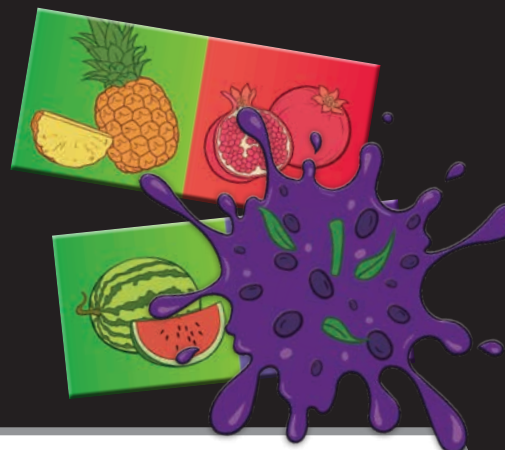




FRESH FRUITS

Un jeu de pose sacrément malin pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans



Contenu

52 doubles tuiles Fruits

Sur ces tuiles figurent soit 2 fruits, soit 1 fruit et 1 emplacement vide.



Les fruits présents sont plus ou moins lourds :

LÉGERS :

prunes / mûres (fond violet) ;



MOYENS :

oranges / abricots (fond orange) ;



LOURDS :

pommes, grenades (fond rouge) ;



TRÈS LOURDS :

pastèques, ananas (fond vert).

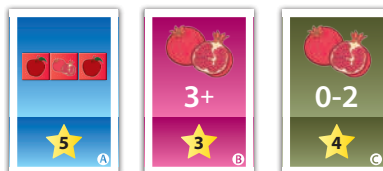


16 tuiles Fruit simples



Ces tuiles simples vous servent à combler les emplacements vides sur les doubles tuiles au cours de la partie.

24 cartes Objectif



Ces cartes vous indiquent les objectifs à réaliser pour marquer des points en fin de partie. Elles sont classées en 3 catégories (A, B, C). À chaque partie, une carte de chaque catégorie est retournée.

4 aides de jeu



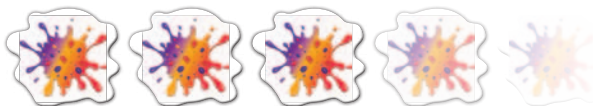
recto
(à 2 ou 3 joueurs)



verso
(à 4 joueurs)

Les aides de jeu indiquent la taille maximale de votre panier (= les tuiles dans votre zone de jeu), la répartition idéale des fruits selon leur masse, ainsi qu'un aperçu du décompte de fin de partie.

30 marqueurs Fruit Écrasé



Ces marqueurs servent à repérer les fruits écrasés.

But du jeu

Achetez les bons fruits et ramenez-les intacts chez vous ! Mais, ça n'est pas si facile... Il faut bien sûr éviter de placer les fruits les plus lourds sur les plus légers, tout en achetant les fruits que Tante Marta a demandés. Qui réussira à ranger les fruits attendus dans son panier, si possible sans les écraser, en plaçant les plus légers au-dessus des plus lourds ? Le joueur qui atteindra le plus grand nombre d'objectifs marquera le plus de points et l'emportera.

Mise en place

Triez les cartes Objectif (1) selon la catégorie indiquée au dos (A, B, C). Tirez 1 carte au hasard de chaque catégorie et placez-les, bien en évidence, au milieu de la table. Remettez les autres cartes Objectif dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Séparez les 16 doubles tuiles avec un emplacement vide. Mélangez-les face cachée et distribuez-en 1 à chaque joueur.

Puis remélangez les doubles tuiles restantes avec les autres et formez une pile (2), face cachée. Retournez ensuite une double tuile de plus que le nombre de joueurs à côté de la pile pour constituer le marché (3).

Triez les tuiles simples par fruit et formez une réserve commune à côté des doubles tuiles (4).

Prenez chacun une aide de jeu (5). Vous pouvez commencer vos courses !

Mise en place pour 4 joueurs :



Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens horaire. Le dernier à avoir mangé de la pastèque commence.

Quand vient votre tour, choisissez une des doubles tuiles du marché et placez-la à un endroit qui convient dans votre panier.

On appelle « panier » la zone devant vous où vous placez les tuiles. Vous devez imaginer une « surface » sur laquelle vous pouvez placer des fruits horizontalement et verticalement. Cette surface accueille les doubles tuiles.

La taille de votre panier dépend du nombre de joueurs :

- À 2 ou 3 joueurs, votre panier a une capacité de **6 x 4 fruits** (PAS doubles tuiles !);
- À 4 joueurs, votre panier a une capacité de **5 x 4 fruits**

Exemple :

À 2 joueurs, chacun de vous dispose d'une surface de 6 x 4 fruits.



Au lieu de piocher une tuile du marché, vous pouvez jouer à la place la double tuile avec l'emplacement vide, distribuée en début de partie. Pour cela, remettez une tuile du marché dans la boîte. Ajoutez ensuite votre double tuile à votre panier et choisissez une tuile simple pour combler son emplacement vide.

Une fois votre tuile posée, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Règle de pose des doubles tuiles

- Vous pouvez tourner une double tuile dans n'importe quel sens avant de la poser.
- Une fois posée, une double tuile ne peut plus être déplacée, ni tournée.
- Une double tuile peut être placée n'importe où dans le panier, à condition d'être adjacente orthogonalement à une tuile déjà posée (cela ne concerne pas la première tuile).

Pour les débutants :

La rangée inférieure est le fond de votre panier. La première double tuile ne doit pas nécessairement être placée au fond du panier. Vous n'êtes pas obligés de déterminer tout de suite sa position dans le panier : elle dépendra des prochaines tuiles que vous placerez au cours de la partie.

Pour les experts :

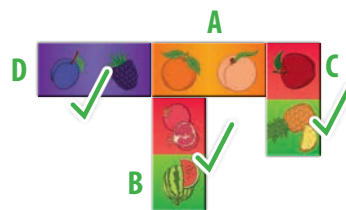
La rangée inférieure est le fond de votre panier. Vous devez remplir votre panier à partir du fond. Votre première tuile doit donc être posée dans la rangée inférieure. À part dans cette rangée, aucune tuile double ne peut « flotter » dans les airs : elle doit toujours reposer sur une autre tuile en dessous. Il est cependant possible de placer une tuile horizontalement au-dessus d'une tuile verticale ; seule une moitié reposera alors sur elle.

- Il est interdit de poser une tuile qui dépasse du panier (6 x 4 fruits à 2 ou 3 joueurs ; 5 x 4 fruits à 4 joueurs).
- Si vous posez une double tuile avec un emplacement vide, remplissez-le immédiatement avec une tuile simple de la réserve. Si un type de fruit n'est plus disponible, vous ne pouvez plus le choisir.
- Dès que 2 fruits se retrouvent l'un au-dessus de l'autre et que celui du dessus est plus lourd que celui en dessous, ce dernier est écrasé. Les fruits écrasés restent en place, mais ne sont plus comptabilisés pour atteindre un objectif et font perdre des points en fin de partie. Seul le fruit directement en dessous du plus lourd est écrasé. Si celui encore en dessous est lui aussi plus léger que le fruit tout au-dessus, il n'est pas écrasé.

Exemple de pose d'une double tuile :

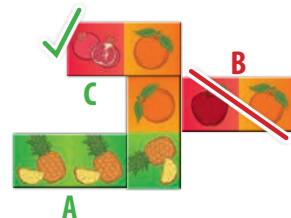
Règle pour débutants :

La tuile A avec l'abricot et l'orange se trouve déjà dans le panier. Les tuiles B, C et D peuvent être placées aux endroits indiqués car elles sont adjacentes à une tuile déjà posée.



Règle pour experts :

La tuile A doit d'abord être placée dans le fond du panier. La tuile B ne peut pas être posée car elle ne repose sur rien. La tuile C peut être posée selon les règles car elle repose à moitié sur celle du dessous.



Conseil : Pour marquer le maximum

de points, il est préférable de placer les fruits dans le panier selon leur masse : les fruits sur fond vert dans la 1re rangée (au fond du panier), ceux sur fond rouge dans la 2e rangée, ceux sur fond orange dans la 3e et ceux sur fond violet dans la 4e (en haut). (Voir aide de jeu.)

Fin du tour

Lorsque tous les joueurs ont joué une fois, il reste une double tuile au marché. Le Premier Joueur la prend et l'ajoute à son panier. Il pioche ensuite de nouvelles tuiles qu'il retourne face visible pour reconstituer le marché (nombre de joueurs + 1). Le tour est alors terminé et son voisin de gauche devient le Premier Joueur du tour suivant.

La partie continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient rempli leur panier ou qu'ils ne puissent plus poser de tuiles selon les règles.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand plus aucun joueur ne peut placer de double tuile, soit parce que son panier est plein, soit parce qu'il ne peut plus respecter les règles de placement.

Tante Marta attribue alors les récompenses ; vous marquez des points selon ses recommandations :

1. « N'écrasez pas les fruits ! »

(perte de points pour les fruits écrasés)

Vous perdez 3 points par fruit écrasé. Placez un marqueur sur chaque fruit écrasé.



2. « Triez les fruits selon leur masse ! »

(points gagnés pour les fruits dans la bonne rangée)

Chaque fruit non écrasé, placé dans la bonne rangée (voir aperçu), rapporte 1 point.



3. « Achetez les fruits dont nous avons besoin ! »

(cartes Objectif)

Chaque objectif atteint vous rapporte les points indiqués. Une même carte peut rapporter des points à plusieurs joueurs. Les fruits écrasés ne sont pas comptabilisés dans la réalisation des objectifs. Les objectifs de catégorie A peuvent être réalisés plusieurs fois, mais un même fruit ne peut être pris en compte que pour un seul objectif.



Celui d'entre vous qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le moins de fruits écrasés dans son panier. Si l'égalité persiste, celui qui possède le plus de fruits dans la rangée correspondant à sa masse l'emporte. Si les joueurs sont toujours ex aequo, ils se partagent la victoire.

Exemple de décompte



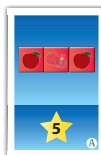
- 6 points pour 2 fruits écrasés

11 points pour les 11 fruits dans la bonne rangée (3 verts, 3 rouges, 2 orange, 3 violet)

9 points pour les objectifs atteints

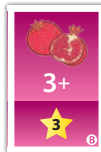
= 14 points

Les cartes Objectif



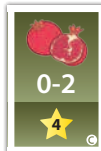
Catégorie A

Si vous possédez les fruits demandés dans l'ordre et la position exacte (horizontale ou verticale) indiqués sur la carte, vous marquez 5 points en fin de partie. Il est possible d'atteindre plusieurs fois un même objectif A, mais chaque fruit ne peut servir que pour 1 seul objectif.



Catégorie B

Si vous possédez au moins 3 exemplaires du fruit demandé sur la carte Objectif, vous marquez 3 points en fin de partie.



Catégorie C

Si vous possédez au maximum 2 exemplaires du fruit représenté sur la carte Objectif, vous marquez 4 points en fin de partie.

© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com
Auteur : Francesco Calvi
Illustrateur & Design : fiore-gmbh
Rédaction : Tina Landwehr-Rödde
Traduction : Eric Bouret

Hutter Tade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.