

OWOCOWE OPowieści-GLOSARIUSZ

Ten glosariusz zawiera opisy wszystkich 59 kart miejsc i wyjaśnia zasady wykonywania w nich akcji.

**Przed pierwszą rozgrywką przeczytaj tylko zasady dotyczące pierwszych sześciu miejsc.
Resztą się na razie nie zajmuj!**

MIEJSCA POCZĄTKOWE OD 1 DO 6:



Miejsce 1: **Weź 2 owoce.**

Weź do ręki dwa owoce ze stosu.

Ta zasada obowiązuje we wszystkich miejscach: zawsze, kiedy dociągasz dwa owoce z dużego stosu, dodajesz je do kart, które masz w ręce. Jeśli stos owoców jest pusty, a ty potrzebujesz dociągnąć kolejne owoce, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz z nich nowy stos zakrytych kart owoców. Następnie dociągnij owoce.



Miejsce 2: **Wymień 1 banan na 2 owoce.**

Oddaj 1 banan ze swojej ręki innemu graczowi. W zamian musi dać ci 2 owoce ze swojej ręki.

Jeśli masz tylko jeden banan, musisz go oddać. Jeśli obdarowany gracz ma tylko 1 owoc w ręce, musi ci go dać w zamian za banan. Oczywiście inny gracz również może dać ci banan!

Dotyczy wszystkich miejsc: podczas gry często będziesz wymieniać owoce lub żetony z innymi graczami. Jeśli musisz oddać owoc innemu graczowi, możesz wybrać, jaki to będzie owoc.

Dotyczy wszystkich miejsc: słowa „inny gracz” oznaczają, że nie możesz wybrać siebie. Jednak gdy mowa o „dowolnym gracz”, sam możesz być celem działania danego miejsca.

Dotyczy wszystkich miejsc z drogowskazem: jeśli nie możesz spełnić wymagań tego miejsca, nie możesz wykonać akcji. Zamiast tego dociągnij 1 owoc ze stosu. Jeśli możesz spełnić warunki, musisz wykonać akcję opisaną na karcie. Na przykład: w miejscu nr 2, jeśli nie masz w ręce banana, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Miejsce 3: **Dociągnij 1 owoc. Wymień się 3 owocami.**

Weź do ręki 1 owoc ze stosu. Wybierz gracza, który da ci 3 owoce ze swojej ręki. Weź je i oddaj mu 3 owoce (mogą być te same).

Jeśli żaden inny gracz nie ma co najmniej 3 owoców, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu. Do wymiany nie dochodzi.



Miejsce 4: **Zaproponuj każdemu 1 owoc.**

Położ wszystkie owoce ze swojej ręki odkryte. Każdy gracz, kolejno, może wziąć 1 owoc. Za każdy zabrany ci owoc, dociągnij do ręki dwa ze stosu.

Po tym, kiedy każdy z pozostałych graczy albo weźmie owoc od ciebie, albo odrzuci twoją ofertę, zbierz pozostałe odkryte owoce. Jeśli nie został ci żaden owoc, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Miejsce 5: **Uzupełnij owoce w ręce do 3.**

Odrzuć dowolną liczbę owoców z ręki. Dociągaj owoce ze stosu, aż będziesz miał ich 3 w ręce.

Jeśli masz 3 owoce lub więcej i nie chcesz odrzucać żadnego z nich, nie dociągaj owoców ze stosu.

Dotyczy wszystkich miejsc: dowolna liczba to także 0.



Miejsce 6: **Weź różnorodne owoce.**

Odkrywaj owoce ze stosu do czasu, kiedy zdecydujesz zabrać je wszystkie do ręki albo odkryjesz drugi taki sam owoc. Jeśli tak się stanie, odrzuć wszystkie odkryte karty.

Odkrywaj owoce jeden po drugim. Za każdym razem, gdy odkryjesz nowy owoc, musisz zdecydować, czy weźmiesz wszystkie odkryte do tej pory owoce do ręki, czy odkryjesz kolejny (ryzykując utratę wszystkich odkrytych). Twoja tura kończy się, kiedy weźmiesz owoce do ręki albo je odrzucisz.

TERAZ MOŻECIE ZACZAĆ GRE!

Do następnej strony tego glosariusza przejdź dopiero po odkryciu miejsca 7 podczas pierwszej gry.

MIEJSCA OD 7 DO 59:

Kiedy w trakcie gry odkryjecie nowe miejsce, od razu przeczytajcie opisane na nim zasady i kontynuujcie grę.



Miejsce 7: Odrzuć 2 ananasy w zamian za 5 owoców.

Odrzuć 2 ananasy z ręki i dociągnij 5 owoców ze stosu.

Jeśli masz 0 lub 1 ananasa w ręce, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Miejsce 8: Wymień swoje owoce na rynku.

Uzupełnij rynek do 5 kart. Wymień dowolną liczbę owoców z ręki na tyle samo owoców z rynku.

Jeśli nie masz żadnego owocu w ręce, dociągnij jeden owoc ze stosu.

Dotyczy wszystkich miejsc z akcjami na rynku: kiedy pierwszy raz odkrywasz kartę, na której znajduje się rynek, musisz go przygotować. Dociągnij w tym celu 5 kart ze stosu owoców i rozłóż je w rzędzie, obok małych stosów miejsc. Te owoce nazywane są owocami na rynku. Nie ma limitu kart owoców na rynku. Jeśli zabierasz albo odrzucasz ostatni owoc z rynku, przez co rynek jest pusty, **zazwyczaj** kończysz swoją turę i uzupełniasz rynek 5 owocami z dużego stosu. Wyjątki od tej zasady wprowadzają takie karty jak ta, gdzie uzupełniasz rynek przed wykonaniem swojej akcji. Zawsze wymieniasz owoce na te z rynku, nigdy na owoce posiadane przez innych graczy.



Miejsce 9: Wymień 1 truskawkę na 3 owoce z rynku.

Odlóż jedną truskawkę z ręki na rynek. Weź z rynku do ręki do 3 owoców innych niż truskawka.

Jeśli nie masz w ręce truskawek albo jeśli na rynku są tylko truskawki, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Miejsce 10: Weź 2 owoce od najbogatszego.

Gracz z największą liczbą owoców w ręce musi dać ci 2 z nich. W zamian dociąga 1 owoc ze stosu.

Dotyczy wszystkich miejsc: kiedy przenosisz się do nowego miejsca, najpierw musisz dać po jednym owocu z ręki wszystkim graczom, których zwierzę już tam stoi (dotarli tam przed tobą). Dopiero potem sprawdź wymagania akcji - w tym przypadku znajdź najbogatszego gracza. Tym sposobem możesz pozbyć się owoców, by mieć ich mniej niż pozostali gracze. Jeśli jesteś najbogatszy i przynajmniej jeden inny gracz ma tyle samo owoców co ty, ten gracz też musi oddać ci 2 swoje owoce. Jeśli więcej niż jeden gracz ma najwięcej owoców, to ty wybierasz tego, który odda ci 2 owoce. Jeśli gracz z największą liczbą owoców ma tylko jeden owoc, musi ci go oddać. Jeśli to ty jesteś najbogatszym graczem, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Miejsce 11: Weź 1 gatunek owoców z rynku.

Weź z rynku wszystkie owoce jednego gatunku i dodaj je do swojej ręki.

Musisz wziąć przynajmniej 1 owoc, więc nie możesz wybrać takiego gatunku, którego w ogóle nie ma na rynku. Jeśli na rynku zostało tylko jeden owoc, weź go, a po zakończeniu tury, uzupełnij rynek do 5 owoców.



Miejsce 12: Zabezpiecz swoje owoce.

Weź dowolną liczbę owoców z ręki i połóż je zakryte pod żetonem swojego zwierzęcia. Te owoce nie są teraz w twojej ręce. W dowolnym momencie możesz je ponownie wziąć do ręki.

W pewnych sytuacjach może się zdarzyć, że lepiej będzie zachować niektóre owoce w ręce, niż zabezpieczyć wszystkie. W dowolnym momencie gry możesz przejrzeć swoje zabezpieczone owoce. Możesz wziąć zabezpieczone owoce ponownie do ręki w dowolnym momencie gry, nawet podczas tury innego gracza. Jeśli postanowisz wziąć zabezpieczone owoce z powrotem do ręki, musisz wziąć wszystkie. Jeśli nie masz żadnego owocu, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.

Dotyczy wszystkich miejsc: zabezpieczone owoce nie są częścią twojej ręki. Nie wliczaj ich, gdy zasady gry mówią o liczbie owoców w ręce.



Miejsce 13: Weź 2 owoce, odlóż jeden na rynek.

Weź do ręki 2 owoce ze stosu. Odlóż 1 owoc z ręki na rynek.

Możesz wybrać dowolny owoc ze swojej ręki. Nie musi to być jeden z tych, które właśnie dobrałeś ze stosu.



Przykład: Gosia odkłada na rynek kokosa i winogrono, żeby zabrać z niego dwa banany.



Przykład: Przemek zdecydował się zabezpieczyć wszystkie swoje owoce. Położył je zakryte pod żetonem swojego zwierzęcia.



Miejsce 14: **Ponowny podział owoców.**

Wszyscy, prócz ciebie, kładą po 1 owocu z ręki na stole. Uzupełnij owoce kartami ze stosu tak, aby ich liczba była równa liczbie graczy. Począwszy od ciebie, każdy bierze 1 owoc ze stołu do ręki.

Zawsze dociągaj ze stosu jeden owoc za siebie i po jednym owocu za każdego gracza, który nie ma owoców w ręce.



Miejsce 15: **Jeśli jesteś najbiedniejszy, weź 3 owoce.**

Jeśli jesteś jednym z graczy mających najmniej owoców, weź do ręki 3 owoce ze stosu.

Kiedy przemieszczasz się do tego miejsca, najpierw oddaj po jednym owocu każdemu graczowi, którego zwierzę już stoi na tym miejscu, a dopiero potem sprawdź, czy masz najmniej owoców. Dzięki temu możesz pozbyć się dostatecznej liczby owoców, by być „najbiedniejszym”. Jeśli jednak wciąż jest choć jeden gracz, który ma mniej owoców w ręce niż ty, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Miejsce 16: **Ukradnij owoce.**

Przesuń znacznik złodzieja do innego miejsca. Weź 1 losowy owoc z ręki każdego gracza, który się tam znajduje.

Kiedy włączasz to miejsce do gry, weź znacznik złodzieja i połóż go w łatwo dostępnym miejscu. Podobnie jak gracze, złodziej także musi przenosić się do nowego miejsca. Możesz przenieść złodzieja do nie zajętego przez graczy miejsca, ale w tym przypadku nie dostaniesz żadnych owoców.



Dotyczy złodzieja w dowolnym miejscu: jeśli przemieścisz się do miejsca ze złodziejem, najpierw odłóż 1 owoc ze swojej ręki na rynek (złodziej cię okrada). Jeśli w tym miejscu znajdują się też inni gracze, otrzymają od ciebie owoce dopiero po tym, kiedy zostaniesz okradziony. Dopiero później możesz wykonać akcję w tym miejscu albo zrobić tu sok.



Miejsce 17: **Zbierz owoce.**

Połóż 1 owoc z ręki na stole. Pozostali gracze muszą dołożyć, z ręki, po 1 owocu tego samego gatunku. Weź wszystkie te owoce do ręki. Gracze niemający odpowiedniego owocu muszą pokazać wszystkie swoje karty.

Jeśli nie został ci żaden owoc, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Miejsce 18: **Uzupełnij rynek i owoce w ręce.**

Odłóż na rynek dowolną liczbę owoców z ręki. We ze stosu o 1 owoc więcej, niż liczba owoców, które odłożyłeś.

Jeśli nie odłożyłeś na rynek żadnych owoców, weź 1 owoc ze stosu.

Zrobienie soku w tym miejscu wymaga 3 par różnych owoców.



Miejsce 19: **Przeгон złodzieja, weź z rynku 2 owoce.**

Jeśli znacznik złodzieja znajduje się na karcie miejsca albo przed którymś graczem, usuń znacznik z gry i weź do ręki do 2 owoców z rynku. Weź 2 owoce, o ile na rynku znajduje się ich dostatecznie dużo.

Jeśli miejsce 26 jest w grze, złodziej może stać przed dowolnym graczem. Jeśli złodzieja nie ma już w grze możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Miejsce 20: **Zyskaj ochronę.**

Weź do ręki 1 owoc ze stosu. Tak długo, jak znacznik twojego zwierzęcia pozostaje w tym miejscu, nie musisz oddawać żadnych owoców.

Ochrona działa tak długo, jak długo znacznik twojego zwierzęcia znajduje się w tym miejscu. Gdy w wyniku akcji innego gracza masz dostać albo stracić owoce, nie tracisz ich, ale wciąż możesz je dostać.



Miejsce 21: **Odstrasz złodzieja, weź 1 owoc.**

Przesuń złodzieja na niezajęte przez nikogo miejsce. Weź do ręki 1 owoc z rynku.

Znacznik złodzieja musi znaleźć się w nowym, niezajętym przez nikogo miejscu. Niezajęte miejsce to takie, na którym nie stoi żaden znacznik gracza. Nie możesz więc umieścić złodzieja na tym miejscu (21), wykonując tę akcję.



Miejsce 22: **Weź 2 owoce z rynku.**

Jeśli na rynku znajduje się tylko 1 owoc, uzupełnij go do 5. Następnie weź do ręki 2 owoce z rynku.

**Miejsce 23: Wymień wszystkie owoce z ręki na te z rynku.**

Wymień wszystkie owoce, które masz w ręce, na wszystkie leżące na rynku.

Jeśli nie masz żadnych owoców w ręce, nadal możesz wziąć wszystkie owoce z rynku. W tym przypadku po wymianie musisz uzupełnić rynek, by znów zawierał 5 owoców.

**Miejsce 24: Weź 1 żeton owocu.**

Weź 1 żeton owocu z zasobów. Możesz go używać do robienia soków.

Kiedy włączasz to miejsce do gry, weź 5 żetonów owoców i połóż je w łatwo dostępnym miejscu, tworząc z nich pulę. Kiedy korzystasz z tej akcji, zabierz jeden żeton owocu spośród dostępnych w puli. Jeśli masz wziąć żeton owocu, a w zasobach nie ma już żadnego, wszyscy gracze muszą oddać swoje żetony owoców do zasobów. Weź jeden z nich. Pozostałe tworzą nową pulę. Żetony owoców nie liczą się do owoców w twojej ręce. Robiąc każdy następny sok, żeton zapewnia ci stałą zniżkę o wartości jednego konkretnego owocu. Nie zwracasz tego żetonu po zrobieniu soku.



Przykład: Martyna bierze żeton kokosa z zasobów.

Żeby zrobić sok w tym miejscu, musisz zużyć cztery owoce tego samego gatunku i jeden owoc dowolnego gatunku.

**Miejsce 25: Zrób sok z krótkim terminem przydatności.**

Jeśli przemieszczasz się stąd na inne miejsce, aby zrobić tam sok, zwróć o 1 owoc mniej, niż jest to wymagane.

Akcja z tego miejsca działa dopiero na początku twojej następnej tury, jeśli wciąż tu stoisz. Akcja tego miejsca działa również, jeśli w poprzedniej turze robiłeś na nim sok.

**Miejsce 26: Współpracuj ze złodziejem.**

Postaw znacznik złodzieja przed sobą. Za każdym razem, gdy ktoś robi sok, weź do ręki 2 owoce, które wykorzystał do jego zrobienia.

Możesz korzystać z tej akcji tak długo, jak długo masz przed sobą znacznik złodzieja.

Możesz podbierać tylko karty owoców. Nie możesz zabrać żetonu owocu ani jokera, z którego inny gracz zrobił swój sok.

**Miejsce 27: Zbierz datki od bogatych.**

Weź po jednym losowo wybranym owocem od każdego gracza, który ma w ręce więcej owoców niż ty. Wszyscy, którym zabrałeś owoc, dociągają po 1 karcie ze stosu.

Kiedy przemieszczasz się do tego miejsca, najpierw oddaj po jednym owocem każdemu graczowi, którego zwierzęta już stoją na tym polu. Dopiero potem sprawdź, czy masz najmniej owoców. Tym sposobem możesz pozbyć się dostatecznej liczby owoców, żeby mieć ich mniej niż pozostali gracze. Jeśli przynajmniej jeden inny gracz ma więcej owoców od ciebie, weź od niego jeden owoc. Jeśli jesteś najbogatszym graczem, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.

**Miejsce 28: Wymień żeton owocu.**

Wymień żeton owocu z innym graczem. Jeśli nie masz żetonu owocu albo nie ma go żaden inny gracz, weź żeton z zasobów.

Wybierasz oba żetony, które biorą udział w tej wymianie (swoją oraz ten, który należy do innego gracza).

**Miejsce 29: Pociągnij dwa owoce za każde winogrono.**

Odłóż dowolną liczbę winogron na rynek. Weź ze stosu do ręki 2 razy tyle owoców, ile winogron odłożyłeś.

Jeśli nie masz żadnych winogron, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.

**Miejsce 30: Podwójne owoce dla najbiedniejszego.**

Jeśli jesteś jednym z graczy mających najmniej owoców w ręce, dobrać tyle owoców ze stosu, ile masz owoców w ręce.

Kiedy przemieszczasz się do tego miejsca, najpierw oddaj po jednym owocem każdemu graczowi, których zwierzęta już stoją na tym polu. Dopiero potem sprawdź, czy masz najmniej owoców. Dzięki temu masz szansę pozbyć się dostatecznej liczby owoców, by być najbiedniejszym. Jeśli wciąż jest gracz, który ma mniej owoców od ciebie, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.

Zrób ten sok z 2 dowolnych gatunków owoców, po 3 z każdego.



**Miejsce 31: Wymień wszystkie owoce z innym graczem.**

Wymień wszystkie owoce z ręki z graczem, który ma w ręce maksymalnie o 1 owoc więcej niż ty. Po zamianie ten gracz dociąga 1 owoc ze stosu do ręki.

Możesz też wymienić się z graczami, którzy mają tyle samo owoców co ty albo mniej. Jeśli wszyscy inni gracze mają o 2 lub więcej owoców więcej od ciebie, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.

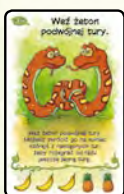
**Miejsce 32: Przekaż 2 owoce w lewo.**

Wszyscy jednocześnie przekazują po dwa owoce z ręki graczowi siedzącemu po ich lewej stronie. Jeśli ktoś ma tylko 1 owoc, przekazuje tylko ten owoc. Wszyscy gracze, którzy nie mają żadnego owocu po wymianie, dobierają jeden ze stosu.

Karty przekazujecie zakryte, aby nikt nie widział, kto dostał jakie owoce.

**Miejsce 33: Zbierz kokosy.**

Wszyscy gracze muszą dać ci po 1 kokosie. Ci, którzy nie mają kokosów, muszą pokazać posiadane owoce i dobrać 1 owoc ze stosu do ręki. Jeśli żaden inny gracz nie ma kokosa, nie dostajesz żadnych owoców. Masz pecha!

**Miejsce 34: Weź żeton podwójnej tury.**

Weź żeton podwójnej tury. Możesz zwrócić go na koniec którejś z następujących tur, żeby rozegrać od razu jeszcze jedną turę.

Kiedy włączasz to miejsce do gry, weź 3 żetony podwójnej tury i połóż je w łatwo dostępnym miejscu, tworząc z nich pulę. Kiedy wykonujesz tę akcję, weź jeden żeton podwójnej tury z tej puli. Jeśli masz wziąć żeton, a w zasobach nie ma już żadnego, wszyscy gracze zwracają swoje żetony podwójnej tury do puli, a ty możesz wziąć jeden z nich. Nie możesz skorzystać z żetonu podwójnej tury w tej samej turze, w której go wzięłeś.

**Miejsce 35: Prezenty za wizytę.**

Weź do ręki 1 owoc ze stosu. Przesuwając się z tego miejsca na miejsce z innymi graczami, nie dawaj im 1 owocu. Zamiast tego, weź po 1 od każdego z nich.

Kiedy przenosisz się do tego miejsca, dociągnij 1 owoc ze stosu albo zrób sok. Druga część akcji rozgrywa się na początku twojej następnej tury, kiedy zaczynasz ją w tym miejscu. Jeśli przeniesiesz się do miejsca, w którym znajduje się złodziej, zamiast odkładać owoc ze swojej ręki na rynek, dociągnij jeden owoc z rynku do swojej ręki.

**Miejsce 36: Weź 3 owoce.**

Weź do ręki 3 owoce ze stosu.

**Miejsce 37: Ukradnij 1 owoc.**

Zabierz z ręki innego gracza 1 losowo wybrany owoc.

Możesz wybrać dowolnego gracza. Nie musicie znajdować się w tym samym miejscu. Jeśli żaden inny gracz nie ma owoców w ręce, nie dostajesz żadnych owoców. Masz pecha!

**Miejsce 38: Weźcie owoce z rynku 2+1+1...**

Weź do ręki 2 owoce z rynku. Każdy następny gracz, kolejno, bierze do ręki po jednym owocu z rynku.

Jeśli na rynku skończą się owoce, pozostali gracze nic nie dostaną. Podobnie jak przy wszystkich innych akcjach związanych z rynkiem, uzupełniasz go do 5 owoców dopiero po zakończeniu akcji.

**Miejsce 39: Weź żeton jokera.**

Weź 1 żeton jokera z zasobów. Robiąc sok, możesz go zwrócić, zastępując nim dowolny owoc.

Kiedy włączasz to miejsce do gry, weź 3 żetony jokera i połóż je w łatwo dostępnym miejscu, tworząc z nich pulę. Podczas wykonywania tej akcji, weź jeden z nich. Jeśli masz wziąć żeton, a w zasobach nie ma już żadnych, wszyscy gracze zwracają swoje żetony jokera do puli, a ty bierzesz jeden z nich.





Miejsce 40: **Przyjmij ofertę.**

To miejsce zawsze oferuje 2 owoce. Weź oba do ręki. Następnie połóż tu jeden owoc z ręki i jeden ze stosu.

Kiedy włączasz to miejsce do gry, weź ze stosu dwa owoce i połóż je odkryte na karcie tego miejsca. To będzie pierwsza oferta.



Miejsce 41: **Zażądaj 1 gatunku owoców.**

Wskaż 1 gatunek owoców, a następnie odkryj 5 owoców ze stosu. Weź do ręki wszystkie owoce gatunku, który wskazałeś. Pozostałe karty umieść na rynku.

Jeśli żaden odkryty owoc nie pasuje, odkładasz wszystkie na rynek. Masz pecha!



Miejsce 42: **Otrzymaj wsparcie albo zapłać podatki.**

Jeśli masz mniej niż 5 owoców, weź do ręki 1 owoc z rynku (jeśli nie ma owoców na rynku, weź owoc ze stosu). Jeśli masz więcej niż 5 owoców w ręce, odłóż 1 na rynek. Następnie wszyscy gracze kolejno wykonują tę akcję, zgodnie z powyższym opisem.

Jeśli masz dokładnie 5 owoców w ręce, nie zyskujesz, ani nie tracisz owoców.

Owoce potrzebne do zrobienia tego soku wskazuje rynek. Użyj takich samych owoców, jakie znajdują się na rynku w momencie robienia tego soku. Takie same owoce jak na rynku.



Przykład: Maciek chce zrobić ten sok. Musi więc użyć 2 kokosy, 1 truskawkę i 1 banan (czyli takie owoce, jakie są na rynku).



Miejsce 43: **Wymień karty z rynkiem 1:2.**

Uzpełnij rynek do 5 owoców. Odłóż na rynek 1 owoc z ręki i weź w zamian stamtąd 2 owoce.

Jeśli nie masz owoców w ręce, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Miejsce 44: **Weź 3, 2 albo 1 owoc.**

Jeśli masz 2 albo mniej owoców w ręce, weź do ręki 3 owoce ze stosu. Mając 3-4 owoce, weź 2 owoce. Jeśli masz 5 albo więcej, weź 1 owoc.



Miejsce 45: **Weź 3 owoce, odrzuć 2.**

Weź do ręki 3 owoce ze stosu, a następnie odrzuć z ręki 2 owoce.

Możesz odrzucić dowolne owoce ze swojej ręki. Nie muszą to być te same, które dociągnąłeś ze stosu.



Miejsce 46: **Zamień się miejscem z innym graczem.**

Zamień miejscami swój znacznik ze znacznikiem innego gracza. Skorzystaj z akcji w nowym miejscu.

Jeśli po zamianie stoisz w miejscu razem z innym graczem lub złodziejem, nie musisz oddawać im owoców.



Miejsce 47: **Weź 2 owoce za każdy prezent.**

Daj dowolnej liczbie graczy po 1 owoc z ręki. Weź ze stosu do ręki 2 razy tyle owoców, ile oddałeś w ten sposób.

Ty decydujesz, którzy gracze dostaną od ciebie owoce. Jeśli nie masz żadnych owoców w ręce, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Przykład: Martyna daje po 1 owoc Gosi i Maćkowi, ale nie daje żadnego Przemkowi. Następnie dociąga 4 owoce ze stosu.



Miejsce 48: Sok hazardzisty.

Odkryj 4 owoce ze stosu. Możesz teraz zrobić sok wg tej receptury. Następnie odrzuć odkryte owoce.

Zawsze możesz zrobić ten sok za 7 dowolnych owoców. Jeśli zdecydujesz się wykonać akcję i zaryzykować, ale nie będziesz mógł zapłacić nowej ceny, nie wolno ci cofnąć decyzji i wrócić do pierwotnej ceny soku w tej turze. Masz pecha!

Jeśli w sumie masz 3 owoce lub mniej, wliczając w to owoce w ręce, żetony owoców i jokera, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Przykład: Maciek decyduje się zaryzykować i odkrywa 2 ananasy i 2 banany. Niestety, brakuje mu jednego banana, więc nie może zrobić soku!



Miejsce 49: 4 owoce za parę owoców.

Odlóż z ręki na rynek 2 owoce tego samego gatunku. Weź do ręki 4 owoce ze stosu.

Jeśli masz tylko pojedyncze owoce w ręce, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.



Miejsce 50: Sprzedaj owoce na odległość.

Możesz zrobić sok z receptury dowolnego dostępnego miejsca (i zabrać odpowiednią kartę). Aby zrobić sok z miejsca nr 50, możesz użyć 1 pasującego owocu z rynku.

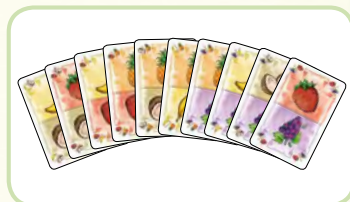
Jeśli zdecydujesz zrobić w tym miejscu sok wg receptury miejsca 50, możesz wykorzystać 1 owoc z rynku: ananasa, winogrono albo truskawkę, jeśli dany owoc jest dostępny. W przypadku innych soków, musisz posiadać wszystkie niezbędne owoce w ręce. Jeśli nie masz dostatecznie dużo owoców, żeby zrobić jakikolwiek sok, pokaż swoje owoce innym graczom i dociągnij jeden owoc ze stosu.



Miejsce 51: Weź 1 kartę podwójnych owoców.

Weź z zasobów do ręki 1 kartę podwójnych owoców. Robiąc w przyszłości sok, możesz użyć 1 z 2 owoców widocznych na karcie. Jeśli nie ma już żadnej karty podwójnych owoców w zasobach, weź do ręki do 2 owoców z rynku.

Kiedy włączasz to miejsce do gry, weź 10 kart podwójnych owoców i połóż je na stole, obok innych zasobów. Korzystając z tej akcji, weź jedną kartę podwójnych owoców z zasobów. Taka karta liczy się jak jeden owoc. Jeśli zrobisz z niej sok, odrzuć ją jak zwykły owoc. Dzięki temu będzie można w przyszłości wyciągnąć kartę podwójnych owoców ze stosu. Jeśli w zasobach nie ma już żadnej odkrytej karty podwójnych owoców, weź zamiast niej 2 owoce ze stosu.



Miejsce 52: Weź 2 owoce, jeśli jesteś sam.

Weź do ręki 1 owoc ze stosu. Jeśli na początku twojej następnej tury będziesz sam w tym miejscu, weź do ręki do 2 kart owoców z rynku.

Kiedy przenosisz się do tego miejsca, dociągnij 1 owoc ze stosu albo zrób sok. Dwa owoce możesz wziąć do ręki tylko wtedy, kiedy na początku kolejnej tury wciąż stoisz w tym miejscu i jesteś sam.



Miejsce 53: Weź połowę owoców innego gracza.

Wybierz gracza, który da ci połowę (zaokrągloną w górę) swoich owoców. Następnie oddaj mu owoce w liczbie o jeden mniejszej, ze swojej ręki. Ten gracz bierze dodatkowo do ręki 1 owoc z rynku.

Możesz dać innemu graczowi dowolne owoce. Także te, które właśnie dostałeś.



Miejsce 54: Weź owoce ze środka.

Odkryj tyle owoców ze stosu, ilu jest graczy. Weź do ręki dwa owoce odkryte w ten sposób. Kolejni gracze biorą po 1 owocu. Ostatni gracz nie dostaje nic.



Miejsce 55: Odrzuć owoce, żeby wziąć nowe z rynku.

Odrzuć dowolną liczbę owoców z ręki. Weź do ręki taką samą liczbę owoców z rynku.

Jeśli nie masz żadnych owoców, możesz tylko dociągnąć 1 owoc ze stosu.

**Miejsce 56: Weź 1 owoc dla każdego.**

Weź do ręki ze stosu tyle owoców, ilu jest graczy. Następnie daj każdemu graczowi po 1 owocu ze swojej ręki. Możesz dać innym graczom dowolne owoce z ręki. Nie muszą to być owoce, które właśnie dociągnąłeś ze stosu.

**Miejsce 57: Wymień się prezentami.**

Wszyscy gracze dają ci po 1 owocu z ręki. Daj każdemu w zamian po 1 owocu z ręki. Jeśli ktoś nie ma żadnych owoców w ręce, nie wymieniacie się.

Możesz dać innym graczom dowolne owoce z ręki. Mogą to być również te owoce, które właśnie dostałeś. Jeśli któryś gracz nie ma owoców, nie wymieniasz się z nim.

**Miejsce 58: Zdobądź wiernego przyjaciela.**

Postaw złodzieja w miejscu, w którym stoisz. Za każdym razem, kiedy przechodzisz do nowego miejsca, złodziej podąża za tobą. Dzięki temu możesz użyć akcji w nowym miejscu dwukrotnie.

Ta akcja jest aktywna tak długo, jak długo złodziej stoi z tobą w jednym miejscu. Możesz użyć akcji nowego miejsca tylko dwukrotnie i nie możesz zrobić dwóch soków w jednej turze.

**Miejsce 59: Weź 1 owoc.**

Weź do ręki 1 owoc ze stosu. Żeby wygrać grę, musisz zrobić ten sok przynajmniej raz.

To ostatnie miejsce w stosie. Jeśli to miejsce pojawiło się w grze, kiedy któryś gracz zrobił ostatni sok wymagany do zakończenia gry, zignorujcie drugą część akcji i dokończcie grę na zwykłych zasadach.

Jeśli jednak to miejsce stało się dostępne ZANIM któryś gracz zrobił soki w liczbie wymaganej do zakończenia gry, trzeba zrobić przynajmniej jeden sok nr 59, aby wygrać. To może zwiększyć liczbę soków wymaganych do zakończenia gry.

Przykład: w grze na czterech graczy, rozgrywka kończy się po zakupie trzeciego soku. Jeśli wśród tych trzech soków masz przynajmniej jeden nr 59, rozgrywka kończy się zgodnie z zasadami. Jeśli masz trzy (lub więcej) soków, ale żaden nie jest sokiem nr 59, kończysz rozgrywkę dopiero kupując sok nr 59. Tylko gracze mający go wśród swoich soków są brani pod uwagę przy wylanianiu zwycięzcy. Kto ma najwięcej soków (włączając ten z numerem 59) wygrywa!

ZAPISYWANIE STANU GIER DLA RÓŻNYCH GRUP GRACZY

Jeśli grasz z kilkoma grupami znajomych, możesz skorzystać z poniższej tabeli, aby robić w niej notatki. Zapisuj miejsca, które były dostępne w momencie zakończenia gry oraz ich liczbę. Dzięki temu możesz odtworzyć stan gry przed następną rozgrywką w tym gronie. Pamiętaj, że zawsze zaczynasz grę z 24 kartami miejsc.

Przykładowo, nasza grupa zacznie swoją kolejną rozgrywkę z wymienionymi poniżej miejscami:

Imiona	Miejsca
Gosia, Przemek, Martyna, Maciek	2x nr 9, 3x nr 10, 1x nr 11, 4x nr 12, 4x nr 13, 3x nr 14, 4x nr 15, 3x nr 16.