Meistens ist es einfacher, die verbleibenden Punkte auf eurem Tableau zu zählen: Dann gewinnt die Person mit den wenigsten Punkten.

Anmerkung zur Punktwertung

Diese Punktwertung begünstigt Personen, die erst in den späteren Runden besser sind: Gewinnt Person A die ersten 3 Runden und ist in den nächsten Runden immer auf dem 2. Platz und Person B an 2. Stelle in den ersten 3 Runden und danach immer auf dem 1. Platz, wird Person B das Spiel gewinnen. Das wurde so gemacht, damit Personen, die keinen so guten Start hatten, nicht das Gefühl haben müssen keine Chance mehr auf den Sieg zu haben.

So entziffert ihr die Rezeptkarten

Alles, was ihr wissen müsst!

Leichte Karten (Faultier-Level)

Jede einfache Karte hat auf ihrer Rezeptseite 4 Bereiche. Links oben seht ihr, welche Fruchtformen wie oft im Becher sein müssen. Die anderen 3 Bereiche geben euch Hinweise, welche Früchte je Farbe benötigt werden.



Beispiel

Für diese Karte braucht ihr 3 Würfel, 3 Stücke und 1 Scheibe. Diese Information ist nützlich, um euren fertigen Becherinhalt zu prüfen und ob ihr den Zuckerwürfel braucht. Auf jeden Fall braucht ihr alle 3 roten Früchte. Außerdem braucht ihr 2 grüne Früchte: den Würfel und das Stück. Zuletzt benötigt ihr 1 gelbe Frucht: nicht den Würfel und auch nicht die Scheibe. Also ist es das Stück. Da der gelbe Würfel nicht benötigt wird, aber 3 Würfel im Becher sein müssen, muss der Zuckerwürfel im Becher bleiben.

Die **Lösung** ist ein Obstsalat aus: den 3 roten Früchten, dem grünen Würfel, dem grünen Stück, dem gelben Stück und dem weißen Zuckerwürfel.

Lösung



Beispiel

Für dieses Rezept werden 3 Scheiben, 2 grüne Früchte, der rote Würfel und das rote Stück benötigt; Insgesamt 6 Teile. Außerdem müssen auf jeden Fall das grüne Stück und der gelbe Würfel aus dem Becher raus. Die **Lösung** ist ein Obstsalat aus: allen 3 roten Früchten, dem grünen Würfel, der grünen Scheibe und der gelben Scheibe.



Schwere Karten (Tiger-Level)

Bei den schweren Karten müsst ihr ein wenig knobeln. Die schweren Karten haben 2 Bereiche: der obere Bereich zeigt die benötigten Früchte, der untere Bereich zeigt die Früchte, die nicht Teil der Lösung sind. Durch die Kombination dieser Hinweise kommt ihr auf die richtige Lösung. Die Box unten zeigt euch, was die Symbole bedeuten.

Lösung



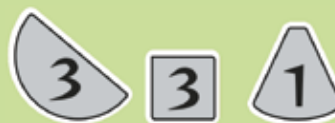
Die Rezept-Symbole und ihre Bedeutung



Benötigte Früchte



Nicht benötigte Früchte



Anzahl benötigter Früchte in bestimmten Formen

7

Anzahl der insgesamt enthaltenen Früchte



2

(schwere Karten) (leichte Karten)

Anzahl der Früchte in der gezeigten Farbe



Die gezeigten Formen müssen in gleicher Anzahl enthalten sein



Die gezeigten Farben müssen in gleicher Anzahl enthalten sein



Es sind weniger rote als gelbe Früchte enthalten



Es sind mehr rote als gelbe Früchte enthalten



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



Published by Post Scriptum
postscriptum-games.it
customercare@postscriptum-games.it

Autoren: Luca Bellini, Luca Borsa,
Stefano Negro
Illustration: Sara Gloria
Deutsche Bearbeitung
Redaktion: Heike Oberacker
Grafik: Fiore GmbH

© 2024 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY
www.hutter-trade.com

HUCH!