

Nederlands

# Applejack

1-4  
8+  
30 min

Uwe Rosenberg / Lukas Siegmon



The GAME BUILDERS



Er zijn duizenden verschillende soorten appels in de wereld. In dit spel kweek en oogst je zeven soorten. Voor je zie je een boomgaard waar je appelbomen gaat planten waaraan verschillende hoeveelheden appels groeien. Het doel is om zo veel mogelijk appels van dezelfde soort te kweken en te oogsten en hiermee punten te scoren tijdens de oogst. Tegelijkertijd moet je ook op bijenkorven inzetten, want zonder bijen is er geen honing, en zonder honing zijn er geen appels. Wie is het beste in het combineren van deze twee taken tijdens het plaatsen van de tegels?

## Met dank aan iedereen die Applejack heeft getest

Voor ons bekend zijn: *Birgit Acker, David Bendfeld, Erica Caraça, Israel Cendrero, Michael Fuchs, Gerrit Gericke, Alva Hanson, Leif Hanson, Raimundo Henriques, Stefan Kalveram, Mike Keller, Jannick Kescenti, Julian Kescenti, Roman Kescenti, Carsten Lassmann, Martina Lassmann, Citie Lo, Raquel Raimundo, Björn Reinartz, Felix Potthast, Sheila Santos, Elke Schwarz, Christian Seidel, Karthik Setty, Lukas Siegmon, Julian Steindorfer, Christian Törner, Marco Vicente Suzan Vissering en Eerko Vissering.*

## Speciale dank voor hun steun voor:

*Carsten Burak, Michael Bonet, Volker Nattermann, Dirk Schröder en Karina Weening.*

# Spelmateriaal

## 100 Boomtegels

Achterkant (weiden)

Voorkant (Bomen)



7 Appeltegels (alleen nodig voor de variant »Appeltegels«)



## 148 Honingfiches

(108 druppels, 28 honingraten, 12 honingpotten) 1 Dobbelsteen (de Applejack)



## 2 dubbelzijdige oogstborden

(één bord voor het spel met 2 en 3 spelers, en één voor het spel met 4 spelers en de solovariant)



1 Regelboek

1 Scoreblok

## Doel van het spel

De speler met de meeste honing wint het spel. Je verzamelt honing door boomtegels in je boomgaard te plaatsen en door reguliere appeloogsten. Na 19 beurten heeft iedere speler een

volle boomgaard, waarna de eindtelling volgt.



# Spel voorbereiding

Eerst leggen we het spel voor 2 tot 4 spelers uit. De regels voor het solovariant zijn te vinden op pagina 10.

## Boomgaarden

Iedere speler neemt een boomgaard. Leg deze met de A-kant naar boven voor je neer. Leg overgebleven boomgaarden terug in de doos. De bijenkorven in de hoeken van de A-kant hebben dezelfde waarden op alle boomgaarden. De B-kant is alleen nodig voor de variant »Individuele boomgaarden«.



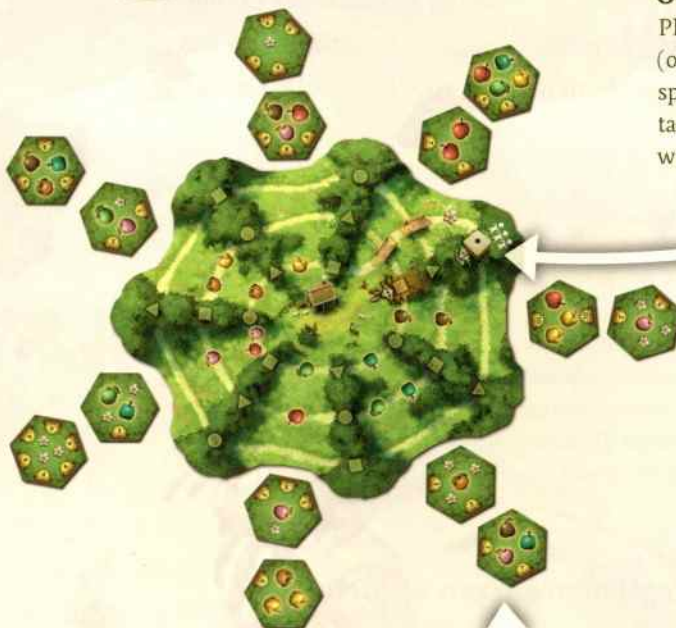
## Honing

Leg de honingfiches ongesorteerd naast het oogstbord.






## Oogstbord en dobbelsteen

Plaats het oogstbord (overeenkomend met het aantal spelers) in het midden van de tafel. Plaats de dobbelsteen (met waarde 1) op het startveld:



## Starthoning

De startspeler is degene die laatst een appel heeft opgeraapt. Daarna ontvangt iedere speler met de klok mee het volgende aantal honing:

			
Speler 1	16	16	16
Speler 2	20	19	18
Speler 3	-	22	20
Speler 4	-	-	22



## Boomtegels

Schud de boomtegels en leg ze met de weidekant naar boven binnen het bereik van alle spelers. Dit is de algemene voorraad. Leg vervolgens 2 tegels in elke van de zeven uitsparingen van het oogstbord en draai ze open (boomkant).



# Spelverloop

De spelers zijn met de klok mee aan de beurt. De spelersvolgorde verandert niet tijdens het spel. Je kunt zien of je aan de beurt bent door te kijken naar het veld waar de dobbelsteen ligt.

## Jouw beurt

In je beurt voer je onderstaande **5 stappen** in de opgegeven volgorde uit:

### 1. Kies een boomtegel of neem een gedekte

Kijk naar het veld met de dobbelsteen. Je kiest **1 boomtegel** uit één van de twee uitsparingen naast dit veld. Je mag er ook voor kiezen om een gedekte tegel uit de voorraad te nemen. Je moet een tegel nemen en mag deze stap niet overslaan.

**Let op:** In het begin van het spel is het nog duidelijk tussen welke twee uitsparingen de dobbelsteen ligt. Naarmate het spel vordert, verplaatst de dobbelsteen zich steeds meer naar het midden van het oogstbord. Volg de boomlijnen naar de rand van het bord om een boomtegel uit de juiste uitsparing te kiezen. De bomen zijn afgebeeld in een rechte lijn, ook al zijn ze niet verbonden met lijnen.



Je mag kiezen uit alle tegels die in de twee uitsparingen liggen naast de dobbelsteen. Je kan er ook voor kiezen om een gedekte tegel uit de voorraad te nemen.

### 2. Betaal voor de boomtegel of neem een weidetegel.

Om de boomtegel te mogen plaatsen in stap 3, moet je de prijs in honing nu betalen. Je vindt de kostprijs in de bijenkorven op de tegel. Op veel tegels staat de prijs meerdere keren weergegeven, maar je moet altijd maar één keer betalen. Als je niet wilt of kunt betalen, neem je een weidetegel uit de voorraad. Je ontvangt dan onmiddellijk 2 honing, maar moet de tegel in stap 3 met de weidekant naar boven plaatsen.



De kostprijs van een boomtegel wordt aangegeven door het getal in de bijenkorven (5). Het maakt niet uit hoe vaak dat getal op de tegel staat.



Wanneer je een weidetegel neemt, ontvang je onmiddellijk 2 honing. De tegel levert hierna echter niets meer op.



### 3. Plaats de boomtegel

Plaats de gekozen boomtegel op een veld naar keuze in je boomgaard. Boomtegels hoeven niet aangrenzend aan bestaande tegels geplaatst te worden, en mogen naar wens gedraaid worden.

### 4. Verzamel de honing

Kijk naar de randen van de nieuw geplaatste tegel. Heb je twee bijenkorven verbonden met elkaar? Dan ontvang je onmiddellijk de laagste waarde in honing. Heb je meerdere bijenkorven verbonden met elkaar? Dan ontvang je de **laagste** waarde van **elke** verbinding. Hebben beide bijenkorven dezelfde waarde, dan ontvang je die waarde. als je twee bijenkorven met een 5 verbindt, ontvang je 5 honing).

In de hoeken van je boomgaard staan ook bijenkorven met getallen. Deze kunnen net als boomtegels gebruikt worden om verbindingen te maken.

### 5. Verplaats de Applejack

Zet de dobbelsteen één veld vooruit op het oogstbord. Hou daarmee rekening met het volgende:

**Oogsten:** Onderbreek het spel kort wanneer de dobbelsteen één of twee appels passeert. Iedere speler ontvangt vervolgens honing voor appels van bepaalde soorten (zie »De oogsten«).

**Aanvullen:** Als een speler na het verplaatsen van de dobbelsteen **slechts 1 boomtegel** uit de 2 aangrenzende uitsparingen kan kiezen, leg je eerst **1 nieuwe boomtegel** in **elk** van de 7 uitsparingen; Begin bij de uitsparing die met de klok mee na de dobbelsteen komt en ga zo verder. Er is geen limiet aan het aantal boomtegels dat in een uitsparing ligt.

**Nieuwe cyclus:** Wanneer de dobbelsteen aan het einde van een beurt helemaal in het midden van het oogstbord ligt, leg je die terug op het startveld over de brug. Voer een bloesemwaardering uit (zie »de bloesemwaardering«). Het bloesemsymbool op het oogstbord helpt je hieraan te herinneren. Verhoog vervolgens de waarde van de dobbelsteen met +1.



*Je mag de boomtegel op ieder vrij veld in je boomgaard leggen. Boomtegels hoeven niet aangrenzend aan elkaar gelegd te worden.*



*Iedere keer dat je twee bijenkorven met elkaar verbindt bij het plaatsen van een boomtegel ontvang je de **lagere waarde** van de twee korven in honing. In het voorbeeld links ontvang je  $4+5=9$  honing.*

$$4 + 5 = +9$$

*De dobbelsteen passeert eerst de lichtgroene en dan de rode appel. Dat betekent dat je eerst de lichtgroene soort oogst (zie p6), en daarna ook de rode soort.*



*Wanneer de dobbelsteen op het middelste veld van het oogstbord terechtkomt, leg je die terug op het startveld over de brug. Hierna volgt een **bloesemwaardering** en verhoog je de waarde van de dobbelsteen met één.*

*Wanneer de dobbelsteen op het  veld belandt, ligt er maar één boomtegel in de 2 aangrenzende uitsparingen. Leg een nieuwe boomtegel in iedere uitsparing, te beginnen met de uitsparing die met de klok mee na de dobbelsteen komt. Alle tegels moeten open (boomkant) geplaatst worden.*



# Oogsten

Iedere keer dat de dobbelsteen één of twee appels passeert op het oogtbord, ontvangen alle spelers honing. De kleur van de appel geeft aan welke soort rijp is om te oogsten. Wanneer er twee kleuren zichtbaar zijn, worden beide soorten afzonderlijk na elkaar geoogst.

## Zo bepaal je de opbrengst van elke soort:

Kijk naar de boomtegels in jouw boomgaard waar appels van de geoogste soort op staan. Als deze tegels verbonden zijn, vormen ze een gebied. Een gebied kan uit één tegel bestaan. In elk gebied tel je het aantal appels van de geoogste soort op. Trek het aantal ogen van de dobbelsteen hiervan af. Wanneer je boven nul eindigt, ontvang je onmiddellijk het resultaat in honing. Wanneer je op of onder nul eindigt, gebeurt er niets: je krijgt geen strafpunten!



$$3 \text{ rode appels} - \text{dobbelschijf} = +1$$

De dobbelsteen zit in zijn tweede cyclus: Je gaat de rode appels oogsten. De 3 rode appels liggen op aangrenzende boomtegels en vormen één gebied. Je telt dus 3 rode appels, en trekt hier het aantal ogen op de dobbelsteen van af (2). Je ontvangt 1 honing voor deze soort.



De dobbelsteen passeert eerst de lichtgroene appel, en daarna de rode appel. Eerst oogst je de lichtgroene soort (zie p. 6), daarna oogst je de rode soort.

Je oogst de lichtgroene appels. Je hebt twee gebieden van aangrenzende tegels waarop appels van deze soort staan. Je telt 2 lichtgroene appels in het bovenste gebied, en 3 in het onderste gebied. Van ieder veld trek je het aantal ogen op de dobbelsteen (1) af. Je ontvangt dus 1 honing voor het bovenste gebied en 2 honing voor het onderste gebied. In totaal ontvang je dus 3 honing voor deze soort.



$$2 \text{ lichtgroene appels} - \text{dobbelschijf} = +1$$

$$3 \text{ lichtgroene appels} - \text{dobbelschijf} = +2$$

$$= +3$$

Stond er een lichtgroene appel op deze tegel, dan had je 6 appels in één gebied kunnen oogsten. Na aftrek van het aantal ogen op de dobbelsteen zou je 5 honing ontvangen hebben.



# De Bloesemaardering

Tijdens het spel zal de dobbelsteen twee keer terugkeren naar het startveld over de brug. Telkens wanneer dit gebeurt, worden de bloesems gewaardeerd: één keer na de eerste cyclus, en twee keer na de tweede cyclus (overeenkomstig met het aantal ogen op de dobbelsteen). Dit betekent dat iedere speler evenveel honing ontvangt als dat je bloesems op de boomtegels hebt. Het **maakt daarbij niet uit** of de tegels met bloesems aan elkaar grenzen. **Verder trek je het aantal ogen op de dobbelsteen ook niet van het totaal af.**

Af en toe zul je tijdens de eerste cyclus van de dobbelsteen niet in staat zijn om de boomtegel te kopen die je eigenlijk wilt hebben. In zo'n situatie zul je moeten kiezen welke richting de ontwikkeling van je boomgaard zal nemen. Na de eerste waardering van de bloesems is dit niet zo'n probleem meer. Je zult steeds makkelijker de boomtegels kunnen kopen die je wil. Later in het spel beschik je over voldoende honing om op de ingeslagen weg verder te gaan.



*De dobbelsteen verplaatst zich over de brug naar het startveld en passeert hierbij het bloesemsymbool. Je waardeert het aantal bloesems. Dit doe je twee keer, omdat de dobbelsteen twee ogen heeft.*

*Na het waarderen van de bloesems verhoog je de waarde van de dobbelsteen met 1 stip.*



$$3 \text{ 🌸} + 1 \text{ 🌸} = +4$$
$$2 \times +4 = +8$$

Tel alle bloesems ( $3+1=4$ ), ook al zijn de tegels niet verbonden met elkaar. Trek het aantal ogen op de dobbelsteen daar niet van af. Je ontvangt 4 honing. Als je de bloesemwaardering zoals in bovenstaand voorbeeld twee keer uitvoert, ontvang je twee keer 4 honing: 8 honing in totaal.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer de boomgaarden van alle spelers volledig aangeplant zijn. De dobbelsteen heeft drie ogen en is op het veld met de herfstbladeren beland (het einde van het spel-veld).

Voer nu de eindtelling uit zoals aangegeven in het voorbeeld op de volgende bladzijde. Gebruik het scoreblok als hulpmiddel. De speler met de meeste honing wint. Bij een gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



*Wanneer de dobbelsteen drie ogen aangeeft en het einde van het spel-veld terechtkomt, voert de laatste speler zijn laatste beurt uit. Hierna is het spel afgelopen.*

*Het speciale symbool voor het einde van het spel-veld herinnert je eraan dat het spel is afgelopen wanneer de dobbelsteen hier voor de derde keer komt. Verder heeft dit symbool geen betekenis.*



# De Eindtelling




1. Tijdens de laatste oogst wordt iedere soort opnieuw geoogst van bruin naar geel. Je trekt het aantal ogen op de dobbelsteen ervan af (-3).

5		-		=	 +2
5		-		=	 +2
1		-		=	Geen waarde
6		-		=	 +3
11		-		=	 +8
6		-		=	 +3
1		-		=	Geen waarde

 +18  
 × 2  
 +36

2. Verdubbel de opbrengst van de laatste oogst. In het voorbeeld is de opbrengst 18 honing. Dit wordt verdubbeld tot 36 honing voor de eindtelling.

3. **Bonus voor verschillende soorten.** Tijdens de laatste oogst ontvang je 4/11/21/35 extra honing als je 4/5/6/7 verschillende winstgevende appelsoort hebt (soorten waar je minstens 1 honing voor hebt ontvangen). In het voorbeeld zijn alle soorten behalve lichtgroen en geel winstgevend (minstens 1 honing voor ontvangen). Je ontvangt dus 11 honing als bonus voor de 5 verschillende soorten.

$$4/5/6/7 \text{  } = \text{ +4 /  +11 /  +21 /  +35}$$

**Let op:**

Je moet **minstens 4 aangrenzende appels** van een bepaalde soort hebben om honing te ontvangen tijdens de laatste oogst en in aanmerking te komen voor de soortenbonus!



4. **Laatste bloesemwaardering.**

Voor elke bloesem in je boomgaard ontvang je 1 honing. In dit voorbeeld ontvang je 12 honing.

$$12 \text{  } = \text{ +12}$$

5. **Honing in je voorraad.** Tel nu de honing in je persoonlijke voorraad bij je score op om jouw eindresultaat te bepalen.

$$\text{20} + \text{20} + \text{1} + \text{1} + \text{5} + \text{5} + \text{5} + \text{5} = \text{ +62}$$

$$\text{+36} + \text{+11} + \text{+12} + \text{+62}$$

 121



# Optionele Regels

## Unieke boomgaarden

Speel met de achterzijde (B-kant) van de boomgaarden. Deze zijn allemaal verschillend van elkaar. In plaats van enkel bijenkorven, vind je ook appels in de hoeken. Deze kun je verbinden met aangrenzende boomtegels en tellen mee als appel voor de kleur in kwestie tijdens oogsten.

## Appeltegels

Je kunt de 7 appeltegels (willekeurig of niet) gebruiken om de eerste 7 appels op het pad van het oogstbord af te dekken (zie voorbeeld). Zo kun je de volgorde van de eerste zeven oogsten veranderen.

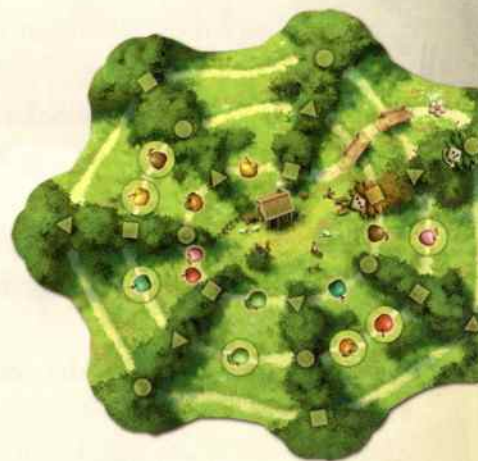
## Extra boomtegel

In de rechterhoek van je boomgaard zie je het huis van Applejack. Aan het begin van het spel leg je 1 extra boomtegel uit de voorraad naast deze locatie met de boomkant naar boven, boomkant naar boven. Tijdens je beurt mag je deze boomtegel nemen in plaats van een tegel uit de uitsparingen of uit de voorraad. Betaal de kostprijs zoals gebruikelijk (of draai de tegel naar de widedekant) en plaats de tegel in je boomgaard. Hierna neem je onmiddellijk een tegel uit een uitsparing naast de dobbelsteen of uit de voorraad. Plaats deze naast het huis van Applejack. Op deze manier kun je een boomtegel waarvoor je nu niet kunt of wilt betalen, bewaren voor een latere beurt.

*De oranje appel in de hoek van de boomgaard kan ook geoogst worden. In dit voorbeeld tel je 4 oranje appels tijdens een oogst.*



*Met de appeltegels verander je de volgorde van de eerste 7 oogsten op het pad: In dit voorbeeld begin je met het oogsten van de roze appels in plaats van de bruine.*



*Aan het begin van het spel plaats je hier een extra tegel (naast het huis van Applejack).*




*Wanneer je aan de beurt bent, kun je ervoor kiezen om deze tegel te plaatsen en te vervangen door een tegel uit een uitsparing of de voorraad.*





# Regels voor het solovariant

Voor de solovariant heb je het -oogtbord nodig. Dit oogstbord ziet er in het midden helemaal anders uit. Je begint met 14 honing. Leg (voor nu) in elk van de 7 uitsparingen 1 boomtegel (in plaats van de gebruikelijke 2). Leg ook één boomtegel op één van de drie voorgedrukte boomvelden in het midden van het oogstbord.

**Je speelt het spel zoals gebruikelijk, met volgende aanpassingen:** Wanneer je de dobbelsteen naar het midden van het oogstbord verplaatst, ontvang je onmiddellijk de hoeveelheid honing zoals aangegeven door de zichtbare honingsymbolen op de bomen. Je mag nu één van de boomtegels pakken die in het midden van het oogstbord liggen. Lig er maar één tegel, vul je onmiddellijk (en alleen maar) het midden van het oogstbord aan tot er **in totaal 2 boomtegels** liggen. Als je de uitsparingen aanvult volgens de normale regels, plaats je ook een boomtegel in het midden van het oogstbord. Hier mogen echter nooit meer dan 3 boomtegels liggen.

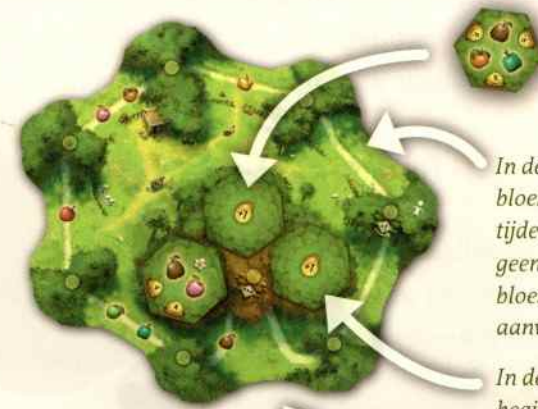
**De bloesems worden niet gewaardeerd tijdens dit spel.** Het spel loopt af zoals in het reguliere spel met meerdere spelers: de dobbelsteen heeft een waarde van 3 en is op het einde van het spelveld beland (het veld in het midden van het oogstbord). Je boomgaard is volledig aangeplant.

**Voer de eindtelling uit zoals in het reguliere spel,** inclusief een bloesemwaardering.

**Je doel is om 65 honing te verzamelen.** (Als het je lukt om 80 honing te verzamelen, heb je een uitstekende score behaald. Je ontvangt minder honing dan in een spel met 2-4 spelers, omdat je minder oogsten en bloesemwaarderingen hebt.)

Je kunt gebruikmaken van de optionele regels («Unieke boomgaarden», » Appeltegels« en » Extra boomtegels«) in de solovariant.

*Wanneer 2 van de 3 boomvelden leeg zijn op het moment dat je het middelste veld bereikt, ontvang je onmiddellijk 2 honing (de waarde van de zichtbare honingsymbolen). Vul hierna het bord aan met exact 1 boomtegel.*



*In de solovariant mag je tijdens beurt 2 en 4 een tegel uit deze uitsparing kiezen.*

*In de solovariant worden de bloesems niet gewaardeerd tijdens het spel. Daarom is er geen brug en geen bloesemsymbool op het oogstbord aanwezig.*

*In de campagne plaats je aan het begin van het spel de bewaarde boomtegels op de boomvelden in plaats van de normaal geplaatste boomtegel.*

## Campagne

Je speelt de campagne in 4 opeenvolgende spellen. Na het eerste spel mag je één van de boomtegels die je in je boomgaard hebt gespeeld, bewaren voor het volgende spel. Na het tweede spel mag je twee van deze boomtegels bewaren en na het derde spel mag je drie boomtegels bewaren voor het vierde spel. Deze boomtegels hoeven niet ieder spel hetzelfde te zijn. Dit betekent dat je de tegel die je na het eerste spel koos niet opnieuw hoeft te kiezen na het tweede spel (dit mogen andere tegels zijn).

Wanneer je aan een volgend spel in een campagne begint, plaats je jouw bewaarde boomtegels op de boomvelden in het midden van het oogstbord (in plaats van een willekeurige uit de voorraad). Aan het begin van het vierde spel zal er op elk boomveld een eigen gekozen boomtegel liggen. Je kan ze enkel allemaal in je boomgaard plaatsen indien je telkens een van deze boomtegels kiest wanneer de dobbelsteen op het veld in het midden van het bord terechtkomt (de derde tegel in je allerlaatste beurt).



# Een beknopte geschiedenis van de appel

De appel zoals wij die kennen, groeit en bloeit in een boomgaard. Hij behoort tot de grote familie van de rozenplanten en is daardoor niet alleen familie van de rozen, maar ook van de aardbeien, kersen, pruimen, amandelen en peren. (hoewel appels niet graag met peren vergeleken worden).

De appel heeft zijn oorsprong in Azië en stamt af van de Aziatische wilde appel. In het gebied dat tegenwoordig bekendstaat als Kazachstan hebben mensen een paar duizend jaar geleden voor het eerst appels gekweekt en geoogst. Sterker nog, de Kazachse stad Almaty bevat het Kazachse woord voor appel »Alma«. Het is pas in de tijd van de Romeinen dat de appelboom en het telen van fruit in West Europa ingang vonden.

De Romeinen noemden de appel in het Latijn trouwens »malus« ,wat »slecht« of »slecht fruit« betekent. Dit kan verband houden met de slechte reputatie die de appel had in sommige verhalen. Zo zou de Griekse godin Eris een gouden appel tussen de godinnen Hera, Athena en Aphrodite hebben gegooid, met de woorden »voor de mooiste«. (vandaar de term 'twistappel').

De jonge prins Paris moest de daaropvolgende ruzie tussen de drie godinnen oplossen. Hij koos de godin van de liefde, Aphrodite, en werd daarna door haar geholpen om Helena te kidnappen. Helena was ook heel mooi, maar ze was de vrouw en oogappel van een andere man. Dit zou de aanleiding zijn voor de Trojaanse Oorlog. De bijbel heeft ook (vermoedelijk) de appel in een negatief daglicht geplaatst, want Adam en Eva hebben van de verboden vrucht van de boom van de kennis gegeten. Laten we even negeren dat de bijbel slechts spreekt over een »vrucht«. Wie gelooft er nu niet dat een lekkere appel het waard is om uit het paradijs gegooid te worden?

Over de eeuwen heen werd de appel intensief gekruist, en vandaag zijn er duizenden soorten appels, van de Alkmene tot de Zoete Ermgaard. Zo heb je zogenaamde familieboomen, waarbij

verschillende appelsoorten op de takken van één en dezelfde boom groeien. Er zijn zelfs verhalen over een boom in de Duitse deelstaat Schleswig-Holstein waar meer dan 100 verschillende soorten appels aan groeien! Deze verscheidenheid heeft het echter overal in de wereld zwaar de verduren, en dreigt te verdwijnen.

Vandaag de dag worden er pogingen gedaan om deze enorme variatie aan appelsoorten in stand te houden. Daarbij zet men onder andere in op de creatie van boomgaarden in weiden, Fruitbomen mogen er vrij groeien. Variatie is hier expliciet gewenst, bij voorkeur met een regionale inslag. Het weiland speelt een essentiële rol. Kruiden en gras groeien hier goed, en het is een thuis voor heel wat dieren, in het bijzonder de bijen die de bomen bevruchten. Over dieren gesproken: boomgaarden worden niet alleen gebruikt om hooi aan te maken, maar ook voor de veehouderij. Schapen zijn blijkbaar het meest geschikt, want die zijn stiller dan koeien of paarden (waardoor de bodem minder belast wordt), maar wel luid genoeg om woelmuizen weg te jagen. Daarnaast is hun mest zijn gewicht in goud waard. Deze natuurlijke vorm van bemesting trekt insecten aan, die op hun beurt weer vogels aantrekken, die dan weer bepaalde soorten ongedierte opeten...

**Maar wie is nu Applejack?** Het antwoord vind je in de Verenigde Staten. De kolonisten maakten destijds een appelbrandewijn die enige tijd erg populair was. Hiervoor lieten zij vers gefermenteerde cider buiten in de kou staan tijdens de winter. Het water bevroor tot ijs en werd eraf geschept. Zo bleef er een drank met een sterk verhoogd alcoholpercentage over. Omdat dit proces de naam » jacking « kreeg, moest er ook een bijpassende naam bedacht worden voor het brouwsel. Maar onze Applejack, die je op de cover kan zien, geniet eerder op een niet-alcoholische manier van appels. En dat past bij het gezegde: »An apple a day keeps the doctor away«.



# Beurtoverzicht

## 1. Kies een boomtegel



Je hebt de keuze uit alle tegels in de twee uitsparingen naast het veld met de dobbelsteen. Of je kan een gedeekte tegel uit de voorraad nemen.

## 2. Betaal voor de boomtegel of neem een weidetegel.



De kostprijs van een boomtegel is gelijk aan het getal dat in de bijenkorven staat (5), ongeacht hoe vaak dat getal er op staat.



Wanneer je een weidetegel neemt, ontvang je onmiddellijk 2 honing. De tegel levert hierna echter niets meer op.

## 3. Plaats de boomtegel



Je mag de boomtegel op een vrij veld naar keuze in je boomgaard plaatsen. Het is niet verplicht om een tegel naast eerder geplaatste tegels te leggen.

## 4. Ontvang honing



Wanneer je bij het plaatsen van een boomtegel twee bijenkorven met elkaar verbindt, ontvang je de **lagere** waarde van de twee bijenkorven in honing.

$$4 + 5 = +9$$

## 5. Verplaats de Applejack



Verplaats de dobbelsteen langs het pad. Wanneer de dobbelsteen de lichtgroene en daarna de rode appel passeert, oogst je eerst de lichtgroene appelsoort, gevolgd door de rode appelsoort.

Wanneer de dobbelsteen het -veld terechtkomt en er nog maar 1 boomtegel in de twee aangrenzende uitsparingen ligt, leg je onmiddellijk één nieuwe tegel in alle uitsparingen, te beginnen met de uitsparing die met de klok mee na de dobbelsteen komt.

