



4 eilandtableaus
1 per speler

Voorkant: **Achterkant:** 4 verschillende solotableaus (uitsluitend voor de soloversie, zie bijlage).

1 ondernemingentableau

Voorkant: basiskant **Achterkant:** juicy kant (met juicefabriek)

100 vruchten

20x Banaan 20x Limoen 20x Granaatappel 20x Sinaasappel 20x Mangistan

24 ondernemingsfiches

Voorkant: **Achterkant:** **6 locatietegels**

20 verzamelaarsfiches
4 sets van 5 fiches

Voorkant: **Achterkant:**

50 scheepsfiches

Voorkant: schepen **Achterkant:** soloboten 25x oranje 25x groen De waarden op de soloboten zijn uitsluitend in de soloversie relevant.

13 ijsfiches 3x 3x 2x 2x 3x

4 milkshakefiches

12 spelersschijven 3x 3x 3x 3x

4 ansichtkaarten

Voorkant: **Achterkant:** **1 licentiefiche** **2 buidels**

Je hebt een klein paradijselijk eiland, waar je heerlijk fruit teelt om je brood te verdienen. Je doel is om de meeste punten te scoren door aan schepen te leveren en ondernemingen aan je eiland toe te voegen. Slimme planning is essentieel, want totdat je de schepen aan de kust belevt, blokkeren deze waardevolle ruimte op het eiland, die gebruikt kan worden om meer fruit te verzamelen. Maar als je je teveel op de schepen richt, kunnen de meest veelbelovende ondernemingen door je concurrenten worden weggepakt. Hoe sneller de ondernemingen worden geclaimd, hoe sneller het spel is afgelopen. Kun jij al je plannen verwezenlijken voordat de tijd voorbij is?

Voorbereiding

Hieronder beschrijven we de basisvoorbereiding voor 2-4 spelers. Zie de bijlage voor de extra spelregels van de soloversie.

1 Leg het **scoretableau** (met de basiskant naar boven) en het **ondernemingentableau** naast elkaar op tafel. *We raden aan om de eerste paar spellen de basisvoorbereiding zonder de juicefabriek te gebruiken. Willen de speler de juicefabriek gebruiken, zie dan "Juicefabriek" op bladzijde 7.*

2 Leg de **vruchten** voor iedereen goed bereikbaar als **algemene voorraad** op tafel. Leg de **6 locatietegels** naast het ondernemingentableau.

3 Schud de 24 **ondernemingsfiches** gedekt. Leg dan steeds één willekeurig getrokken fiche op elk van de volgende **wachtvelden** van het ondernemingentableau: **Wachtvelden**, **Licentiespoor**, **Ijsvelden**, **Milkshakeveld**.

Bij 2 spelers: Leg een fiche op elk van de 2 meest linkse wachtvelden van elke rij (10 in totaal).

Bij 3 spelers: Leg een fiche op elk van de 3 meest linkse wachtvelden van elke rij (15 in totaal).

Bij 4 spelers: Leg een fiche op elk wachtveld (20 in totaal).

Doe de overgebleven ondernemingsfiches terug in de doos. De "limonadekraam" wordt uitsluitend in een spel met de juicefabriek gebruikt. Trek je die bij de basisvoorbereiding, vervang deze dan door een ander willekeurig getrokken fiche.

4 Sorteert de 13 **ijsfiches** op waarde en leg de 5 stapeltjes elk op het **ijsveld** met de overeenkomende waarde. Leg de 4 **milkshakefiches** als stapel op het **milkshakeveld**.

5 Leg het **licentiefiche** op het veld van het **licentiespoor** dat het aantal spelers aangeeft: **Bij 2 spelers:** **Bij 3 spelers:** **Bij 4 spelers:**

6 **Iedere speler:**

- neemt een **eilandtableau** en legt het gedekt voor zich neer.
- kiest een **ansichtkaart** en legt die open naast zijn eilandtableau.
- neemt 1 **spellerschijf** in de kleur van zijn ansichtkaart en legt die op veld 100/0 van het scorespoor.
- schudt de 5 **verzamelaarsfiches** waarvan de kleur op de achterkant gelijk is aan die van zijn ansichtkaart en legt er één gedekt op elk van zijn 5 **eilandvelden** met een **vijver**. Daarna draait hij deze fiches **open**.

Doe overgebleven eilandtableaus, verzamelaarsfiches, schijven en ansichtkaarten terug in de doos.

7 Doe de 25 **scheepsfiches** met oranje boten op de achterkant in een van de **buidels**. Doe de 25 scheepsfiches met groene boten op de achterkant in de andere buidel.

Om beurten neemt iedere speler een van de buidels. Hij trekt er een scheepsfiche uit en legt het open bij de **zwartgestreepte boei** op zijn eilandtableau **(A)** (het schip ligt dus op het strand en het aangrenzende eilandveld is bedekt). Hij trekt dan één voor één fiches uit de buidel en legt er 1 open bij elk van de volgende (met de klok mee) 5 boeien **(B - F)**. Daarna neemt hij de andere buidel. Daaruit trekt hij ook één voor één scheepsfiches, die hij open op het strand van de resterende 6 eilandvelden legt, te beginnen naast het schip bij de **zwartgestreepte boei** en daarna met de klok mee **(G - L)**. Zijn alle eilandtableaus voorbereid, doe de buidels dan terug in de doos.



Willen de spelers **na een paar spellen** een compleet willekeurige verdeling van de schepen proberen, dan doen ze alle 50 scheepsfiches in 1 buidel. Bij het voorbereiden van zijn eiland trekt een speler één voor één fiches uit de buidel en legt hij die open op het strand van zijn eilandvelden (te beginnen bij de **zwartgestreepte boei** en dan met de klok mee) totdat alle eilandvelden met een fiche zijn gevuld.

8 De speler die als laatste een vrucht heeft gegeten (ja, een tomaat is een vrucht) wordt **startspeler** voor het hele spel. Om dit aan te geven, draait hij zijn ansichtkaart om.



Spelverloop

Juicy Fruit bestaat uit een onbepaald aantal ronden. Elke ronde voert iedere speler 1 beurt uit, te beginnen bij de startspeler en daarna met de klok mee. Het spel is afgelopen na de ronde waarin het licentiefiche de X van het licentiespoor bereikt.

Een speler voert in zijn beurt de volgende stappen uit:

Stap 1) **1 van zijn verzamelaarsfiches** een aantal lege velden verschuiven en zoveel vruchten van die soort verzamelen

OF **1 van zijn mobiele ondernemingsfiches** verplaatsen en de speciale eigenschap ervan gebruiken

Stap 2) Daarna: **Aan 1 van zijn schepen leveren**

OF **1 ondernemingsfiche claimen**
of niets doen

Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

Stap 1)

1 van zijn verzamelaarsfiches verschuiven

Hij verschuift 1 van de verzamelaarsfiches op zijn eiland in een rechte lijn over zoveel **ongeblokkeerde** eilandvelden als hij wil. Voor elk veld dat het fiche beweegt, krijgt hij **1 vrucht van de betreffende soort** uit de algemene voorraad. Hij legt die in zijn persoonlijke voorraad naast zijn eilandtableau.

- Hij mag een fiche niet diagonaal verschuiven.
- Er is geen limiet aan het aantal vruchten in de persoonlijke voorraad.
- Er zouden onbepaald vruchten in de algemene voorraad moeten zijn. Is er van een soort geen beschikbaar, gebruik dan vervangend materiaal.



Voorbeeld:
Voor het over 2 velden verschuiven van het verzamelaarsfiche "banaan" krijgt de speler 2 bananen uit de algemene voorraad.

1 van zijn mobiele ondernemingsfiches verplaatsen

In plaats van het verschuiven van een verzamelaarsfiche mag de speler een in een eerdere beurt geclaimd ondernemingsfiche verplaatsen en de speciale eigenschap ervan gebruiken (zie bladzijde 6).

Stap 2)

Aan 1 van zijn schepen leveren

Elk van de scheepsfiches toont een **order**. Om een order aan 1 van zijn schepen te leveren, doet de speler het volgende:

1. Hij doet de op het schip afgebeelde vruchten uit zijn persoonlijke voorraad terug in de algemene voorraad.
2. Hij verwijdert het schip en legt het naast zijn eilandtableau.
3. Hij ontvangt de op het schip aangegeven **punten**, die hij met zijn spelersschijf op het scorespoor verwerkt.



Voorbeeld:
Om aan dit schip te leveren, doet de speler 2 bananen en 1 sinaasappel uit zijn persoonlijke voorraad in de algemene voorraad terug.

Hij verwijdert dan het schip...
...en krijgt 2 punten op het scorespoor.



OF

1 ondernemingsfiche claimen

Op het ondernemingtableau wachten 5 rijen met mensen die ondernemingsideeën hebben.

Voor elke rij zit een **regeringsambtenaar** die ontvankelijk is voor "fruitige omkoperij": voor een bepaalde vruchtenmix staat die de speler toe om een onderneming uit de betreffende rij te kiezen en er een ondernemingslicentie bij te krijgen.

Om een ondernemingsfiche van het ondernemingtableau te claimen, doet de speler het volgende:

1. Hij doet de vóór de rij afgebeelde vruchten uit zijn persoonlijke voorraad terug in de algemene voorraad.
2. Hij krijgt de onder de vruchten aangegeven punten.
3. Hij schuift het licentiefiche op het licentiespoor 1 veld naar beneden (richting de X).
4. Hij neemt het ondernemingsfiche uit de rij en voert afhankelijk van de soort het bijbehorende uit (zie onder).



Voorbeeld:

De speler wil de blauwe ijswagen claimen en doet 3 sinaasappels en 3 bananen in de algemene voorraad.

Hij krijgt 5 punten en schuift het licentiefiche op het licentiespoor 1 veld naar beneden.



Tot slot neemt hij de blauwe ijswagen uit de rij en legt deze op zijn eilandtableau.

Kan of wil een speler niet aan een schip leveren of een ondernemingsfiche claimen, dan slaat hij stap 2 eenvoudigweg over.

Soorten ondernemingsfiches

(Zie bladzijde 8 voor een complete lijst van de ondernemingsfiches.)

Stationaire ondernemingsfiches

Zodra een speler zo'n fiche op zijn eiland heeft gelegd, kan het niet meer worden verplaatst (het blokkeert deze velden dan de rest van het spel).



Locatiefiches

Claimt een speler een locatiefiche, dan legt hij het op één van zijn **lege** eilandvelden en krijgt hij de erop afgebeelde punten.

Opmerking: alle locatiefiches tonen een aantal **stersymbolen**, die uitsluitend van belang zijn voor de "Informatiebalie" (zie bladzijde 8).



Vervangende fiches

Deze fiches stellen de **locatietegels** voor. Claimt een speler een vervangend fiche, dan doet hij het in de doos terug en neemt hij in plaats daarvan de bijbehorende locatietegel van naast het ondernemingtableau. Hij legt die tegel dan op een **leeg** gebied op zijn eiland waar deze past (het is toegestaan om de tegel te draaien). Kan de speler dat niet, dan mag hij het vervangend fiche niet claimen. Legt hij de tegel, dan krijgt hij de erop aangegeven punten.

Voorbeeld:

De speler claimt het vervangend fiche van de krokodillenboerderij en doet het in de doos terug. Hij neemt dan de locatietegel van de krokodillenboerderij en legt die op een leeg gebied van 2 bij 2 op zijn eilandtableau. Tot slot krijgt hij 12 punten.



Kraamfiches

Claimt een speler een kraamfiche, dan legt hij het op één van zijn **lege** eilandvelden. Kraamfiches bieden opdrachten waar een speler aan het einde van het spel punten voor krijgt (zie bladzijde 8 voor details).

Mobiele ondernemingsfiches



Ontwikkelde verzamelaarsfiches

Claimt een speler een ontwikkelde verzamelaarsfiche, dan legt hij het op één van zijn lege eilandvelden en krijgt hij direct **1 vrucht** van één van beide erop afgebeelde soorten. Het fiche blijft op het eilandveld liggen tot de speler besluit het te verschuiven in **stap 1** van een latere beurt om de speciale eigenschap te gebruiken.

Als de speler het verschuift, volgt hij de regels voor een gewoon verzamelaarsfiche, maar nu mag hij voor elk verplaatst veld **één van beide** vruchten kiezen. Na de complete verschuiving (minimaal 1 veld), krijgt hij **nog 1 vrucht** van één van beide soorten.

Voorbeeld: voor het 3 velden verschuiven van zijn ontwikkelde verzamelaarsfiche kiest de speler 2 bananen en 2 limoenen (hij had ook mogen kiezen voor 3 limoenen en 1 banaan of voor 4 bananen, enzovoort).



Ijswagenfiches

Claimt de speler een ijswagenfiche, dan legt hij het op één van zijn lege eilandvelden. Het fiche blijft op het eilandveld liggen tot de speler besluit het te verschuiven in **stap 1** van een latere beurt om de speciale eigenschap te gebruiken.

Als de speler het verschuift, doet hij dat in een rechte lijn over zoveel **ongeblokkeerde** eilandvelden als hij wil. Voor elk verplaatst veld mag hij kiezen of hij 1 ijsfiche in de kleur van de wagen of 1 milkshakefiche produceert.

Om een ijs- of milkshakefiche te produceren:

1. De speler doet de vruchten die naast de betreffende soort op het ondernemingentableau staan (fruitsymbolen) uit zijn persoonlijke voorraad in de algemene voorraad (milkshakefiches vereisen 2 vruchten van 1 soort).
2. Hij neemt het fiche en legt het naast zijn eiland.
3. Hij krijgt de op het fiche aangegeven punten.



Neemt de speler het laatste fiche van een veld, dan wordt een licentiesymbool zichtbaar. Dat betekent dat het licentiefiche 1 veld naar beneden moet worden verschoven.

- Hij mag het fiche niet diagonaal verplaatsen.
- Hij mag minder ijs/milkshakes produceren dan het aantal verplaatste velden.
- Hij mag voor elk geproduceerd ijsfiche kiezen van welke stapel hij het neemt (als er meer dan 1 stapel is).
- Liggen er van een soort geen fiches meer op het ondernemingentableau, dan kan die soort niet meer worden geproduceerd.



Voorbeeld: Voor het 4 velden verschuiven van zijn groene ijswagen kiest de speler ervoor om 1 milkshakefiche en 3 groene ijsfiches te produceren. Voor het milkshakefiche doet hij 2 bananen in de algemene voorraad terug en neemt hij het van de stapel.



Voor de 3 groene ijsfiches doet hij 3 limoenen en 3 sinaasappels in de algemene voorraad. Hij besluit er 2 van waarde 8 en 1 van waarde 7 te nemen (omdat hij niet wil dat het licentiefiche wordt verschoven, wat gebeurd zou zijn als hij nog een ijsfiche van waarde 8 had gepakt). Hij krijgt 26 punten (3 + 8 + 8 + 7).



Einde van het spel

Als het licentiefiche naar de X op het licentiespoor wordt geschoven, maken de spelers de **huidige** ronde af (zodat iedere speler in totaal evenveel beurten heeft gehad). Daarna is het spel afgelopen. Eventuele extra bewegingen van het licentiefiche worden genegeerd.

Nadat het spel is afgelopen, scoort iedere speler punten voor de **kraamfiches** op zijn eiland (zie bladzijde 8 voor details). Resterende vruchten leveren geen punten meer op. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die als laatste aan de beurt was.

Opmerkingen:

- Als de spelers vergeten om het licentiefiche te verschuiven, kunnen ze uitrekenen waar het zich moet bevinden door te tellen hoeveel ondernemingsfiches zijn verwijderd, hoeveel stapels ijs en milkshakes leeg zijn en, als ze met de juicefabriek spelen, hoeveel van de 2 eindcirkels bezet zijn.
- Een speler doet er goed aan om bij het op zijn eiland leggen van een ondernemingsfiche niet al zijn verzamelaarsfiches te blokkeren (tenzij het einde van het spel nabij is). Kan hij in stap 1 van zijn beurt geen fiche verplaatsen, dan moet hij die stap overslaan en krijgt hij geen vruchten.

Juicefabriek

Willen de spelers de juicefabriek in het spel opnemen, dan passen ze stap 1 en 6 van de **voorbereiding** als volgt aan:

1 Leg het scoretableau met de **juicy kant** naar boven neer.



6 Iedere speler legt 2 spelersschijven van zijn kleur als stapel op een lege cirkel in de **starttank** van de juicefabriek. Die stellen zijn "fabrieksschijven" voor.



De spelregels van het basisspel zijn van kracht, met 1 toevoeging: De beurt van een speler bevat nu een **derde stap**. Na het afronden van stap 1 en 2 mag de speler stap 3 uitvoeren:

Stap 3)

Zijn fabrieksschijven elk met ten hoogste 1 pijl ontwikkelen

In het algemeen bewegen schijven in de juicefabriek via de pijlen van cirkel naar cirkel. Elke pijl toont **fruitkosten**: om een schijf via die pijl te bewegen, moet de speler de aangegeven vrucht(en) uit zijn persoonlijke voorraad in de algemene voorraad doen.

Fruitkosten: 1 banaan



Fruitkosten: 1 vrucht naar keuze

Er zijn enkele cirkels en tanks. Tanks bestaan uit 4 cirkels. Als een schijf via een pijl naar een tank beweegt, mag de schijf op elke lege cirkel in de tank gelegd worden. Beweegt een schijf uit een tank, dan mag dat via welke pijl dan ook die van de tank wegleidt.

Voorbeeld: Van de start-tank kan een schijf naar één van de rood gemarkeerde cirkels bewegen.



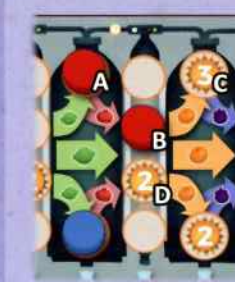
In deze stap mag de speler geen, één of beide eigen fabrieksschijven met ten hoogste 1 pijl ontwikkelen.

Om een schijf te ontwikkelen, verplaatst hij deze via **1 pijl** en betaalt hij de op die pijl aangegeven fruitkosten. Hij mag uitsluitend een pijl gebruiken die naar een lege cirkel of een cirkel met zijn andere eigen schijf leidt. Cirkels met schijven van andere kleuren zijn geblokkeerd. Verplaatst hij zijn schijf naar een tank met zijn andere schijf, dan moet hij ze op elkaar leggen. Zo niet, dan legt hij de schijf op een lege cirkel naar keuze. Elke keer dat de speler een schijf naar een lege cirkel verplaatst, krijgt hij de **punten** die hij bedekt. Hij krijgt geen punten als hij zijn schijf naar een cirkel met zijn andere schijf verplaatst.

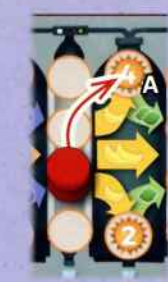


Voorbeeld: Voor 1 limoen kan de speler schijf A naar schijf B of naar cirkel C verplaatsen (waar deze 3 punten zou scoren). Schijf D kan voor 1 granaatappel naar een lege cirkel naar keuze in de volgende tank bewegen.

Vershuift de speler in zijn beurt beide schijven, dan doet hij dat één voor één in een volgorde naar keuze, zoals hierboven beschreven. **Starten beide schijven de beurt** echter op dezelfde cirkel en besluit de speler om ze via dezelfde pijl te ontwikkelen, dan betaalt hij de fruitkosten maar één keer (staan er punten op de cirkel waar ze aankomen, dan krijgt hij die zoals gebruikelijk ook maar één keer).



Voorbeeld: Als schijf B eerst voor 1 sinaasappel naar cirkel C beweegt (en daar 3 punten scoort), kan schijf A voor 1 granaatappel naar cirkel D bewegen (en daar 2 punten scoren).



Voorbeeld: Voor maar 1 banaan kan rood beide schijven naar cirkel A verplaatsen (waar ze 4 punten scoren).



De 2 eindcirkels tonen een licentiesymbool. Komt de schijf van een speler op zo'n cirkel aan, dan krijgt hij de punten en schuift hij het licentiefiche op het licentiespoor 1 veld naar beneden. Die cirkel is de rest van het spel geblokkeerd.

De flessen op de lopende band zijn uitsluitend van belang voor de "limonadekraam" (zie bladzijde 8).



Hoi, ik ben Ananas. Als je Juicy Fruit solitair wilt spelen, ben ik bereid om jouw tegenstander te zijn.

Vorbereiding

Volg stappen 1 tot en met 5 van de voorbereiding voor 2 spelers op bladzijde 3 van de spelregels. Kies voor het afhandelen van stap 6 één van de solotableaus voor mij (die staan op de achterkant van de eilandtableaus). Elk van deze tableaus biedt een andere uitdaging en hebben een verschillende moeilijkheidsgraad:

<p>Redelijk fruit Dit tableau is een goed begin, want het is redelijk eenvoudig.</p>	<p>Fit fruit Kijk, mijn biceps! Dit tableau is uitdagend.</p>	<p>Snel fruit Dit tableau is vlot en lastig.</p>	<p>Vol fruit Dit tableau hangt van mijn stemmingswisselingen af, dus als je in bent voor verrassingen (het kan erg lastig worden!).</p>
---	--	---	--

Leg het gekozen solotableau links van je. Laat genoeg ruimte over om tijdens het spel soloboten aan te kunnen leggen. Ga daarna verder met stap 6 om jouw eigen eilandtableau voor te bereiden.

Heb je stap 6 afgerond, bereid dan mijn solotableau voor door me een kleur te geven en het volgende neer te leggen:

- 1 van mijn schijven op veld 100/0 van het scorespoor
- 1 van mijn schijven op het startdokveld van het solotableau. Deze schijf noemen we de "beurtschijf".

Heb je het solotableau "Vol fruit" gekozen, leg dan de derde schijf van mijn kleur als "pleinschijf" op de startrots van de centrale rotonde. Doe de schijf anders terug in de doos. Speel je met de juicefabriek, leg dan 1 schijf van elk van de 2 ongebruikte kleuren op een lege cirkel van de starttank. Deze noemen we de "blokkeerschijven".

Ga verder met stap 7 van de voorbereiding en rust je eiland zoals gebruikelijk met 12 schepen uit. Doe de resterende 38 scheepsfiches dan in de buidel en leg deze naast het solotableau. Vanaf nu geldt bij het trekken uit de buidel uitsluitend de soloboot op de achterkant. Trek nu 1 soloboot uit de buidel en leg deze boot aan de rand van het solotableau, zoveel velden van de beurtschijf vandaan als het doknummer op de boot.

Voorbeeld: deze boot wordt 4 dokvelden van de beurtschijf vandaan aangelegd.

Spelverloop

We spelen zoals gebruikelijk een onbepaald aantal ronden. Elke ronde voeren we ieder 1 beurt uit. Jij bent de startspeler. Voer je beurt zoals gebruikelijk uit.

Voer in mijn beurt deze stappen voor me uit:

1. Verschuif de beurtschijf naar het volgende dokveld (met de klok mee).
2. Speel je met de juicefabriek, controleer dan of de beurtschijf een fles is gepasseerd. Zo ja, voer dan stap 2a (Flessen passeren) op de volgende bladzijde uit. Speel je zonder de juicefabriek, negeer deze stap dan het hele spel.
3. Controleer of er gevolgen op het dokveld staan waar de beurtschijf naartoe is geschoven. Zo ja, handel die dan nu af:

<p>Ik (Ananas) krijg dit aantal punten (hou mijn score op het scorespoor bij).</p>	<p>Verschuif de huidige soloboot 1 dokveld verder van het veld met de beurtschijf vandaan (met de klok mee).</p>	<p>Verschuif de huidige soloboot 1 dokveld dichter naar het veld met de beurtschijf toe (liggen de soloboot en de beurtschijf al op hetzelfde veld, negeer dit gevolg dan).</p>
--	--	---

Overzicht

Juicy Fruit bestaat uit een onbepaald aantal ronden. Elke ronde voert iedere speler 1 beurt uit, te beginnen bij de startspeler en daarna met de klok mee. Een speler voert in zijn beurt de volgende stappen uit:

Stap 1)	1 van zijn verzamelaarsfiches een aantal lege velden verschuiven en zoveel vruchten van die soort verzamelen (blz. 4)
OF	1 van zijn mobiele ondernemingsfiches verplaatsen en de speciale eigenschap ervan gebruiken (blz. 6)
Stap 2)	Daarna: Aan 1 van zijn schepen leveren (blz. 5)
OF	1 ondernemingsfiche claimen (blz. 5)
	of niets doen
Stap 3)	Als met de juicefabriek wordt gespeeld: Zijn fabrieksschijven elk met ten hoogste 1 pijl ontwikkelen (blz. 7)

Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

Het spel is afgelopen na de ronde waarin het licentiefiche bij de X op het licentiespoor aankomt.

Lijst van ondernemingsfiches

Stationaire ondernemingsfiches (blz. 5)

Locatiefiches:

Uitkijktoren	Museum	Observatorium
---------------------	---------------	----------------------

Vervangende fiches:

Klimpark	Duikschool	Thermaal bad
Krokodillenboerderij	Vogelopvang	Ecohotel

Kraamfiches:

Strandbeddenverhuur Scoor aan het einde van het spel 4 punten voor elk van je 4 stranden waar geen schepen meer liggen.
Catering Scoor aan het einde van het spel 4 punten voor elk mobiel ondernemingsfiche op je eiland met dit symbool:
Informatiebalie Scoor aan het einde van het spel 1 punt per stersymbool (★) op de locatiefiches op je eiland.
Limonadekraam (gebruik deze alleen als je met de juicefabriek speelt) Scoor aan het einde van het spel de punten die op de fles onder elk van je fabrieksschijven staan.

Mobiele ondernemingsfiches (blz. 6)

Ontwikkelde verzamelaarsfiches:

+1 betekent:

- Als je het fiche claimt: neem 1 van de 2 vruchten.
- Elke keer dat je het fiche verschuift: neem na de verschuiving 1 extra vrucht van 1 van de 2 soorten.

IJswagenfiches:

© 2021 Deep Print Games GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Christian Stöhr
Illustraties: Annika Heller
Ontwikkeling: Viktor Kobilke
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

4. Controleer daarna of de huidige soloboot op hetzelfde dokveld ligt als de beurtschijf.

Zo ja, voer dan stap 4a (Soloboot tellen) onderaan deze bladzijde uit.

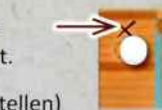
Daarna ben jij weer aan de beurt.

Het spel is afgelopen na mijn beurt:

- als er een **X** op het dokveld met de beurtschijf staat
- of
- als het licentiefiche op de **X** van het licentiespoor ligt.

Verwijder nadat het spel is afgelopen de soloboot die vóór de beurtschijf ligt (**zonder** deze te tellen)

en tel je punten zoals gebruikelijk. Heb je daarna meer punten dan ik, dan feliciteer ik je met je overwinning. Bij een gelijke stand win ik.



2a (Flessen passeren)

Als je de beurtschijf over een fles schuift waarvan de **kleur** lichtblauw is of met de huidige soloboot overeenkomt, moet je de **2 blokkeerschijven** in de juicefabriek direct via **1 pijl** naar de volgende **lege** cirkel schuiven:

- Zijn ze even ver ontwikkeld, verplaats ze dan in een volgorde naar keuze. Verplaats anders de meer ontwikkelde eerst.
- Waar mogelijk moet je ze via de **buitenste pijlen** verplaatsen, bij voorkeur via de **bovenste pijlen**.
- Verplaats je een blokkeerschijf naar een tank, leg deze dan op de cirkel met punten in die tank (als er één is en die leeg is).
- Blokkeerschijven geven **nooit** punten en veroorzaken ook geen verschuiving van het licentiefiche. Ze blokkeren uitsluitend de velden waar ze zich bevinden.

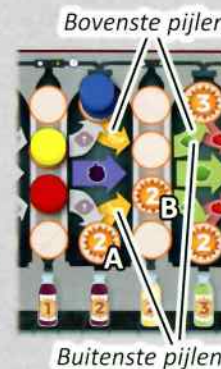
Voorbeeld:

Je verschuift de beurtschijf naar het volgende dokveld en passeert een groene fles.



Omdat de huidige soloboot ook groen is, moet je de gele en rode blokkeerschijven elk via **1 pijl** verplaatsen:

- Eén ervan naar veld A (omdat je indien mogelijk een buitenste pijl moet gebruiken, maar de bovenste (voorkeurspijl) is geblokkeerd)
- en de andere naar veld B (omdat de 2 bereikbare enkele cirkels nu zijn geblokkeerd en dit de cirkel van de tank is die punten toont).



4a (Soloboot tellen)

Ligt de beurtschijf op hetzelfde veld als de huidige soloboot, dan krijg ik (Ananas) de op de boot aangegeven **punten**. Is het een **oranje** boot, dan moet je ook de extra functie ervan uitvoeren:



Schuif het **licentiefiche** op het licentiespoor **1 veld naar beneden**. Verwijder dan **1 ondernemingsfiche** van het ondernemingentableau. Trek daartoe een tijdelijke soloboot uit de buidel, bekijk het **wachtnummer** op de boeg ervan en verwijder het ondernemingsfiche van het wachtveld met dat nummer in de rechterbovenhoek. Is dat veld leeg, kijk dan naar de pijl onder het wachtnummer op de boot en tel vanaf het betreffende veld verder (➤) of terug (➤), en verwijder het eerste fiche dat je tegenkomt (zijn er geen fiches in die richting, ga dan de andere kant op).

Doe daarna zowel het ondernemingsfiche als de tijdelijke soloboot in de doos en **negeer** wat er op staat.

Voorbeeld: de tijdelijke soloboot toont wachtnummer 9. Daardoor gaat het "Museum" op wachtveld 9 naar de doos. Zou veld 9 leeg geweest zijn, dan zou in plaats daarvan de ijswagen op veld 10 zijn verwijderd (enzovoort).

Wachtnummer

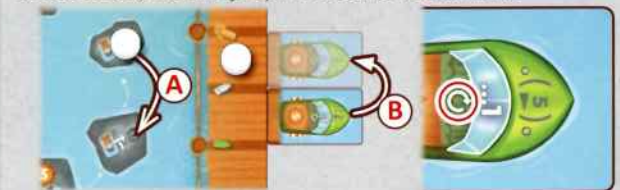


Verwijder de getelde soloboot daarna van het dokveld en doe die in de doos. Trek dan een nieuwe soloboot en leg deze zoveel velden van de beurtschijf vandaan (met de klok mee) als het **doknummer** erop (ook al is dat na een veld met een X of als het spel bijna voorbij is).

Let op: speel je met het solotableau "Vol fruit", doe dan het volgende direct **nadat** je de nieuwe soloboot hebt gelegd: bekijk de pijl in het midden van de boot (➤/➤) en schuif de **pleinschijf** naar de volgende rots in die richting. Voer dan eventuele gevolgen op die rots uit (zie de blauwe kaders op deze en de vorige bladzijde). Beweegt de soloboot zo weer naar het veld met de beurtschijf, dan tel je die soloboot ook direct.

Opmerking: bij het leggen van de eerste soloboot aan het begin van het spel wordt de pleinschijf **niet** verschoven.

Voorbeeld: je speelt met het solotableau "Vol fruit". Na het tellen en verwijderen van een soloboot trek je een nieuwe soloboot met doknummer 1, dus je legt deze 1 dokveld voor de beurtschijf. Je schuift de pleinschijf dan met de klok mee naar de volgende rots **A** (vanwege de pijl op de soloboot). Je voert de functie van die rots uit, die zegt dat je de boot 1 veld dichterbij de beurtschijf moet schuiven **B**. De soloboot ligt nu weer op hetzelfde veld als de beurtschijf, dus je telt en verwijdert deze soloboot ook, waarna je opnieuw een soloboot trekt.



Word je beter in het spel en wil je een zwaardere uitdaging? Nou, wat dacht je ervan om me een voorsprong van 10 punten te geven? En elke keer dat je wint mijn voorsprong met 5 te verhogen? Gaat het je lukken? Veel succes dan!