

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Fabulosa Fructus

Un jeu pour 2 à 5 joueurs de Friedemann Friese à partir de 8 ans.

## BUT DU JEU

Il était une fois une forêt merveilleuse qui regorgeait de fruits somptueux. Ces fruits aux couleurs vives possédaient les saveurs les plus douces et leurs jus pouvaient être mélangés afin d'obtenir de délicieux cocktails.

Vous êtes des animaux vivant dans cette forêt, à la recherche des fruits les plus savoureux. Vous les trouverez avec l'aide de sympathiques habitants de la forêt en vous rendant sur leurs territoires. Ils vous donneront des fruits, les échangeront avec vous ou vous aideront de bien d'autres façons. Il est plus avantageux d'arriver le premier sur ces territoires. Si vous vous trouvez déjà sur un territoire, vous recevez un fruit des animaux arrivés après vous.

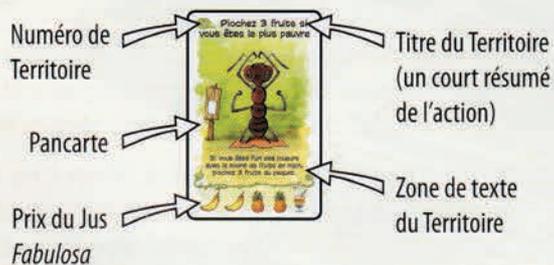
Vous êtes gourmands et assoiffés. Qui sera le premier à obtenir ses Jus *Fabulosa* ?

## LA GAMME FABULOSA

Un jeu de la gamme *Fabulosa* voit sa mécanique de jeu évoluer au fil des parties. La première fois où vous jouez, la partie commence dans sa forme initiale, qui est relativement simple. Par la suite, alors que vous enchaînez les parties, les mécaniques et votre expérience ludique évoluent. Chaque partie jouée va légèrement modifier le jeu. Cependant, ces changements ne sont jamais définitifs. Vous pouvez à tout moment reprendre depuis le début un jeu de la gamme *Fabulosa*, soit parce que vous êtes arrivé au bout des modifications proposées, soit parce que vous jouez avec différents groupes de joueurs. **Un jeu de la gamme *Fabulosa* reste jouable à la 20<sup>e</sup> partie tout comme s'il s'agissait de la première.**

## MATERIEL

**240 cartes Territoire** (4 de chacune des cartes #1 à #58, 8 cartes #59)



**60 cartes Fruit** (12 de chaque variété : banane, noix de coco, raisin, ananas et fraise)



**6 animaux en bois & 6 pions Animal**



**1 voleur en bois**



**10 cartes Mélange de fruits**

**5 pions Fruit**



**3 pions Joker**



**3 pions Double Tour**



**1 feuillet de règles & 1 glossaire**





## COMMENT JOUER

Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire.

À chacun de vos tours, vous devez **déplacer votre animal sur un nouveau territoire et utiliser l'action de ce dernier** pour collecter des fruits. Si vous avez suffisamment de fruits dans votre main, au lieu d'utiliser l'action du territoire, vous pouvez **l'acheter en tant que Jus Fabulosa**. Le joueur avec le plus de Jus Fabulosa au moment où la partie prend fin est déclaré victorieux.

### Se déplacer sur un nouveau territoire

À votre tour, vous devez d'abord déplacer votre animal sur un nouveau territoire. **Placez votre animal sur n'importe quel territoire disponible.**

Si un ou plusieurs **autres joueurs** se trouvent déjà sur le nouveau territoire, **vous devez choisir et donner à chacun d'eux 1 fruit de votre main face cachée**, qu'il place alors dans sa main. Si vous n'avez pas assez de fruits en main pour tous les joueurs, vous devez tout de même donner tous les fruits qu'il vous reste, mais vous choisissez les joueurs qui recevront un fruit. Si vous n'avez aucun fruit en main, vous pouvez vous déplacer sur n'importe quel territoire occupé par d'autres joueurs sans leur donner de fruits.

### Utiliser l'action du territoire

Après votre déplacement, vous **utilisez l'action** décrite dans la zone de texte et le titre du territoire. Pour votre première partie, lisez uniquement les règles des actions pour les 6 territoires actuellement disponibles (voir la première page du glossaire).

Toutes ces actions vous aident à collecter un maximum de fruits. Il n'y a pas de limite de main, vous pouvez donc collecter n'importe quel nombre de fruits.

### Acheter le territoire en tant que Jus Fabulosa

Si vous avez **les fruits nécessaires** en main, vous pouvez acheter un Jus Fabulosa.

Quand vous vous déplacez sur un nouveau territoire, au lieu d'utiliser son action, vous pouvez acheter le Jus Fabulosa disponible. Pour cela vous devez dépenser les fruits indiqués en bas de la carte Territoire.

En plus des 5 variétés de fruits, le prix indiqué peut demander de dépenser des smoothies. Ces smoothies sont des jokers, vous pouvez donc dépenser n'importe quelle variété de fruit pour chaque smoothie indiqué. Quelques Jus Fabulosa ont des prix spéciaux, expliqués dans le glossaire.



Pour payer le prix, défaissez les fruits nécessaires de votre main, et prenez la carte Territoire de son petit paquet. Placez-la face cachée devant vous afin que l'illustration de la bouteille remplie du Jus Fabulosa soit visible.

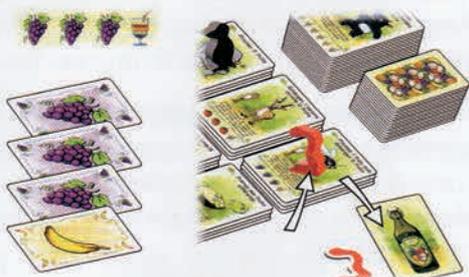
**Chaque fois que vous achetez un Jus Fabulosa, piochez la carte du dessus de l'énorme paquet Territoire.** S'il s'agit de la première carte d'un nouveau territoire, commencez un nouveau petit paquet Territoire pour ce numéro. Sinon, placez-la sur le dessus du petit paquet Territoire correspondant. L'énorme paquet Territoire est composé d'ensembles de 4 cartes d'un même territoire triés dans l'ordre croissant. Chaque fois qu'un territoire avec un nouvel habitant de la forêt entre en jeu, il devient disponible pour tous les joueurs, ils peuvent désormais utiliser son action ou acheter ce nouveau Jus Fabulosa.



**Exemple :** Lors de son premier tour, Sophie a placé son mouton sur le Territoire #5. À présent, elle le déplace sur le Territoire #4. La tortue d'Olivier s'y trouve déjà, Sophie doit donc donner 1 fruit de sa main à Olivier.



**Exemple :** Sur le Territoire #1, Sélène pioche 2 fruits du paquet.



**Exemple :** Sur le Territoire #3, Julie décide d'acheter le Jus Fabulosa. Elle paye 3 raisins et 1 banane (le fruit de son choix pour le smoothie). Puis elle prend le territoire du dessus du paquet et le place face cachée devant elle, c'est son premier Jus Fabulosa !



**Exemple :** Ensuite, Julie pioche immédiatement un nouveau territoire de l'énorme paquet Territoire. Comme il s'agit du premier Territoire #7, elle commence un nouveau petit paquet pour ce territoire.

Si vous achetez le dernier (le quatrième) Jus *Fabulosa* d'un petit paquet Territoire, ce paquet est à présent vide et l'action correspondante n'est plus disponible. Si votre animal se trouve sur un paquet Territoire vide, placez-le devant vous ; vous pourrez le déplacer sur un nouveau territoire lors de votre prochain tour.

## REMPORTER LA PARTIE

Pour remporter la partie, vous avez besoin d'acheter un certain nombre de Jus *Fabulosa*.

2 joueurs	3 joueurs	4 & 5 joueurs
5 Jus <i>Fabulosa</i>	4 Jus <i>Fabulosa</i>	3 Jus <i>Fabulosa</i>

Dès qu'un joueur possède le nombre nécessaire de Jus *Fabulosa*, terminez le round en cours de façon à ce que tous les joueurs effectuent le même nombre de tours. Le joueur à la droite du premier joueur effectue le dernier tour.

Le joueur avec le plus de Jus *Fabulosa* remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de fruits restants en main remporte la partie. S'il y a encore une égalité entre les joueurs, ils partagent la victoire !

## PRÉPARER VOTRE PROCHAINE PARTIE

Pour sauvegarder l'état actuel du jeu, et préparer votre prochaine partie, suivez les étapes ci-dessous :

Après avoir déterminé le vainqueur, remettez tous les Jus *Fabulosa* achetés dans la boîte de jeu. NE LES REMPLACEZ PAS AU-DESSUS DE L'ÉNORME PAQUET TERRITOIRE ! La boîte de jeu contient plusieurs sachets en plastique, il vous suffit de placer les Jus *Fabulosa* dans l'un d'eux.

Vous commencerez votre prochaine partie avec les 24 cartes Territoire, qui se trouvent actuellement dans les petits paquets posés sur la table ! D'une manière générale, vous devriez disposer à présent de plus de 6 petits paquets Territoire.

Le perdant de la partie précédente devient le premier joueur et choisit l'un des pions Animal non utilisés comme pion premier joueur. Mélangez tous les fruits et distribuez-en 2 à chaque joueur. Vérifiez les territoires disponibles, et assurez-vous d'avoir tous les éléments de jeu supplémentaires demandés par ces territoires. Vous êtes maintenant prêts à jouer de nouveau !

Si vous voulez rejouer plus tard, placez simplement les 24 cartes territoire dans l'ordre sur le dessus de l'énorme paquet Territoire, vous les piocherez de nouveau quand vous préparerez la prochaine partie. Utilisez un sachet en plastique pour protéger ce paquet et éviter que les cartes ne se mélangent accidentellement. Si vous voulez jouer votre prochaine partie avec un groupe de joueurs différent, utilisez le tableau au dos du glossaire pour noter les 24 cartes Territoire actuellement utilisées, vous pourrez ainsi continuer à jouer avec le groupe de joueurs précédent.

## CALCUL DU SCORE LORS DE PLUSIEURS PARTIES D'AFFILÉE

Si vous voulez déterminer le grand vainqueur quand vous jouez plusieurs parties d'affilée au cours d'une même session de jeu, nous vous conseillons d'utiliser la méthode suivante :

Le(s) gagnant(s) de la partie remporte 2 points de victoire, le(s) dernier(s) joueur(s) 0. Tous les autres joueurs reçoivent 1 point de victoire. Notez ces scores sur un bloc de papier et commencez une nouvelle partie. Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la session est le grand vainqueur !

**Auteur :** Friedemann Friese

**Graphisme et illustrations :** Harald Lieske

**Responsable de production :** Henning Kröpke

**Version française par Edge Entertainment :**

**Traduction :** Sélène Meynier

**Relecture :** Dadajef

**Responsable éditorial :** Stéphane Bogard



# EDGE

Plus d'informations sur  
[EDGEENT.COM](http://EDGEENT.COM)

© 2017, 2F-Spiele, Brême/Allemagne. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Édition française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Non conçu pour des enfants de moins de 8 ans.



# Fabulosa Fructus - Glossaire

Ce glossaire présente les 59 territoires et les règles de leurs actions.

**Au début de votre première partie, vous avez uniquement besoin de vous référer aux règles des 6 premiers territoires.  
Ne vous préoccupez pas des autres territoires !**

## LES TERRITOIRES DE DÉPART #1 À #6 :



**Territoire #1 : Piochez 2 fruits**

*Piochez 2 fruits du paquet.*

**S'applique à tous les territoires :** Chaque fois que vous piochez dans le paquet, les fruits sont toujours placés dans votre main. Si le paquet de fruits est vide et que vous avez encore besoin de piocher, mélangez la pile de défausse et placez-la face cachée pour constituer un nouveau paquet de fruits. Puis continuez à piocher des fruits.



**Territoire #2 : Échangez 1 banane contre 2 fruits**

*Donnez 1 banane de votre main à un autre joueur, qui doit vous donner 2 fruits de sa main (à l'exception de la carte reçue).*

Si vous avez 1 banane, vous devez la donner. Si l'autre joueur a seulement 1 fruit en main, il doit vous donner ce fruit. Évidemment, il peut vous donner une banane autre que celle que vous lui avez donnée !

**S'applique à tous les territoires :** Vous échangerez souvent des fruits (ou autres éléments de jeu) avec d'autres joueurs. Si un joueur doit donner un fruit, il donne celui de son choix.



**S'applique à tous les territoires :** Les mots « autre joueur » signifient que vous ne pouvez pas vous choisir vous-mêmes, alors que « n'importe quel joueur » vous inclut.

**S'applique à tous les territoires montrant une pancarte :** Si vous ne pouvez pas remplir les conditions nécessaires de ce territoire, vous devez renoncer à l'action du territoire et pouvez uniquement piocher 1 fruit du paquet. Autrement, vous devez utiliser l'action décrite.

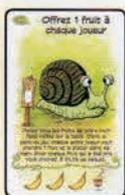
Cela signifie que, pour le territoire #2, si vous n'avez pas de banane, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #3 : Piochez 1 fruit, puis échangez 3 fruits**

*Piochez 1 fruit du paquet. Puis choisissez un autre joueur qui doit vous donner 3 fruits de sa main. Placez-les dans votre main et donnez 3 fruits à ce joueur.*

Vous pouvez donner n'importe quels fruits de votre main à l'autre joueur, y compris les fruits qu'il vous a donnés. Si tous les autres joueurs ont moins de 3 fruits, piochez seulement 1 fruit du paquet et n'échangez aucun fruit.



**Territoire #4 : Offrez 1 fruit à chaque joueur**

*Placez tous les fruits de votre main face visible sur la table. Dans le sens du jeu, chaque autre joueur peut prendre 1 fruit et le placer dans sa main. Pour chaque fruit qui a été pris vous piochez 2 fruits du paquet.*

Quand les autres joueurs ont soit pris 1 fruit soit décliné l'offre, remplacez vos fruits restants face visible dans votre main. Si vous avez 0 fruit en main, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #5 : Piochez jusqu'à 3 fruits**

*Défaussez n'importe quel nombre de fruits de votre main, puis piochez des fruits du paquet jusqu'à avoir un total de 3 fruits en main.*

Si vous avez 3 fruits ou plus en main et que vous ne voulez défausser aucun d'entre eux, ne piochez pas de fruits du paquet.

**S'applique à tous les territoires :** « N'importe quel nombre » inclut 0.



**Territoire #6 : Prenez des fruits différents**

*Révélez des fruits du paquet jusqu'à les prendre tous dans votre main, ou jusqu'à révéler deux fois 1 même variété de fruit. Dans ce cas, défaussez tous les fruits révélés.*

Vous révélez les fruits l'un après l'autre. Chaque fois que vous révélez un nouveau fruit, vous devez décider de prendre tous les fruits révélés ou de révéler un autre fruit. Prendre les fruits ou les défausser met fin à votre tour.

## À PRÉSENT VOUS POUVEZ COMMENCER À JOUER !

**Vous tournerez cette page uniquement après avoir pioché le territoire #7 lors de votre première partie !**



## LES TERRITOIRES #7 À #13 :

Lorsque vous piochez un nouveau territoire pendant la partie, lisez les règles correspondantes ci-dessous puis continuez à jouer !



**Territoire #7 :** Défaussez 2 ananas contre 5 fruits

Défaussez 2 ananas de votre main pour piocher 5 fruits du paquet.

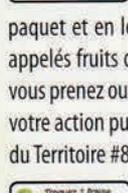
Si vous avez 0 ou 1 ananas en main, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #8 :** Troquez des fruits avec le marché

Réapprovisionnez le marché jusqu'à 5 fruits. Puis troquez n'importe quel nombre de fruits de votre main contre le même nombre de fruits du marché.

Si vous avez 0 fruit en main, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #9 :** Troquez 1 fraise contre 3 fruits du marché

Placez 1 fraise de votre main dans le marché et prenez en échange jusqu'à 3 fruits du marché qui ne soient pas des fraises.

Si vous avez 0 fraise en main ou s'il n'y a que des fraises dans le marché, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #10 :** Recevez 2 fruits du plus riche

Un joueur avec le plus de fruits en main doit vous en donner 2. Puis il pioche 1 fruit du paquet.

**S'applique à tous les territoires :** Quand vous vous déplacez sur un territoire, vous devez commencer par donner des fruits aux autres joueurs déjà présents. Puis vous vérifiez la condition de ce territoire : déterminer le joueur le plus riche dans le cas du Territoire #10. Ainsi, vous pouvez vous débarrasser de vos fruits pour être plus pauvre que les autres joueurs. Si au moins un autre joueur a plus de fruits que vous, il doit vous en donner 2. S'il y a plusieurs joueurs les plus riches, vous choisissez l'un d'eux. S'il n'a qu'un seul fruit, il vous le donne. Si vous êtes le seul joueur le plus riche, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #11 :** Prenez 1 variété de fruit du marché

Prenez tous les fruits du marché d'1 même variété et placez-les dans votre main.

Vous devez prendre au moins 1 fruit, donc vous ne pouvez pas choisir une variété de fruit non représentée dans le marché. S'il n'y a qu'1 seul fruit restant dans le marché, vous devez le prendre et réapprovisionner le marché jusqu'à 5 fruits à la fin de votre tour.



**Territoire #12 :** Mettez des fruits à l'abri

Placez n'importe quel nombre de fruits de votre main face cachée en dessous de votre pion Animal. Ils ne font désormais plus partie de votre main. À tout moment vous pouvez replacer tous les fruits mis à l'abri dans votre main.

Dans de rares situations, il est important de garder certains fruits en main au lieu de tous les protéger. Vous pouvez regarder les fruits mis à l'abri à tout moment. Si vous remplacez les fruits dans votre main, vous devez tous les prendre, vous ne pouvez pas juste en prendre quelques uns !

Vous pouvez replacer les fruits à tout moment dans votre main, même pendant le tour d'un autre joueur. Si vous avez 0 fruit en main, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.

**S'applique à tous les territoires :** Les fruits mis à l'abri ne font pas partie de votre main. Vous ne pouvez les prendre en compte pour aucune raison, quand les règles font référence au nombre de fruits dans la main d'un joueur.



**Territoire #13 :** Piochez 2 fruits, ajoutez 1 fruit au marché

Piochez 2 fruits du paquet. Puis placez 1 fruit de votre main dans le marché.

Vous pouvez placer n'importe quel fruit de votre main dans le marché, vous n'êtes pas restreint aux 2 fruits que vous venez de piocher.



**Exemple :** Sophie place 1 noix de coco et 1 raisin de sa main dans le marché pour prendre 2 bananes.



**Exemple :** Olivier décide de mettre à l'abri les 4 fruits qu'il a en main. Il les place en dessous de son pion Animal.



**Territoire #14 : Redistribuez les fruits**

Tous les autres joueurs placent 1 fruit de leur main sur la table. Ajoutez-y des fruits du paquet jusqu'à ce qu'il y ait 1 fruit par joueur. En commençant par vous et en continuant dans le sens du jeu, chaque joueur prend 1 fruit. Vous placez toujours sur la table 1 fruit pour vous et pour chaque joueur sans fruit en main.



**Territoire #15 : Piochez 3 fruits si vous êtes le plus pauvre**

Si vous êtes l'un des joueurs avec le moins de fruits en main, piochez 3 fruits du paquet. Quand vous vous déplacez sur ce territoire, vous devez commencer par donner des fruits aux autres joueurs déjà présents, avant de déterminer si vous êtes le plus pauvre. Ainsi, vous pouvez vous débarrasser de suffisamment de fruits pour être le plus pauvre. Si n'importe quel autre joueur a moins de fruits en main que vous, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #16 : Volez des fruits**

Déplacez le voleur sur un nouveau territoire. Piochez 1 fruit au hasard dans la main de chaque joueur qui se trouve sur ce territoire. Quand ce territoire entre en jeu, le pion Voleur est ajouté à la partie. À l'instar des restrictions de déplacement des joueurs, le voleur doit toujours se déplacer sur un nouveau territoire. Vous pouvez déplacer le voleur sur un territoire vide, mais dans ce cas vous ne recevez aucun fruit.



**S'applique au voleur se trouvant sur n'importe quel territoire :** Si vous vous déplacez sur un territoire où se trouve le voleur, vous devez commencer par placer 1 fruit de votre main dans le marché (le voleur vous l'a volé). S'il y a également d'autres joueurs sur le territoire, ils ne reçoivent des fruits de votre part qu'une fois que le voleur a pris votre fruit. Après cela, vous pouvez utiliser l'action du territoire ou acheter le Jus Fabulosa.



**Territoire #17 : Collectez des fruits**

Placez 1 fruit de votre main sur la table. Tous les autres joueurs doivent y ajouter 1 même fruit de leur main. Puis prenez tous ces fruits et placez-les dans votre main. Les joueurs qui ne possèdent pas un fruit de cette variété doivent révéler les fruits de leur main. Si vous avez 0 fruit en main, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #18 : Réapprovisionnez le marché et les fruits en main**

Placez n'importe quel nombre de fruits de votre main dans le marché. Piochez le même nombre de fruits + 1 du paquet. Si vous choisissez de placer 0 fruit dans le marché, vous pouvez simplement piocher 1 fruit du paquet.

Le prix de ce Jus Fabulosa est une combinaison de 3 paires différentes de fruits.



**Territoire #19 : Renvoyez le voleur, prenez 2 fruits du marché**

Si le voleur se trouve sur un territoire ou devant n'importe quel joueur, retirez son pion du jeu. Puis prenez jusqu'à 2 fruits du marché et placez-les dans votre main. En général, vous prenez 2 fruits du marché, tant qu'il y en a assez. Si le Territoire #26 est en jeu, le voleur peut rester devant n'importe quel joueur. Si le voleur n'est pas en jeu, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #20 : Bénéficiez d'une protection**

Piochez 1 fruit du paquet. Tant que vous restez sur ce territoire, vous n'êtes pas obligé de donner des fruits de votre main. Si vous vous trouvez sur ce territoire, et qu'un autre joueur déclenche une action où vous devriez tous les deux perdre des fruits et/ou recevoir des fruits, vous ne perdez pas de fruits mais recevez tout de même les nouveaux fruits !



**Territoire #21 : Isolez le voleur, prenez 1 fruit du marché**

Déplacez le voleur sur un territoire vide. Puis prenez 1 fruit du marché et placez-le dans votre main. À l'instar des restrictions de mouvement des joueurs, le voleur doit toujours se déplacer sur un nouveau territoire. Un territoire vide ne contient l'animal en bois d'aucun joueur. Ainsi, vous ne pouvez jamais placer le voleur sur ce territoire quand vous utilisez cette action.



**Territoire #22 : Prenez 2 fruits du marché**

Prenez 2 fruits du marché et placez-les dans votre main. S'il n'y a que 1 fruit dans le marché, réapprovisionnez d'abord le marché jusqu'à 5 fruits.



**Territoire #23 : Troquez tous les fruits en main avec le marché**

*Troquez tous les fruits de votre main contre tous les fruits du marché.*

Si vous avez 0 fruit en main, vous pouvez toujours prendre tous les fruits du marché. Dans ce cas, vous devez ensuite réapprovisionner le marché jusqu'à 5 fruits.



**Territoire #24 : Prenez 1 pion Fruit**

*Prenez 1 pion Fruit de la réserve. Vous pouvez l'utiliser de manière permanente pour acheter des Jus Fabulosa.*

Quand ce territoire entre en jeu, les 5 pions Fruit sont ajoutés à la partie et placés dans une réserve de pions. Quand cette action est déclenchée, prenez 1 pion Fruit de votre choix dans la réserve. Si la réserve est vide, tous les joueurs remettent leurs pions dans la réserve et vous pouvez alors en prendre un. Les pions Fruit ne comptent pas comme étant des fruits dans votre main. Vous utilisez un pion Fruit à la place du fruit correspondant pour acheter un Jus Fabulosa.

Vous gardez ensuite ce pion, ce qui vous procure une réduction permanente sur tous les futurs achats de Jus Fabulosa.

Le prix de ce Jus Fabulosa est composé de 4 fruits de la même variété plus n'importe quel fruit.



**Exemple :** Sélène prend 1 pion noix de coco de la réserve



**Territoire #25 : Achetez un Jus Fabulosa moins cher**

*Quand vous vous déplacez d'ici vers un autre territoire et que vous l'achetez en tant que Jus Fabulosa, payez 1 fruit de votre choix en moins que nécessaire.*

Cette action s'active uniquement au début de votre prochain tour, si vous vous trouvez sur ce territoire. Vous pouvez aussi utiliser cette action après avoir acheté le Jus Fabulosa #25 de ce territoire lors de votre précédent tour.



**Territoire #26 : Coopérez avec le voleur**

*Placez le voleur devant vous. Chaque fois qu'un autre joueur achète un Jus Fabulosa, vous prenez 2 fruits du prix payé et les placez dans votre main.*

Cette action est active aussi longtemps que le voleur reste en jeu devant vous ! Vous pouvez seulement prendre des fruits, pas les pions Fruit ou Joker que l'autre joueur peut utiliser pour payer son Jus Fabulosa.



**Territoire #27 : Collectez les contributions du riche**

*Piochez 1 fruit au hasard dans la main de chaque joueur qui possède plus de fruits en main que vous. Puis tous les joueurs affectés piochent 1 fruit du paquet.*

Quand vous vous déplacez sur ce territoire, vous devez commencer par donner des fruits aux autres joueurs déjà présents, avant de déterminer qui est le plus riche. Ainsi, vous pouvez vous débarrasser de suffisamment de fruits pour être plus pauvre que les autres joueurs. Si au moins un autre joueur a le plus de fruits, vous devez piocher 1 fruit de sa main. Si vous êtes le joueur le plus riche, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #28 : Échangez des pions Fruit**

*Échangez 1 pion Fruit avec un autre joueur. Si vous n'avez pas de pion Fruit ou qu'aucun autre joueur n'a de pion Fruit, prenez 1 pion Fruit de la réserve.*

Vous choisissez les deux pions Fruit de cet échange, à la fois votre pion et le pion que vous prenez à l'autre joueur.



**Territoire #29 : Piochez 2 fruits pour chaque raisin**

*Placez n'importe quel nombre de raisins de votre main dans le marché. Puis piochez 2 fruits du paquet pour chaque raisin que vous venez de placer dans le marché.*

Si vous avez 0 raisin en main, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #30 : Doublez les fruits si vous êtes le plus pauvre**

*Si vous êtes l'un des joueurs avec le moins de fruits en main, piochez un nombre de fruits du paquet égal au nombre de fruits de votre main.*

Quand vous vous déplacez sur ce territoire, vous devez commencer par donner des fruits aux autres joueurs déjà présents, avant de déterminer si vous êtes le plus pauvre. Ainsi, vous pouvez vous débarrasser de suffisamment de fruits pour être le plus pauvre. Si n'importe quel autre joueur a moins de fruits que vous, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.

Le prix de ce Jus Fabulosa est composé de 3 fruits de deux variétés différentes.





**Territoire #31 : Échangez tous les fruits avec un autre joueur**

Échangez tous les fruits de votre main avec un joueur qui a au maximum 1 fruit de plus que vous en main. Puis ce joueur pioche 1 fruit du paquet.

Vous pouvez également échanger avec d'autres joueurs s'ils ont autant ou moins de fruits que vous en main. Si tous les autres joueurs ont au moins 2 fruits de plus que vous, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #32 : Passez 2 fruits à gauche**

Simultanément, tous les joueurs passent 2 fruits de leur main au joueur situé à leur gauche. Si un joueur a moins de 2 fruits, il passe ce qu'il a en main. Puis tous les joueurs sans fruit en main piochent 1 fruit du paquet.

Passez les fruits face cachée au joueur situé à votre gauche, de façon à ce que personne ne puisse voir quelles variétés de fruits vous avez données.



**Territoire #33 : Recevez des noix de coco**

Chaque autre joueur doit vous donner 1 noix de coco. Les joueurs qui ne possèdent pas de noix de coco révèlent les fruits de leur main et piochent 1 fruit du paquet.

Si aucun des autres joueurs n'a de noix de coco, vous ne recevez aucun fruit. Pas de chance !



**Territoire #34 : Prenez 1 pion Double Tour**

Prenez 1 pion Double Tour de la réserve. Vous pouvez l'utiliser à la fin de l'un de vos prochains tours pour immédiatement effectuer un autre tour.

Quand ce territoire entre en jeu, les 3 pions Double Tour sont ajoutés à la partie et placés dans une réserve de pions. Quand cette action est déclenchée, prenez 1 pion Double Tour de la réserve. Si la réserve est vide, tous les joueurs remettent leurs pions dans la réserve et vous pouvez en prendre un. Vous ne pouvez pas utiliser le pion Double Tour à la fin du tour où vous l'avez pris.



**Exemple :** Julie prend 1 pion Double Tour de la réserve.



**Territoire #35 : Recevez des cadeaux pour votre visite**

Piochez 1 fruit du paquet. Quand vous vous déplacez d'ici vers un autre territoire où se trouvent d'autres joueurs, vous ne leur donnez pas de fruits. À la place, ils doivent vous donner 1 fruit.

Quand vous vous déplacez sur ce territoire, vous piochez 1 fruit du paquet ou achetez le Jus Fabulosa #35 de ce territoire.

La seconde partie de l'action s'active uniquement au début de votre prochain tour, si vous vous trouvez sur ce territoire. Si vous vous déplacez vers un territoire où se trouve le voleur, au lieu de placer 1 fruit de votre main dans le marché, vous placez 1 fruit du marché dans votre main.



**Territoire #36 : Piochez 3 fruits**

Piochez 3 fruits du paquet.



**Territoire #37 : Volez 1 fruit**

Piochez 1 fruit au hasard dans la main d'un autre joueur.

Vous pouvez choisir n'importe quel autre joueur, il n'a pas besoin de se trouver sur le même territoire que vous. Si aucun des autres joueurs n'a de fruit en main, vous ne recevez aucun fruit. Pas de chance !



**Territoire #38 : Distribuez le marché 2+1+1...**

En commençant par vous et en continuant dans le sens du jeu : prenez jusqu'à 2 fruits du marché et placez-les dans votre main. Chaque autre joueur prend 1 fruit du marché et le place dans sa main.

S'il n'y a pas assez de fruits dans le marché, les joueurs restants ne reçoivent pas de fruits. Comme pour toutes les actions du marché, vous réapprovisionnez seulement un marché vide après avoir terminé cette action !



**Territoire #39 : Prenez un pion Joker**

Prenez 1 pion Joker de la réserve. Lors d'un tour suivant, vous pouvez le défausser à la place d'1 fruit pour acheter un Jus Fabulosa.

Quand ce territoire entre en jeu, les 3 pions Joker sont ajoutés à la partie et placés dans une réserve de pions. Quand cette action est déclenchée, prenez 1 pion Joker de la réserve. Si la réserve est vide, tous les joueurs remettent leurs pions dans la réserve et vous pouvez en prendre un.



**Exemple :** Sophie prend 1 pion Joker de la réserve.



**Territoire #40 : Acceptez l'offre**

Ce territoire vous offre toujours 2 fruits. Placez-les dans votre main. Puis placez 1 fruit de votre main sur ce territoire. Ajoutez-y 1 fruit pioché du paquet.  
Quand ce territoire entre en jeu, prenez 2 fruits du paquet et placez-les sur ce territoire comme première offre.



**Territoire #41 : Nommez 1 variété de fruit**

Nommez 1 variété de fruit et révélez 5 fruits du paquet. Placez tous les fruits correspondants dans votre main et placez les fruits restants dans le marché.  
Si aucun des 5 fruits ne correspond à votre souhait, vous devez placer les 5 fruits dans le marché et vous ne recevez aucun fruit. Pas de chance !



**Territoire #42 : Recevez du soutien ou payez une taxe**

En commençant par vous et en continuant dans le sens du jeu : avec moins de 5 fruits en main, prenez 1 fruit du marché et placez-le dans votre main. Si le marché se retrouve vide, les joueurs peuvent piocher 1 fruit du paquet à la place. Avec plus de 5 fruits en main, placez 1 fruit de votre main dans le marché.  
Si vous avez exactement 5 fruits en main, vous ne pouvez ni prendre ni perdre un fruit.



**Exemple :** Sélène veut acheter ce Jus Fabulosa et doit payer 2 noix de coco, 1 fraise et 1 banane, ce qui correspondant aux fruits actuellement présents dans le marché.

Le prix de ce Jus Fabulosa est égal aux nombres et variétés de fruit actuellement dans le marché lorsque vous choisissez d'acheter ce Jus Fabulosa. Tous les fruits dans le marché



**Territoire #43 : Troquez avec le marché 1 pour 2**

Réapprovisionnez le marché jusqu'à 5 fruits. Troquez 1 fruit de votre main contre 2 fruits du marché.  
Si vous avez 0 fruit en main, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #44 : Piochez de 1 à 3 fruits**

Si vous avez en main 2 fruits ou moins, piochez 3 fruits du paquet. Avec 3 ou 4 fruits en main, piochez 2 fruits. Avec 5 fruits ou plus, piochez 1 fruit.



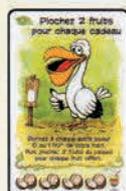
**Territoire #45 : Piochez 3 fruits et défaussez-en 2**

Piochez 3 fruits du paquet. Puis défaussez 2 fruits de votre main.  
Vous pouvez défausser n'importe quels fruits de votre main, vous n'êtes pas restreint aux 3 fruits que vous venez de piocher.



**Territoire #46 : Échangez de territoire avec un joueur**

Échangez de territoire avec un autre joueur. Utilisez l'action du nouveau territoire.  
Si vous utilisez cette action pour vous rendre sur un territoire où se trouvent déjà d'autres joueurs ou le voleur, vous n'avez pas à leur donner de fruits de votre main !



**Territoire #47 : Piochez 2 fruits pour chaque cadeau**

Donnez à chaque autre joueur 0 ou 1 fruit de votre main. Puis piochez 2 fruits du paquet pour chaque fruit offert.  
Pour chaque joueur, vous pouvez décider de lui donner 1 fruit ou non. Si vous avez 0 fruit en main, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Exemple :** Olivier donne 1 fruit à Sélène et à Julie mais pas à Stéphane. Puis il pioche 4 fruits du paquet.



**Territoire #48 : Pariez sur le prix**

Révélés 4 fruits du paquet. Vous pouvez désormais acheter ce Jus Fabulosa à ce prix. Puis défaussez les fruits révélés.

Vous pouvez toujours acheter le Jus Fabulosa pour le prix initial de 7 smoothies. Si vous décidez d'utiliser l'action et de parier, mais que vous ne pouvez pas payer le nouveau prix, vous ne pouvez pas revenir au prix initial, car il est valable uniquement si vous décidez d'acheter le Jus Fabulosa sans parier. Pas de chance !

Si vous avez un total de 3 fruits ou moins en additionnant vos fruits en main à vos pions Fruit et Joker, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Exemple :** Olivier décide de parier et révèle 2 ananas et 2 bananes. Malheureusement, il lui manque 1 banane en main et il ne peut pas acheter le Jus Fabulosa !



**Territoire #49 : Réapprovisionnez le marché avec une paire de fruits pour piocher 4 fruits**

Placez 2 fruits de la même variété de votre main dans le marché. Puis piochez 4 fruits du paquet.

Si votre main ne contient que des fruits en un seul exemplaire, vous pouvez seulement piocher 1 fruit du paquet.



**Territoire #50 : Accédez à une vente à distance**

Depuis ce territoire, vous pouvez acheter le Jus Fabulosa de votre choix. Si vous choisissez le Jus Fabulosa #50 de ce territoire, vous pouvez payer une partie du prix avec 1 fruit correspondant du marché.

Si vous choisissez le Jus Fabulosa #50 de ce territoire, vous pouvez payer une partie du prix avec 1 ananas ou 1 raisin ou 1 fraise, s'ils sont disponibles au marché. Vous devez payer entièrement le prix de tous les autres Jus Fabulosa disponibles avec des fruits de votre main. Si vous n'avez pas assez de fruits pour acheter n'importe lequel des jus, montrez les fruits de votre main et piochez seulement 1 fruit du paquet.



**Territoire #51 : Prenez 1 Mélange de fruits**

Prenez 1 Mélange de fruits de la réserve et placez-le dans votre main. Si vous achetez par la suite un Jus Fabulosa, vous pouvez utiliser 1 des 2 fruits pour payer une partie du prix. S'il n'y a plus de Mélanges de fruits dans la réserve, prenez 2 fruits du marché et placez-les dans votre main.

Quand ce territoire entre en jeu, les 10 cartes Mélange de fruits sont ajoutées à la partie et placées dans une réserve de cartes. Quand cette action est déclenchée, prenez une carte Mélange de fruits de la réserve, qui compte comme 1 fruit. Si vous payez avec un Mélange de fruits, vous défaussez cette carte avec les autres fruits. Ainsi, il est possible de piocher un Mélange de fruits du paquet après avoir mélangé la pile de défausse. S'il n'y a plus de Mélange de fruits dans la réserve, prenez 2 fruits du marché (ou moins s'il n'y en a pas assez).



un Mélange de fruits du paquet après avoir mélangé la pile de défausse. S'il n'y a plus de Mélange de fruits dans la réserve, prenez 2 fruits du marché (ou moins s'il n'y en a pas assez).



**Territoire #52 : Recevez 2 fruits du marché si vous restez seul**

Piochez 1 fruit du paquet. Si vous êtes seul sur ce territoire au début de votre prochain tour, prenez jusqu'à 2 fruits du marché et placez-les dans votre main.

Quand vous vous déplacez sur ce territoire, vous piochez 1 fruit du paquet ou achetez le Jus Fabulosa #52 de ce territoire.

La seconde partie de cette action s'active uniquement au début de votre prochain tour, si vous vous trouvez sur ce territoire.



**Territoire #53 : Prenez la moitié des fruits d'un adversaire**

Choisissez un autre joueur qui vous donne la moitié des fruits de sa main (arrondir au supérieur). Puis vous devez lui donner autant de fruits moins 1 de votre main. Après cela, l'autre joueur prend 1 fruit du marché et le place dans sa main.

Vous pouvez donner n'importe quels fruits de votre main à l'autre joueur, y compris les fruits qu'il vous a donnés.



**Territoire #54 : Prenez des fruits du centre**

Distribuez face visible sur la table un nombre de fruits du paquet égal au nombre de joueurs. Prenez 2 de ces fruits et placez-les dans votre main tandis que chaque autre joueur dans le sens du jeu prend 1 fruit. Le dernier joueur ne prend rien.



**Territoire #55 : Défaussez des fruits pour prendre les fruits du marché**

Défaussez n'importe quel nombre de fruits de votre main pour prendre le même nombre de fruits du marché et les placer dans votre main.

