FruitCup

6+

20'

2-6

Contenuto

- 6 bicchieri di plastica
- 6 cucchiai di plastica
- 6 set di 10 frutti, ognuno composto da:
  - 1 semicerchio, 1 cubetto e 1 fetta in rosso di plastica
  - 1 semicerchio, 1 cubetto e 1 fetta in verde di plastica
  - 1 semicerchio, 1 cubetto e 1 fetta in giallo di plastica
  - 1 cubetto zucchero di legno (bianco)
- 6 plance Giocatore, con 10 caselle
- 60 segnalini Punteggio in 6 colori (con numeri da 0 a 9 per ogni colore)
- 6 tessere Animale
- 18 carte **Ricetta Semplice** (carte Bradipo)
- 42 carte **Ricetta Difficile** (carte Tigre)
- Questo regolamento

Plancia Giocatore

Bicchiere

Tessera Animale

Cucchiaio

Carta Ricetta Semplice
lato Richiesta e lato Soluzione

Carta Ricetta Difficile
lato Richiesta e lato Soluzione

Set di Frutti

Panoramica

Il **Re Scimmia** ha invitato tutti gli amici della giungla per assaggiare il suo piatto preferito: la **macedonia**! Sembra facile da preparare, ma il Re è molto difficile da accontentare, visto che ha delle richieste specifiche a riguardo! Inoltre dovrete essere più veloci dei vostri avversari per prepararla!

Preparazione

1. Ogni giocatore sceglie un colore e prende il bicchiere, il cucchiaio, la plancia giocatore e i Segnalini Punteggio del colore corrispondente. Poi prende un set di 10 Frutti e li posiziona tutti dentro al bicchiere.
2. Ogni giocatore posiziona i suoi Segnalini Punteggio sulla propria plancia, in ordine da 9 a 0 da sinistra verso destra.
3. Scegliete il livello di difficoltà nella pagina successiva, (nel paragrafo "Tre livelli di difficoltà disponibili" trovate una spiegazione dettagliata di ciascun livello), formate un mazzo con le carte appropriate, mescolatelo e mettetelo sul tavolo dal lato richiesta.
4. Posizionate le 6 tessere Animale al centro del tavolo in ordine crescente seguendo il numero che trovate sul retro. Il lato che raffigura gli animali deve essere collocato a faccia in su.

• TRE LIVELLI DI DIFFICOLTÀ DISPONIBILI •

È consigliabile giocare come **Rane** la vostra prima partita, specialmente se giocate con dei bambini.

RANA - mescolate insieme tutte le carte Ricetta, sia quelle Semplici che quelle Difficili. Usate il lato **Soluzione** che mostra i frutti richiesti. *Questa modalità richiede destrezza e coordinazione per riuscire a estrarre più velocemente degli altri tutti i frutti corretti dal proprio bicchiere usando il cucchiaio.*

In queste due modalità le carte si usano sempre dal lato "Richiesta":

BRADIPO (SEMPLICE) - vengono utilizzate solo le carte Ricetta Semplice.

La carta Ricetta mostra in modo chiaro, cosa piace o non piace al Re scimmia.

TIGRE (DIFFICILE) - vengono utilizzate solo le carte Ricetta Difficile.

La carta Ricetta mostra degli indizi che hanno bisogno di essere confrontati per trovare l'unica soluzione possibile.

• CONSIGLIO • Bambini e adulti possono giocare insieme! Potete usare 2 o 3 carte ricetta nello stesso round, ogni giocatore sceglie tra queste quale realizzare in questo round. *Esempio: il bambino usa la carta Ricetta Semplice dal lato soluzione e l'adulto usa un'altra carta dal lato richiesta.*

Round di gioco

Ogni round è composto da 3 fasi:

- Fase 1: Preparare la macedonia
- Fase 2: Controllo
- Fase 3: Punteggio

Fase 1: Preparare la macedonia

Questa fase è composta dai passi seguenti:

1. Un giocatore a caso rimuove la carta in cima al mazzo Ricetta e la scarta nella scatola (non verrà più utilizzata), in modo che la seconda carta sia chiaramente visibile a tutti i giocatori. Tutti i giocatori **estraggono** contemporaneamente i frutti dal proprio bicchiere usando il cucchiaio, fino a che nel bicchiere **restino soltanto i frutti richiesti dalla carta Ricetta** (le carte ricetta vengono spiegate in modo più approfondito nel paragrafo "Come leggere le carte Ricetta" a pagina 4). Se un giocatore estrae per sbaglio un frutto richiesto dalla carta Ricetta, può rimetterlo nel bicchiere (può usare le mani in questo caso).
2. Quando un giocatore decide che la sua macedonia è pronta (sono presenti tutti i frutti richiesti e nessuno di quelli non richiesti), posiziona il suo bicchiere sulla tessera Animale nella prima posizione libera: il primo a terminare la propria macedonia posiziona il proprio bicchiere sulla tessera Animale del Re scimmia, il secondo sulla tessera Animale Lemure e così via. Quando il **penultimo** bicchiere viene posizionato sulla tessera Animale, anche l'ultimo giocatore deve posizionare il suo nella fila, anche se non ha finito di preparare la macedonia.

Fase 2: Controllo

(esempio di una partita a 5 giocatori)

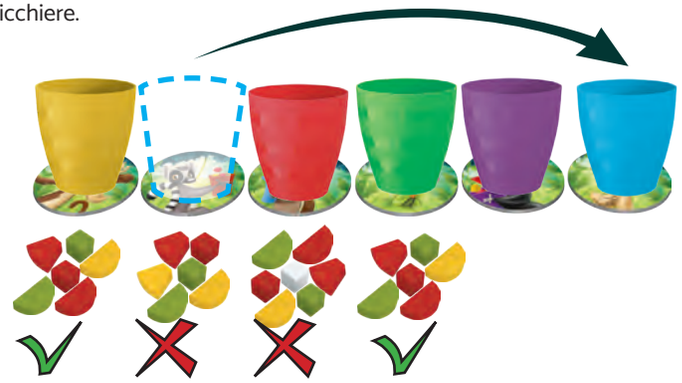
Questa fase è composta dai passi seguenti:

1. Svuotate tutti i bicchieri, a eccezione di quello più lontano rispetto la tessera Animale del Re scimmia. Lasciate i frutti accanto al bicchiere dove erano contenuti.

2. Girate la carta Ricetta e controllate se i frutti di fronte a ogni singolo bicchiere sono esattamente quelli mostrati sul lato Soluzione.

IMPORTANTE: lasciate la carta Ricetta in cima al mazzo!

3. Se i frutti sono esattamente gli stessi della carta Ricetta, lasciate il bicchiere dove si trova. Se sono diversi, muovete il bicchiere alla fine della fila, dietro a quello dell'ultimo giocatore. Fatto questo il giocatore rimette tutti i suoi frutti nel proprio bicchiere.



4. Ripetete il passo 3 per tutti gli altri bicchieri fino al penultimo. L'ultimo non viene mai controllato.

5. Quando tutti i bicchieri tranne l'ultimo sono stati controllati, slittate in avanti tutti i bicchieri senza cambiare l'ordine, in modo da non lasciare spazi vuoti.

• NOTA • L'ultimo giocatore potrebbe diventare il primo se tutti gli altri falliscono nel soddisfare la richiesta.

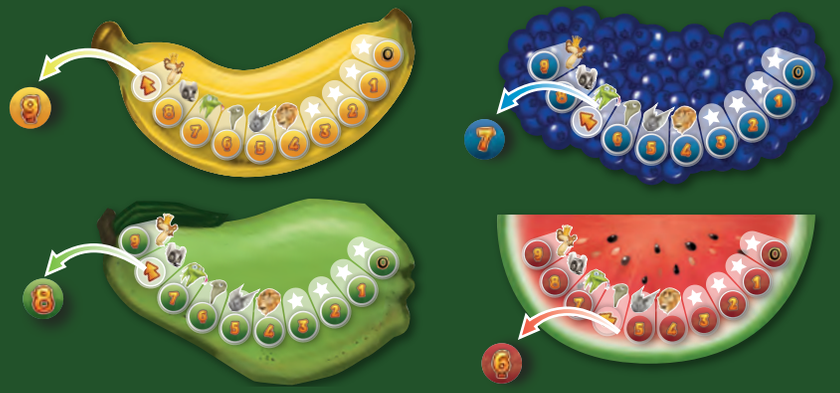
• IMPORTANTE • Sopra ogni plancia di gioco vengono posti i segnalini Punteggio che associano un numero a ogni singolo Animale. Questo numero può cambiare a ogni turno di gioco a causa dello slittamento dei segnalini Punteggio.

Fase 3: Punteggio

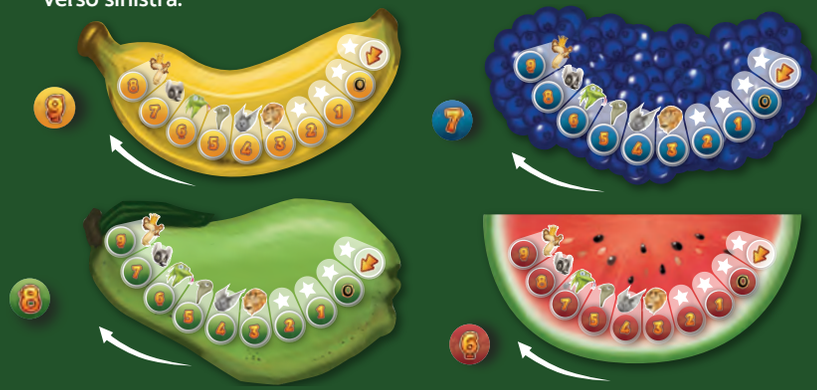
Seguendo l'ordine dei bicchieri, ogni giocatore consegna la sua macedonia all'animale indicato dalla tessera Animale sotto al proprio bicchiere. Per fare ciò, rimuove dalla sua plancia Giocatore il segnalino Punteggio corrispondente all'animale presente sotto al suo bicchiere, poi riempie lo spazio vuoto facendo slittare i segnalini rimasti a destra di una posizione verso sinistra. Terminata questa fase inizia un nuovo round (a meno che la partita non termini). Tutti i giocatori riprendono il proprio bicchiere e posizionano tutti e 10 i Frutti al suo interno, poi il giocatore che ha vinto il round precedente rivela la nuova carta Ricetta.

Esempio

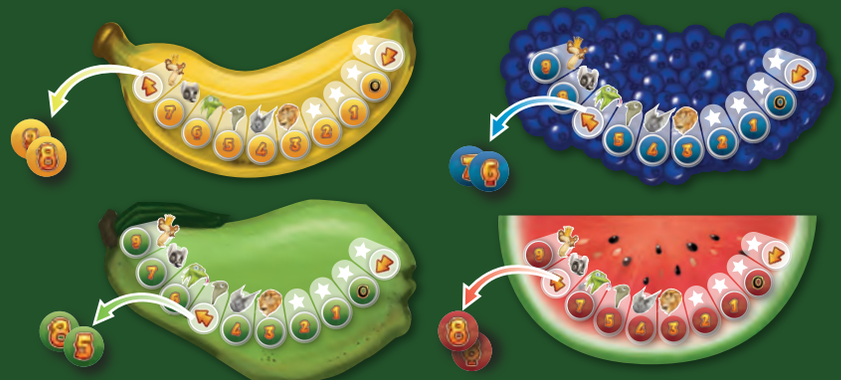
1. Dopo il controllo, il risultato del primo round è 1° John, 2° Ringo, 3° Paul, 4° George. John scarta il suo segnalino "9", Ringo scarta il suo "8", Paul scarta il suo "7" e George scarta il suo "6".



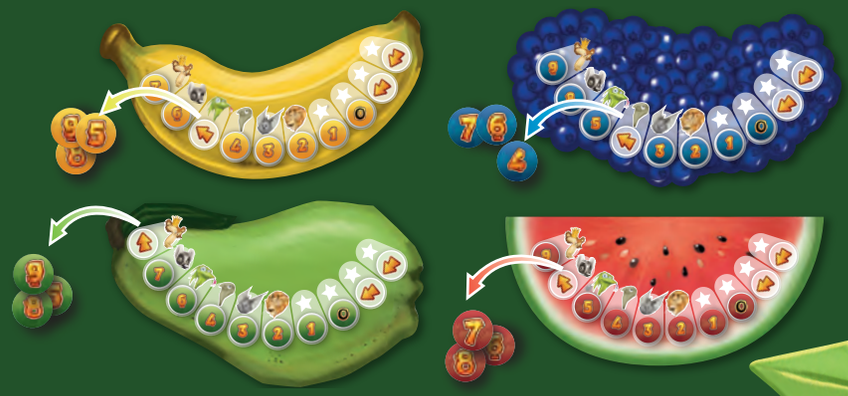
2. Poi, tutti i segnalini a destra di quello scartato vengono slittati di 1 casella verso sinistra.



3. Nel secondo round, l'ordine è 1° John, 2° George, 3° Paul, 4° Ringo. John scarta il suo "8", George scarta il suo "8", Paul scarta il suo "6" e Ringo scarta il suo "5".



4. Terzo round: l'ordine è 1° Ringo, 2° George, 3° John, 4° Paul. Ringo scarta il suo "9", George scarta il suo "7", John scarta il suo "5" e Paul scarta il suo "4".



Fine della partita

La partita termina dopo la fase Punteggio quando almeno uno dei giocatori **ha scartato** il suo **segnalino "0"**. Il vincitore è il giocatore (o i giocatori) che ha consegnato al Re il maggior numero complessivo di punti.

Esempio: George ha consegnato lo 0 e ha innescato la fine della partita. Si procede con il conteggio dei punti: Ringo ha consegnato al Re i segnalini 8, 5, 9, 4, 7 e 3 per un totale di 36 punti, John ha consegnato i suoi 9, 8, 5, 6, 4, e 1 per un totale di 33 punti, Paul ha consegnato i suoi 7, 6, 4, 3, 9 e 8 totalizzando 37 punti e infine George ha consegnato i 6, 8, 7, 9, 3 e 0 totalizzando 33 punti. Paul è il vincitore.

• NOTA SUL SISTEMA DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO •

Questo sistema di calcolo del punteggio avvantaggia i giocatori che giocano meglio nell'ultimo round: se per esempio Ringo vince i primi 3 round ed è secondo negli ultimi 3, mentre George è secondo nei primi 3 e vince gli ultimi 3, George vince la partita. È stato pensato così per evitare che chi è rimasto indietro all'inizio senta di non avere speranze di vittoria.

Come leggere le carte Ricetta

Tutto quello che avete bisogno di sapere!

Carte Ricetta Semplice

Tutte le carte Facile sono divise in 4 settori: il primo (quello in alto a sinistra) mostra quante forme di frutti sono richieste in totale, gli altri 3 mostrano quanti frutti sono richiesti per ogni colore e forma.

Esempio

Questa carta richiede 3 cubetti, 3 fette e 1 semicerchio, il fatto che la carta riporti queste richieste sarà utile per controllare se tutto è corretto e se il cubetto di zucchero è necessario. Poi richiede tutti i 3 elementi rossi. Richiede anche 2 elementi verdi in totale, che sono il cubetto e la fetta. Infine, richiede solo 1 elemento giallo, che non può essere il semicerchio o il cubetto, quindi è la fetta. Visto che il cubetto giallo non è richiesto, ma sono richiesti 3 cubetti, nel bicchiere deve esserci il cubetto di zucchero. La **soluzione** è una macedonia di: i 3 elementi rossi, il cubetto verde, la fetta verde, la fetta gialla e il cubetto bianco.

Soluzione

Esempio

Questa carta richiede 3 semicerchi, 2 elementi verdi, il cubetto rosso, la fetta rossa e deve contenere 6 elementi in totale. Questa carta richiede di SCARTARE il cubetto giallo e la fetta verde. La soluzione è una macedonia di: i 3 elementi rossi, il cubetto verde, il semicerchio verde e il semicerchio giallo.

Soluzione

Carte Ricetta Difficile

Le carte Difficile richiedono un pizzico di ragionamento in più. Sono divise in 2 parti, la parte superiore raffigura gli elementi richiesti, mentre la parte inferiore raffigura quelli non richiesti. Per calcolare la richiesta finale, dovete considerare tutti gli elementi mostrati sulla carta, seguendo le regole raffigurate nel riquadro sottostante.

• LISTA E SIGNIFICATO DEI SIMBOLI USATI •

Elementi richiesti

Elementi non richiesti

Numero degli elementi richiesti di una forma specifica

Numero totale di elementi richiesti

(Carte Facile) (Carte Difficile)

Numero di elementi richiesti di uno specifico colore

Gli elementi di queste forme devono essere presenti in numero uguale

Gli elementi di questi colori devono essere presenti in numero uguale

Gli elementi del colore di sinistra devono essere di meno rispetto agli elementi del colore di destra.

Gli elementi del colore di sinistra devono essere di più rispetto agli elementi del colore di destra.

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?

Riconoscimenti

Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com - edizioni@gateongames.com
Impaginazione: Margherita Cagnola, Martina Marzulli
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Lavinia Pinello
Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it
www.dungeondice.it
GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.

Autori: Luca Bellini, Luca Borsa, Stefano Negro
Illustrazioni: Sara Gioria
Layout e progetto grafico: Sara Gioria
Revisione: Mario Sacchi, Marco Garavaglia, Sara Gioria
Supervisione del progetto: Mario Sacchi, Marco Garavaglia

Pubblicato da **Post Scriptum**
postscriptum-games.it
customercare@postscriptum-games.it