



FRESH FRUITS

Ein fruchtiges Legespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren



Inhalt

52 Doppelplättchen mit Früchten

Die Plättchen zeigen entweder 2 Früchte oder eine Frucht und ein leeres Feld.



Es gibt folgende Früchte, die unterschiedlich schwer sind:

LEICHTE FRÜCHTE

Lila Hintergrund: Pflaume, Brombeere



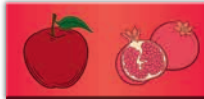
MITTELSCHWERE FRÜCHTE

Oranger Hintergrund: Orange, Aprikose



SCHWERE FRÜCHTE

Roter Hintergrund: Apfel, Granatapfel



SEHR SCHWERE FRÜCHTE

Grüner Hintergrund: Melone, Ananas

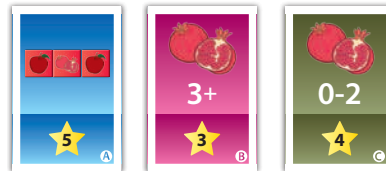


16 einzelne Früchte



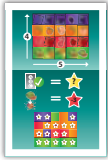
Die einzelnen Früchte benötigt ihr während des Spiels, um damit leere Felder auf Doppelplättchen aufzufüllen.

24 Auftragskarten



Die Karten zeigen die Aufträge, für die ihr am Spielende Punkte bekommt. Es gibt **3 Kategorien** von Auftragskarten (A, B, C). Von jeder Kategorie liegt eine Karte während des Spiels aus.

4 Übersichtskarten



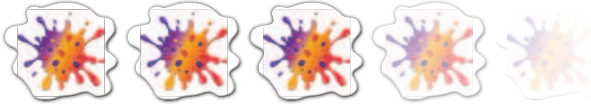
Vorderseite
(für 2 und 3 Spieler)



Rückseite
(für 4 Spieler)

Die Übersichtskarten zeigen die maximale Größe deines Korbs (= deine Auslage), die ideale Anordnung der Früchte nach Gewicht und eine Übersicht für die Wertung am Spielende.

30 „Zerquetscht“-Plättchen



Mit diesen Plättchen markierst du deine zerquetschten Früchte.

Ziel des Spiels

Kaufe die gewünschten Früchte ein und bring sie heil nach Hause! Doch das ist gar nicht so einfach... Die schweren Früchte dürfen natürlich nicht auf die leichten gelegt werden und es sollen auch **die** Früchte gekauft werden, die Tante Helga gerne hätte. Wem gelingt es, die gewünschten Früchte so in seinem Korb zu verstauen, dass möglichst wenige zerquetscht werden und die leichteren auf den schwereren liegen? Wer die meisten Vorgaben erfüllt, erhält die meisten Siegpunkte und gewinnt.

Spielvorbereitung

Sortiert die Auftragskarten (1) nach ihren Rückseiten (A, B, C). Deckt von jedem Stapel zufällig eine Karte auf. Legt die 3 Karten für alle gut sichtbar mit der Vorderseite nach oben auf der Spielfläche aus. Die übrigen Auftragskarten werden für diese Partie nicht benötigt. Legt sie zurück in die Schachtel.

Sucht aus den Doppelpfättchen die Pfättchen mit den leeren Feldern (insgesamt 16) heraus. Mischt diese verdeckt und teilt an jeden Spieler ein Pfättchen aus.

Legt die übrigen Doppelpfättchen wieder zu den anderen, mischt diese und legt sie als verdeckten Stapel bereit (2). Legt vom Stapel so viele Doppelpfättchen offen aus, dass ihr eins mehr habt als Spieler teilnehmen (3).

Sortiert die einzelnen Früchte nach Sorte und legt sie neben den Doppelpfättchen als allgemeinen Vorrat bereit (4).

Jetzt nimmt sich jeder noch eine Übersichtskarte (5) und schon kann es losgehen!

Spielaufbau für 4 Spieler:



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer als Letztes eine Melone gegessen hat, wird Startspieler.

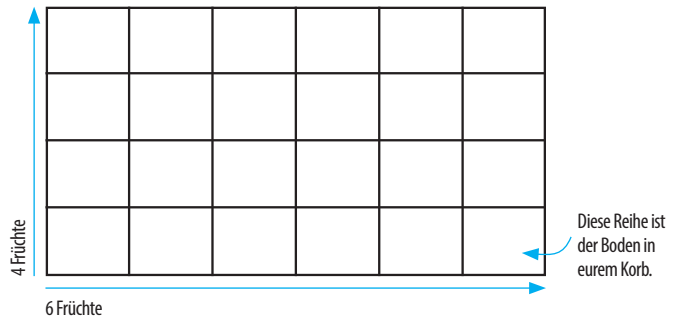
Bist du an der Reihe, nimmst du dir eines der offen ausliegenden Doppelpfättchen und legst es vor dir aus, so dass es in deinen Korb passt.

Dein Korb ist die Auslage vor dir. Stell dir dafür eine Fläche vor, die eine bestimmte Anzahl an Früchten breit und hoch ist. In diese Fläche kannst du deine Doppelpfättchen hineinlegen.

Die Größe des Korbs hängt von der Anzahl der Spieler ab:

- Spielt ihr **zu zweit oder dritt**, hat der Korb eine Größe von **6 x 4 Früchten**. (**NICHT Doppelpfättchen!**)
- Spielt ihr **zu viert**, hat der Korb eine Größe von **5 x 4 Früchten**. (**NICHT Doppelpfättchen!**)

Beispiel: Spielt ihr zu zweit, hat jeder von euch eine 6 x 4 Früchte große Fläche als Auslage zur Verfügung.



Statt ein Plättchen aus der Mitte zu nehmen, kannst du auch dein am Anfang erhaltenes Doppelplättchen mit dem leeren Feld ausspielen. Entferne dazu eines der Doppelplättchen aus der offenen Auslage und lege es zurück in die Schachtel. Lege anschließend dein Doppelplättchen mit leerem Feld in deinen Korb und nimm dir eine einzelne Frucht, die du auf das leere Feld legst.

Hast du ein Plättchen gelegt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Regeln für das Legen der Doppelplättchen

- Ein Doppelplättchen kann beliebig gedreht werden, bevor es angelegt wird.
- Einmal angelegt, darf die Position des Doppelplättchens nicht mehr verändert werden.
- Ein Doppelplättchen kann überall im Korb angelegt werden, es muss aber mindestens an ein bereits gelegtes Doppelplättchen angelegt werden (gilt nicht für das erste Doppelplättchen).

Für Anfänger:

Die unterste Reihe in deiner Auslage ist der Boden deines Korbes. Das erste Doppelplättchen muss aber nicht in die unterste Reihe gelegt werden. Du musst also noch nicht sofort festlegen, auf welcher Position im Korb es liegt. Je nachdem, wie du die nächsten Plättchen anlegst, ergibt sich die Position im Laufe des Spiels.

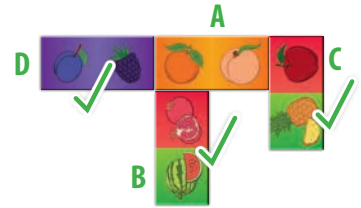
Für geübte Obststapler:

Die unterste Reihe deiner Auslage ist der Boden deines Korbes. Der Korb muss nun aber erst von unten gefüllt werden. Das erste Plättchen musst du also in die unterste Reihe legen. Außer in dieser Reihe darf ein Doppelplättchen nie komplett in der Luft hängen. Es muss immer ein anderes Doppelplättchen darunterliegen. Auf ein senkrecht liegendes Plättchen darfst du jedoch ein waagrecht liegendes legen, so dass es halb übersteht.

- Du darfst ein Doppelplättchen nie so legen, dass es über die Grenzen des Korbes hinausragt (6 x 4 Früchte bei 2 und 3 Spielern, 5 x 4 Früchte bei 4 Spielern).
- Legst du ein Doppelplättchen mit einem leeren Feld, musst du sofort nach dem Anlegen eine einzelne Frucht aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf die leere Seite legen. Ist eine Fruchtart nicht mehr im allgemeinen Vorrat vorhanden, kannst du sie auch nicht nehmen.
- Liegen zwei Früchte senkrecht übereinander und die obere Frucht ist schwerer als die untere, wird die untere Frucht zerquetscht. Zerquetschte Früchte bleiben liegen, können aber nicht mehr für das Erfüllen von Auftragskarten verwendet werden und bringen am Ende des Spiels Minuspunkte. Es wird immer nur die direkt unter der schwereren Frucht liegende Frucht zerquetscht. Sollte auch die darunter liegende Frucht leichter sein als die schwerere, bleibt diese Frucht allerdings unberührt.

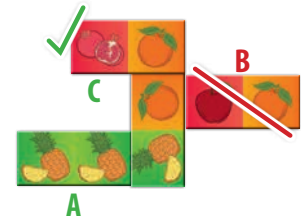
Beispiel für das Legen von Doppelplättchen:

Für Anfänger: Plättchen A mit der Aprikose und der Orange liegt bereits im Korb. Plättchen B, C und D dürfen gelegt werden, weil sie direkt an ein vorhandenes Plättchen angelegt werden.



Regel für geübte Obststapler:

Plättchen A musste zuerst in die unterste Reihe gelegt werden. Plättchen B darf nicht angelegt werden, weil es sonst in der Luft hängen würde. Plättchen C darf angelegt werden, weil es nicht komplett in der Luft hängt.



Tip: Um möglichst viele Siegpunkte zu bekommen, sollten die Früchte am besten nach ihrem Gewicht im Korb angeordnet werden: Früchte mit grünem Hintergrund sollten in der ersten (untersten) Reihe liegen, Früchte mit rotem Hintergrund in der zweiten, Früchte mit orangem Hintergrund in der dritten und Früchte mit lila Hintergrund in der vierten (obersten) Reihe (siehe Übersichtskarte).

Ende der Runde

War jeder Spieler einmal an der Reihe, liegt noch ein Doppelplättchen in der Mitte. Dies nimmt der Startspieler und legt es in seinen Korb. Anschließend zieht er wieder neue Plättchen (Anzahl Spieler + 1) und legt sie offen aus. Nun ist die Runde zu Ende und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist der neue Startspieler.

Es wird so lange weitergespielt, bis alle Spieler ihre Körbe vollständig gefüllt haben bzw. kein Plättchen mehr regelgerecht in ihren Korb legen können.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr ein Doppelpfättchen anlegen kann – entweder weil sein Korb voll ist, oder weil sein Korb so verbaut ist, dass er kein Doppelpfättchen mehr regelgerecht anlegen kann.

Tante Helga verteilt nun Belohnungen! Ihr erhaltet Siegpunkte, je nachdem, wie gut ihr Tante Helgas Vorgaben erfüllt habt (eine Zusammenfassung seht ihr auch auf den Übersichtsarten):

1. „Zerquetsche die Früchte nicht!“

(Minuspunkte für zerquetschte Früchte) Für jede zerquetschte Frucht bekommst du 3 Minuspunkte. Lege auf jede zerquetschte Frucht ein „Zerquetscht“-Plättchen.



2. „Sortiere die Früchte nach ihrem Gewicht!“

(Pluspunkte für Früchte in der richtigen Reihe) Jede nicht zerquetschte Frucht, die in der richtigen Gewichtssreihe liegt (siehe Übersichtskarte), bringt 1 Pluspunkt.



3. „Kaufe die Früchte ein, die wir brauchen!“

(Auftragskarten) Für jede erfüllte Auftragskarte erhältst du die angegebenen Punkte. Eine Auftragskarte kann von mehreren Spielern erfüllt werden. Zerquetschte Früchte zählen nicht mit beim Erfüllen von Auftragsarten. Auftragsarten der Kategorie A könnt ihr mehrere Male erfüllen, aber ein und dieselbe Frucht kann nicht mehrmals für eine Wertung verwendet werden.



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Kommt es zu einem Gleichstand, gewinnt derjenige, der am wenigsten zerquetschte Früchte in seinem Korb hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gewinnt derjenige, der in seinem Korb mehr Früchte in den richtigen Gewichtssreihen unterbringen konnte. Sollte dann immer noch ein Gleichstand bestehen, teilen sich die Spieler den Sieg.

Wertungsbeispiel



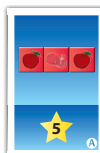
- 6 Punkte für 2 zerquetschte Früchte

11 Punkte für die 11 Früchte in den richtigen Gewichtssreihen (3 grüne, 3 rote, 2 orange, 3 lila).

9 Punkte für erfüllte Auftragsarten

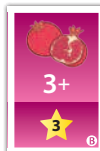
= 14 Punkte

Die Auftragsarten



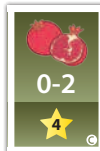
Kategorie A

Am Ende des Spiels gibt es 5 Siegpunkte, wenn du die gezeigten Früchte in genau der gleichen Anordnung und Ausrichtung (waagrecht oder senkrecht) wie auf der Karte gezeigt ausgelegt hast. Du kannst A-Auftragsarten auch mehrfach erfüllen. Jede Frucht kannst du aber nur für eine Kombination werten.



Kategorie B

Hast du am Ende des Spiels mindestens 3 von der auf der Karte abgebildeten Frucht, bekommst du 3 Punkte.



Kategorie C

Hast du am Ende des Spiels höchstens 2 von der auf der Karte abgebildeten Frucht, erhältst du 4 Punkte.

© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autor: Francesco Calvi
Illustration & Design: fiore-gmbH
Redaktion: Tina Landwehr-Rödde

Hutter Tade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.





FRESH FRUITS

A fruity tile game for 2 to 4 players aged 8 and over



Contents

52 double tiles with fruits

The tiles show either two fruits or one fruit and one empty space.



The following fruits of different weights are available:

LIGHT:

Purple background: plum, blackberry



MEDIUM:

Orange background: orange, apricot



HEAVY:

Red background: apple, pomegranate



VERY HEAVY:

Green background: melon, pineapple

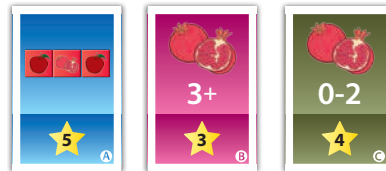


16 single fruits



You'll need single fruits to fill the empty spaces on the double tiles over the course of the game.

24 order cards



These cards show the orders that you'll earn points for at the end of the game. There are three order card categories (A, B, C). One card from each category is laid out during the game.

4 overview cards



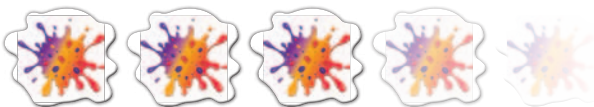
Front
(for 2 to 3 players)



Back
(for 4 players)

The overview cards show the maximum basket size (= your fruit display), the ideal arrangement of the fruits by weight and an overview for the scoring at the end of the game.

30 “Crushed” tiles



Use these tiles to mark which fruits have been crushed.

Aim of the game

Purchase the required fruits and bring them home safely! This isn't as easy as it sounds though. The heavy fruits mustn't be placed on top of the light ones, of course, and you naturally also need to buy the fruits that Aunt Helga wants. Who'll manage to arrange the desired fruits in their basket so that as few as possible are crushed and the lighter ones are placed on top of the heavier ones? The player to best fill the orders will receive the most points and win.

Game setup

Sort the order cards (1) by the letter on their backs (A, B, C). Turn over one random card from each pile. Lay the three cards out face up on the table for everyone to see. You can return the remaining order cards to the box as you won't need them for this round.

Find the double tiles featuring an empty space—there are 16 in total. Shuffle them without looking at them and deal one to each player.

Put the remaining double tiles back with the other double tiles, shuffle them, and place them face down in a pile (2). Lay out as many double tiles from the pile face up so that you have one more than the number of players (3).

Sort the single fruits by type and place them next to the double tiles as a general supply pile (4). Everyone should now take an overview card (5), then you're ready to get started!

Game setup for the four-player game:



How to play

Take it in turns to play (clockwise direction). The last person to eat a melon is the starting player in the first round.

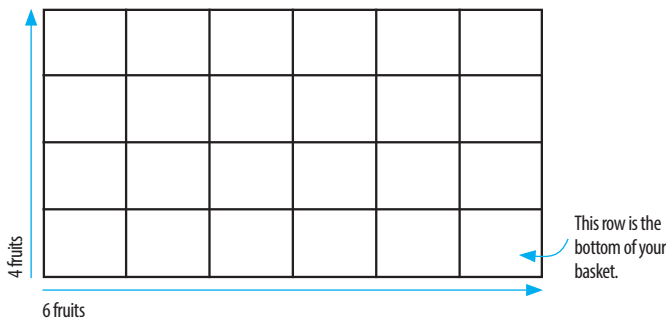
When it's your turn, take one of the double tiles turned face up and place it in front of you so that it fits in your basket.

Your basket is the fruit display in front of you. Imagine an area that is a certain number of fruits wide and high for this. You can place your double tiles anywhere in this area.

The size of the basket depends on the number of players:

- If there are **two or three players**, the basket is **6 x 4 fruits** (NOT double tiles!) in size.
- If there are **four players**, the basket is **5 x 4 fruits** (NOT double tiles!) in size.

Example: If there are two players, each of you has an area of 6 by 4 fruits to lay out your fruits.



Instead of picking up a tile from the center, you can alternatively play the double tile with an empty space that you received at the start of the game. To do this, take one of the double tiles from the tiles laid out face up and return it to the box. Then place your double tile with an empty space in your basket, take a single fruit and place it on the empty space.

Once you've placed a tile, it's the next player's turn.

Rules for placing double tiles

- A double tile can be rotated any number of times before it is placed in your basket.
- Once you've laid out a double tile, its position can no longer be changed.
- A double tile can be placed anywhere in the basket, but must be at least next to one other double tile that you've already placed in your basket. This does not apply for the first double tile, of course!

Beginners' level:

The bottom row in your fruit display is the bottom of your basket.

The first double tile doesn't have to be placed in the bottom row, so you don't have to decide right away which position it will have in the basket. Its position will be determined over the course of the game depending how you place the next tiles.

For experienced fruit stackers:

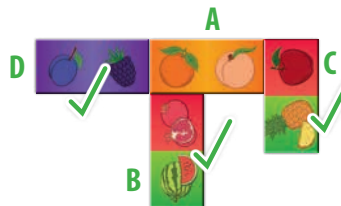
The bottom row in your fruit display is the bottom of your basket. The basket must now be filled from the bottom up. The first double tile has to be placed in the bottom row. This is the only row in which double tiles may "float" entirely in the air. In all other rows, there must always be another double tile beneath it. You can place a horizontal tile above a vertical one, though, so that the vertical tile is below just half of it.

- Double tiles can never be placed so that they extend over the sides of the basket (6 by 4 fruits if there are two or three players and 5 by 4 fruits if there are four players).
- If you place a double tile featuring an empty space in your basket, you must immediately take a single fruit from the general supply pile and place it on the empty space. If a fruit type is no longer available in the general supply pile, then you cannot take it.
- If two fruits are placed on top of each other vertically and the upper fruit is heavier than the lower fruit, then the lower fruit is crushed. Crushed fruit remains in your basket, but can no longer be used to fill orders. They also earn you minus points at the end of the game. Only the fruit directly under the heavier fruit is crushed. If the fruit underneath this is also lighter than the heavier one, this fruit is not crushed.

Placing double tiles— an example:

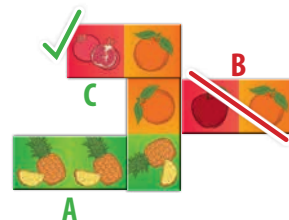
Beginners' level:

There's already a tile featuring an apricot and an orange in the basket. Tiles B, C, and D can be placed in the basket, as they are next to one other double tile that you've already placed in your basket.



For experienced fruit stackers:

First, tile A had to be placed in the bottom row. Tile B cannot be placed, as it would be left "floating" in the air. Tile C can be placed in the basket, because it would not "float" entirely in the air.



Tip: To earn as many points as possible, arrange the fruits in the basket according to their weight: place the fruits with a green background in the first (bottom) row, the fruits with a red background in the second row, the fruits with an orange background in the third row, and the fruits with a purple background in the fourth (top) row (see the overview card).

End of the round

Once each player has had a turn, there is one double tile remaining in the center of the table. The starting player should take this and place it in their basket. Then they draw new tiles again (number of players plus one additional tile) and lay them out face up in the center of the table. Now the round is over and the next player (clockwise direction) is the new starting player.

Play continues until all players have completely filled their baskets or they cannot add any more fruit.

End of the game

The game ends when none of the players can place a double tile – either because their basket is full or because it is blocked so that they cannot place any more double tiles.

Now it's time for Aunt Helga to hand out the rewards! You'll receive points depending on how well you fill her orders:

1. "Don't crush the fruit!"

minus points for crushed fruit

You'll receive three minus points for each crushed fruit. Place a "Crushed" tile on each crushed fruit.



2. "Sort the fruits by weight!"

plus points for fruits in the correct row

You'll receive one plus point for each fruit that is not crushed and is in the correct weight row (see overview card).



3. "Buy the fruits we need!"

order cards

You'll receive the points indicated for each order you fill. Several players are able to fill an order card. Crushed fruit does not count when filling orders. You can fill Category A order cards more than once, but the same fruit cannot be used more than once for the scoring.



The player with the most points wins.

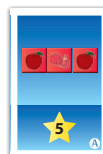
If there's a tie, the tied player with the least crushed fruit in their basket is the winner. If there's also tie on this, then the tied player who placed more fruit in the correct weight rows in their basket is the winner. If there's still a tie, then the tied players share the victory.

Sample scoring



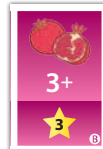
- 6 points for two crushed fruits
- + 11 points for the 11 fruits in the correct weight rows (3 green, 3 red, 2 orange, 3 purple)
- + 9 points for filled order cards
- = **14 points**

The order cards



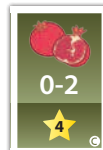
Category A

At the end of the game, you'll earn five points if you've laid out the fruits depicted in exactly the same order and orientation (horizontal or vertical) as shown on the card. You can fill Category A orders more than once. Each fruit can only be used for one combination though.



Category B

If you have at least three of the fruits shown on the card at the end of the game, then you'll earn three points.



Category C

If you have at the most up to two of the fruits shown on the card at the end of the game, then you'll earn four points.

© 2022 HUCH!
 www.hutter-trade.com
 Author: Francesco Calvi
 Illustration & Design: fiore-gmbH
 Product manager: Tina Landwehr-Rödde
 Translation: Birgit Irgang

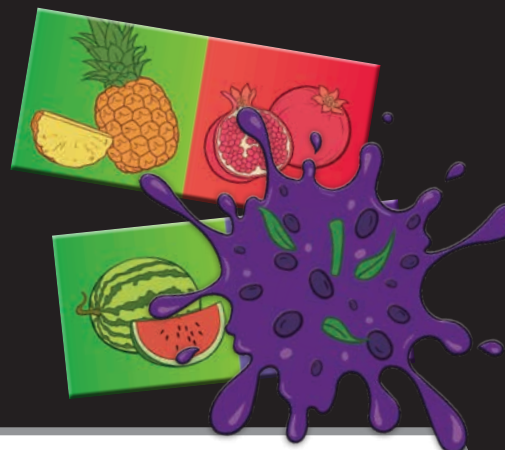
Hutter Tade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 89312 Günzburg | GERMANY

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.



FRESH FRUITS

Un jeu de pose sacrément malin pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans



Contenu

52 doubles tuiles Fruits

Sur ces tuiles figurent soit 2 fruits, soit 1 fruit et 1 emplacement vide.



Les fruits présents sont plus ou moins lourds :

LÉGERS :

prunes / mûres (fond violet) ;



MOYENS :

oranges / abricots (fond orange) ;



LOURDS :

pommes, grenades (fond rouge) ;



TRÈS LOURDS :

pastèques, ananas (fond vert).

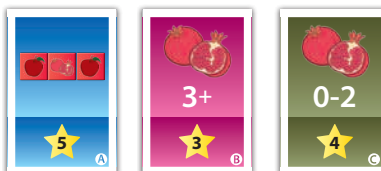


16 tuiles Fruit simples



Ces tuiles simples vous servent à combler les emplacements vides sur les doubles tuiles au cours de la partie.

24 cartes Objectif

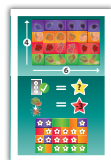


Ces cartes vous indiquent les objectifs à réaliser pour marquer des points en fin de partie. Elles sont classées en 3 catégories (A, B, C). À chaque partie, une carte de chaque catégorie est retournée.

4 aides de jeu



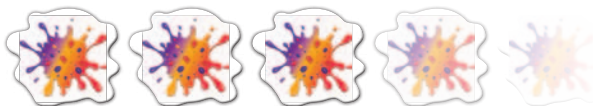
recto
(à 2 ou 3 joueurs)



verso
(à 4 joueurs)

Les aides de jeu indiquent la taille maximale de votre panier (= les tuiles dans votre zone de jeu), la répartition idéale des fruits selon leur masse, ainsi qu'un aperçu du décompte de fin de partie.

30 marqueurs Fruit Écrasé



Ces marqueurs servent à repérer les fruits écrasés.

But du jeu

Achetez les bons fruits et ramenez-les intacts chez vous ! Mais, ça n'est pas si facile... Il faut bien sûr éviter de placer les fruits les plus lourds sur les plus légers, tout en achetant les fruits que Tante Marta a demandés. Qui réussira à ranger les fruits attendus dans son panier, si possible sans les écraser, en plaçant les plus légers au-dessus des plus lourds ? Le joueur qui atteindra le plus grand nombre d'objectifs marquera le plus de points et l'emportera.

Mise en place

Triez les cartes Objectif (1) selon la catégorie indiquée au dos (A, B, C). Tirez 1 carte au hasard de chaque catégorie et placez-les, bien en évidence, au milieu de la table. Remettez les autres cartes Objectif dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Séparez les 16 doubles tuiles avec un emplacement vide. Mélangez-les face cachée et distribuez-en 1 à chaque joueur.

Puis remélangez les doubles tuiles restantes avec les autres et formez une pile (2), face cachée. Retournez ensuite une double tuile de plus que le nombre de joueurs à côté de la pile pour constituer le marché (3).

Triez les tuiles simples par fruit et formez une réserve commune à côté des doubles tuiles (4).

Prenez chacun une aide de jeu (5). Vous pouvez commencer vos courses !

Mise en place pour 4 joueurs :



Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens horaire. Le dernier à avoir mangé de la pastèque commence.

Quand vient votre tour, choisissez une des doubles tuiles du marché et placez-la à un endroit qui convient dans votre panier.

On appelle « panier » la zone devant vous où vous placez les tuiles. Vous devez imaginer une « surface » sur laquelle vous pouvez placer des fruits horizontalement et verticalement. Cette surface accueille les doubles tuiles.

La taille de votre panier dépend du nombre de joueurs :

- À 2 ou 3 joueurs, votre panier a une capacité de **6 x 4 fruits** (PAS doubles tuiles !);
- À 4 joueurs, votre panier a une capacité de **5 x 4 fruits**

Exemple :

À 2 joueurs, chacun de vous dispose d'une surface de 6 x 4 fruits.



Au lieu de piocher une tuile du marché, vous pouvez jouer à la place la double tuile avec l'emplacement vide, distribuée en début de partie. Pour cela, remettez une tuile du marché dans la boîte. Ajoutez ensuite votre double tuile à votre panier et choisissez une tuile simple pour combler son emplacement vide.

Une fois votre tuile posée, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Règle de pose des doubles tuiles

- Vous pouvez tourner une double tuile dans n'importe quel sens avant de la poser.
- Une fois posée, une double tuile ne peut plus être déplacée, ni tournée.
- Une double tuile peut être placée n'importe où dans le panier, à condition d'être adjacente orthogonalement à une tuile déjà posée (cela ne concerne pas la première tuile).

Pour les débutants :

La rangée inférieure est le fond de votre panier. La première double tuile ne doit pas nécessairement être placée au fond du panier. Vous n'êtes pas obligés de déterminer tout de suite sa position dans le panier : elle dépendra des prochaines tuiles que vous placerez au cours de la partie.

Pour les experts :

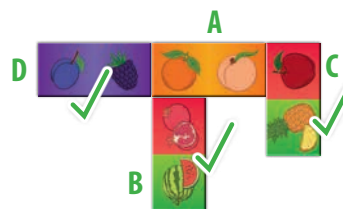
La rangée inférieure est le fond de votre panier. Vous devez remplir votre panier à partir du fond. Votre première tuile doit donc être posée dans la rangée inférieure. À part dans cette rangée, aucune tuile double ne peut « flotter » dans les airs : elle doit toujours reposer sur une autre tuile en dessous. Il est cependant possible de placer une tuile horizontalement au-dessus d'une tuile verticale ; seule une moitié reposera alors sur elle.

- Il est interdit de poser une tuile qui dépasse du panier (6 x 4 fruits à 2 ou 3 joueurs ; 5 x 4 fruits à 4 joueurs).
- Si vous posez une double tuile avec un emplacement vide, remplissez-le immédiatement avec une tuile simple de la réserve. Si un type de fruit n'est plus disponible, vous ne pouvez plus le choisir.
- Dès que 2 fruits se retrouvent l'un au-dessus de l'autre et que celui du dessus est plus lourd que celui en dessous, ce dernier est écrasé. Les fruits écrasés restent en place, mais ne sont plus comptabilisés pour atteindre un objectif et font perdre des points en fin de partie. Seul le fruit directement en dessous du plus lourd est écrasé. Si celui encore en dessous est lui aussi plus léger que le fruit tout au-dessus, il n'est pas écrasé.

Exemple de pose d'une double tuile :

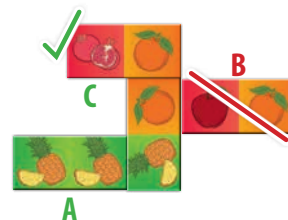
Règle pour débutants :

La tuile A avec l'abricot et l'orange se trouve déjà dans le panier. Les tuiles B, C et D peuvent être placées aux endroits indiqués car elles sont adjacentes à une tuile déjà posée.



Règle pour experts :

La tuile A doit d'abord être placée dans le fond du panier. La tuile B ne peut pas être posée car elle ne repose sur rien. La tuile C peut être posée selon les règles car elle repose à moitié sur celle du dessous.



Conseil : Pour marquer le maximum

de points, il est préférable de placer les fruits dans le panier selon leur masse : les fruits sur fond vert dans la 1re rangée (au fond du panier), ceux sur fond rouge dans la 2e rangée, ceux sur fond orange dans la 3e et ceux sur fond violet dans la 4e (en haut). (Voir aide de jeu.)

Fin du tour

Lorsque tous les joueurs ont joué une fois, il reste une double tuile au marché. Le Premier Joueur la prend et l'ajoute à son panier. Il pioche ensuite de nouvelles tuiles qu'il retourne face visible pour reconstituer le marché (nombre de joueurs + 1). Le tour est alors terminé et son voisin de gauche devient le Premier Joueur du tour suivant.

La partie continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient rempli leur panier ou qu'ils ne puissent plus poser de tuiles selon les règles.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand plus aucun joueur ne peut placer de double tuile, soit parce que son panier est plein, soit parce qu'il ne peut plus respecter les règles de placement.

Tante Marta attribue alors les récompenses ; vous marquez des points selon ses recommandations :

1. « N'écrasez pas les fruits ! »

(perte de points pour les fruits écrasés)

Vous perdez 3 points par fruit écrasé. Placez un marqueur sur chaque fruit écrasé.



2. « Triez les fruits selon leur masse ! »

(points gagnés pour les fruits dans la bonne rangée)

Chaque fruit non écrasé, placé dans la bonne rangée (voir aperçu), rapporte 1 point.



3. « Achetez les fruits dont nous avons besoin ! »

(cartes Objectif)

Chaque objectif atteint vous rapporte les points indiqués. Une même carte peut rapporter des points à plusieurs joueurs. Les fruits écrasés ne sont pas comptabilisés dans la réalisation des objectifs. Les objectifs de catégorie A peuvent être réalisés plusieurs fois, mais un même fruit ne peut être pris en compte que pour un seul objectif.



Celui d'entre vous qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le moins de fruits écrasés dans son panier. Si l'égalité persiste, celui qui possède le plus de fruits dans la rangée correspondant à sa masse l'emporte. Si les joueurs sont toujours ex aequo, ils se partagent la victoire.

Exemple de décompte



- 6 points pour 2 fruits écrasés

11 points pour les 11 fruits dans la bonne rangée (3 verts, 3 rouges, 2 orange, 3 violet)

9 points pour les objectifs atteints

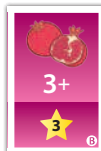
= 14 points

Les cartes Objectif



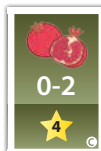
Catégorie A

Si vous possédez les fruits demandés dans l'ordre et la position exacte (horizontale ou verticale) indiqués sur la carte, vous marquez 5 points en fin de partie. Il est possible d'atteindre plusieurs fois un même objectif A, mais chaque fruit ne peut servir que pour 1 seul objectif.



Catégorie B

Si vous possédez au moins 3 exemplaires du fruit demandé sur la carte Objectif, vous marquez 3 points en fin de partie.



Catégorie C

Si vous possédez au maximum 2 exemplaires du fruit représenté sur la carte Objectif, vous marquez 4 points en fin de partie.

© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com
Auteur : Francesco Calvi
Illustrateur & Design : fiore-gmbh
Rédaction : Tina Landwehr-Rödde
Traduction : Eric Bouret

Hutter Tade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | ALLEMAGNE

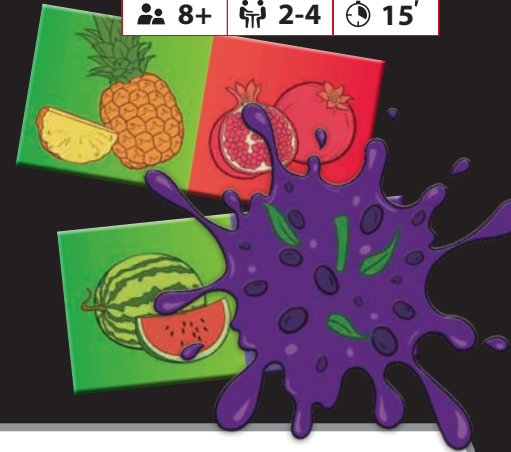
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.



FRESH FRUITS

Un gioco di posizionamento
per 2-4 giocatori a partire da 8 anni

8+ 2-4 15'



Contenuto

52 tessere doppie con la fruttan

Le tessere mostrano due tipi di frutta oppure un frutto e una casella vuota.



Questi sono i diversi tipi di frutta, che hanno un peso diverso:

LEGGERO:

sfondo viola: prugne, more



MEDIO:

sfondo arancione: arance, albicocche



PESANTE:

sfondo rosso: mele, melagrane



MOLTO PESANTE:

sfondo verde: cocomero, ananas

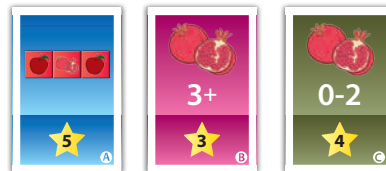


16 frutti singoli



La frutta singola vi servirà per riempire le caselle vuote delle tessere durante il gioco.

24 carte obiettivo



Le carte indicano gli obiettivi per i quali si ricevono dei punti alla fine della partita. Ci sono 3 categorie di carte obiettivo (A, B, C). Durante la partita rimane scoperta una carta di ogni categoria.

4 carte riassuntive



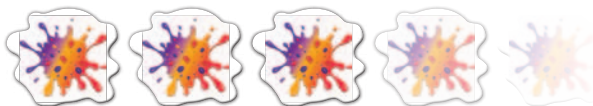
Fronte
(per 2 e 3 partecipanti)



Retro
(per 4 partecipanti)

Le carte riassuntive mostrano la grandezza massima del tuo cesto (= la porzione di tavolo davanti a te), l'ordine ideale della frutta secondo il peso e una tabella per l'assegnazione del punteggio a fine partita.

30 segnalini "schiacciato"



Con questi cartoncini contrassegni la tua frutta schiacciata.

Obiettivo del gioco

Acquista la frutta che serve e portala a casa sana e salva! Non è così facile come sembra... La frutta pesante non deve essere messa sopra a quella più leggera, e naturalmente devi comprare proprio la frutta di cui ha bisogno zia Helga. Chi riuscirà a mettere nel cesto la frutta desiderata in modo che non venga schiacciato nulla e che la frutta più leggera sia sopra a quella pesante? Chi soddisferà il maggior numero di richieste farà più punti, vincendo la partita!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Dividi le carte obiettivo (1) in base alle lettere sul retro (A, B, C). Scopri una carta a caso da ogni mazzo. Posiziona le tre carte scoperte sul tavolo in modo che siano ben visibili a tutti. Le restanti carte obiettivo non verranno utilizzate in questa partita. Rimettile nella scatola.

Prendi le tessere doppie che hanno una casella vuota (16 in totale). Mischia e distribuiscine una a ogni giocatore.

Rimetti le restanti tessere doppie insieme alle altre, mischia tutte insieme e mettile coperte in una pila sul tavolo (2). Prendete tante tessere doppie dal mazzo quanti sono i partecipanti più una e mettetele scoperte sul tavolo (3). Ordinate le tessere singole in base al tipo di frutta e mettetele vicino alle tessere doppie, formando una riserva comune (4).

Poi ognuno prende una carta riassuntiva (5) e potete iniziare!

Preparazione del gioco per 4 giocatori:



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca in senso orario. L'ultimo di voi che ha mangiato un cocomero inizia la partita.

Quando tocca a te, pesca una delle tessere doppie scoperte e mettila davanti a te in modo che stia nel tuo cesto.

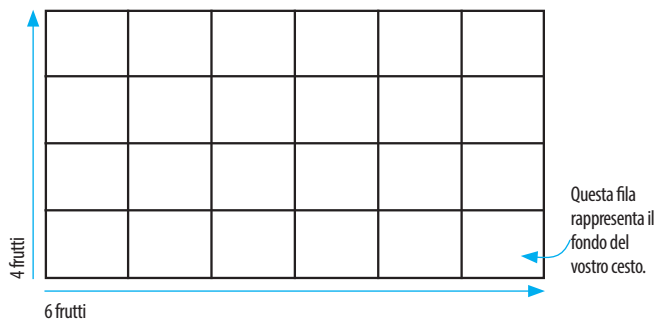
Il tuo cesto è la porzione di tavolo davanti a te. Considera una superficie larga e lunga un preciso numero di frutti. Su questa superficie potrai disporre le tue tessere.

La grandezza del cesto dipende dal numero di partecipanti:

- Se giocate **in due o tre**, il cesto avrà una grandezza di **6x4 frutti** (non tessere doppie!).
- Se giocate **in quattro**, il cesto avrà una grandezza di **5x4 frutti** (non tessere doppie!).

Esempio:

Se giocate in due, ognuno ha a disposizione una superficie di gioco di 6x4 frutti.



Anziché prendere una tessera dal centro del tavolo, puoi anche utilizzare la tessera doppia con la casella vuota che hai ricevuto all'inizio della partita. In questo caso togli una tessera doppia dalla riserva e rimettila nella scatola. Poi metti nel tuo cesto la tessera doppia con la casella vuota e prendi uno dei frutti singoli che metterai subito sulla casella vuota.

Dopo che hai messo giù la tessera tocca al giocatore o alla giocatrice dopo di te.

Regole per il posizionamento delle tessere doppie

- Una tessera doppia può essere girata a proprio piacimento prima di essere posizionata nel cesto.
- Una volta posizionata, la posizione della tessera non potrà più essere modificata.
- Una tessera doppia può essere messa in qualunque parte del cesto, deve però essere adiacente ad almeno un'altra tessera doppia già presente (questo non vale per la prima tessera).

Per principianti:

La fila più in basso sulla porzione di tavolo davanti a te rappresenta il fondo del cesto. La prima tessera doppia non deve necessariamente essere messa nella fila più in basso, ossia non devi decidere subito quale posizione avrà all'interno del cesto. La sua posizione verrà stabilita nel corso della partita in base a come posizionerai le tessere successive.

Per compratori esperti:

La fila più in basso sulla porzione di tavolo davanti a te rappresenta il fondo del cesto. Adesso però il cesto deve essere riempito partendo dal basso. In questo caso la prima tessera dovrà essere messa nella fila più in basso. Una tessera doppia potrà stare da sola soltanto in questa fila. Altrimenti dovrà sempre esserci sotto un'altra tessera doppia. Tuttavia su una tessera posizionata verticalmente potrai metterne una in orizzontale in modo che ne rimanga metà fuori.

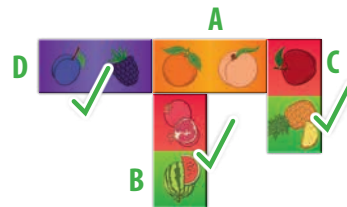
- Non è permesso mettere una tessera doppia in modo che esca dai confini del cesto (per 2 o 3 partecipanti: 6x4 frutti; per 4 partecipanti: 5x4 frutti).
- Se metti nel cesto una tessera doppia con una casella vuota, dovrai subito prendere un frutto singolo dalla riserva e metterlo sulla casella vuota. Se un tipo di frutta è esaurito nella scorta generale non potrai più prenderlo.
- Se due frutti si trovano uno sopra l'altro in verticale e il frutto che sta sopra è più pesante, quello che sta sotto viene schiacciato. La frutta schiacciata rimane nel cesto, ma non può più essere considerata per raggiungere gli obiettivi, e alla fine del gioco causa la perdita di punti. Viene schiacciato sempre solo il frutto che si trova direttamente sotto quello più pesante. Nel caso in cui anche il frutto che si trova più in basso sia più leggero di quello pesante, rimarrà intatto.

Esempio di posizionamento di tessere doppie:

Regole per principianti:

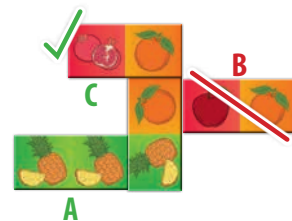
La tessera A con albicocca e arancia è già nel cesto.

Le tessere B, C e D possono essere messe nel cesto perché rimangono adiacenti a una tessera già presente.



Regole per compratori esperti:

La tessera A si è dovuta mettere all'inizio nella fila più in basso del cesto. La tessera B non può essere messa nel cesto altrimenti rimarrebbe sospesa in aria. La tessera C può essere messa nel cesto perché non rimane completamente sospesa in aria.



Consiglio: Per raggiungere il maggior numero di punti la frutta dovrebbe essere sistemata nel cesto secondo il proprio peso: la frutta con lo sfondo verde dovrebbe essere messa nella prima fila (quella più in basso), la frutta con lo sfondo rosso nella seconda, la frutta con lo sfondo arancione nella terza e la frutta con lo sfondo viola nella quarta fila (quella più in alto) - si veda la carta riassuntiva.

Fine del giro

Dopo che ognuno ha avuto il suo turno rimane sul tavolo una tessera doppia. Chi ha iniziato la partita la prende e la mette nel proprio cesto. Successivamente prende delle nuove tessere (numero di partecipanti + 1) e le mette scoperte sul tavolo. Con questo finisce il primo giro e si procede in senso orario con il giocatore o la giocatrice successiva che inizierà il secondo giro.

Si continua a giocare finché tutti hanno riempito completamente il proprio cesto o non possono più metterci altre tessere rispettando le regole.

Fine della partita

La partita finisce quando nessuno può più mettere altre tessere nel proprio cesto - perché il cesto è pieno oppure perché è stato riempito in modo che non ci si possono più mettere tessere doppie rispettando le regole del gioco.

Adesso la zia Helga distribuisce i premi! Ricevete dei punti in base a come avete eseguito gli obiettivi per cui zia Helga vi aveva incaricato:

1. "Non schiacciare la frutta!"

(punti negativi per la frutta schiacciata)

Per ogni frutto schiacciato perdi 3 punti. Metti su ogni frutto schiacciato un cartoncino "schiacciato".



2. "Ordina la frutta secondo il peso!"

(punti per la frutta nella fila giusta)

Per ogni frutto non schiacciato che si trova nella fila giusta (vedi la carta riassuntiva) ricevi 1 punto.



3. "Compra la frutta che ci serve!" *(carte obiettivo)*

Per ogni obiettivo centrato ricevi i punti indicati sulla carta obiettivo. Un obiettivo può essere raggiunto da più partecipanti. La frutta schiacciata non conta per il raggiungimento degli obiettivi. Gli obiettivi delle carte della categoria A possono essere eseguiti più volte, ma lo stesso frutto non può essere considerato in più di un conteggio.



Vince chi colleziona il maggior numero di punti.

In caso di parità vince chi ha meno frutta schiacciata nel proprio cesto. Se continua ad esserci parità, vince chi ha nel proprio cesto il maggior numero di frutta nella fila corretta in base al peso. Se siete ancora in parità, vi dividete la vittoria.

Esempio di conteggio



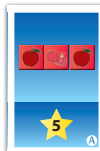
- 6 punti per 2 frutti schiacciati

11 punti per 11 frutti nella fila corretta (3 verdi, 3 rossi, 2 arancioni, 3 viola).

9 punti per gli obiettivi compiuti

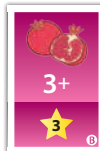
= 14 punti

Carte obiettivo



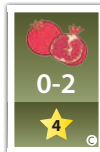
Categoria A

Alla fine della partita riceverai 5 punti se hai messo nel cesto la frutta riportata sulla carta nello stesso ordine e direzione (orizzontale o verticale) che mostra la carta. Puoi portare a termine l'obiettivo di una carta anche più volte. Tuttavia potrai conteggiare ogni frutto per una sola combinazione.



Categoria B

Se alla fine della partita hai almeno 3 frutti del tipo riportato dalla carta, riceverai 3 punti.



Categoria C

Se alla fine della partita hai al massimo 2 frutti del tipo riportato dalla carta, riceverai 4 punti.

© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com
Autore: Francesco Calvi
Illustrazione & Design: fiore-gmbH
Editoriale: Tina Landwehr-Rödde
Traduzione: Francesca Parenti

Hutter Tade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | GERMANIA

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



FRESH FRUITS

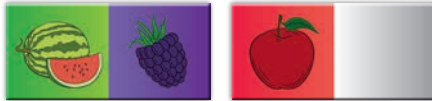
Een fruitig legspel voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar



Inhoud

52 dubbele plaatjes met vruchten

De plaatjes bevatten ofwel 2 vruchten of één vrucht en een leeg veld.



Op de plaatjes kunnen de volgende vruchten met verschillend gewicht staan:

LICHT:

paarse achtergrond: pruim, braam



MIDDEL:

oranje achtergrond: sinaasappel, abrikoos



ZWAAR:

rode achtergrond: appel, granaatappel



HEEL ZWAAR:

groene achtergrond: meloen, ananas

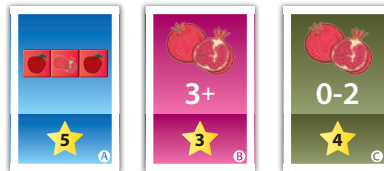


16 losse vruchten



De losse vruchten heb je nodig om de lege velden op de dubbele plaatjes op te vullen.

24 opdrachtenkaarten



Deze kaarten tonen de opdrachten waarvoor je aan het einde van het spel punten krijgt. Er zijn drie categorieën opdrachtenkaarten (A, B en C). Van elke categorie wordt aan het begin van het spel één kaart uitgelegd.

4 overzichtskaarten



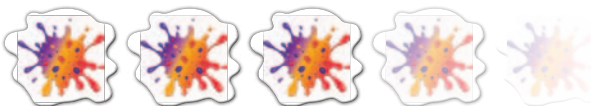
Voorzijde
(voor 2 en 3 spelers)



Achterzijde
(voor 4 spelers)

De overzichtskaarten tonen de maximale grootte van je fruitmand (=het veld waar-in je vruchtenplaatjes uitlegt), de ideale rangschikking van de vruchten naar gewicht en een overzicht van de puntentelling aan het einde van het spel.

30 'geplet'-plaatjes



Deze plaatjes leg je op de vruchten die zijn geplet.

Doel van het spel

Koop de gewenste vruchten en breng ze onbeschadigd naar huis! Dit is echter nog niet zo makkelijk als het lijkt! De zware vruchten mogen natuurlijk niet op de lichte vruchten worden gelegd en het is de bedoeling dat je alleen fruit koopt waar tante Helga om vraagt. Wie krijgt het voor elkaar de gewenste vruchten zodanig in de mand te leggen, dat de lichtere vruchten op de zwaardere liggen en dat er zo min mogelijk vruchten worden geplet? Degene die de meeste opdrachten vervult, krijgt de meeste punten en wint het spel.

Spel voorbereiden

Sorteer de opdrachtenkaarten (1) op categorie (A, B, C) en schud ze. Leg van elke categorie een willekeurige kaart open uit. Leg de 3 kaarten voor iedereen goed zichtbaar met de voorzijde naar boven in het midden van de tafel. De overige opdrachtenkaarten heb je voor dit potje niet nodig. Doe ze terug in de doos.

Zoek uit de dubbele plaatjes alle plaatjes met lege velden (16 in totaal). Schud deze en geef elke speler één plaatje met een leeg veld.

Voeg de overige dubbele plaatjes met lege velden weer bij de andere dubbele plaatjes, schud ze goed en leg ze als gesloten stapel in het midden (2). Trek van deze stapel evenveel plaatjes als het aantal spelers plus één extra en leg ze open uit (3).

Sorteer de losse vruchten op soort en leg ze naast de dubbele plaatjes als algemene voorraad (4).

Nu krijgt elke speler nog een overzichtskaart (5) en dan kan het spel beginnen!

Spelopbouw voor 4 spelers:



Spelverloop

Je speelt met de klok mee. Wie als laatste meloen heeft gegeten, mag beginnen.

Als je aan de beurt bent, neem je een van de open liggende dubbele plaatjes uit het midden en leg je deze zo voor je neer dat deze in je fruitmand past.

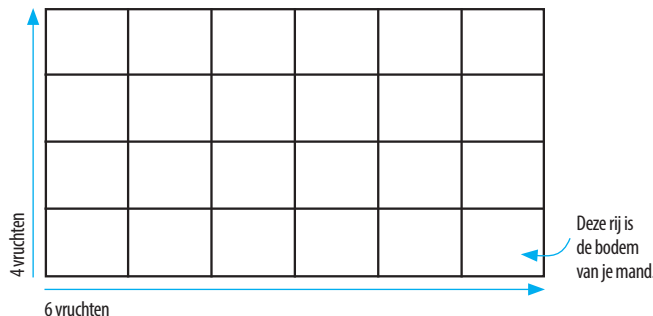
Je fruitmand is het denkbeeldige veld voor je. Stel je een veld voor dat een bepaald aantal vruchten breed en hoog is. In dit veld kun je je dubbele plaatjes leggen.

De grootte van je fruitmand is afhankelijk van het aantal spelers:

- Speel je **met twee of drie spelers**, dan heeft je mand een grootte van **6 x 4 vruchten** (NIET dubbele plaatjes!)
- Speel je **met vier spelers**, dan heeft je mand een grootte van **5 x 4 vruchten**.

Voorbeeld:

Speel je met z'n tweeën, dan heeft ieder een veld van 6 x 4 vruchten als fruitmand ter beschikking.



In plaats van een plaatje uit het midden te pakken, kun je ook het dubbele plaatje met leeg veld uitleggen, dat je aan het begin van het spel hebt gekregen. Verwijder hiervoor een van de open uitgelegde dubbele plaatjes uit het midden en stop dit terug in de doos. Leg vervolgens je dubbele plaatje met leeg veld in je mand, pak een losse vrucht en leg dit op het lege veld.

Als je jouw plaatje hebt gelegd, is de volgende speler aan de beurt.

Regels voor het leggen van dubbele plaatjes

- Een dubbel plaatje mag naar believen worden gedraaid voordat het wordt aangelegd.
- Als het plaatje eenmaal is aangelegd, mag de positie niet meer worden veranderd.
- Een dubbel plaatje mag overal in de mand worden gelegd, maar moet aan minstens één reeds gelegd dubbel plaatje grenzen (dit geldt natuurlijk niet voor het eerste dubbele plaatje).

Voor beginners: de onderste rij van je speelveld is de bodem van je fruitmand. Het eerste dubbele plaatje hoeft niet per se in de onderste rij te worden gelegd. Je hoeft dus niet meteen vast te leggen waar dit plaatje in je fruitmand ligt. Afhankelijk van hoe en waar je de volgende plaatjes aanlegt, ontstaan in de loop van het spel je fruitmand en de posities van de vruchten hierin.

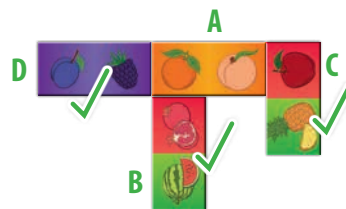
Voor ervaren fruitstapelaars: de onderste rij van je speelveld is de bodem van je fruitmand. Je moet je mand van beneden aan vullen en dus het eerste plaatje in de onderste rij leggen. Behalve in deze rij mag een dubbel plaatje nooit los in de lucht hangen. Er moet altijd een ander dubbel plaatje onder liggen. Op een verticaal liggend plaatje mag je wel een horizontaal plaatje leggen, zodat dit half uitsteekt.

- Je mag een dubbel plaatje nooit zo leggen dat dit over de grenzen van je mand uitsteekt (6 x 4 vruchten bij 2 en 3 spelers, 5 x 4 vruchten bij 4 spelers).
- Als je een dubbel plaatje met een leeg veld aanlegt, moet je meteen na het aanleggen een losse vrucht uit de algemene voorraad pakken en op het lege vakje leggen. Je mag zelf kiezen welke vrucht je pakt, maar als een vruchtensoort in de algemene voorraad op is, kun je deze niet meer pakken.
- Als er twee vruchten verticaal boven elkaar liggen en de bovenste vrucht is zwaarder dan de onderste, wordt de onderste vrucht geplet. Geplette vruchten blijven liggen, maar kunnen niet meer worden gebruikt om de opdrachten van de opdrachtenkaarten te vervullen en leveren aan het einde van het spel minpunten op. Alleen de vrucht die direct onder de zwaardere vrucht ligt, wordt geplet. Als ook de vrucht daaronder lichter is dan de bovenste, blijft deze vrucht onaangetast.

Voorbeeld voor het leggen van dubbele plaatjes:

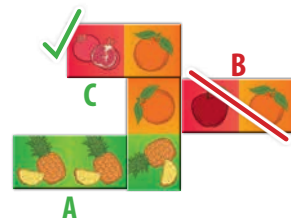
Regel voor beginners: Plaatje A met de abrikoos en de sinaasappel ligt al in de mand.

Plaatje B, C en D mogen worden gelegd omdat ze aan een reeds gelegd dubbel plaatje grenzen.



Regel voor ervaren fruitstapelaars:

laars: Plaatje A moest het eerst in de onderste rij worden geplaatst. Plaatje B mag niet worden aangelegd omdat het dan in de lucht zou hangen. Plaatje C mag wel worden aangelegd omdat het niet volledig in de lucht hangt.



Tip: om zoveel mogelijk punten te krijgen, kun je de vruchten het beste op gewicht gesorteerd in je mand leggen: vruchten met een groene achtergrond op de eerste (onderste) rij, vruchten met een rode achtergrond op de tweede rij, vruchten met een oranje achtergrond op de derde rij en vruchten met een paarse achtergrond op de vierde (bovenste) rij (zie overzichtskaart).

Einde van de ronde

Als elke speler aan de beurt is geweest, ligt er nog één dubbel plaatje in het midden. De startspeler neemt dit plaatje en legt het in zijn fruitmand. Vervolgens trekt hij nieuwe dubbele plaatjes van de gesloten stapel (aantal spelers + 1) en legt deze open uit. Nu is de ronde afgelopen en de speler links van hem is de startspeler van de volgende ronde.

Er wordt gespeeld totdat alle spelers een volle mand hebben en/of geen plaatjes meer volgens de regels in hun mand kunnen leggen.

Einde van het spel

Het spel eindigt als er geen speler meer is die een dubbel plaatje kan aanleggen – ofwel omdat zijn mand vol is of omdat de plaatjes in zijn mand zodanig zijn gelegd, dat er geen plaatje meer volgens de regels kan worden aangelegd.

Tante Helga deelt nu beloningen uit! Al naargelang hoe goed je tante Helga's aanwijzingen hebt opgevolgd, krijg je punten:

1. "Plet de vruchten niet!"

(minpunten voor geplette vruchten)

Voor elke geplette vrucht krijg je 3 punten aftrek. Leg op elke geplette vrucht een 'geplet'-plaatje.



2. "Sorteer de vruchten op gewicht!"

(pluspunten voor vruchten in de juiste rij)

Elke niet-geplette vrucht die in de juiste gewichtsrij ligt (zie overzichtskaart) levert 1 punt op.



3. "Koop de vruchten die we nodig hebben!"

(opdrachtenkaarten)

Voor elke vervulde opdracht krijg je het aangegeven aantal punten. Een opdrachtenkaart kan door meerdere spelers worden vervuld. Geplette vruchten tellen niet mee bij het vervullen van de opdrachten. Opdrachtenkaarten van de categorie A kunnen meerdere keren worden vervuld, maar één en dezelfde vrucht telt slechts in één combinatie en kan niet meermaals voor de puntentelling worden gebruikt.



De speler met de meeste punten wint.

Bij een gelijkspel wint degene die de minste geplette vruchten in zijn fruitmand heeft. Als er dan nog steeds een gelijkspel is, wint degene die meer vruchten in de juiste gewichtsrijen heeft gelegd. Mocht het dan nog steeds gelijkspel zijn, dan delen de spelers de winst.

Voorbeeld van puntentelling



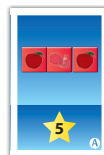
- 6 punten voor 2 geplette vruchten

11 punten voor de 11 vruchten in de juiste gewichtsrijen (3 groene, 3 rode, 2 oranje, 3 paarse).

9 punten voor vervulde opdrachten

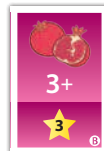
= 14 punten

De opdrachtenkaarten



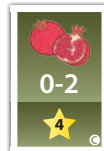
Categorie A

Aan het einde van het spel krijg je 5 punten als je de afgebeelde vruchten in precies dezelfde volgorde en richting (horizontaal of verticaal) in je fruitmand hebt gelegd. Je kunt opdrachten van categorie A ook vaker dan één keer vervullen. Eén en dezelfde vrucht kan echter maar voor één combinatie meetellen.



Categorie B

Als je aan het einde van het spel minstens 3 stuks van de afgebeelde vrucht in je fruitmand hebt, krijg je 3 punten.



Categorie C

Als je aan het einde van het spel maximaal 2 stuks van de afgebeelde vrucht op deze kaart hebt, krijg je 4 punten.

© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com
Auteur: Francesco Calvi
Illustraties & Design: fiore-gmbH
Redactie: Tina Landwehr-Rödde
Vertaling: Susanne Bonn

Hutter Tade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DUITSLAND

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

