

FABELSAFT

Ein fruchtig-fabelhaftes Spiel von Friedemann Friese für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

SPIELIDEE

Es war einmal ein wunderschöner Wald voller herrlicher Früchte. Es gab sie in den strahlendsten Farben und süßesten Geschmäckern. Und das Tollste: Die Früchte ließen sich zu den leckersten Säften pressen und mischen.

Ihr seid Tiere in diesem Wald auf der Suche nach den schmackhaftesten Fabelsäften. Hilfsbereite Waldbewohner helfen euch dabei. Sie geben euch Früchte, tauschen diese mit euch oder helfen euch auf anderem Wege. Und wenn ihr die ersten an einem Ort seid, bekommt ihr von später folgenden Tieren eine Frucht geschenkt.

Ihr seid gierig und durstig. Wer stillt sein Verlangen nach den Fabelsäften als Erster?

WAS IST EIN FABEL-SPIEL?

In einem Fabel-Spiel **ändern sich die Spielaktionen im Laufe der Zeit**. Spielt ihr zum ersten Mal, beginnt ihr mit sehr einfachen Aktionen. Während des ersten Spiels und in vielen folgenden Partien lernt ihr immer neue Aktionen kennen und erlebt dabei, wie sich das Spiel laufend verändert. Diese Änderungen sind aber nicht dauerhaft. Ihr könnt das Fabel-Spiel auf einfache Weise in den ursprünglichen Zustand zurücksetzen; nachdem ihr sämtliche Aktionen bis zum Ende durchgespielt habt oder zu jedem früheren Zeitpunkt während der vielen Partien, die euch das Fabel-System bietet. **Das Fabel-Spiel bleibt auch nach der zwanzigsten Partie genau so spielbar wie zu Beginn eurer allerersten Partie.**

INHALT

240 Ortskarten (je 4 Stück mit den Nummern #1 - #58,
8 Stück mit der Nummer #59)



60 Fruchtkarten (je 12 Ananas, Bananen,
Erdbeeren, Kokosnüsse, Trauben)



6 Holztiere & 6 Tierplättchen



5 Fruchtplättchen



3 Jokerplättchen



3 Doppelzugplättchen



SPIELVORBEREITUNG

Das erste Spiel

- 1 Öffnet die 4 großen Kartenpackungen mit den Ortskarten. Wir nennen sie ab jetzt **Orte**. BITTE DIESE ORTE NICHT MISCHEN! Alle Packungen sind vorsortiert, so dass ihr sie einfach auf einem riesigen offenen Ortsstapel in der Mitte der Spielfläche bereitlegt, mit dem Ort #1 oben auf dem Stapel und dem Ort #59 zuunterst im Stapel.
- 2 Zieht alle Karten der Orte #1 - #6 und legt sie in einzelnen Stapeln unterhalb des riesigen Ortsstapels. Jeder dieser kleinen Stapel besteht aus 4 Karten mit derselben Ortsnummer.
- 3 Mischt alle 60 Fruchtkarten. Wir nennen sie ab jetzt **Früchte**. Gebt jedem Spieler 2 Früchte, die ihr auf die Hand nehmt. Legt die übrigen Früchte in einem verdeckten Fruchtstapel neben den riesigen Ortsstapel. Ihr benötigt im Laufe des Spiels ein wenig Platz für einen Ablagestapel.
- 4 Jeder wählt eines der Holztiere und das dazugehörige Tierplättchen. Wir haben dem Spiel 6 verschiedene Tiere beigelegt, so dass ihr eine größere Auswahl habt, um euer Lieblingstier zu finden!
- 5 Legt alle anderen Spielmaterialien vorerst beiseite: den Dieb, die 5 Fruchtplättchen, die 3 Doppelzugplättchen, die 3 Jokerplättchen und die 10 Fruchtmix-Karten. In eurem ersten Spiel verwendet ihr sie nicht. Wenn in den folgenden Partien neue Orte auftauchen, werdet ihr nach und nach diese Spielmaterialien verwenden. Das Glossar erklärt alle verschiedenen Orte.
- 6 Wählt einen Startspieler, der sich eines der übrigen Holztiere als Startspielerfigur nimmt, das ihn während des gesamten Spiels als Startspieler markiert. Nun könnt ihr das Spiel beginnen!



SPIELABLAUF

In jedem Zug musst du **dein Holztier auf einen neuen Ort ziehen und seine Aktion nutzen**, um Früchte zu sammeln. Besitzt du **genug Früchte** auf der Hand, darfst du, statt die Aktion zu nutzen, **den Ort als einen Fabelsaft kaufen**. Der Spieler mit den meisten Fabelsäften am Spielende gewinnt das Spiel.

Nach deinem Zug ist der nächste Spieler an der Reihe.

Auf einen neuen Ort ziehen

In deinem Zug musst du dein Holztier als Erstes auf einen neuen Ort ziehen.

Stelle dein Tier auf einen der ausliegenden Orte.

Steht bereits einer oder mehrere deiner **Mitspieler** auf dem neuen Ort, **musst du jedem 1 verdeckte Frucht deiner Wahl aus deiner Hand geben**, die sie auf die Hand nehmen. Hast du nicht genug Früchte für alle auf der Hand, musst du alle Früchte weggeben, darfst aber wählen, welche Spieler Früchte erhalten. Wenn du keine Früchte auf der Hand hast, darfst du auf jeden neuen Ort mit Mitspielern ziehen, ohne ihnen Früchte geben zu müssen.

Die Aktion des Ortes nutzen

Nachdem du auf einen neuen Ort gezogen bist, **nutzt du die Aktion** wie im Text und in der Überschrift des Ortes beschrieben. Vor dem ersten Spiel müsst ihr nur die Spielregeln für die ersten 6 Orte auf der Vorderseite des Glossars lesen.

Alle Aktionen helfen dir, viele Früchte zu sammeln. Es gibt kein Handlimit, so dass du beliebig viele Früchte sammeln darfst.

Den Ort als einen Fabelsaft kaufen

Besitzt du **die benötigten Früchte** auf deiner Hand, darfst du einen Fabelsaft kaufen.

Nachdem du auf einen neuen Ort gezogen bist, nutzt du nicht die Aktion, sondern kaufst stattdessen den Fabelsaft dieses Ortes. Du musst dafür die Früchte bezahlen, die unten auf dem Ort angegeben sind.

Zusätzlich zu den 5 Fruchtarten findest du auf vielen Orten auch Smoothies als Teil des Preises. Die Smoothies gelten als Joker, so dass du für jeden einzelnen Smoothie mit einer beliebigen Frucht bezahlen darfst. Einige wenige Orte besitzen spezielle Preise, die wir euch im Glossar erklären.



Um den Preis zu bezahlen, wirfst du die benötigten Früchte aus deiner Hand ab und nimmst den obersten Ort vom entsprechenden kleinen Stapel. Lege ihn mit der Rückseite nach oben vor dir ab, so dass die Flasche mit Fabelsaft zu sehen ist.

Jedes Mal, wenn du einen Fabelsaft kaufst, ziehst du den obersten Ort vom riesigen Ortsstapel. Ist es die erste Karte eines neuen Orts, beginnst du einen neuen kleinen Stapel für diese Ortsnummer. Ansonsten legst du ihn zuoberst auf den entsprechenden kleinen Stapel. Es liegen immer je 4 Karten im riesigen Ortsstapel mit derselben Ortsnummer beisammen. Wenn ein Ort mit einem neuen Waldbewohner ausgelegt wird, könnt ihr alle dessen Aktion nutzen oder den Fabelsaft dieses Ortes kaufen.

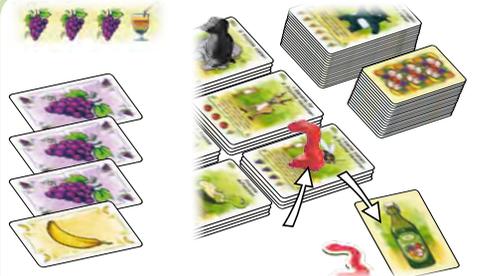
Kaufst du den letzten (vierten) Fabelsaft eines der kleinen Stapel, ist dieser Stapel leer und ihr könnt die dazugehörige Aktion nicht mehr nutzen. Standen Holztiere auf dem Ort, nimmt ihr sie wieder zurück und zieht im nächsten Zug wieder auf einen neuen Ort.



Beispiel: In ihrem ersten Zug hatte Angelika ihr Schaf auf den Ort #5 gezogen. Nun zieht sie auf den Ort #4. Hedwigs Schildkröte steht dort bereits, so dass Angelika nun 1 Frucht an Hedwig geben muss.



Beispiel: Auf dem Ort #1 zieht Nikki 2 Früchte vom Stapel.



Beispiel: Auf dem Ort #3 entscheidet sich Tanja, den Fabelsaft zu kaufen. Sie zahlt 3 Trauben und 1 Banane, ihre Wahl für den Smoothie. Danach nimmt sie den obersten Ort von diesem Stapel und legt ihn als ersten Fabelsaft vor sich ab.



Beispiel: Anschließend zieht Tanja sofort einen neuen Ort vom riesigen Ortsstapel. Es ist der erste Ort #7, so dass sie einen neuen kleinen Stapel für diese Ortsnummer beginnt.

DAS SPIEL GEWINNEN

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine gewisse Anzahl an Fabelsäften gekauft hat.

2 Spieler	3 Spieler	4 & 5 Spieler
5 Fabelsäfte	4 Fabelsäfte	3 Fabelsäfte

Sobald der erste Spieler die benötigte Anzahl an Fabelsäften besitzt, beendet ihr die laufende Runde, so dass alle Spieler dieselbe Anzahl an Zügen hatten. Der Spieler zur Rechten des Startspielers kommt als letztes dran.

Der Spieler mit den meisten Fabelsäften gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler mit mehr Früchten auf der Hand. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, gewinnen diese Spieler gemeinsam!

DIE NÄCHSTE PARTIE VORBEREITEN

Um die aktuelle Partie abzuschließen und das nächste Fabel-Spiel vorzubereiten, müsst ihr die folgenden einfachen Schritte ausführen:

Nachdem der Sieger feststeht, legt ihr alle gekauften Fabelsäfte zurück in die Spielschachtel. **LEGT SIE NICHT ZURÜCK AUF DEN RIESIGEN ORTSSTAPEL!** Wir haben mehrere Plastikbeutel beigelegt, so dass ihr diese Fabelsäfte einfach in einen dieser Beutel steckt.

Ihr beginnt die nächste Partie mit den 24 Ortskarten, die nun auf den verschiedenen kleinen Stapeln ausliegen! Normalerweise sind das ab jetzt immer mehr als 6 verschiedene Orte.

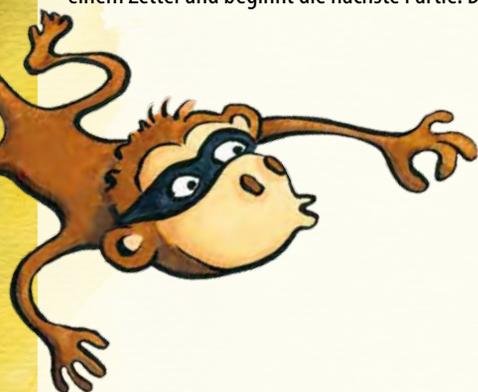
Der Verlierer der letzten Partie wird zum neuen Startspieler und wählt eines der übrigen Holztiere als seine Startspielerfigur. Mischt alle Fruchtkarten und gebt jedem Spieler 2 Früchte. Überprüft die ausliegenden Orte, ob ihr für diese zusätzliche Spielmaterialien benötigt und legt diese bereit. Nun könnt ihr die nächste Partie beginnen!

Wenn ihr an einem anderen Tag weiterspielen möchtet, legt die ausliegenden 24 Orte sortiert nach Ortsnummern oben auf den riesigen Ortsstapel zurück. Auf diese Weise zieht ihr sie wieder, wenn ihr das nächste Mal spielt. Verwendet wieder die Plastikbeutel, so dass die Ortskarten nicht aus Versehen in der Schachtel durcheinander geraten. Außerdem könnt ihr die 24 Orte in der Tabelle auf der Rückseite des Glossars notieren, wenn ihr **Fabelsaft** zwischendurch mit anderen Mitspielern spielen möchtet. So findet ihr immer die richtigen Karten, wenn ihr euch das nächste Mal zum Spielen trifft.

MEHRERE PARTIEN HINTEREINANDER WERTEN

Wenn ihr gleich mehrere Partien am Stück spielt und einen Gesamtsieger bestimmen wollt, schlagen wir euch die folgende Wertung vor:

Der Sieger einer Partie erhält 2 Siegpunkte, der letzte erhält 0 Siegpunkte. Alle anderen Spieler erhalten 1 Siegpunkt. (Gewinnen mehrere Spieler gemeinsam, erhalten sie alle 2 Siegpunkte. Werden mehrere letzte, erhalten sie alle 0 Siegpunkte.) Notiert diese Siegpunkte auf einem Zettel und beginnt die nächste Partie. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten wird zum Gesamtsieger gekürt!



Autor: Friedemann Friese
Grafik & Design: Harald Lieske
Realisation: Henning Kröpke
Copyright 2016, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele
Fedelhöfen 64
D-28203 Bremen
Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de
www.2f-spiele.de



DAS FABELSAFT-GLOSSAR

Dieses Glossar erklärt alle 59 Orte und die Regeln der dazugehörigen Aktionen.

**Zu Beginn eures allerersten Spiels müsst ihr nur die Regeln der ersten 6 Orte lesen.
Macht euch erstmal keine Gedanken um die anderen Orte!**

DIE STARTORTE MIT DEN NUMMERN #1 BIS #6:



Ort #1: 2 Früchte ziehen

Ziehe 2 Früchte vom Stapel.

Dies gilt für alle Orte: Ziehst du Früchte vom Stapel, nimmst du sie auf die Hand. Wenn der Stapel mit Früchten leer ist und du weitere Früchte ziehen sollst, mische den Ablagestapel und lege ihn wieder als neuen verdeckten Stapel bereit. Ziehe dann die übrigen Früchte.



Ort #2: 1 Banane für 2 Früchte tauschen

Gib 1 Banane aus deiner Hand an 1 Mitspieler. Dieser muss dir 2 andere Früchte aus seiner Hand geben.

Besitzt du 1 Banane, musst du sie weggeben. Hat der Mitspieler nur 1 Frucht auf der Hand, muss er dir diese Frucht geben. Natürlich darf er dir eine andere Banane zurückgeben!

Dies gilt für alle Orte: Du wirst oft Früchte oder andere Dinge mit den Mitspielern tauschen. Muss ein Spieler eine Frucht weggeben, wählt er die Frucht selber aus.



Dies gilt für alle Orte: „Mitspieler“ bedeutet, dass du dich nicht selbst wählen darfst. Ein „Spieler“ schließt dich mit ein.

Dies gilt für alle Orte mit einem Schild: Kannst du die genannte Bedingung nicht erfüllen, musst du auf die Aktion verzichten und ziehst nur 1 Frucht vom Stapel. Ansonsten nutzt du die beschriebene Aktion.

Hast du also auf dem Ort #2 keine Banane, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel.



Ort #3: 1 Karte ziehen, 3 Früchte tauschen

Ziehe 1 Frucht vom Stapel. Dann wähle 1 Mitspieler, der dir 3 Früchte aus seiner Hand gibt. Nimm sie auf die Hand und gib ihm dann die gleiche Anzahl zurück.

Du darfst jede Frucht aus deiner Hand an den Mitspieler geben, auch die Früchte, die der Mitspieler dir gab. Haben alle Mitspieler weniger als 3 Früchte, ziehst du nur 1 Frucht vom Stapel und tauschst keine Früchte.



Ort #4: Früchte anbieten

Lege alle Früchte aus deiner Hand offen aus. Die Mitspieler dürfen sich davon reihum je 1 Frucht auf die Hand nehmen. Für jede genommene Frucht ziehst du 2 Früchte vom Stapel.

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



Ort #5: Auf 3 Früchte ziehen

Lege beliebig viele Früchte aus deiner Hand ab und ziehe dann auf 3 Früchte vom Stapel auf.

Hast du 3 oder mehr Früchte auf der Hand und möchtest davon keine ablegen, ziehst du auch keine Früchte vom Stapel.

Dies gilt für alle Orte: „Beliebig viele Früchte“ schließt 0 mit ein.



Ort #6: Früchte aufdecken

Decke vom Stapel solange Früchte auf, bis du diese entweder alle auf die Hand nimmst oder 1 Fruchtart doppelt ziehst. In diesem Fall legst du alle gezogenen Früchte ab.

Du deckst eine Frucht nach der anderen auf. Jedes Mal nach dem Aufdecken einer Frucht musst du dich entscheiden, alle aufgedeckten Früchte auf die Hand zu nehmen oder eine weitere Frucht aufzudecken. Sowohl das Nehmen der Früchte als auch das Ablegen aller Früchte beendet deinen Zug.

NUN KÖNNT IHR DAS ERSTE SPIEL BEGINNEN!

Erst wenn ihr den Ort #7 während des Spiels zieht, schlagt die nächste Seite auf!