



# Fruit Cup

6 - 99

2 - 6

20-30 min



## Inhoud

- 6 plastic bekere
- 6 plastic lepels
- 6 sets van 10 vruchten, elke set bestaat uit:
  - 1 plakje, 1 blokje en 1 schijfje, rood
  - 1 plakje, 1 blokje en 1 schijfje, groen
  - 1 plakje, 1 blokje en 1 schijfje, geel
  - 1 suikerklontje, wit
- 6 spelersborden met 10 vakjes
- 60 scorefiches in 6 kleuren (waarden van 0 tot 9 in elke kleur)
- 6 tafeltiegels
- 18 eenvoudige receptkaarten (luiaardkaarten)
- 42 uitdagende receptkaarten (tijgerkaarten)

5 1  
Scorefiches



Spelersbord



Beker



Tafeltiegels



Lepel



Eenvoudige kaart (luiaard):  
verzoek- en oplossingszijde



Uitdagende kaart (tijger):  
verzoek- en oplossingszijde



Vruchtensets

## Overzicht

De **Apenkoning** heeft al zijn oerwoudvrienden uitgenodigd om zijn favoriete gerecht te komen proeven: **fruitsalade**!

Het ziet er misschien gemakkelijk uit, maar de koning is zeer kieskeurig en heeft specifieke wensen!

En je moet ook nog eens sneller zijn dan de anderen!



## Opstelling

- 1 Elke speler kiest een kleur en pakt de bijbehorende beker, lepel, het spelersbord en de scorefiches. Pak daarna een set van 10 vruchten en plaats deze in de beker.
- 2 Spelers plaatsen hun scorefiches op hun bord, van links naar rechts en van 9 tot 0.
- 3 Kies een uitdagingsniveau (zie volgende pagina), maak een stapel met de bijbehorende kaarten en plaats deze op tafel met de verzoekzijde open.
- 4 Plaats de 6 tafeltiegels op volgorde van nummer midden op de tafel met de dierzijde naar boven.

## De drie uitdagniveaus

Voor je eerste spel raden we het uitdagniveau **Kikker** aan, zeker als je met jonge kinderen speelt.

**Kikker** - gebruik de **oplossingszijde** van de receptkaart met de vereiste stukken; spelers moeten in staat zijn om alle onjuiste stukken zo snel mogelijk met de lepel uit de beker te halen.

**Luiwaard** - de receptkaart laat duidelijk zien wat de Apenkoning wil en niet wil.

**Tiger** - de receptkaart geeft hints die je moet interpreteren; er is altijd slechts 1 juiste oplossing.

**Tip:** Kinderen en volwassenen kunnen samen spelen! Gebruik in dat geval 2 of 3 receptkaarten per ronde zodat elke speler een kaart kan kiezen die bij hun niveau past.

## Spelronde

Elke ronde bestaat uit 3 fasen:

- **Fase 1: De fruitsalade bereiden**
- **Fase 2: Controleren**
- **Fase 3: Scoren**

### Fase 1: De fruitsalade bereiden

Deze fase bestaat uit de volgende stappen:

- Eén van de spelers trekt de bovenste kaart van de stapel en legt deze af zodat de kaart eronder voor alle spelers duidelijk zichtbaar is. Alle spelers gebruiken tegelijkertijd de lepel om fruit **uit** hun beker te halen totdat **alleen de vereiste vruchten nog in de beker zitten**.
- Als een speler een verkeerd stukje uit de beker haalt, kunnen ze het terugstoppen (in dit geval mogen spelers hun handen gebruiken).
- Wanneer een speler besluit dat hun fruitsalade klaar is, zetten ze hun beker op de tafeltegels op de beste plek: de speler die als eerste klaar is, zet de beker op de tegel van de Apenkoning, de tweede op die van de ringstaartmaki, enzovoort. Wanneer de **een-na-laatste** speler diens beker op de tafeltegel plaatst, moet de laatste speler diens beker ook plaatsen, zelfs als hun fruitsalade nog niet klaar is.

### Fase 2: Controleren

(voorbeeld van een spel met 5 spelers)

Deze fase bestaat uit de volgende stappen:

- Leeg alle bekers, behalve de laatste (de beker die het verst van de receptkaart staat). Laat het fruit in de buurt van de beker waar het uit kwam liggen.



- Draai de receptkaart om en controleer of het fruit exact overeenkomt met het fruit op de oplossingszijde.

**Belangrijk:** laat de receptkaart boven op de stapel liggen!



- Als het fruit exact overeenkomt, laat je de beker staan. Als het fruit afwijkt, verplaats je de beker naar het einde van de rij, achter de beker van de laatste speler.



- Herhaal de controlestap voor alle bekers tot en met de een-na-laatste. De laatste beker wordt niet gecontroleerd.



- Wanneer alle bekers behalve de laatste zijn gecontroleerd, verplaats je de bekers naar voren om de lege plekken in te vullen. Hierbij verandert de volgorde van de bekers niet.



**Let op:** De laatste speler kan als eerste eindigen als alle spelers fouten met het recept maken.

### Fase 3: Scoren

De spelers moeten de fruitsalade serveren in de volgorde van de bekers na de controlefase. Spelers verwijderen de scorefiche die overeenkomt met de tafeltegel waar hun beker staat van hun spelersbord. Daarna worden alle fiches rechts van de lege ruimte één vakje naar links verplaatst om de lege ruimte te vullen. Na de scorefase begint er een nieuwe ronde (totdat het spel afloopt). De speler die de laatste ronde heeft gewonnen, onthult de nieuwe receptkaart.

## Voorbeeld

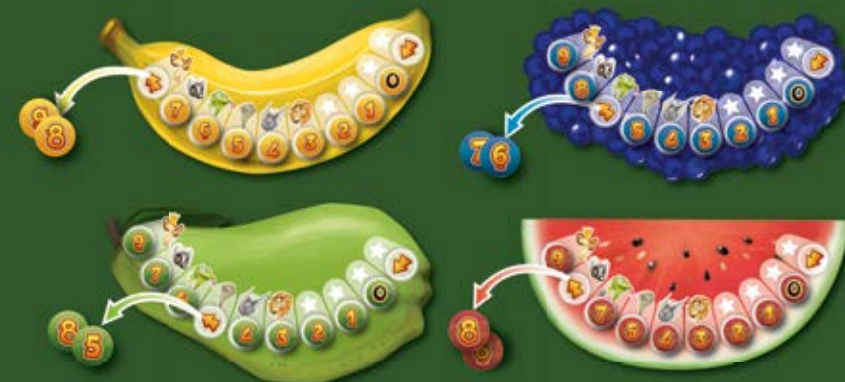
1. Na de controle is het resultaat van de eerste ronde als volgt: **1-Jaap**, **2-Judith**, **3-Paul**, **4-Noor**. **Jaap** verwijdert zijn "9"-fiche, **Judith** verwijdert haar "8", **Paul** verwijdert zijn "7" en **Noor** haar "6".



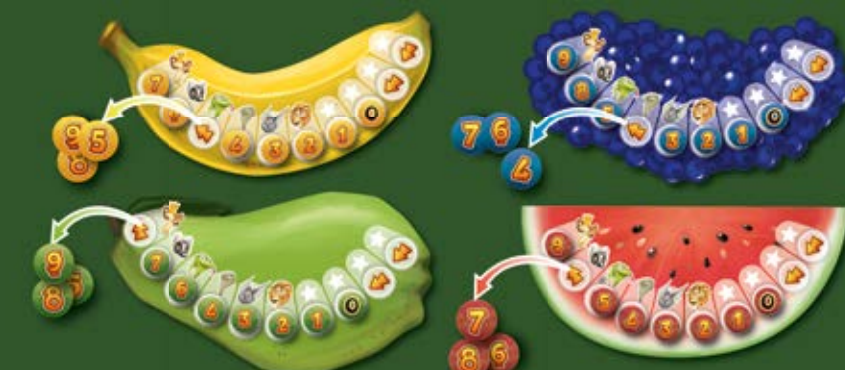
2. Daarna worden alle fiches rechts van de verwijderde fiches 1 stap naar links verplaatst.



3. In de tweede ronde is de volgorde als volgt: **1-Jaap**, **2-Noor**, **3-Paul**, **4-Judith**. **Jaap** verwijdert zijn "8", **Noor** haar "8", **Paul** zijn "6" en **Judith** haar "5".



4. In de derde ronde is de volgorde: **1-Judith**, **2-Noor**, **3-Jaap**, **4-Paul**. **Judith** verwijdert haar "9", **Noor** haar "7", **Jaap** zijn "5" en **Paul** zijn "4".



## Speleinde

Het spel is afgelopen wanneer een of meer van de spelers hun "0"-fiche verwijderen. De speler of spelers die de meeste punten heeft/hebben verwijderd (d.w.z. aan de koning geleverd), is/zijn de winnaar.

**Tip:** Normaal gesproken is het gemakkelijker om de resterende punten op het spelersbord bij elkaar op te tellen: de speler met de minste punten is degene die de meeste punten aan de koning heeft gegeven!

### Over het scoresysteem

Het scoresysteem bevoordeelt de spelers die in de laatste rondes beter presteren: als speler A de eerste 3 rondes wint en tweede is in de laatste 3 rondes, en vice versa voor speler B, dan wint speler B het spel.

Dit is zo ontworpen om spelers die een slechte start hebben de kans te geven om terug te komen.



# De receptkaarten lezen

## Eenvoudige kaarten (Luiaardniveau)

Alle Eenvoudige kaarten zijn ingedeeld in 4 secties: sectie 1 laat zien hoeveel fruitvormen er in totaal nodig zijn, de andere 3 laten zien welk fruit nodig is voor elke kleur.



## Voorbeeld

Voor deze kaart zijn 3 blokjes, 3 schijfjes en 1 plakje nodig. Het is handig om te controleren of alles correct is en of het suikerklontje nodig is. Daarna zijn alle 3 de rode elementen nodig. Het vereist ook in totaal 2 groene elementen: het blokje en het schijfje. Tot slot is er 1 geel element nodig, wat niet het plakje of het blokje kan zijn, dus moet het het schijfje zijn. Aangezien het gele blokje niet nodig is, maar er 3 blokjes nodig zijn, is het suikerklontje deel van het recept. De **oplossing** is een fruitsalade met de 3 rode stukken, het groene blokje, het groene schijfje, het gele schijfje en het witte blokje.

Alles wat je moet weten!



Oplossing



## Voorbeeld

Voor deze kaart zijn 3 plakjes, 2 groene stukken, het rode blokje en het rode schijfje nodig, en in totaal moeten er 6 elementen aanwezig zijn. Voor deze kaart moet je het gele blokje en het groene schijfje VERWIJDEREN. De **oplossing** is een fruitsalade met: de 3 rode elementen, het groene blokje en het groene en gele plakje.



## Uitdagende kaarten (Tijgerniveau)

Voor Uitdagende kaarten moet je wat meer puzzelen. Ze zijn opgedeeld in 2 gedeeltes: het bovenste deel geeft aan welke elementen nodig zijn, en het onderste deel welke elementen niet nodig zijn. Om te bepalen wat het verzoek exact is, moet je alle elementen op de kaart overwegen en de onderstaande regels toepassen.

Oplossing



## Lijsjt en betekenis van gebruikte symbolen



Vereiste elementen



Verboden elementen



Aantal vereiste elementen met een specifieke vorm



Totaal aantal vereiste elementen



Aantal vereiste elementen van een specifieke kleur



De elementen met deze vormen moeten in gelijke mate aanwezig zijn



De elementen met deze kleuren moeten in gelijke mate aanwezig zijn



Er moeten minder rode elementen zijn dan gele elementen



Er moeten meer rode elementen zijn dan gele elementen



**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  
customer@postscriptum-games.it



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

Autoren: Luca Bellini, Luca Borsa,  
Stefano Negro  
Illustration: Sara Gioria  
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!