

FABELSAFT

Limetten-Erweiterung

Eine fruchtig-fabelhafte Erweiterung von Friedemann Frieze

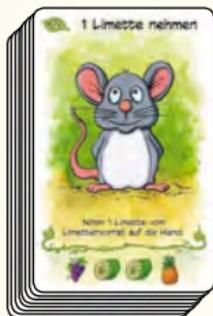
SPIELIDEE

Für viele ist Grün eine der wichtigsten Farben des Regenbogens. Somit ist ein Spiel mit Früchten nur dann vollständig, wenn Limetten hinzugefügt werden. Diese grünen Früchte bieten eine schmackhafte neue **Fabelsaft**-Erfahrung.

Entdeckt die 20 neuen Orte, die spannenden Zockerplättchen und den mysteriösen Tarnmantel in der **Limetten-Erweiterung**!

INHALT

80 Ortskarten (je 4 Stück mit den Nummern #1L - #20L)



15 Fruchtkarten (Limetten)



1 Fruchtplättchen



6 Zockerplättchen



1 Tarnmantelplättchen



SPIELVORBEREITUNG

DAS ERSTE SPIEL

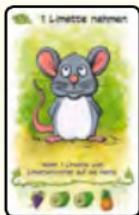
- 1 Öffnet die große Kartenpackung mit den Ortskarten. BITTE DIESE ORTE NICHT MISCHEN! Die Orte sind vorsortiert, so dass ihr sie einfach zu einem großen offenen Ortsstapel in der Mitte der Spielfläche bereitlegt, mit dem Ort #1L oben auf dem Stapel und dem Ort #20L zuunterst im Stapel.
- 2 Legt die folgenden Orte in einzelnen Stapeln aus, so dass 24 Orte ausliegen:
 - Aus **Fabelfaft**: Je 3x #48 bis #53
 - Aus der **Limetten-Erweiterung**: 4x #1L, 2x #2L
- 3 Legt die 15 Limetten-Fruchkarten offen als Limettenvorrat neben den großen Ortsstapel.
- 4 Legt die Zockerplättchen, das Limetten-Fruchtplättchen und das Tarnmantelplättchen zu den anderen Spielmaterialien vorerst beiseite. Ihr benötigt zu Beginn des ersten Spiels zunächst nur die Fruchtmix-Karten für den Ort #51.
- 5 Mischt die 60 Fruchkarten und gebt jedem Spieler 2 Früchte, die ihr auf die Hand nehmt. Legt die übrigen Früchte in einem verdeckten Fruchtstapel neben die Limetten und den großen Ortsstapel. Ihr benötigt im Laufe des Spiels ein wenig Platz für einen Ablagestapel. Bereitet den Markt vor, indem ihr 5 Früchte vom Stapel zieht und in einer Reihe neben Ortsstapeln auslegt.
- 6 Jeder wählt eines der Holztier und das dazugehörige Tierplättchen.
- 7 Wählt einen Startspieler, der sich eines der übrigen Holztier als Startspielerfigur nimmt, das ihn während des gesamten Spiels als Startspieler markiert. Nun könnt ihr das Spiel beginnen!

SPIELABLAUF & SPIELLENDE

Es gelten die Spielregeln aus **Fabelfaft**. Das Spiel endet wieder, wenn ihr abhängig der Spielerzahl die notwendige Anzahl an Fabelfäften gekauft habt.

Ihr beginnt die nächste Partie mit den 24 Ortskarten, die nun auf den verschiedenen kleinen Stapeln ausliegen!

DAS LIMETTEN-GLOSSAR



Ort #1L: 1 Limette nehmen

Nimm 1 Limette vom Limettenvorrat auf die Hand.

Alle Limetten liegen zu Spielbeginn immer als offener Limettenvorrat bereit. Nachdem du eine Limette auf die Hand genommen hast, gilt sie genau wie alle anderen Fruchtkarten als Frucht. Legst du Limetten aus deiner Hand ab oder zahlst mit Limetten für einen Fabelsaft, kommen sie wie die anderen Früchte auf den Ablagestapel. Sobald ihr den Ablagestapel das erste Mal mischt, könnt ihr somit Limetten auch zufällig vom Stapel ziehen.



Ort #2L: 1 Limette ablegen, 3 Früchte ziehen

Lege 1 Limette aus deiner Hand ab und ziehe dafür 3 Früchte vom Stapel.

Hast du keine Limette auf der Hand, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel.



Ort #3L: Keine Limette: 1 Limette nehmen und 1 Frucht ziehen

Hast du keine Limette, zeige die Früchte auf deiner Hand. Dann nimm 1 Limette vom Limettenvorrat auf die Hand und ziehe 1 Frucht vom Stapel.

Du zeigst die Früchte auf deiner Hand allen Mitspielern. Hast du eine oder mehrere Limetten auf der Hand, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel.



Ort #4L: Frucht zeigen, Fruchtplättchen nehmen

Zeige 1 Frucht von deiner Hand und nimm dir das entsprechende Fruchtplättchen. Du darfst es dauerhaft für den Kauf von Fabelsaft nutzen.

Kommt dieser Ort ins Spiel, benötigst ihr die 5 Fruchtplättchen aus dem Vorrat.

Du behältst die gezeigte Frucht auf der Hand und nimmst das passende Fruchtplättchen, entweder aus dem Vorrat oder von einem Mitspieler. Du

nimmst die Fruchtplättchen nicht auf die Hand. Beim Bezahlen eines Fabelsafts verwendest du das Fruchtplättchen anstelle einer entsprechenden Frucht aus deiner Hand und behältst es danach, so dass du es zum Bezahlen mehrerer Fabelsäfte verwenden darfst.

Hast du keine Frucht auf der Hand, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel.



Ort #5L: Doppelzug oder Joker nehmen

Nimm 1 Doppelzug- oder 1 Jokerplättchen aus dem Vorrat. Den Doppelzug kannst du für einen zweiten Zug abgeben. Den Joker kannst du beim Kauf eines Fabelsafts als 1 beliebige Frucht abgeben.

Kommt dieser Ort ins Spiel, benötigt ihr die 3 Doppelzug- und die 3 Jokerplättchen aus dem Vorrat. Möchtest du ein Plättchen nehmen und es liegt von der Sorte keines mehr im Vorrat, müssen alle Spieler ihre entsprechenden Plättchen zurück in den Vorrat legen, bevor du eines nimmst. Du darfst das Doppelzugplättchen nicht in dem Zug nutzen, in dem du es nimmst. Eingesetzte Plättchen legst du wieder zurück in den Vorrat.



Ort #6L: Früchte sparen

Lege 1 Frucht aus deiner Hand unter dein Tierplättchen; diese ist nun nicht mehr auf deiner Hand. Diese Frucht zählt doppelt, wenn du mit ihr einen Fabelsaft kaufst.

Besuchst du diesen Ort mehrmals, darfst du jedes Mal 1 Frucht sparen. Du darfst die Früchte unter deinem Tierplättchen jederzeit anschauen. Hast du keine Frucht auf der Hand, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel.



Ort #7L: 3 Marktfrüchte nehmen (Limit 5 Früchte)

Nimm bis zu 3 Marktfrüchte auf die Hand. Wenn nötig, lege danach Früchte ab, bis du maximal 5 Früchte auf der Hand hast.

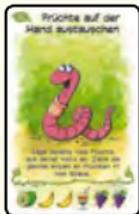
Liegen im Markt nur 1 oder 2 Marktfrüchte, nimmst du nur diese auf die Hand. Hast du anschließend 6 oder mehr Früchte auf der Hand, musst du Früchte deiner Wahl ablegen, bis du nur noch 5 Früchte auf der Hand hast.



Ort #8L: 1 Limette für 2 Marktfrüchte tauschen

Fülle den Markt auf 5 Früchte auf. Lege 1 Limette aus deiner Hand in den Markt und nimm dafür 2 Marktfrüchte anderer Sorten auf die Hand.

Du darfst keine Limette aus dem Markt nehmen. Hast du keine Limette auf der Hand, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel.

**Ort #9L: Früchte auf der Hand austauschen**

Lege beliebig viele Früchte aus deiner Hand ab. Ziehe die gleiche Anzahl an Früchten +1 vom Stapel.

Legst du keine Frucht ab, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel.

**Ort #10L: Unsichtbar sein**

Nimm den Tarnmantel. Solange du diesen hast, darfst du dich auf den Orten zu Mitspielern und dem Dieb stellen, ohne ihnen Früchte geben zu müssen.

Kommt dieser Ort ins Spiel, benötigst ihr den Tarnmantel aus dem Vorrat. Du nimmst den Tarnmantel entweder

aus dem Vorrat oder von einem Mitspieler.



Der Tarnmantel

**Ort #11L: 2 Limetten anbieten**

Lege 2 Limetten vom Limettenvorrat in die Mitte. Reihum legt jeder Mitspieler ein Angebot an Früchten vor sich aus. Akzeptierst du ein Angebot, erhält der Mitspieler die Limetten. Nimmst du die Limetten, ziehen die Mitspieler je 1 Frucht vom Stapel.

Der Spieler zu deiner Linken legt das erste Angebot an Früchten aus seiner Hand aus. Die Mitspieler dürfen auch Null Früchte bieten.

**Ort #12L: 1 Zockerplättchen nehmen**

Nimm 1 Zockerplättchen aus dem Vorrat. Beim Kauf eines Fabelsafts deckst du für jedes abgegebene Zockerplättchen 3 Früchte vom Stapel auf und benutzt passende Früchte zum Bezahlen. Lege die nicht genutzten Früchte ab.

Kommt dieser Ort ins Spiel, benötigst ihr die 6 Zockerplättchen aus dem Vorrat. Liegt keines mehr im Vorrat, müssen alle Spieler ihre Zockerplättchen zurück in den Vorrat legen, bevor du eines nimmst. Zockst du und kannst mit den aufgedeckten Früchten und den Früchten auf deiner Hand den gewünschten Fabelsaft nicht bezahlen, hast du Pech; du darfst dann nicht stattdessen die Aktion des Ortes ausführen.



Die Zockerplättchen

Beispiel: Angelika möchte den Fabelsaft von Ort #10L kaufen und gibt 1 Zuckerplättchen ab. Sie deckt 1 Erdbeere, 1 Banane und 1 Ananas auf, von denen sie zum Bezahlen 1 Erdbeere und 1 Banane (für den Smoothie) nutzt. Die übrigen Früchte legt Angelika von der Hand ab und nimmt sich den Fabelsaft, bevor sie auch die übrigen nicht genutzten aufgedeckten Früchte ablegt.



Ort #13L: Fabelsaft tauschen

Lege einen deiner Fabelsäfte als Ort offen zurück in die Mitte. Nimm dir dafür diesen Ort als Fabelsaft und 1 Limette vom Limettenvorrat auf die Hand.

Der Preis dieses Fabelsafts ist einer deiner bereits gekauften Fabelsäfte. Du legst den alten Fabelsaft als Ort zurück zu den in der Mitte liegenden Ortsstapeln. Zusätzlich nimmst du dir 1 Limette auf die Hand. Hast du

keinen Fabelsaft oder möchtest die Aktion nicht nutzen, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel.



Ort #14L: 1 Frucht aus dem Ablagestapel nehmen

Nimm 1 Frucht deiner Wahl aus dem Ablagestapel.

Ist der Ablagestapel leer, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel.



Ort #15L: Limetten für alle Mitspieler

Die Mitspieler dürfen sich reihum je 1 Limette vom Limettenvorrat auf die Hand nehmen. Für jede genommene Limette ziehst du 2 Früchte vom Stapel.

Wenn keiner will, nimm 1 Limette vom Limettenvorrat.

Beispiel: Nachdem 2 Mitspieler je 1 Limette genommen haben, zieht Tanja 4 Früchte vom Stapel.



Ort #16L: 2 Limetten für Arme

Hast du 2 oder weniger Früchte auf der Hand, nimm 2 Limetten vom Limettenvorrat auf die Hand.

Hast du 3 oder mehr Früchte auf der Hand, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel.



Ort #17L: Der Dieb V2.0

Wähle 2 Ortsstapel und lege diese neben den Dieb. Ziehe 1 zufällige Frucht aus der Hand jedes Mitspielers, der auf einem der beiden Orte steht.

Kommt dieser Ort ins Spiel, benötigst du den Dieb aus dem Vorrat. Liegen bereits 2 Ortsstapel neben dem Dieb, musst du 2 andere Ortsstapel wählen. Ziehst du auf einen Ort neben dem Dieb, musst du 1 Frucht aus deiner Hand in den Markt legen. Stehen auch Mitspieler auf dem Ort, bekommen diese erst dann Früchte von dir, nachdem du den Dieb bezahlt hast.



Ort #18L: Verschiedene Früchte in den Markt legen

Lege beliebig viele verschiedene Früchte aus deiner Hand in den Markt. Für jede dieser Früchte ziehe 2 Früchte vom Stapel.

Du darfst von jeder Fruchtart nur 1 Frucht in den Markt legen.

Beispiel: Hedwig legt 1 Banane und 1 Limette in den Markt und zieht 4 Früchte vom Stapel.



Ort #19L: Verschiedene Marktfrüchte nehmen

Nimm beliebig viele verschiedene Marktfrüchte auf die Hand.

Du darfst von jeder Fruchtart nur 1 Frucht aus dem Markt nehmen.



Beispiel: Tanja zieht 1 Kokosnuss, 1 Limette und 1 Erdbeere.



Ort #20L: Der letzte Fabelsaft

Ziehe 2 Früchte vom Stapel. Du darfst diesen Fabelsaft nur kaufen, wenn du damit die Bedingung für das Spielende erfüllst.

Für das Spielende benötigst du abhängig von der Spielerzahl 3-5 Fabelsäfte. Wenn du durch den Kauf eines Fabelsaftes das Spielende auslöst und dann als Ersatz diesen Ort als neuen Stapel ins Spiel bringst, dürfen die Mitspieler diesen Fabelsaft noch kaufen, wenn es entsprechend ihr letzter noch fehlender Fabelsaft ist.

Autor: Friedemann Friesen

Grafik & Design: Harald Lieske

Produktion: Henning Kröpke

Copyright 2017, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Fedelhören 64, 28203 Bremen

Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de

www.2f-spiele.de

