

СОКОВИТІ ФРУКТИ



Гра для 1–4 гравців віком від 10 років

Правила



Складові гри

4 мапи острова
по 1 на гравця

Лице:



Зворот: 4 різні соло-планшети (тільки для соло-режиму, див. додаток до правил)

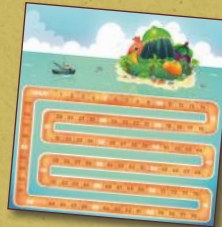


1 поле бізнес-ідей



1 планшет очок

Лице:
базова версія



Зворот:
соковита версія
(з фабрикою соків)



100 фруктів



бананів



лаймів



гранатів



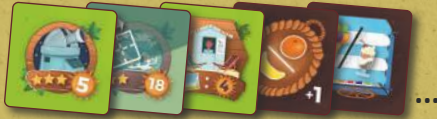
помаранчів



мангостанів

24 тайли підприємств

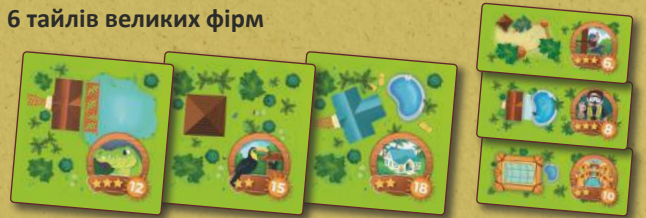
Лице:



Зворот:



6 тайлів великих фірм



20 тайлів збирачів

5 типів збирачів по
4 тайли кожного типу

Лице:



Зворот:



50 тайлів кораблів

Лице: кораблі



Зворот: соло-шлюпки

25 x
оранжевих



25 x
зелених



Цифри на шлюпках мають значення тільки в соло-режимі

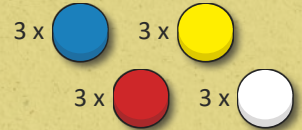
13 фішок морозива



4 фішки коктейлю



12 позначок гравця



4 поштівки

Лице:



Зворот:



1 позначка ліцензій



2 лляні мішечки



Мета гри

У кожного з вас у розпорядженні райський острівець для вирощування смаковитих фруктів. Тобі потрібно здобути якнайбільше очок, доставляючи фрукти на кораблі та будуючи підприємства на своєму острові. Вміле планування і своєчасність — ключі до перемоги, адже кожна доставка на корабель звільняє цінну ділянку, даючи змогу збирати більше фруктів. Та якщо ти надто захопишся кораблями, конкуренти загарбають собі найприбутковіші підприємства. Ба більше — що швидше гравці здобувають підприємства, то швидше закінчується гра. Чи встигнеш ти втілити усі свої плани?



Підготовка

Тут подано базову версію для 2–4 гравців. Додаткові правила соло-режиму шукайте в Додатку до правил.

- 1** Покладіть у центр столу **планшет очок** (базовим боком догори) та **поле бізнес-ідей** поряд одне з одним.

Перші кілька разів радимо грати у базову версію без фабрики соків. Про фабрику читайте у відповідному розділі на с. 7.



- 2** Складіть **фрукти** у загальний запас так, щоб усі могли дотягнутися.

Поряд із **полем бізнес-ідей** покладіть 6 тайлів великих фірм.

- 3** Перемішайте 24 **тайли підприємств** долілиць. Тоді розкладіть їх горілиць на полі бізнес-ідей, займаючи стільки **місць очікування**:

У грі на двох: два місця ліворуч у кожному ряду (10 підприємств усього)

У грі на трьох: три місця ліворуч у кожному ряду (15 підприємств усього)

У грі на чотирьох: чотири місця у кожному ряду (20 підприємств усього)

Невикористані тайли підприємств заховайте в коробку.



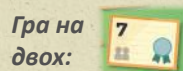
«Ятка з лимонадом» грає тільки разом із фабрикою соків. Якщо вона трапляється у базовій версії, просто замініть її іншим випадковим тайлом.



- 4** Розкладіть 13 **фішок морозива** на відповідні місця поля бізнес-ідей у п'ять невеликих стосів. Складіть на відповідне місце поряд 4 **фішки коктейлю**.



- 5** Поставте **позначку ліцензій** на **лічильник ліцензій** — **Гра на двох:** 7



- Гра на трьох:** 11



- Гра на чотирьох:** 14



- 6** **Кожному з гравців:**

- Візьми **мапу острова** й поклади перед собою (будь-якою стороною).

- Обери **поштівку** й поклади поряд зі своєю мапою.

- Поклади одну **позначку гравця** відповідного кольору поштівки на поділку 100/0 на **планшеті очок**.

- Перемішай 5 **тайлів збирачів** (зі зворотним боком відповідним кольору поштівки) та розклади їх лицем униз на 5 ділянок із **озером** свого острова. Після того розверни ці тайли **горілиць**.

Коли всі розклалися, заховайте невикористані мапи, збирачів, позначки й листівки в коробку.



- 7 Складіть 25 **тайлів кораблів** із оранжевими шлюпками на звороті в один мішечок. 25 кораблів із зеленими шлюпками на звороті складіть у інший мішечок.



Кожен гравець: візьми до рук один із мішечків. Витягни один тайл і поклади горілиць біля чорно-білого буйка на своїй мапі (див. **A**). Корабель мусить стати біля берега так, щоб решта тайла закривала сусідню ділянку. За стрілкою годинника від чорно-білого буйка розклади по кораблю біля решти п'яти буйків (позначені **B – F**). Потім візьми другий мішечок. З нього витягни й розклади горілиць тайли кораблів на решту шість незайнятих місць на узбережжі. Починай із місця поряд із чорно-білим буйком і рухайся за стрілкою годинника (на прикладі **G – L**).



Коли усі острови заповнено кораблями, заховай мішечки в коробку.

Після кількох ігор вам може закортіти розмістити кораблі більш довільним чином. Якщо так, то просто складіть усі 50 тайлів у один мішечок. Розташовуючи кораблі на островах, заповнюйте по черзі усі місця на узбережжі — йдіть за стрілкою годинника від чорно-білого буйка, поки не покладете всі 12 тайлів.

- 8 Гравець, який ласував фруктами останнім з-поміж вас (так, помідор — це теж фрукт), перевертає свою поштівку зворотним боком догори. Він чи вона — **перший гравець** до кінця гри.



Хід гри

Гру «Соковиті фрукти» розбито на раунди. У кожному раунді гравці/гравчині ходять по черзі, починаючи з першого гравця й далі за стрілкою годинника. Гра закінчується наприкінці того раунда, в якому позначка ліцензій на лічильнику досягла X.

Коли надходить твоя черга, послідовність ходу така:

Крок 1) Обери одне: **Перемісти один зі своїх збирачів** по прямій і збери стільки фруктів цього типу, скільки ділянок пройдено

АБО **Перемісти своє рухоме підприємство** і використай його здібність

Крок 2) Обери одне: **Виконай поставку на один зі своїх кораблів**

АБО **Забери один тайл підприємства з поля бізнес-ідей**

або не роби нічого.

Після цього передай хід тому чи тій, хто сидить ліворуч.

Крок 1)

Перемісти один зі своїх збирачів



Перемісти один із тайлів збирачів на своєму острові по прямій лінії **незайнятими** ділянками — на стільки ділянок, скільки хочеш. За кожну пройдену ділянку **отримай 1 фрукт** із загального запасу (відповідно до типу збирача) і поклади у свій **особистий запас**.

- Тайли не можна рухати діагоналями.
- У твоєму запасі може бути скільки завгодно фруктів.
- Загальний запас вважається необмеженим. Якщо фішки закінчилися, використай щось їм на заміну.



твій запас



Приклад:

Перемістивши тайл збирача бананів на дві ділянки, ти отримуєш 2 банани із загального запасу.

АБО

Перемісти своє рухоме підприємство

Замість збирача ти можеш перемістити рухоме підприємство, забране з поля бізнес-ідей в котромусь із попередніх раундів. Перемістивши, використай його здібність (див. с. 6).

Крок 2)

Виконай поставку на один зі своїх кораблів

На кожному тайлі корабля вказано замовлення.
Щоб здійснити доставку й задовольнити замовлення:

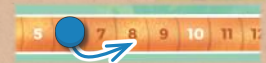
1. Поверни вказані на тайлі фрукти зі свого запасу в загальний.
2. Зніми тайл зі свого острова й поклади поряд з ним.
3. І наостанок, отримай вказану кількість очок і відповідно пересунь свою позначку на планшеті очок.



Приклад:
аби виконати це замовлення, ти повертаєш 2 банани і один помаранч зі свого запасу в загальний.



Тоді знімаєш із острова тайл корабля...
...і додаєш собі 2 очки на планшеті очок.



АБО

Забери один тайл підприємства з поля бізнес-ідей

На полі у п'ять рядів вишикувалися люди з прибутковими ідеями.

Службовці, що сидять перед кожною з черг, приймають «фруктові хабарі»: за певний набір фруктів ти можеш забрати тайл підприємства з відповідного ряду й отримати ліцензію на нову справу.

Щоб забрати тайл підприємства з поля бізнес-ідей:

1. Поверни вказані ліворуч у відповідному ряду фрукти зі свого запасу в загальний.
2. Отримай вказану кількість очок.
3. Пересунь позначку ліцензій на один крок нижче на лічильнику ліцензій (ближче до X).
4. І наостанок, візьми один тайл підприємства з місця очікування й дій відповідно до його типу (див. нижче).



Приклад:

Щоб забрати тайл «синьої ятки з морозивом», ти повертаєш до загального запасу 3 помаранчі й 3 банани.



Отримуєш 5 очок на планшеті очок і зсуваєш позначку ліцензій на 1 крок нижче на лічильнику.



І нарешті, ти забираєш тайл «синьої ятки з морозивом» і кладеш на ділянку свого острова.



Якщо ти не можеш чи не хочеш виконувати поставку або забирати тайл підприємства, просто пропусти крок 2.

Типи тайлів підприємств

(повний список тайлів підприємств див. на стор. 8)

Нерухомі підприємства

Забрані тайли залишаються на своїй ділянці острова, займаючи і блокуючи її до кінця гри.



Малі фірми

Забираючи тайл малої фірми, поклади його на **незайняту** ділянку свого острова і отримай відповідну кількість очок.

Увага: усі малі фірми також мають певну кількість зірочок — це має значення лише для тайла «інфокіоск» (див. с. 8).



Представництва

Ці тайли лише представляють **великі фірми**.

Забравши тайл представництва, поверни його в коробку і натомість візьми відповідний тайл великої фірми поряд із полем бізнес-ідей. Тепер поклади більший тайл на **незайняті** ділянки свого острова відповідно до його форми (можна обертати горизонтально чи вертикально). Якщо на твоєму острові немає підходящого місця, ти не можеш забрати представництво. Розсташувавши тайл великої фірми, отримай відповідні очки.

Приклад:

ти забираєш з поля бізнес-ідей тайл представництва «крокодильні» і повертаєш його в коробку. Після цього береш відповідний великий тайл «крокодильні» й кладеш на вільний квадрат із чотирьох ділянок на своєму острові. Зробивши це, отримуєш 12 очок.



Кіоски

Забираючи кіоск, також клади його на **незайняту** ділянку свого острова. Кожен кіоск — це завдання, очки за яке ти отримаєш у кінці гри (див. с. 8).

Рухомі підприємства



Покращені збирачі

Забираючи покращеного збирача, поклади його на **незайняту** ділянку свого острова і негайно отримай **1 фрукт будь-якого з двох вказаних типів**. Тайл залишається на цій ділянці, але **на першому кроці** будь-якого з подальших ходів ти можеш його перемістити, використавши спеціальну здібність:

Покращені збирачі переміщуються так само, як і звичайні — за тим винятком, що за кожну пройдену ділянку ти **обираєш тип фрукта** з двох намальованих на тайлі. Закінчивши рух (ти мусиш пройти як мінімум одну ділянку), отримай **1 додатковий фрукт** будь-якого з намальованих типів.

Приклад: ти пересуваєш покращеного збирача на 3 ділянки, збираючи 2 банани і 2 лайми (але при цьому міг би взяти 4 банани, або 3 лайми і 1 банан тощо).



Ятки з морозивом

Забираючи тайл ятки з морозивом, поклади його на **незайняту** ділянку свого острова. Тайл залишається на цій ділянці, але **на першому кроці** будь-якого з подальших ходів ти можеш його перемістити, використавши спеціальну здібність:

Ятки з морозивом переміщують по прямій лінії на будь-яку кількість незайнятих ділянок острова. За кожну пройдену ділянку ти можеш виробити одне з двох: **1 морозиво** вказаного на тайлі типу або **1 молочний коктейль**.

Забирай фішки морозива або коктейлю таким чином:

1. Подивися на дошку поряд із фішкою на полі бізнес-ідей і поверни вказану кількість фруктів у загальний запас (для фішки коктейлю потрібно віддати два фрукти одного типу).
2. Візьми фішку й поклади поряд зі своїм островом.
3. Наостанок, отримай вказану на фішці кількість очок, відповідно пересунувши свою позначку гравця на планшеті очок.



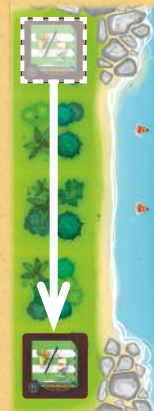
Забравши останню фішку зі стосу, ви побачите зображення ліцензії. Це означає, що вам слід пересунути позначку ліцензій на один крок нижче на лічильнику.



- Ятки з морозивом не можна рухати по діагоналі.
- Можна забрати менше фішок морозива/коккейлю, ніж пройдено ділянок.
- Кожну фішку можна забирати з будь-якого боку відповідної дошки (якщо ти забираєш більш ніж одну фішку цього типу).
- Якщо на полі бізнес-ідей не залишилося фішок цього типу, морозиво чи коктейль не виробляється.

Приклад:

ти пересуваєш зелену ятку з морозивом на 4 ділянки та вирішуєш забрати 1 фішку коктейлю та 3 фішки зеленого морозива. Ти повертаєш 2 банани у загальний запас і береш собі фішку коктейлю.



За зелене морозиво ти повертаєш у загальний запас 3 лайми та 3 помаранчі і вирішуєш узяти дві фішки на 8 очок і одну фішку на 7 очок (щоб не опускати позначку ліцензій на лічильнику — а це станеться, якщо ти забереш останню фішку на 8 очок зі стосу). Наостанок, ти отримуєш 26 очок (3+8+8+7).



Кінець гри



Коли позначка ліцензій опускається до X на лічильнику, завершіть **поточний раунд** (так, щоб усі здійснили однакову кількість ходів). Тоді гра закінчується. Позначка ліцензій на лічильнику більше не рухається.

Коли гра закінчилася, отримайте очки за **тайли кіосків** на своїх островах (див. с. 8). За залишки фруктів у запасі очки не отримують.

Перемагає той чи та, у кого найбільше очок. У випадку рівності віддавайте перевагу гравцям, які ходили пізніше.

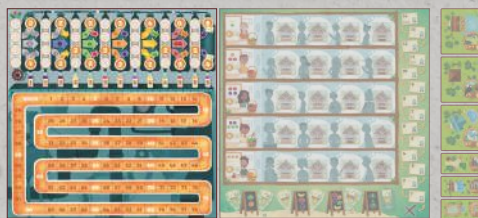
Додаткові зауваги:

- Якщо ви забули пересунути позначку ліцензій на лічильнику, належне місце можна вирахувати: складіть кількість знятих тайлів підприємств, порожніх стосів фішок морозива/коккейлю і кількість зайнятих останніх кружалець на фабриці соків (якщо ви граєте з фабрикою).
- Забираючи тайл підприємства на свій острів, будьте обережними — не заблокуйте своїх збирачів (хіба що настає кінець гри). Якщо ви не можете пересунути збирача на першому кроці свого ходу, цей крок передчасно закінчується і ви не отримуєте жодних фруктів.

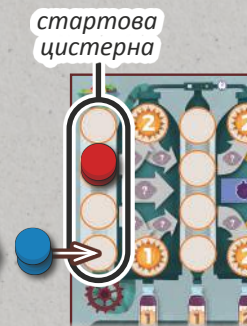
Фабрика соків

Якщо хочете додати фабрику соків у свою гру, змініть перший і шостий кроки **підготовки**:

1 Покладіть планшет очок **соковитим боком** догори.



6 *Кожен гравець*: у кінці 6-го кроку підготовки не повертай у коробку дві запасні позначки гравця. Натомість склади їх одна на одну на порожнє кружальце *стартової цистерни* на фабриці. Ці позначки стають твоїми «фабричними позначками».



Гра йде за звичайними правилами з одним зауваженням: у кінці кожного ходу відбувається **третій крок**. Отже, закінчивши у свій хід кроки 1 і 2, ти можеш виконати:

Крок 3)

Пересунь свої фабричні позначки — кожну на один крок

Фабричні позначки на фабриці соків рухаються уздовж стрілок від кружальця до кружальця. На кожній стрілці позначено *вартість у фруктах*: щоби пересунути позначку по цій стрілці, поверни вказану кількість фруктів зі свого запасу в загальний.

вартість у фруктах:

1 банан



вартість у фруктах:
1 будь-який фрукт

Бувають окремі кружальця й цистерни (групи з 4 кружальць). Пересуваючись стрілкою до цистерни, позначка може стати на будь-яке незайняте кружальце цієї цистерни. Позначка також може пересуватися будь-якою стрілкою, що прямує від цистерни.

Приклад: зі стартової цистерни позначка може пересунути на будь-яке обведене червоним кружальце.

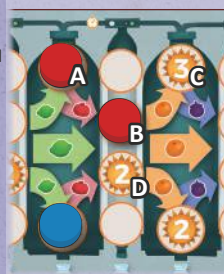


У цей крок ти можеш пересунути одну чи дві позначки — але кожну не більше ніж на одну стрілку. Можеш не пересовувати позначок узагалі. Щоби пересунути позначку уздовж **стрілки**, заплати вказану на стрілці *вартість у фруктах*. На позначки інших гравців свою позначку пересовувати не можна — тільки на вільне кружальце або на кружальце, зайняте іншою твоєю позначкою. Якщо у цистерні немає іншої твоєї позначки, займай вільне кружальце цистерни — але якщо є, ти мусиш ставити свої позначки одна на одну. Пересуваючись на незайняте кружальце, отримуй вказану на ньому кількість **очок** (але ти нічого не отримуєш, якщо ставиш одну свою позначку на іншу).

Пересувай свої позначки одна за одною в будь-якому порядку (якщо у свій хід бажаєш пересунути обидві). Але якщо **на початку твого ходу** обидві твої позначки перебувають **на одному кружальці** і ти рухаєш їх **уздовж однієї стрілки** — то сплачуєш *вартість* лише один раз. Але якщо кружальце, на яке вони прибувають, приносить якісь очки — ти здобуваєш ці очки лише один раз.



Приклад: сплативши *вартість* у 1 лайм, ти можеш пересунути позначку А або на свою позначку В, або на кружальце С (в другому випадку ти отримуєш 3 очки). Позначка D може пересунути на будь-яке незайняте кружальце наступної цистерни за 1 гранат.



Приклад: якщо ти спершу пересунеш позначку В на кружальце С за 1 помаранч (і отримуєш за це 3 очки), то після цього зможеш пересунути позначку А на кружальце D за 1 гранат (і отримати ще 2 очки).



Приклад: сплативши лише 1 банан, ти пересуваєш обидві свої позначки на кружальце А (і отримуєш 4 очки).



Біля двох останніх кружальць зображено ліцензії. Якщо твоя позначка прибуває на таке незайняте кружальце — отримай очки, а тоді пересунь позначку ліцензії на лічильнику на один крок нижче. Це кружальце фабрики тепер зайняте до кінця гри.

Пляшечки на стрічці конвеєра важливі тільки для тайла «ятка з лимонадом» (див. с. 8).

Підсумок правил

Гру «Соковиті фрукти» розбито на раунди. Протягом кожного раунду усі гравці й гравчині роблять ходи по черзі, йдучи від першого гравця за стрілкою годинника.

Кожен хід включає такі кроки:

Крок 1) Обери одне: **Перемісти котрийсь зі своїх збирачів по прямій і збери стільки фруктів цього типу, скільки ділянок пройдено** (с. 4)

АБО **Перемісти своє рухоме підприємство і використай його здібність** (с. 6)

Крок 2) Обери одне: **Виконай поставку на один зі своїх кораблів** (с. 5)

АБО **Забери один тайл підприємства з поля бізнес-ідей** (с. 5)

або не роби нічого.

Крок 3) *Якщо ви граєте з фабрикою соків:*

Пересунь свої фабричні позначки — до одного кроку кожну (с. 7)

А тоді передай хід тому чи тій, хто сидить ліворуч.

Гра закінчується у той раунд, коли позначка ліцензії опускається до X на лічильнику.

Список тайлів підприємств

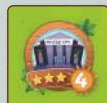
Нерухомі підприємства (с. 5)

Малі фірми:

Вишка огляду



Музей



Обсерваторія



Представництва:

Мотузяний парк



Школа дайвінгу



Лазня



Крокодилля



Заповідник



Еко-готель

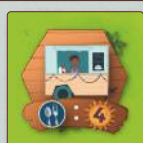


Кіоски:



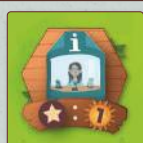
Оренда лежаків

У кінці гри отримай 4 очки за кожен зі своїх чотирьох пляжів, котрі ти повністю очистив від кораблів.



Служба доставки

У кінці гри отримай 4 очки за кожен тайл рухомого підприємства на твоєму острові з цим символом:



Інфокіоск

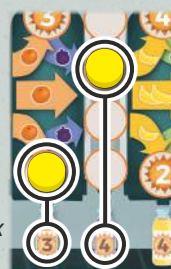
У кінці гри отримай 1 очко за кожен зірочку (★) на всіх малих і великих фірмах на твоєму острові.



Ятка з лимонадом

(тільки у гри з фабрикою соків)

У кінці гри отримай стільки очок, скільки вказано на пляшечках під кожною з твоїх фабричних позначок.



Рухомі підприємства (с. 6)

Покращені збирачі:



Пам'ятай, що +1 означає:

- Забираючи тайл, отримай 1 із вказаних фруктів.
- Пересовуючи тайл, отримай один додатковий фрукт котрогось із вказаних типів.

Ятки з морозивом:



Оригінальна гра: Українська локалізація:
 Розроблення гри: Головний редактор:
 Крістіан Стор Володимир Янчарін
 Ілюстрації: Перекладач:
 Анніка Геллер Олень Петік
 Вдосконалення, редагування, верстка: Верстка:
 Віктор Кобілже Влад Дімаков
 Коригування англійської версії: Коректори:
 Ніл Кроулі Тетяна Рижикова, Степан Бобошко

© 2022 Deep Print Games GmbH,
 Sieglindestr. 7, 12159, Берлін, Німеччина.
 Всі права захищені.
www.deep-print-games.com

ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"
 м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57
 Всі права захищені.
www.games7days.com









Привіт! Я Ананас. Якщо хочеш зіграти в «Соковиті фрукти» наодинці, я залюбки заміню тобі суперника.

Підготовка




Підготуй **гру для двох** відповідно до кроків 1–5 на 3-й сторінці книги правил. Перш ніж починати крок 6, обері один із Соло-планшетів (знайдеш їх на звороті Map). На кожному з планшетів я граю по-різному, і вони приблизно відповідають певному рівню складності:

<p>Чесний фрукт Варто почати звідси, адже планшет відносно простий.</p> 	<p>Сильний фрукт Помацай мої біцепси! Грати тут складно.</p> 	<p>Швидкий фрукт Гра закінчиться швидко, але буде складно.</p> 	<p>Повний фруктець Гра залежить від перепадів мого настрою, тож очікуй на несподіванки! Може бути дуже складно!</p> 
---	---	---	--


Поклади обраний планшет ліворуч від себе. Залиш довкола нього достатньо місця, щоби протягом гри могли причалювати соло-шлюпки. Тепер виконай крок 6 за звичними правилами, готуючи свій острів.

Закінчивши крок 6, підготуй мій Соло-планшет. Обери мені колір, а тоді розмісти позначки гравця:

- На поділці 100/0 на Планшеті очок. 
- На **стартовий причал** Соло-планшета. Вона називається «позначка ходу».

На планшеті «Повний фруктець» поклади третю позначку гравця мого кольору на **стартову скелю** центральної каруселі. Вона називається «позначка-крутилка».

Якщо ти граєш із фабрикою соків, поклади по одній позначці кожного з невикористаних кольорів на вільні кружальця стартової цистерни. Вони називаються «позначки блокади».



Продовжуй крок 7 підготовки, розміщуючи на своєму острові 12 кораблів як зазвичай.

Опісля склади решту 38 кораблів у один мішечок і залиш поряд із Соло-планшетом. Відтепер мають значення тільки **соло-шлюпки** на звороті цих тайлів.

Тепер витягни з мішечка першу шлюпку і поклади поряд із краєм планшета, **відрахувавши від позначки ходу** стільки причалів уперед, скільки вказує **номер причалу** на шлюпці.


Приклад: шлюпка стає на 4 причали попереду позначки ходу.





Хід гри

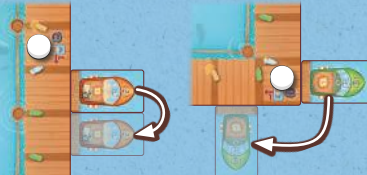
Гру так само розбито на раунди. У кожному з них ми робимо один хід по черзі. Почнімо з тебе — здійсни свій хід як зазвичай.


У мій хід допоможи мені з отаким:

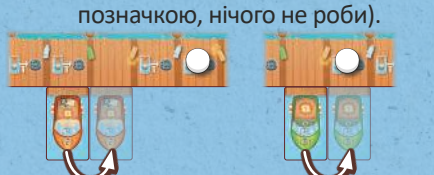
1. Посунь позначку ходу на **наступний причал** за стрілкою годинника. 
2. Якщо граєш із фабрикою соків, то подивися, чи позначка ходу не перескочила **пляшечку**. Якщо так, то виконай крок 2а (*хід через пляшечку*), описаний на наступній сторінці. Якщо граєш без фабрики, то не звертай на пляшечки уваги.
3. Подивися, чи зображено на причалі, до якого я щойно перемістився, якісь **ефекти**. Якщо так, виконай:

 Я (Ананас) отримую стільки очок. Будь ласка, пересунь за мене мою позначку на Планшеті очок.

 Пересунь поточну шлюпку на 1 причал **далі** від позначки ходу (за стрілкою годинника).



 Пересунь поточну шлюпку на 1 причал **ближче** до позначки ходу (якщо шлюпка вже перебуває на одному причалі з позначкою, нічого не роби).



4. Наприкінці, подивися, чи поточна шлюпка не знаходиться на одному причалі з позначкою ходу. Якщо так, виконай крок 4а (очки за соло-шлюпку), описаний унизу сторінки.



Тепер знову твій хід.

Гра закінчується після мого ходу: • якщо на причалі, де знаходиться моя позначка ходу, зображено Х, або • якщо позначка ліцензій опускається до Х на лічильнику ліцензій.



Коли гра закінчилася, зніми соло-шлюпку попереду від позначки ходу (**не нараховуючи за неї очки**) і підрахуй очки як звичайно. Якщо у тебе більше очок — *тріум-фрукт-уй*, бо перемога твоя! У випадку рівності очок перемагаю я.

2а (хід через пляшечку)

Якщо моя позначка ходу перескочила **блакитну** пляшечку або пляшечку **кольору** поточної соло-шлюпки — одразу рухай обидві **позначки блокади** на фабриці уздовж **окремих стрілок** до наступного вільного місця:

- Якщо позначки блокади однаково просунулися від стартової цистерни, рухай їх у будь-якому порядку. Якщо ні, рухай спершу більш просунуту.
- Якщо можливо, рухай їх по **зовнішніх стрілках**, віддаючи перевагу **верхнім стрілкам**.
- Якщо позначка блокади прибуває до цистерни, став її на кружальце з очками (якщо в цистерні воно є, і воно незайняте).
- Позначки блокади **ніколи** не нараховують мені очки і не рухають позначку ліцензій. Ці позначки тільки блокують кружальця.

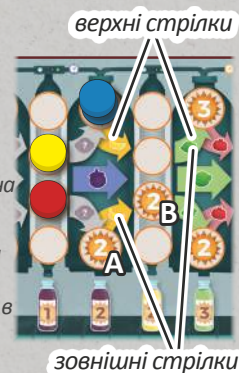
Приклад:

Ти пересовуєш позначку ходу на наступний причал, перескакуючи зелену пляшечку.



Оскільки поточна соло-шлюпка також зелена, ти пересовуєш жовту й червону позначки блокади уздовж стрілок:

- Одну з них на кружальце А (бо мусиш обирати зовнішню стрілку, але верхня заблокована твоєю позначкою).
- Другу на кружальце В (оскільки обидва окремі кружальця вже зайняті, а це єдине кружальце в цистерні з очками).



4а (очки за соло-шлюпки)

Якщо позначка ходу перебуває на тому ж причалі, що й шлюпка, я (Ананас) отримую стільки **очок**, скільки вказано на шлюпці. А якщо ця шлюпка **оранжевого кольору**, виконай додаткову дію:



Пересунь позначку ліцензій на один крок униз лічильником ліцензій. А тоді **зніми 1 тайл підприємства** з Поля бізнес-ідей. Для цього витягни з мішечка тимчасову шлюпку і подивися на **номер очікування** на її носі. Зніми тайл підприємства з місця очікування, позначеного цим номером у правому верхньому куті. Якщо це місце очікування порожнє, подивися на стрілку під номером очікування на шлюпці і перевіряй усі місця очікування з більшим (>) чи меншим (<) номером — зніми перший, що тобі попадеться в цьому напрямку. Якщо в потрібному напрямку більше немає тайлів, дивися в протилежному. Наостанок, прибери тимчасову шлюпку і знятий тайл підприємства в коробку, не звертаючи більше уваги, що на них зображено.

Приклад: тимчасова шлюпка показує номер очікування 9. Отже, ти знімаєш «Музей» із 9-го місця очікування й ховаєш у коробку. Якби 9-те місце очікування виявилось порожнім, тобі слід було б зняти ятку з морозивом на 10-му місці (або, якщо 10-те місце порожнє, підприємство з 11-го місця, і т.д.).

номер очікування

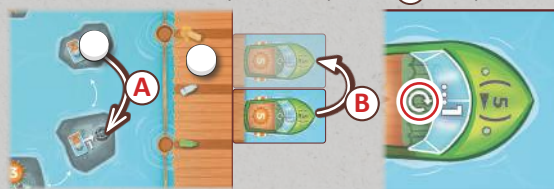


Тепер зніми з причалу шлюпку, за яку нараховано очки, і заховай її у коробку. Витягни нову шлюпку з мішечка і постав її поряд із краєм планшета, відрахувавши від позначки ходу стільки причалів, скільки вказує **номер причалу** на шлюпці (навіть якщо шлюпка опиниться попереду від Х або якщо гра закінчується).

Увага: граючи на Соло-планшеті «повний фруктець», зроби іще таке одразу по тому, як розміщуєш нову шлюпку: подивися на напрям стрілки в центрі шлюпки (↻/↻) і **посунь позначку-крутилку** на наступну скелю в цьому напрямку. Тепер виконай дію, вказану на скелі (див. **блакитні поля з текстом на цій та попередній сторінках**). Якщо через цю дію нова соло-шлюпка перемістилася на причал із позначкою ходу, негайно знову виконай усі дії кроку 4а.

Зауваж: позначка-крутилка не рухається на початку гри, коли ти розміщуєш першу шлюпку.

Приклад: ти граєш на планшеті «повний фруктець». Нарухавши очки за шлюпку й прибравши її в коробку, ти дістаєш нову шлюпку з номером причалу 1 — тож кладеш її на один причал попереду від позначки ходу. Тепер ти переміщуєш позначку-крутилку до наступної скелі за стрілкою годинника (A), бо туди вказує стрілка на новій шлюпці. На цій скелі сказано перемістити шлюпку на один причал ближче до позначки ходу, що ти й робиш (B). Тепер шлюпка опиняється на тому ж



причалі, що і позначка ходу, а отже ти також нараховуєш за неї очки, ховаєш її у коробку і дістаєш із мішечка ще одну шлюпку.

Добре граєш і бажаєш іще складнішого суперника? Як щодо дати мені фору в 10 очок? Із кожною перемогою можеш збільшувати фору іще на 5 очок... Гадаєш, таке тобі під силу? Спробуй!