Ein Spiel von Christian Stöhr

Juicy Fruits



für 1 bis 4 Personen, ab 8 Jahren

SPIELANLEITUNG

DEEP PRINT GAMES

Spielmaterial

4 Inselpläne
1 pro Person

Vorderseite:



Rückseite: 4 unterschiedliche Solopläne (werden nur im Solospiel verwendet, *siehe Beiblatt*)



1 Gewerbeplan



1 Wertungsplan

Vorderseite:
Normale Seite



Rückseite:
Saftige Seite
(mit Saftfabrik)



100 Früchte

20 x  *Banane*

20 x  *Limette*

20 x  *Granatapfel*

20 x  *Orange*

20 x  *Mangostan*

24 Gewerbeplättchen

Vorderseite:



...

Rückseite:



6 große Ortsplättchen



20 Ernteplättchen
4 Sets á 5 Plättchen

Vorderseite:



Rückseite:



50 Schiffsplättchen

Vorderseite:
Schiffe



...

Rückseite:
Soloboote

25 x orange



25 x grün



Die Werte auf den Solobooten sind nur für das Solospiel von Bedeutung.

13 Eiscreme-Marker

3 x 

3 x 

2 x 

2 x 

3 x 

4 Milkshake-Marker



12 Scheiben

3 x 

3 x 

3 x 

3 x 

4 Postkarten

Vorderseite:



Rückseite:



1 Gewerbeschein-Tracker



2 Stoffbeutel



Ziel des Spiels



Glückwunsch zu deinem eigenen kleinen Inselparadies, wo du die schmackhaftesten Früchte züchtest. Dein Ziel ist es, mehr Punkte als die anderen zu machen, indem du Schiffe mit Obst belieferst und touristische Gewerbe auf deiner Insel ansiedelst.
Clevere Planung und gutes Timing sind wichtig, da das Beliefern von Schiffen zwar wertvollen Platz schafft, du den anderen aber auch nicht die besten Gewerbe überlassen willst. Und je früher das Ringen um die Gewerbe los geht, desto schneller könnte auch das Spiel zu Ende sein. Schaffst du es, deine Pläne umzusetzen, bevor es zu spät ist?

Spielvorbereitung

*Im Folgenden findet ihr den Grundaufbau für 2 bis 4 Personen. Die Regeln des **Solospiels** sind auf dem Beiblatt zu finden.*

1 Legt den **Wertungsplan** (mit der normalen Seite nach oben) und den **Gewerbeplan** nebeneinander in die Tischmitte.

Für die ersten Partien empfehlen wir diesen Grundaufbau ohne Saftfabrik.
Für das Spiel mit der Saftfabrik siehe Abschnitt „Saftfabrik" auf Seite 7.



2 Bildet einen *allgemeinen Vorrat* für die **Früchte** dort, wo ihr ihn alle gut erreichen könnt.
Legt die 6 **großen Ortsplättchen** neben dem Gewerbeplan aus.

3 Mischt die 24 **Gewerbeplättchen** verdeckt. Bestückt dann zufällig die folgenden *Wartefelder* des Gewerbeplans mit je einem offenen Plättchen:

Im Spiel zu zweit: Legt je ein Plättchen auf die 2 linken Wartefelder jeder Reihe (10 Gewerbeplättchen insgesamt).

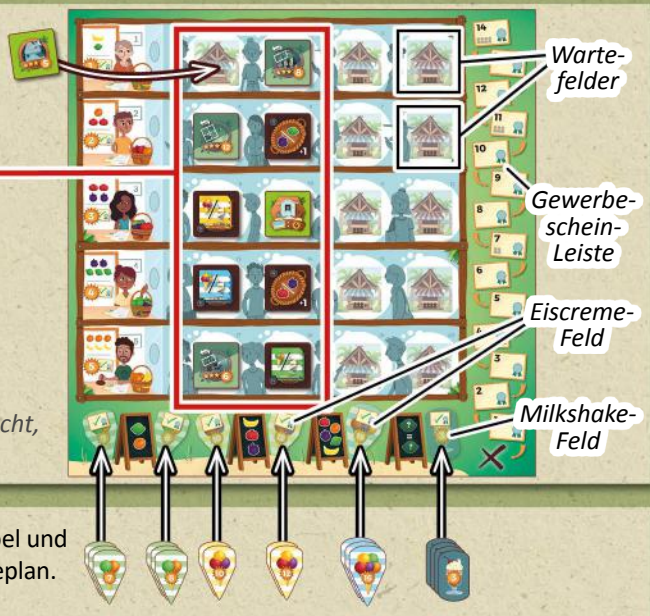
Im Spiel zu dritt: Legt je ein Plättchen auf die 3 linken Wartefelder jeder Reihe (15 Gewerbeplättchen insgesamt).

Im Spiel zu viert: Legt je ein Plättchen auf jedes Wartefeld (20 Gewerbeplättchen insgesamt).

Legt die übrigen Gewerbeplättchen in die Schachtel zurück.



Der „Limonadenstand" kann nur in Spielen mit der Saftfabrik verwendet werden. Falls er bei Spielen ohne Saftfabrik auftaucht, ersetzt ihn einfach durch ein anderes zufälliges Plättchen.



4 Sortiert die 13 **Eiscreme-Marker** nach ihren Punktwerten in 5 kleine Stapel und legt jeden davon auf das entsprechende *Eiscreme-Feld* auf dem Gewerbeplan. Legt die 4 **Milkshake-Marker** als Stapel auf das *Milkshake-Feld*.

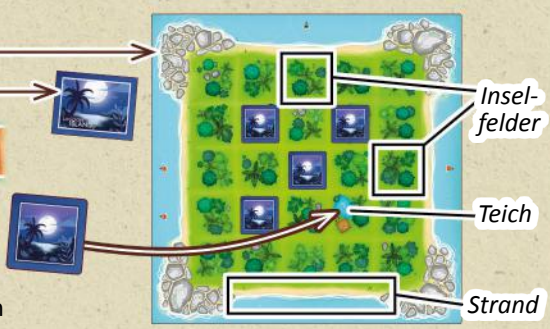
5 Je nachdem, zu wievielt ihr spielt, platziert den **Gewerbeschein-Tracker** auf das entsprechend markierte Feld der *Gewerbeschein-Leiste*:



6 ***Jede Person:***

- Nimm einen **Inselplan** und lege ihn vor dir ab (in beliebiger Ausrichtung).
- Wähle eine **Postkarte** und lege sie offen neben deine Insel.
- Nimm 1 **Scheibe** in der Farbe deiner Postkarte und lege sie auf Feld 100/0 der Wertungsleiste.
- Nimm die 5 **Ernteplättchen**, deren Rückseiten deiner Postkarte entsprechen, und mische sie. Lege dann je eines verdeckt auf jedes deiner *Inselfelder*, die einen *Teich* zeigen. Decke die Ernteplättchen im Anschluss auf.





Überschüssige Inselpläne, Ernteplättchen, Scheiben und Postkarten kommen in die Schachtel zurück.

7 Füllt die 25 **Schiffsplättchen**, die auf der Rückseite orangefarbene Boote zeigen, in einen der **Stoffbeutel** und die 25 Schiffsplättchen, die auf der Rückseite grüne Boote zeigen, in den anderen.



Jede Person: Nimm einen der Beutel. Ziehe ein Schiffsplättchen und lege es offen an die *schwarz-gestreifte Boje* deiner Insel an (A) (so dass das Schiff am Strand liegt und das angrenzende Inselfeld abgedeckt ist). Ziehe und platziere dann im Uhrzeigersinn (ausgehend von der schwarz-gestreiften Boje) je ein weiteres Plättchen offen an jeder der 5 anderen Bojen (B bis F).
Nimm danach den anderen Beutel. Ziehe und lege im Uhrzeigersinn (wieder ausgehend von der schwarz-gestreiften Boje) je ein weiteres Plättchen offen auf jedes der restlichen 6 leeren Inselfelder am Strand (G bis L).

Sobald alle Inselpläne bestückt sind, legt die Beutel in die Schachtel zurück.



***Nach ein paar Partien** könnt ihr auch diese Variante für eine noch variablere Schiffsverteilung ausprobieren:*
Füllt alle 50 Schiffsplättchen in nur einen Beutel. Jede Person verfährt dann wie folgt: Ziehe und lege im Uhrzeigersinn (ausgehend von deiner schwarz-gestreiften Boje) je ein Plättchen offen auf jedes deiner leeren Inselfelder am Strand, bis alle 12 bestückt sind.

8 Die Person, die zuletzt Obst gegessen hat (ja, auch Tomaten sind Obst), wird für die gesamte Dauer des Spiels zur Startperson bestimmt und markiert dies, indem sie ihre Postkarte mit der Rückseite nach oben dreht.



Spielablauf

Juicy Fruits wird über mehrere Runden gespielt. Pro Runde führt jede Person genau einen Zug aus, angefangen bei der Startperson und dann reihum im Uhrzeigersinn. Das Spiel endet nach der Runde, in der der Gewerbeschein-Tracker das X der Gewerbeschein-Leiste erreicht.

Wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, führe die folgenden Schritte aus:

Schritt 1) **Schiebe 1 deiner Ernteplättchen** und erhalte so viele Früchte seiner Sorte, wie du es freie Felder weit geschoben hast
ODER **Schiebe 1 deiner mobilen Gewerbeplättchen** und nutze dessen Sonderfunktion

Schritt 2) **Beliefere 1 deiner Schiffe**
ODER **Hole dir 1 Gewerbeplättchen**
oder tue nichts

Dann ist die Person links von dir mit ihrem Zug an der Reihe.

Schritt 1)

Schiebe 1 deiner Ernteplättchen



Schiebe ein Ernteplättchen auf deiner Insel in gerader Linie so viele **freie** Felder weit, wie du möchtest. Nimm dir pro geschobenem Feld 1 Frucht der Plättchensorte aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie neben deinen Inselplan in dein *Lager*.

- Du darfst das Plättchen nicht diagonal schieben.
- Du kannst beliebig viele Früchte in deinem Lager haben.
- Die Früchte im allgemeinen Vorrat sind als unbegrenzt anzusehen. Falls euch eine Sorte ausgeht, nehmt etwas anderes als Ersatz.



Beispiel:
Du schiebst dein Bananen-Ernteplättchen 2 Inselfelder weit und nimmst dir dafür 2 Bananen aus dem allgemeinen Vorrat.

ODER

Schiebe 1 deiner mobilen Gewerbeplättchen

Anstelle eines Ernteplättchens kannst du ein mobiles Gewerbeplättchen schieben (das du dir in einem früheren Zug geholt hast) und dessen Sonderfunktion nutzen (*siehe Seite 6*).

Schritt 2)

Beliefere 1 deiner Schiffe

Jedes deiner Schiffsplättchen zeigt eine *Bestellung*.
Um das Schiff zu beliefern:

1. Nimm die auf seiner Bestellung abgebildeten Früchte aus deinem Lager und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück.
2. Entferne dann das Schiff und lege es neben deinen Inselplan.
3. Erhalte schließlich noch die *Punkte* des Schiffs, indem du deine Scheibe auf der Wertungsleiste entsprechend vorwärts ziehst.

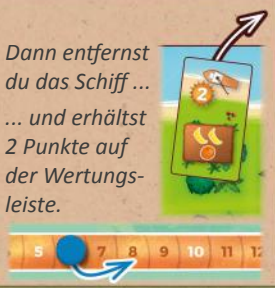


Beispiel: *Um dieses Schiff zu beliefern, legst du 2 Bananen und 1 Orange aus deinem Lager in den allgemeinen Vorrat zurück.*



Dann entfernst du das Schiff ...

... und erhältst 2 Punkte auf der Wertungsleiste.



ODER

Hole dir 1 Gewerbeplättchen

Auf dem Gewerbeplan gibt es 5 Reihen mit Leuten, die ihre Ideen vom eigenen Gewerbe verwirklichen wollen. Vor den einzelnen Reihen befinden sich Schalter mit Gewerbeamts-Angestellten, die für „fruchtige Bestechungen" empfänglich sind: Für bestimmte Fruchtkombinationen lassen sie dich ein Gewerbe aus der jeweiligen Reihe wählen und stellen auch gleich einen Gewerbeschein dafür aus.



Um dir ein Gewerbeplättchen zu holen:

1. Lege die Früchte, die vor seiner Reihe abgebildet sind, aus deinem Lager in den allgemeinen Vorrat zurück.
2. Erhalte so viele Punkte, wie unter den abgebildeten Früchten angegeben ist.
3. Bewege dann den Gewerbeschein-Tracker auf der Gewerbeschein-Leiste um 1 Feld nach unten.
4. Nimm schließlich das Gewerbeplättchen von seinem Wartefeld und verfahre mit ihm, wie es seiner Sorte entspricht (*siehe unten*).

Beispiel: *Du möchtest dir das blaue Eiswagen-Plättchen holen und legst dafür 3 Orangen und 3 Bananen in den allgemeinen Vorrat zurück.*



Dafür erhältst du 5 Punkte auf der Wertungsleiste und bewegst den Gewerbeschein-Tracker auf der Gewerbeschein-Leiste um 1 Feld nach unten.



Schließlich nimmst du das blaue Eiswagen-Plättchen vom Gewerbeplan und platzierst es auf deiner Insel.



Falls du kein Schiff beliefern oder dir kein Gewerbeplättchen holen möchtest oder kannst, überspringe Schritt 2 einfach.

Sorten von Gewerbeplättchen

(Eine Auflistung aller Gewerbeplättchen ist auf Seite 8 zu finden.)

Stationäre Gewerbeplättchen

Stationäre Gewerbeplättchen verbleiben für den Rest des Spiels auf den Inselfeldern, auf denen du sie bei Erwerb platzierst (und die du damit bis zum Schluss blockierst).



Kleine Ortsplättchen

Holst du dir ein kleines Ortsplättchen, platziere es auf einem deiner **freien** Inselfelder und erhalte sofort so viele Punkte, wie auf dem Plättchen abgedruckt sind.



Hinweis Alle Ortsplättchen zeigen außerdem mehrere *Sterne*, welche ausschließlich für das Plättchen „Infostand" von Bedeutung sind (*siehe Seite 8*).



Platzhalter-Plättchen

Diese Plättchen sind Platzhalter für die **großen Ortsplättchen**, die sich neben dem Gewerbeplan befinden. Holst du dir ein Platzhalter-Plättchen, lege es direkt in die Schachtel zurück und nimm dir stattdessen das entsprechende große Ortsplättchen. Platziere dieses dann auf so vielen **freien** Feldern deiner Insel, wie es seiner Größe entspricht (du darfst das Plättchen dabei auch drehen). Falls das Platzieren nicht möglich ist, darfst du dir sein Platzhalter-Plättchen gar nicht erst holen. Sobald du es platziert hast, erhältst du sofort seine aufgedruckten Punkte.

Beispiel: *Du holst dir das Platzhalter-Plättchen der Krokodilfarm, legst es aber direkt in die Schachtel zurück. Dann nimmst du dir das eigentliche große Ortsplättchen der Krokodilfarm und platzierst es auf einem freien Bereich deiner Insel, der 2 x 2 Felder groß ist. Abschließend erhältst du 12 Punkte.*





Standplättchen

Holst du dir ein Standplättchen, platziere es auf einem deiner **freien** Inselfelder. Standplättchen werden erst **am Spielende** gewertet. (*Details zu den einzelnen Standplättchen findest du auf Seite 8*).

Mobile Gewerbeplättchen



Spezial-Ernteplättchen

Holst du dir ein Spezial-Ernteplättchen, platziere es auf einem deiner **freien** Inselfelder UND nimm dir dann sofort **1 Frucht** von **einer** der beiden abgebildeten Sorten aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in dein Lager. Das Plättchen verbleibt auf seinem Inselfeld, bis du es **in Schritt 1** eines späteren Zuges schiebst, um seine Sonderfunktion zu nutzen:

Wenn du es schiebst, tu dies genauso, wie du ein normales Ernteplättchen schieben würdest. Allerdings darfst du dir für jedes geschobene Feld jeweils aussuchen, welche der beiden abgebildeten Früchte du dafür nimmst. Nachdem du mit dem Schieben fertig bist (sofern du das Plättchen mindestens 1 Feld weit geschoben hast), nimm dir außerdem **1 zusätzliche Frucht** von **einer** der beiden Sorten.



Beispiel: *Du schiebst dein Spezial-Ernteplättchen 3 Inselfelder weit und entscheidest dich, 2 Bananen und 2 Limetten zu nehmen. (Genauso gut hättest du 4 Bananen nehmen können oder 3 Limetten und 1 Banane usw.)*







Eiswagen-Plättchen

Holst du dir ein Eiswagen-Plättchen, platziere es auf einem deiner **freien** Inselfelder. Das Plättchen verbleibt auf seinem Inselfeld, bis du es **in Schritt 1** eines späteren Zuges schiebst, um seine Sonderfunktion zu nutzen:

Wenn du es schiebst, bewege es auf deiner Insel in gerader Linie so viele **freie** Felder weit, wie du möchtest. Pro geschobenem Feld darfst du entweder:

1 Eiscreme-Marker **der Eiswagenart** ***oder*** 1 Milkshake-Marker produzieren.

Um einen Eiscreme-Marker oder Milkshake-Marker zu produzieren:

1. Schaue auf seine *Aufstelltafel* auf dem Gewerbeplan und lege die dort abgebildeten Früchte aus deinem Lager in den allgemeinen Vorrat zurück (Milkshake-Marker benötigen 2 Früchte einer Sorte).
2. Nimm den Marker von seinem Stapel und lege ihn neben deinen Inselplan.
3. Erhalte schließlich noch die Punkte, die auf dem Marker abgedruckt sind.



Solltest du den letzten Marker von seinem Feld nehmen, wird ein *Gewerbeschein-Symbol* freigelegt. Dies bedeutet, dass du sofort den Gewerbeschein-Tracker auf der Gewerbeschein-Leiste um 1 Feld nach unten bewegen musst.



- Du darfst das Plättchen nicht diagonal schieben.
- Du darfst weniger Marker produzieren, als du das Plättchen weit geschoben hast.
- Falls es von der produzierten Markerart 2 Stapel gibt, darfst du für jeden produzierten Marker einzeln entscheiden, von welchem Stapel seiner Art du ihn nimmst.
- Arten, die nicht mehr verfügbar sind, können nicht produziert werden.

Beispiel: *Du schiebst dein grünes Eiswagen-Plättchen 4 Inselfelder weit und entscheidest dich, 1 Milkshake-Marker und 3 grüne Eiscreme-Marker zu produzieren.*



Für den Milkshake-Marker legst du 2 Bananen in den allgemeinen Vorrat zurück und nimmst ihn dann von seinem Stapel.



Für die 3 grünen Eiscreme-Marker legst du 3 Limetten und 3 Orangen in den allgemeinen Vorrat zurück und entscheidest dich, zwei Marker mit dem Wert 8 und einen mit dem Wert 7 zu nehmen (weil du nicht möchtest, dass sich der Gewerbeschein-Tracker bewegt, was jedoch passieren würde, falls du auch den letzten 8er-Marker nehmen würdest). Schließlich erhältst du insgesamt 26 Punkte (3 + 8 + 8 + 7).



Spielende



Wird der Gewerbeschein-Tracker auf das X der Gewerbeschein-Leiste gezogen, so wird die **laufende** Runde noch zu Ende gespielt (damit alle gleich oft an der Reihe waren). Dann endet das Spiel. Weitere Bewegungen des Gewerbeschein-Trackers werden ignoriert.

Wer **Standplättchen** auf der eigenen Insel hat, erhält anschließend noch deren Punkte (*siehe Seite 8*). Für verbliebene Früchte im eigenen Lager gibt es keine Punkte.

Wer danach die insgesamt meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person, die mit ihrem Zug **später** an der Reihe war.

Weitere Hinweise:

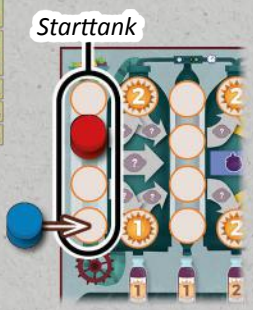
- Solltet ihr euch einmal nicht sicher sein, ob der Gewerbeschein-Tracker immer richtig bewegt worden ist, könnt ihr seine richtige Position leicht bestimmen, indem ihr zusammenzählt, wie viele Gewerbeplättchen bereits vom Gewerbeplan genommen wurden und wie viele Eiscreme-/Milkshake-Felder leer sind. (Falls ihr mit der *Saftfabrik* spielt, zählen auch noch besetzte Fabrik-Endfelder hinzu.)
- Wenn ihr Gewerbeplättchen auf eure Insel legt, solltet ihr darauf achten, dass ihr eure Ernteplättchen nicht zu sehr blockiert (außer das Spiel ist fast zu Ende). Wer kein Plättchen bewegen kann, muss Schritt 1 auslassen und kann nichts ernten.

Saftfabrik

Solltet ihr mit der Saftfabrik spielen wollen, müsst ihr in Schritt 1 und 6 der **Spielvorbereitung** noch Folgendes beachten:



1 Legt den Wertungsplan so ab, dass die **saftige Seite** nach oben zeigt.



6 ***Jede Person:*** Lege am Ende von Schritt 6 die zwei zusätzlichen Scheiben deiner Farbe nicht in die Schachtel zurück, sondern stapele sie auf ein freies Feld des *Starttanks* in der Saftfabrik. Dies sind deine „Fabrikscheiben".

Das Spiel läuft wie üblich ab, mit folgender Ergänzung: Jeder Zug beinhaltet nun noch einen **dritten Schritt**.
Wer also am Zug ist, darf im Anschluss an Schritt 1 und 2 noch Folgendes tun:

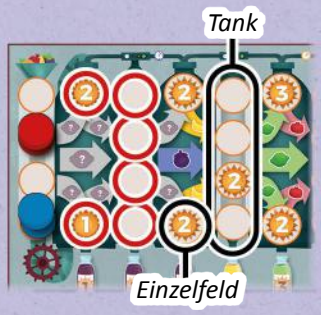
Schritt 3)

Ziehe jede deiner Fabrikscheiben um bis zu 1 Pfeil vorwärts

Allgemein gesprochen werden die Scheiben in der Saftfabrik entlang der Pfeile von Feld zu Feld gezogen. Jeder Pfeil zeigt dabei *Obstkosten*: Wer also eine Scheibe entlang eines Pfeils bewegen will, muss die darauf abgebildeten Früchte aus dem eigenen Lager in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.



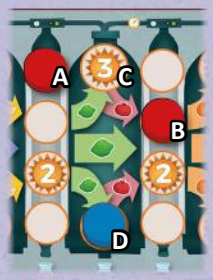
In der Saftfabrik gibt es *Einzelfelder* und *Tanks*. Tanks bestehen aus jeweils 4 Feldern. Zieht eine Scheibe entlang eines Pfeils, der zu einem Tank führt, kann sie prinzipiell auf jedem freien Feld dieses Tanks abgelegt werden. Verlässt sie einen Tank, kann das prinzipiell über jeden seiner ausgehenden Pfeile erfolgen.



Beispiel: *Vom Starttank aus könnte eine Scheibe zu jedem der rot-umrandeten Felder ziehen.*

In diesem Schritt kannst du keinen, einen oder beide deiner Fabrikscheiben um jeweils 1 Pfeil vorwärts ziehen.

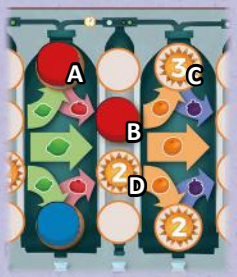
Um eine Scheibe vorwärts zu ziehen, bewege sie entlang **eines Pfeils** und bezahle die darauf abgebildeten Obstkosten. Du darfst dafür aber nur einen Pfeil nutzen, der entweder zu einem **freien** Feld oder zu deiner zweiten Fabrikscheibe führt. Felder mit Scheiben anderer Farben sind für dich blockiert.
Falls du deine Scheibe zu einem Tank ziehst, wo sich bereits deine zweite Scheibe befindet, **musst** du die ankommende Scheibe auf deine zweite legen. Ist deine zweite Scheibe nicht dort, kannst du frei wählen, auf welchem freien Feld dieses Tanks du die ankommende Scheibe ablegst. Ziehst du eine Scheibe auf ein freies Feld, auf dem **Punkte** abgebildet sind, erhältst du diese immer sofort. Wenn du deine Scheibe auf deine zweite Scheibe ziehst, erhältst du niemals Punkte.



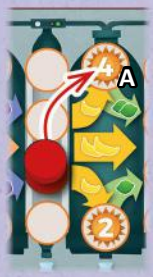
Beispiel: *Für 1 Limette könnte Scheibe A entweder auf Scheibe B oder auf Feld C (wo sie 3 Punkte einbringt) ziehen.*

Scheibe D könnte für 1 Granatapfel auf irgendeines der freien Felder des folgenden Tanks ziehen.

Falls du in deinem Zug beide Scheiben ziehen willst, bewege sie nacheinander in beliebiger Reihenfolge wie oben beschrieben.
<u>Aber</u>: Befinden sie sich beide am **Anfang deines Zuges** auf **demselben Feld** und ziehst du sie dann beide entlang **desselben Pfeils**, so musst du dessen Obstkosten insgesamt **nur einmal bezahlen**. (Falls auf dem Feld, auf dem sie landen, Punkte abgebildet sind, erhältst du diese wie immer nur einfach.)



Beispiel: *Falls zuerst Scheibe B für 1 Orange auf Feld C zieht (wo sie 3 Punkte einbringt), so kann Scheibe A im Anschluss für 1 Granatapfel auf Feld D ziehen (und dort 2 Punkte einbringen).*



Beispiel: *Für insgesamt nur 1 Banane können beide rote Scheiben auf Feld A ziehen (wo sie 4 Punkte einbringen).*



Die beiden *Fabrik-Endfelder* zeigen jeweils ein Gewerbeschein-Symbol. Wenn du deine Scheibe auf ein solches leeres Endfeld ziehst, erhältst du dessen Punkte und musst sofort den Gewerbeschein-Tracker auf der Gewerbeschein-Leiste um 1 Feld nach unten bewegen. Für den Rest des Spiels blockiert deine Scheibe dann dieses Endfeld.



Die Flaschen auf dem Förderband sind nur für das Plättchen „Limonadenstand" von Bedeutung (*siehe Seite 8*).

Übersicht

Juicy Fruits wird über mehrere Runden gespielt. Pro Runde führt jede Person genau einen Zug aus, angefangen bei der Startperson und dann reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, führe die folgenden Schritte aus:

Schritt 1) **Schiebe 1 deiner Ernteplättchen** und erhalte so viele Früchte seiner Sorte, wie du es freie Felder weit geschoben hast *(Seite 4)*

ODER **Schiebe 1 deiner mobilen Gewerbeplättchen** und nutze dessen Sonderfunktion *(Seite 6)*

Schritt 2) **Beliefere 1 deiner Schiffe** *(Seite 5)*

ODER **Hole dir 1 Gewerbeplättchen** *(Seite 5)*

oder tue nichts

Schritt 3) *Falls ihr mit der Saftfabrik spielt:*

Ziehe jede deiner Fabrikscheiben um bis zu 1 Pfeil vorwärts *(Seite 7)*

Dann ist die Person links von dir mit ihrem Zug an der Reihe.

Das Spiel endet nach der Runde, in der der Gewerbeschein-Tracker das X der Gewerbeschein-Leiste erreicht.

Liste der Gewerbeplättchen

Stationäre Gewerbeplättchen *(Seite 5)*

Kleine Ortsplättchen:

Aussichtsturm



Museum



Sternwarte



Platzhalter-Plättchen:

Kletterpark



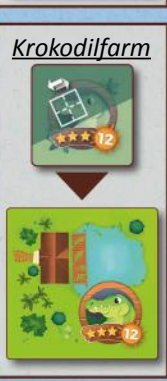
Tauchschule



Thermalbad



Krokodilfarm



Vogelreservat



Biohotel



Standplättchen:



Liegestuhlverleih
Am Spielende erhältst du für jeden deiner vier Strände, auf dem keine Schiffe mehr liegen, je 4 Punkte.



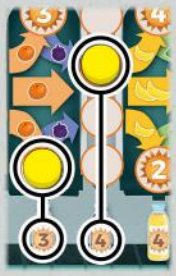
Catering-Service
Am Spielende erhältst du für jedes mobile Gewerbeplättchen auf deiner Insel, das das -Symbol zeigt, je 4 Punkte.



Infostand
Am Spielende erhältst für jeden Stern ( ) auf den Ortsplättchen deiner Insel je 1 Punkt.



Limonadenstand
(wird nur im Spiel mit der Saftfabrik verwendet)



Am Spielende erhältst du für jede deiner Fabrikscheiben so viele Punkte, wie auf der Flasche abgebildet ist, die sich in gerader Linie unterhalb von ihr befindet.

Mobile Gewerbeplättchen *(Seite 6)*

Spezial-Ernteplättchen:



Zur Erinnerung: +1 bedeutet:
- *Wenn du dir das Plättchen **holst**, nimm dir 1 seiner abgebildeten Früchte sofort*
- *und jedes Mal, nachdem du es **geschoben** hast, nimm dir 1 seiner abgebildeten Früchte zusätzlich.*

Eiswagen-Plättchen:



DEEP PRINT GAMES

Spieldesign: Christian Stöhr
Illustrationen: Annika Heller
Redaktion: Viktor Kobilke

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

© 2021 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

www.deep-print-games.com

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele