



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:

Чесний фрукт

Варто почати звідси, адже планшет відносно простий.

Сильний фрукт

Помацай мої біцепси! Грати тут складно.

Швидкий фрукт

Гра закінчиться швидко, але буде складно.

Повний фруктець

Гра залежить від перепадів мого настрою, тож очікуй на несподіванки! Може бути дуже складно!

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.

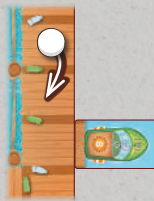
2а (хід через пляшечку)

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.

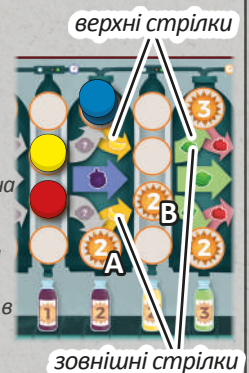
Приклад:

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

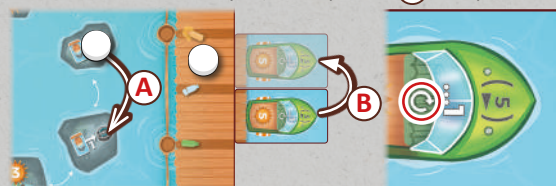


Тепер зніми з причалу шлюпку, за яку нараховано очки, і заховай її у коробку. Витягни нову шлюпку з мішечка і постав її поряд із краєм планшета, відрахувавши від позначки ходу стільки причалів, скільки вказує **номер причалу** на шлюпці (навіть якщо шлюпка опиниться попереду від Х або якщо гра закінчується).

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». Нарухувавши 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!