

Een spel voor 2 tot 6 spelers, vanaf 4 jaar.
Gemiddelde speelduur: 10 minuten.

INHOUD

48 fruitfiches, dubbelzijdig bedrukt.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers hebben fiches voor zich die dubbelzijdig bedrukt zijn met de helft van een vrucht. Er zijn in totaal 16 verschillende vruchten en iedere vrucht komt zes keer voor in het spel. Het doel is zo veel mogelijk fiches te verzamelen door snel fiches met dezelfde vruchten op elkaar te stapelen. Iedereen speelt tegelijkertijd, dus je moet snel en precies handelen om de hoogste stapel te maken zonder je te vergissen!

SPELVOORBEREIDING

De fiches worden uitgespreid in het midden van de tafel (fig. 1).

SPELVERLOOP

Als er 'Start' wordt geroepen, neemt iedere speler een fiche van tafel en bekijkt beide zijden. Iedereen zoekt dan tegelijkertijd een fiche op tafel waarvan één van de vruchten gelijk is aan één van de vruchten op het fiche dat hij al in z'n hand heeft. Hij pakt dan dit fiche van tafel en stapelt het op het eerste zodat de gelijke vruchten tegen elkaar aan zitten.

Fig. 2: vrucht op vrucht.

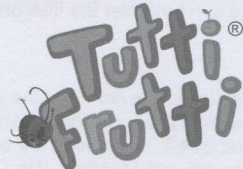
Een speler met een stapeltje fiches (2 of meer) zoekt vervolgens verder op tafel naar een fiche waarvan één van de vruchten overeenkomt met de vrucht op de bovenzijde of onderzijde van **zijn stapeltje fiches**. De gepakte fiches worden altijd zo op elkaar gestapeld dat dezelfde vruchten naar elkaar toegekeerd zijn. (fig.3)

Belangrijk: de spelers mogen op ieder gewenst moment de fiches die op tafel liggen omdraaien om te kijken welke vrucht er op de andere kant staat.

SPELEINDE

Zodra alle fiches zijn gepakt of er geen één meer is die overeenkomt met de stapels fiches van de spelers, is het spel afgelopen. Eerst wordt de hoogste stapel fiches gecontroleerd: controleer of alle vruchten die naar elkaar toegekeerd zijn, dezelfde zijn. Als de speler geen fouten heeft gemaakt, wint hij het spel. Anders wordt de op één na hoogste stapel gecontroleerd. Als deze geen fouten bevat, wint deze speler, en anders worden de andere stapels gecontroleerd totdat er een winnaar is (fig.4).

Als er twee of meer spelers hebben gewonnen met hetzelfde aantal fiches, is dat een mooie gelegenheid om nog een potje te doen!



2 à 6 joueurs - dès 4 ans - durée d'une partie: 10 minutes

CONTENU

48 tuiles « Fruit » imprimées recto verso.

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs ont devant eux des tuiles imprimées sur les deux faces, représentant des moitiés de fruits. Il existe au total 16 fruits différents et chacun est représenté six fois dans le jeu. Votre but est de ramasser un maximum de tuiles en empilant rapidement des fruits identiques. Tout le monde joue en même temps, il faut donc être vif et précis pour réaliser la plus haute pile sans se tromper !

BUT DU JEU

Collecter le plus de tuiles possible.

MISE EN PLACE

Les tuiles sont étalées au centre de la table (Fig. 1).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Au « Top départ! », chaque joueur prend au hasard une tuile sur la table et en regarde les deux faces. Simultanément, chacun cherche alors sur la table une tuile dont l'un des fruits est identique à un de ceux représentés sur la tuile qu'il a en main, se saisit de cette nouvelle tuile et l'empile sur la première de manière à ce que les fruits identiques soient face à face.

Fig. 2 : connexion Fruit à Fruit.

Un joueur muni d'une pile de tuiles (2 ou plus) cherche alors sur la table une tuile dont l'un des fruits correspond soit au fruit du dessus, soit au fruit du dessous de sa pile de tuiles. Les tuiles attrapées s'empilent toujours de manière à ce que les fruits identiques soient face à face. (Fig.3)

Important : les joueurs peuvent à tout moment retourner les tuiles de la table pour dévoiler un autre fruit.

FIN DE LA PARTIE

Dès que toutes les tuiles ont été attrapées ou que plus aucune ne correspond aux piles des joueurs, la partie prend fin. On vérifie en premier la plus haute pile de tuiles : il s'agit de s'assurer que tous les fruits qui se font face dans la pile sont identiques. Si le joueur n'a pas commis d'erreur, il remporte la partie. Sinon, on vérifie la seconde plus haute pile : si elle ne comporte pas d'erreur, le joueur gagne sinon on vérifie les piles suivantes jusqu'à trouver un gagnant (Fig.4).

Si deux joueurs ou plus sont vainqueurs avec la même hauteur de pile, c'est l'occasion de refaire une partie !