



Fruit Cup

1-6 graczy 8-108 wiek 30 min

Zawartość

5 1
żetony punktów

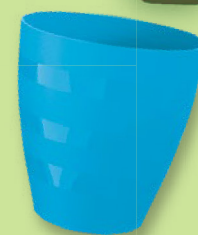
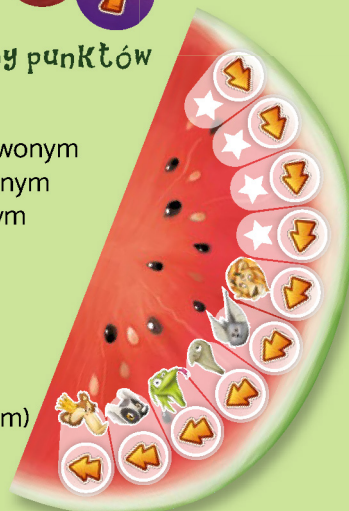
- 6 plastikowych kubeczków
- 6 plastikowych łyżeczek
- 6 zestawów owoców (każdy zawiera 10 elementów):
 - 1 półplaster, 1 kostka i 1 cząstka w kolorze czerwonym
 - 1 półplaster, 1 kostka i 1 cząstka w kolorze zielonym
 - 1 półplaster, 1 kostka i 1 cząstka w kolorze żółtym
 - 1 biała kostka (cukier)
- 6 plansz graczy (każda z 10 polami)
- 60 żetonów punktów w 6 kolorach (z numerami od 0 do 9 w każdym kolorze)
- 6 kafli stolików
- 18 kart zadań z łatwymi przepisami (karty z Leniwcem)
- 42 karty zadań z trudnymi przepisami (karty z Tygrysem)

Opis

Małpi Król zaprosił wszystkich swoich przyjaciół mieszkających w dżungli, by spróbowali jego ulubionego dania: **sałatki owocowej!**

Wygląda na superłatwą w przygotowaniu, ale **Małpi Król** jest wybredny i ma specyficzny gust. Dlatego musisz być szybszy niż konkurenci w przygotowywaniu smakołyku dla króla!

plansza gracza



Kubeczek



Kafel stolika



łyżeczka



Karta z łatwym zadaniem (Leniwiec):
strona z zagadką i strona z rozwiązaniem

Karta z trudnym zadaniem (Tygrys):
i strona z zagadką i strona z rozwiązaniem



Owoce

Rozgrywka

- 1 Każdy z graczy wybiera swój kolor. Następnie bierze w tym kolorze kubeczek, łyżeczkę, planszę gracza oraz żetony punktów. Następnie bierze komplet 10 klocków owoców i umieszcza je wszystkie w kubeczku.
- 2 Umieście żetony punktów na swoich planszach gracza - w porządku od 9 do 0, od lewej do prawej.
- 3 Wybierzcie poziom trudności (patrz na opis na kolejnej stronie). Potasujcie karty i uformujcie z nich stos początkowy. Umieście stos początkowy na środku stołu zadaniami do góry.
- 4 Umieście 6 kafelków stolików na środku stołu w kolejności zgodnej z numerami na nich umieszczonymi, stroną z wizerunkiem zwierząt do góry.



• Trzy poziomy trudności.

Na początek rekomendujemy grę na poziomie ŻABKI, szczególnie jeśli gracie z młodszymi dziećmi.

Poziom Żabki - wybierzcie jedną z kart zadań i użyjcie jej strony z rozwiązaniem pokazującej kawałki potrzebne do wykonania sałatki owocowej. Manipulując łyżeczką, jak najszybciej usuńcie wszystkie niepotrzebne elementy z kubeczka.

Poziom Leniwca - karty zadań z postacią leniwca pokazują wprost, co lubi Małpi Król, a czego nie lubi.

Poziom Tygrysa - karty zadań z postacią tygrysa są trudniejsze i zawierają wskazówki do rozwiązania zagadki, jakie jest życzenie Małpiego Króla.

• WSKAZÓWKA •

Dorośli i dzieci mogą grać razem! Użyjcie dwóch różnych kart w jednej rundzie – łatwiejszej dla dziecka i trudniejszej dla dorosłego.

Jak grać?

Każda runda składa się z 3 faz:

- Faza 1: Przygotowanie sałatki owocowej
- Faza 2: Sprawdzanie
- Faza 3: Punktowanie

Faza 1: Przygotowanie sałatki owocowej

Na tę fazę składają się następujące kroki:

- Jeden z graczy usuwa górną kartę ze stosu początkowego i **wsuwa ją na spód stosu** w taki sposób, aby druga karta była widoczna dla wszystkich graczy. Wszyscy gracze jednocześnie usuwają owoce ze swoich kubeczków do momentu uzyskania pożądanego zestawu owoców, używając w tym celu łyżeczki.
- Jeśli gracz uzna, że usunął jakiś owoc przez przypadek, może go wrzucić z powrotem, ale razem ze wszystkimi pozostałymi usuniętymi elementami. Oznacza to, że zaczyna usuwanie elementów od początku. W tym przypadku może wrzucić owoce z powrotem do kubeczka ręką.
- Kiedy gracz uzna, że jego sałatka jest gotowa, ustawia swój kubeczek na najwyższym punktowym dostępnym kaflu stolika. Pierwszy gracz, który ukończył swoją sałatkę, stawia kubek na kaflu stolika z Małpim Królem, drugi w kolejności na kaflu stolika z Lemurem i tak dalej. Gdy **przedostatni gracz** umieści swój kubek na kaflu stolika, także ostatni z graczy musi postawić swój kubeczek na kolejnym kaflu stolika, nawet jeśli nie skończył przygotowywać swojej sałatki owocowej.

Faza 2: Sprawdzanie

Ta faza gry składa się z następujących kroków:

- Opróżnijcie kubeczki poza ostatnim (stojącym najdalej od karty z zadaniem).
- Pozostawcie owoce przy kubeczku, z którego zostały wyjęte.

(przykład rozgrywki dla 5 graczy)



- Odwróćcie kartę z zadaniem i sprawdźcie rozwiązanie.

Ważne: Pozostaw kartę z rozwiązaniem na wierzchu stosu.



- Jeśli zadanie jest rozwiązane prawidłowo, pozostaw kubeczek na tym kaflu stolika, na jakim stoi. Jeśli gracz popełnił błąd, przesuwa swój kubek na koniec rzędu, za ostatniego gracza.



- Powtórzcie sprawdzanie z kolejnymi kubkami. Ostatni nigdy nie jest sprawdzany.



- Kiedy wszystkie kubki (poza ostatnim) zostały sprawdzone, przesuńcie je bez zmiany kolejności, tak by zapełnić puste pola pomiędzy nimi.



• **UWAGA!** • Ostatni gracz może stać się pierwszym, nawet jeśli nie rozwiązał zagadki.

Faza 3: Punktowanie

Zgodnie z kolejnością kubeczków na kablach talerzy każdy z graczy zabiera ze swojej planszy gracza odpowiedni żeton z punktami.

Następnie przesuwa wszystkie żetony z punktami na swojej planszy gracza w lewo.

Po zakończeniu fazy punktowania rozpoczyna się kolejna runda (aż do zakończenia gry). Gracz, który wygrał ostatnią rundę, odkrywa kolejną kartę z zadaniem.

Przykład:

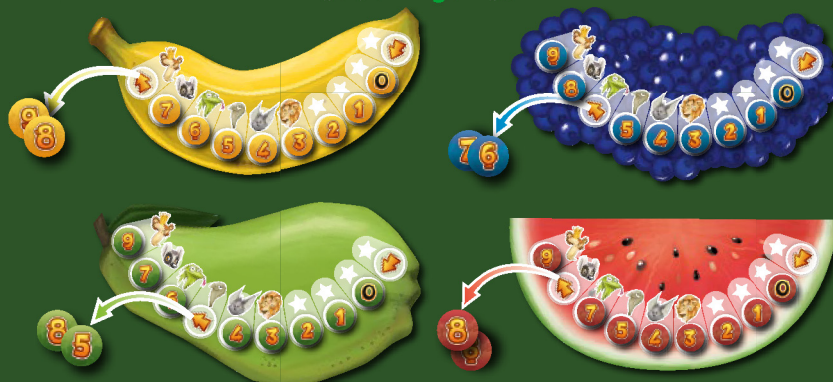
1. Po sprawdzeniu wyników układ graczy po pierwszej rundzie jest następujący: **1-John, 2-Ringo, 3-Paul, 4-George**. **John** odkłada żeton „9” ze swojej planszy gracza, **Ringo** odkłada żeton z „8”, **Paul** odkłada żeton z „7”, a **George** z „6”.



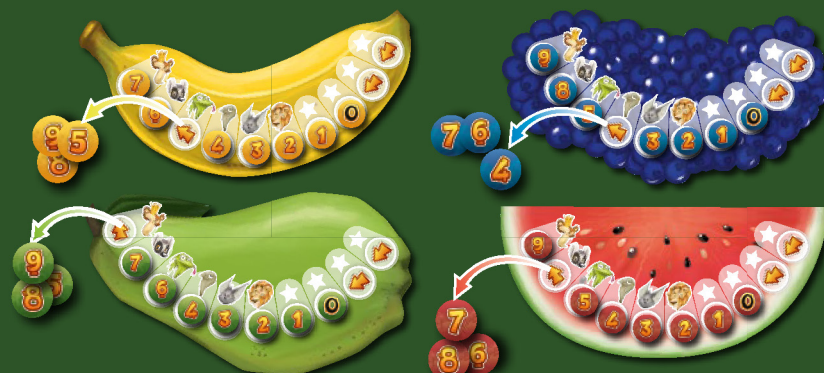
2. Następnie gracze przesuwną swoje pozostałe żetony na planszy gracza o 1 pole w lewo.



3. Po drugiej rundzie układ graczy jest następujący: **1-John, 2-George, 3-Paul, 4-Ringo**. **John** odkłada żeton z „8”, **George** także odkłada żeton z „8”, **Paul** odkłada żeton z „6”, a **Ringo** z „5”.



4. Po trzeciej rundzie układ graczy jest następujący: **1-Ringo, 2-George, 3-John, 4-Paul**. **Ringo** odkłada żeton z „9”, **George** żeton z „7”, **John** odkłada żeton z „5”, a **Paul** z „4”.



Koniec gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy odłoży swój żeton „0”. Zwycięzcą zostaje gracz, który uzyskał najwięcej punktów.

• Wskazówka •

Łatwiej jest policzyć punkty, które pozostały na planszy gracza. Gracz z najniższą wartością punktów na planszy gracza jest tym, który dostarczył najwięcej zamówień Małpiego Króla.

• INFORMACJA O SYSTEMIE PUNKTOWANIA •

Przyjęty system punktowania promuje graczy, którzy byli najlepsi w ostatnich rundach. Jeśli gracz A wygrał 3 pierwsze rundy, a w kolejnych 3 był drugi, natomiast gracz B był drugi w pierwszych 3 rundach i wygrał 3 ostatnie, to właśnie gracz B wygrywa grę. Dzięki takiemu podejściu gracz, który słabo grał w pierwszych rundach gry, także ma szansę na zwycięstwo.

JAK czytać Karty z Przepisami

Wszystko,
co musisz
wiedzieć!



Karty łatwe (poziom Leniwca)

Wszystkie karty łatwe są podzielone na 4 sektory: pierwszy pokazuje, ile kształtów owoców jest potrzebnych całościowo, pozostałe trzy pokazują, ile owoców w danym kolorze jest potrzebnych.



Przykład

Do rozwiązania tej karty potrzeba 3 kostek, 3 części i 1 półplastra. Potrzebne są wszystkie 3 czerwone elementy. Potrzebne są dwa zielone elementy, w tym kostka i część. Potrzebny jest także 1 żółty element, który nie jest ani kostką, ani półplastrzem, zatem musi być częścią. Żółta kostka nie jest potrzebna, ale są potrzebne 3, zatem w kubeczku musi pozostać także biała kostka cukru.

Rozwiązaniem jest sałatka składająca się z: 3 czerwonych elementów, zielonej kostki, zielonej części, żółtej części i białej kostki.

Rozwiązanie



Przykład

Do rozwiązania tej karty potrzeba 3 półplastrów, 2 zielone elementy, czerwonej kostki, czerwonej części oraz w całości sałatka ma się składać z 6 elementów.

Należy **odrzuć** żółtą kostkę oraz zieloną część.

Rozwiązaniem jest sałatka składająca się z: 3 czerwonych elementów, zielonej kostki, zielonego półplastra oraz żółtego półplastra.



Karty trudne (poziom Tygrysa)

Karty trudne wymagają nieco więcej główkowania.

Podzielone są na 2 części, gdzie górna przedstawia pożądane elementy, a dolna te, które należy usunąć z kubeczka. Aby znaleźć rozwiązanie, należy rozważyć wszystkie elementy pokazane na karcie zgodnie z regułami opisanymi na rysunku poniżej.



Rozwiązanie



• Lista i znaczenie poszczególnych symboli •



Wymagane elementy



Zakazane elementy



Liczba wymaganych elementów określonego kształtu

7

Całkowita liczba wymaganych elementów



(karty trudne) (karty łatwe)

Liczba wymaganych elementów w określonym kolorze



Liczba elementów w tych kształtach musi być równa



Liczba elementów w tych kolorach musi być równa



Czerwonych elementów musi być mniej niż żółtych



Czerwonych elementów musi być więcej niż żółtych

EGMONT.pl

Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl
© 2024 Story House Egmont sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Product manager: Beata Sawoń
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Skład: Cezary Szulc

W razie braku elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl



Published in 2024 by Post Scriptum
postscriptum-games.it
customercare@postscriptum-games.it

Autorzy gry:
Luca Bellini, Luca Borsa, Stefano Negro
Ilustracje: Sara Gloria
Projekt i przygotowanie graficzne: Sara Gloria
Redakcja: Mario Sacchi, Marco Garavaglia, Sara Gloria
Nadzór produkcji: Mario Sacchi, Marco Garavaglia