Juicy Fruits Solospiel



Hallo! Ich bin Ananas. Du möchtest *Juicy Fruits* alleine spielen? Dann springe ich gerne als deine Gegnerin ein.

Spielvorbereitung



Um unser Spiel vorzubereiten, folge zunächst den Schritten 1 bis 5 (für das Spiel **zu zweit**) auf Seite 3 der Spielanleitung. Bevor du dann Schritt 6 ausführst, wähle für mich einen der **Solopläne** aus, die auf den Rückseiten der Inselpläne abgedruckt sind. Jeder diese Solopläne bietet eine eigene Herausforderung und hat eine Schwierigkeits-Tendenz:



Fair Fruit
Das sollte für dich gut machbar sein.



Fit Fruit
Sieh dir meine Muskeln an! Das wird nicht so leicht.



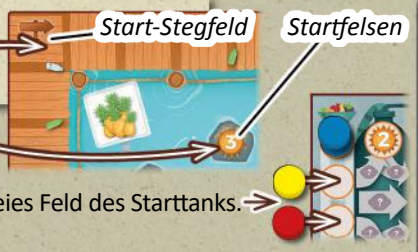
Fast Fruit
Hier geht's schnell und wird ziemlich schwer.



Full Fruit
Hier hängt alles etwas von meinen Gemüts-schwankungen ab. Es kann aber echt schwer werden.

Lege den gewählten Soloplan zu deiner Linken ab und lasse genug Platz drum herum, damit später Soloboote dort anlegen können. Fahre dann mit Schritt 6 der üblichen Spielvorbereitung fort, um deinen eigenen Inselplan vorzubereiten.
Wenn du mit Schritt 6 fertig bist, bereite meinen Soloplan vor, indem du mir eine Scheibenfarbe zuweist und:

- 1 meiner Scheiben auf Feld 100/0 der Wertungsleiste legst
- und 1 meiner Scheiben als „Zugscheibe" auf das *Start-Stegfeld* meines Soloplans legst.



Falls du den „Full Fruit"-Soloplan gewählt hast, lege meine dritte Scheibe als „Rondellscheibe" auf den *Startfelsen* des zentralen Rondells. Andernfalls kommt sie in die Schachtel zurück.

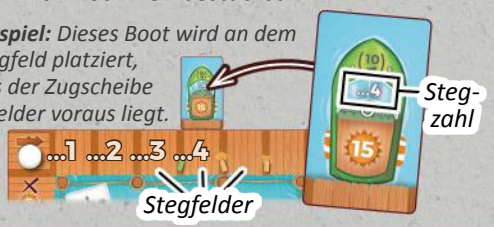
Falls du mit der Saftfabrik spielst, lege von jeder der zwei ungenutzten Farben 1 Scheibe auf je ein freies Feld des Starttanks. Dies sind die sogenannten „Blockadescheiben".

Fahre im Anschluss mit Schritt 7 der Spielvorbereitung fort, indem du deine Insel wie üblich mit 12 Schiffen bestückst.

Fülle danach die restlichen 38 Schiffsplättchen in einen der Beutel und platziere ihn neben dem Soloplan. Von nun an, wann immer ein Schiffsplättchen aus dem Beutel gezogen wird, ist ausschließlich das **Soloboot** auf seiner Rückseite von Bedeutung.

Ziehe schließlich noch ein Start-Soloboot aus dem Beutel und platziere es am Rand des Soloplans, und zwar an dem *Stegfeld*, das **der Zugscheibe so viele Felder voraus liegt** (im Uhrzeigersinn), wie die *Stegzahl* auf dem Boot angibt.

Beispiel: *Dieses Boot wird an dem Stegfeld platziert, das der Zugscheibe 4 Felder voraus liegt.*



Spielablauf

Wie üblich geht das Spiel über mehrere Runden, in denen wir abwechselnd je einen Zug ausführen. Du fängst an und führst deinen Zug immer ganz normal aus, wenn du dran bist.

Wenn ich an die Reihe komme, musst du für mich folgende Schritte ausführen:

1. Bewege die Zugscheibe zum **nächsten Stegfeld** im Uhrzeigersinn.



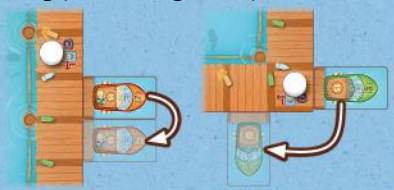
2. Falls du mit der Saftfabrik spielst und die Zugscheibe gerade über eine **Flasche** gezogen hast, musst du nun den Schritt *„2a: Über Flaschen ziehen"* auf der nächsten Seite abhandeln. Solltest du ohne Saftfabrik spielen, ignoriere die Flaschen einfach.
3. Falls du die Zugscheibe gerade auf ein Stegfeld gezogen hast, auf dem **Effekte** aufgedruckt sind, führe die aufgedruckten Effekte jetzt aus:



Ich (Ananas) erhalte die angegebene Punktzahl. (Bitte ziehe meine Scheibe auf der Wertungsleiste entsprechend vorwärts.)



Schiebe das derzeitige Soloboot um 1 Stegfeld von der Zugscheibe **weg** (im Uhrzeigersinn).





Ziehe das derzeitige Soloboot um 1 Stegfeld an die Zugscheibe **heran**. (Falls das Soloboot bereits am Feld der Zugscheibe anliegt, ignoriere diesen Effekt).



4. Falls das derzeitige Soloboot am Stegfeld der Zugscheibe anliegt, musst du nun noch den Schritt *„4a: Soloboot werten“* abhandeln (*siehe unten*).



Danach bist du wieder mit deinem Zug an der Reihe.

Das Spiel endet direkt **nach** meinem Zug:
- wenn die Zugscheibe ein Stegfeld erreicht hat, auf dem ein **X** abgedruckt ist,
- oder wenn der Gewerbeschein-Tracker das **X** der Gewerbeschein-Leiste erreicht hat.



Handle das Spielende dann wie üblich ab. (Das noch verbliebene Soloboot wird dabei ignoriert.)
Falls du mehr Punkte hast als ich: Fruchtigen Glückwunsch zum Sieg! Bei Gleichstand gewinne ich.

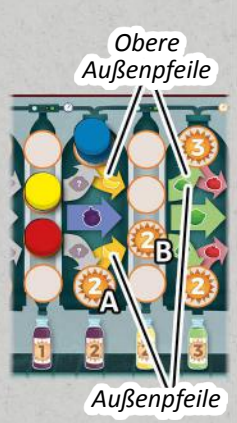
2a: Über Flaschen ziehen

Immer wenn du die Zugscheibe über eine Flasche ziehst, die entweder hellblau ist oder **farblich** dem derzeitigen Soloboot **entspricht**, musst du jede **Blockadescheibe** in der Saftfabrik entlang **eines Pfeils** zum jeweils nächsten freien Feld ziehen:
- Sind beide Blockadescheiben gleich weit vorangeschritten, ziehe sie in beliebiger Reihenfolge. Ziehe andernfalls diejenige zuerst, die weiter vorangeschritten ist.
- Falls möglich, musst du Blockadescheiben stets entlang der *Außenpfeile* ziehen, vorzugsweise entlang der *oberen Außenpfeile*.
- Erreicht eine Blockadescheibe einen Tank, in dem sich ein freies Feld mit Punkten befindet, kommt sie auf dieses Feld.
- Blockadescheiben schütten **niemals** Punkte aus oder bewegen den Gewerbeschein-Tracker, sondern dienen nur zum Blockieren von Feldern.

Beispiel: *Du ziehst die Zugscheibe zum nächsten Stegfeld und damit über eine grüne Flasche.*



Da das derzeitige Soloboot ebenfalls grün ist, musst du die rote und die gelbe Blockadescheibe um jeweils einen Pfeil vorwärts ziehen:
- *eine davon auf Feld A (da du möglichst einen Außenpfeil nutzen musst, aber der bevorzugte obere blockiert ist)*
- *und die andere auf Feld B (da beide erreichbaren Einzelfelder nun blockiert sind und dieses freie Feld dasjenige in seinem Tank ist, das Punkte zeigt).*



4a: Soloboot werten

Hat die Zugscheibe das Stegfeld erreicht, an dem das Soloboot anliegt, erhalte ich (Ananas) die auf dem Boot aufgedruckten **Punkte**. Falls es ein orangefarbenes Boot ist, musst du auch noch folgenden Effekt ausführen:





Bewege den **Gewerbeschein-Tracker** auf der Gewerbeschein-Leiste um **1 Feld nach unten** UND **entferne 1 Gewerbeplättchen** vom Gewerbeplan wie folgt: Ziehe behelfsmäßig ein Soloboot aus dem Beutel und sieh dir seine *Wartenummer* am Bug an. Entferne dann das Gewerbeplättchen von dem Wartefeld, das genau diese Nummer über seiner oberen rechten Ecke zeigt. Falls dieses Feld leer sein sollte, sieh dir den Pfeil unterhalb der Wartenummer des Bootes an und folge in dieser Richtung den Nummern der Wartefelder auf dem Gewerbeplan (► aufsteigend / ◄ absteigend). Entferne das nächste Gewerbeplättchen, auf das du dabei stößt. (Ist in dieser Richtung kein Plättchen mehr vorhanden, gehe in die andere Richtung.) Lege abschließend sowohl das entfernte Gewerbeplättchen als auch das behelfsmäßige Boot direkt in die Schachtel zurück und **ignoriere** alles, was auf ihnen aufgedruckt ist.

Beispiel: *Das behelfsmäßige Soloboot zeigt die Wartenummer 9. Daher muss das „Museum“ auf Wartefeld 9 in die Schachtel zurück. Wäre Feld 9 leer, müsste das Eiswagen-Plättchen auf Feld 10 entfernt werden usw.*

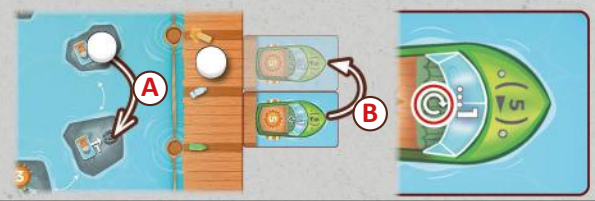


Entferne danach das gewertete Soloboot von seinem Stegfeld und lege es in die Schachtel zurück. Ziehe dann ein neues Soloboot aus dem Beutel und lege es an das Stegfeld an, das der Zugscheibe so viele Felder voraus liegt, wie die **Stegzahl** des Bootes angibt (auch dann, wenn dies jenseits eines Stegfelds mit X sein sollte oder das Spielende unmittelbar bevorsteht).

Achtung: Falls du mit dem „Full Fruit“-Soloplan spielst, musst du, **nachdem** du das neue Soloboot angelegt hast, noch Folgendes tun: Sieh dir den Pfeil in der Bootsmitte an (↻/↺) und bewege die **Rondellscheibe** zum nächsten Felsen in dieser Richtung. Führe dann die Effekte aus, die auf diesem Felsen aufgedruckt sind (*siehe die blauen Kästen*). Sollte dadurch das neue Soloboot wiederum am Stegfeld der Zugscheibe ankommen, werte auch dieses Soloboot sofort.

Hinweis: Am Spielbeginn, wenn das Start-Soloboot angelegt wird, bewegt sich die Rondellscheibe **nicht**.

Beispiel: *Du spielst mit dem „Full Fruit“-Soloplan. Nachdem du ein Soloboot gewertet und in die Schachtel zurückgelegt hast, ziehst du ein neues Soloboot, das die Stegzahl 1 zeigt. Daher legst du es an das Stegfeld an, das der Zugscheibe 1 Feld voraus liegt. Danach bewegst du die Rondellscheibe zum nächsten Felsen im Uhrzeigersinn (A) (aufgrund des Pfeils in der Bootsmitte). Dann führst du den dortigen Effekt aus, der das Boot 1 Feld an die Zugscheibe heran zieht (B). Da sich das Boot nun am Stegfeld der Zugscheibe befindet, wertest du es ebenfalls sofort, legst es dann in die Schachtel zurück und ziehst das nächste neue Soloboot.*



Gewinnst du so oft gegen mich, dass du eine neue Herausforderung suchst? Dann gib mir einen 10-Punkte-Vorsprung und jedes Mal, wenn du gewinnst, erhöhe meinen Vorsprung in der nächsten Partie um weitere 5 Punkte. Mal sehen, wie weit du es bringst!

© 2021 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. | www.deep-print-games.com
Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. | www.pegasus.de