



Willkommen zurück im fruchtigen Inselparadies!  
Diese Erweiterung zu **Juicy Fruits** beinhaltet 3 Module, die ihr einzeln oder in beliebiger Kombination dem Grundspiel (mit oder ohne Saftfabrik) hinzufügen könnt.

## Modul 1: Mystic Island

Nicht weit von euren Inseln entfernt habt ihr eine geheimnisvolle Insel entdeckt und sie „Mystic Island“ getauft. Die sonderbaren Affenstatuen, die sich über die Insel verteilen, zeugen von einer alten, obstanbetenden Kultur. Wer im Spielverlauf die eigene Erkundungsfigur mit gutem Timing über die Insel bewegt, kann über die Statuen zusätzliche Punkte erzielen.

### Spielmaterial

#### 1 Mystic-Island-Plan



Vorderseite



Rückseite  
(mit Windrose fürs Solospiel)

#### 13 Statuenplättchen



Vorderseite



Rückseite

#### 4 Erkundungsfiguren



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)  
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

### Spielvorbereitung

1 Baut das Spielmaterial von Juicy Fruits genau so auf, wie es in der dortigen Spielanleitung beschrieben ist (entweder mit oder ohne Saftfabrik).

2 Legt danach den **Mystic-Island-Plan**, mit der Vorderseite nach oben, möglichst mittig zwischen euch ab. Stellt dabei sicher, dass die Kanten eurer Inselpläne möglichst parallel zu den Kanten des Mystic-Island-Plans ausgerichtet sind.  
*Im Solospiel:* Lege den Mystic-Island-Plan, mit der Rückseite nach oben, neben deinem Inselplan ab.



3 Mischt die 13 **Statuenplättchen**. (Falls ihr ohne „Modul 2: Die Felsbrocken“ spielt, sortiert zuvor das Plättchen mit der Referenznummer 13 aus - siehe Seite 3.)  
Legt dann je ein zufälliges Statuenplättchen offen auf jedes der 11 Felder des Mystic-Island-Plans, die eine *Affenstatue* zeigen. Die restlichen Statuenplättchen kommen in die Schachtel zurück.



- 4 Jede Person stellt die **Erkundungsfigur** ihrer Farbe auf das **Basisfeld** des Mystic-Island-Plans. *Im Solospiel:* Stelle auch die Erkundungsfigur von Ananas' Farbe dorthin.



## Spielablauf

Das Spiel läuft wie üblich ab. Mit diesen Modul hast du jedoch eine alternative Option, wenn du in Schritt 1 deines Zuges ein Ernteplättchen schiebst. Denn immer wenn du eines deiner Ernteplättchen bzw. Spezial-Ernteplättchen schiebst, musst du sofort entscheiden, ob du dafür wie üblich dessen Früchte einsammelst **ODER stattdessen** deine Erkundungsfigur bewegst.

Entscheidest du dich für deine Erkundungsfigur, tue Folgendes: Führe mit ihr auf dem Mystic-Island-Plan die exakt gleiche Bewegung aus wie zuvor mit dem geschobenen Ernteplättchen. Das heißt: Du musst sie in dieselbe Richtung wie das Ernteplättchen und dabei dieselbe Anzahl Felder weit bewegen.

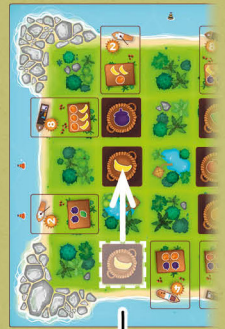
Falls die Bewegung deiner Figur dabei auf einem Statuenplättchen **endet**, **musst** du dieses vom Plan nehmen und **sofort werten**, indem du dessen jeweilige Punkte erhältst (*siehe Auflistung auf der nächsten Seite*). Danach legst du es umgedreht neben deinen Inselplan. Deine Figur bleibt auf dem Feld stehen.

### Was bedeutet „in dieselbe Richtung“?

Die Kante des Mystic-Island-Plans, die zu dir zeigt und parallel zur unteren Kante deines Inselplans liegt, gilt für dich als **Südkante**. Das heißt: Schiebst du ein Ernteplättchen aus deiner Sicht 2 Felder von dir weg nach oben, so muss sich deine Erkundungsfigur **aus deiner Sicht** (und ausgehend von deiner Südkante) ebenfalls von dir weg 2 Felder nach oben bewegen.



Deine Südkante des Mystic-Island-Plans



Untere Kante deines Inselplans

- Kannst du deine Figur in der entsprechenden Richtung nicht die genaue Anzahl Felder weit ziehen, darfst du diese Option nicht wählen.
- Deine Erkundungsfigur kann grundsätzlich jedes Feld betreten: Weder Statuenplättchen noch andere Figuren blockieren ihren Weg.
- Es können mehrere Figuren auf demselben Feld stehen.
- Die zwei **Plateaufelder** gelten während des Spiels als normale Felder. Jede Person, die jedoch **bei Spielende** die eigene Figur auf einem solchen Feld stehen hat, erhält dann die darauf abgebildeten Punkte.



Plateaufelder

## Auflistung der Statuenplättchen:

Jedes Statuenplättchen zeigt seine Referenznummer in seiner unteren rechten Ecke.



Du erhältst die auf dem Plättchen abgebildeten Punkte.



Du erhältst 1 Punkt pro Schiffsplättchen, das du bereits beliefert hast.



Du erhältst so viele Punkte, wie es der aufgedruckten Punktzahl eines deiner bereits belieferten Schiffsplättchen entspricht.



Du erhältst 1 Punkt für je 2 Früchte (egal welcher Sorten), die du momentan im Lager hast.



Wähle eine Fruchtsorte. Du erhältst 1 Punkt pro Frucht dieser Sorte, die du momentan im Lager hast.



Du erhältst 2 Punkte pro Gewerbeplättchen (auch große Ortsplättchen zählen dazu), das du auf deiner Insel hast.



Du erhältst 3 Punkte pro Gewerbeplättchen (auch große Ortsplättchen zählen dazu), das du auf deiner Insel hast.



Du erhältst 4 Punkte pro Gewerbeplättchen (auch große Ortsplättchen zählen dazu), das du auf deiner Insel hast.



Du erhältst 1 Punkte pro Stern, der auf den Ortsplättchen deiner Insel abgebildet ist.



Du erhältst 2 Punkte pro Statuenplättchen, das du bereits eingesammelt hast (inklusive dieses Plättchens).



Nur im Spiel mit „Modul 2“ verwendbar: Du erhältst 2 Punkte pro Felsbrockenplättchen, das du bereits von deiner Insel entfernt hast. (Falls du durch dieses Plättchen zusätzliche Felsen wegräumen darfst, zählen diese hierfür nicht.)

## Spielende

Das Spiel endet wie üblich. Auch die Wertung der Standplättchen erfolgt wie üblich. Prüft danach aber noch die Plateaufelder des Mystic-Island-Plans: Wer seine Erkundungsfigur auf einem der Plateaufelder stehen hat, erhält jetzt noch die darauf abgebildeten Punkte (10 bzw. 12). Wie üblich gewinnt, wer danach die insgesamt meisten Punkte hat.

## Solospiel

Das Solospiel wird wie üblich gespielt. Auch hier hast du in deinem Zug die Möglichkeit, Statuenplättchen einzusammeln (denselben Regeln folgend wie gerade beschrieben).

Des Weiteren gibt es eine zusätzliche Regel, die du in Ananas' Zug berücksichtigen musst: Immer wenn du aus dem Beutel ein Soloboot ziehst, achte darauf, ob es sich dabei um ein ...3er-Boot handelt.

Falls nicht, fahre ganz normal fort.

Falls es sich tatsächlich um ein ...3er-Boot handelt, führe sofort noch folgende Aktion durch, bevor du mit dem Soloboot wie üblich fortfährst:

Bewege Ananas' Erkundungsfigur in eine bestimmte Richtung und entferne mit ihr ein Statuenplättchen. Um zu bestimmen, in welche Richtung du ihre Figur bewegen musst, sieh dir die **Wartenummer**

des gezogenen ...3er-Boots an. Suche diese Wartenummer dann auf den Schenkeln der **Windrose** und bewege Ananas' Erkundungsfigur in die Richtung, in die der entsprechende Schenkel weist. Du musst sie dabei in dieser Richtung auf das **nächstliegende** Statuenplättchen bewegen, sofern es überhaupt ein Plättchen in dieser Richtung gibt. Falls in dieser Richtung kein Plättchen liegt, musst du Ananas' Figur stattdessen in die im Uhrzeigersinn nächste Richtung, auf das dortige nächstliegende Plättchen bewegen. Liegt auch in der Richtung kein Plättchen, dann bewege die Figur stattdessen in die wiederum im Uhrzeigersinn nächste Richtung auf usw.

Das Statuenplättchen, auf dem die Figur schließlich landet, wird in die Schachtel zurück gelegt.

- Sollte Ananas' Figur in keiner Richtung ein Plättchen vorfinden, entferne stattdessen das Plättchen, das die niedrigste Referenznummer aufweist, und stelle dann Ananas' Figur auf dessen freigewordenes Feld.
- Gibt es gar keine Statuenplättchen mehr, wird Ananas' Figur nicht mehr bewegt.
- Sollte schon das allererste Soloboot, das du bei der Spielvorbereitung aus dem Beutel ziehst, ein ...3er-Boot sein, wird Ananas' Figur ausnahmsweise nicht bewegt.
- Das Feld, auf dem die Windrose abgebildet ist, darf ganz normal betreten werden.



Windrose

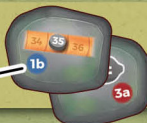
## Modul 2: Die Felsbrocken

Die vier Eckfelder eurer Inseln sind durch riesige Felsbrocken blockiert. Um ein solches Feld nutzen zu können, musst du dessen Felsbrocken zuerst wegräumen, indem du die darauf abgebildete Bedingung erfüllst. Wer hierbei schnell ist, kann ein paar Zusatzpunkte abstauben.

### Spielmaterial

#### 32 Felsbrockenplättchen (doppelseitig)

8 pro Person (zu erkennen an der Farbe um die *Referenznummer*)



#### 1 Felsablage



## Spielvorbereitung

- 1 Baut das Spielmaterial von Juicy Fruits genau so auf, wie es in der dortigen Spielanleitung beschrieben ist (entweder mit oder ohne Saftfabrik).
- 2 Legt die **Felsablage** oberhalb des Wertungsplans ab. (Spielt ihr ohne Saftfabrik, könnt ihr sie auch direkt oben links auf den Wertungsplan legen.)
- 3 Jede Person erhält die 8 **Felsbrockenplättchen**, die mit ihrer Farbe markiert sind.



Dann lost die Startperson aus ihren Felsbrockenplättchen 4 zufällige aus, die sie in zufälliger Anordnung und mit zufälliger Seite nach oben auf den 4 Eckfeldern ihrer Insel platziert. (Falls dabei Plättchen 8a/8b mit einer Seite nach oben ausliegt, dessen Modul nicht im Spiel ist, dreht sie das Plättchen auf die andere Seite bzw. ersetzt es durch ein zufälliges anderes Felsbrockenplättchen.)



Im Anschluss suchen alle anderen Personen die **gleichen** 4 Felsbrockenplättchen aus den ihren heraus und legen sie mit derselben Seite nach oben, aber in zufälliger Anordnung, auf die 4 Eckfelder ihrer Inseln. Alle übrigen Felsbrockenplättchen kommen zurück in die Schachtel.

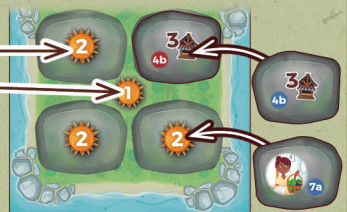
## Spielablauf

Das Spiel läuft wie üblich ab. Die Felsbrocken sind lediglich zusätzliche Hindernisse auf euren Inseln, die ihr im Laufe des Spiels entfernen könnt.

Um einen Felsbrocken von deiner Insel zu entfernen, musst du die Bedingung erfüllen, die auf ihm abgebildet ist (*siehe Auflistung auf der nächsten Seite*). Dies kannst du jederzeit in deinem **eigenen Zug** tun.

Erfüllst du die Bedingung, nimm das Felsbrockenplättchen von deiner Insel und lege es auf die Felsablage: Falls noch keine andere Person das gleiche Felsbrockenplättchen (= selbe Referenznummer) von ihrer Insel entfernt hat, lege das Plättchen auf ein **freies** Ablagefeld der Felsablage. Dafür erhältst du die auf dem Feld aufgedruckten 2 Punkte. Außerdem erhältst du 1 Punkt für das Ablegen selbst. Sollten bereits ein oder mehrere Felsbrockenplättchen mit derselben Referenznummer wie das deine auf einem Ablagefeld liegen, lege dein Plättchen auf diese oben drauf und erhalte nur den 1 Punkt für das Ablegen.

*Beispiel: In deinem Zug erfüllst du die Bedingungen von 2 deiner Felsbrockenplättchen gleichzeitig. Plättchen 4b legst du auf das vorhandene 4b-Plättchen auf der Felsablage. Dafür erhältst du 1 Punkt. Plättchen 7a legst du auf ein freies Feld der Ablage, weil du es als erste Person weggeräumt hast. Dafür erhältst du zusätzlich zu dem 1 Punkt fürs Ablegen auch die 2 Punkte des abgedeckten Feldes.*



## Auflistung der Felsbrockenplättchen:



Du darfst den Felsbrocken entfernen, sobald du mindestens 25 Punkte auf der Wertungsleiste erreicht hast.



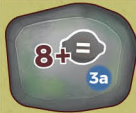
Du darfst den Felsbrocken entfernen, sobald du mindestens 35 Punkte auf der Wertungsleiste erreicht hast.



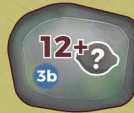
Du darfst den Felsbrocken entfernen, sobald die abgebildeten Punkte auf deinen belieferten Schiffsplättchen zusammen gerechnet 12 oder mehr ergeben.



Du darfst den Felsbrocken entfernen, sobald du mindestens 8 Schiffsplättchen beliefert hast.



Du darfst den Felsbrocken entfernen, wenn du momentan mindestens 8 Früchte **einer Sorte** deiner Wahl in deinem Lager hast.



Du darfst den Felsbrocken entfernen, wenn du momentan mindestens 12 Früchte (egal welcher Sorten) in deinem Lager hast.



Du darfst den Felsbrocken entfernen, sobald du mindestens 2 Gewerbeplättchen (auch große Ortsplättchen zählen dazu) auf deiner Insel hast, die **nicht** das -Symbol aufweisen.



Du darfst den Felsbrocken entfernen, sobald du mindestens 3 Gewerbeplättchen (auch große Ortsplättchen zählen dazu) auf deiner Insel hast.



Du darfst den Felsbrocken entfernen, wenn du momentan auf deiner Insel 4 (oder 5) Ernteplättchen in gerader Linie nebeneinander liegen hast (auch Spezial-Ernteplättchen zählen dazu).



Du darfst den Felsbrocken in dem Moment entfernen, in dem du ein gerade erworbenes Gewerbeplättchen (bzw. dessen großes Ortsplättchen) auf mindestens einem Insel Feld platzierst, das einen **Teich** zeigt.



Du darfst den Felsbrocken entfernen, sobald du die anderen 3 Felsbrocken von deiner Insel entfernt hast.



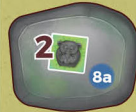
Du darfst den Felsbrocken entfernen, wenn du momentan mindestens eine Frucht jeder der 5 Sorten in deinem Lager hast.



Du darfst den Felsbrocken in dem Moment entfernen, in dem du dir ein Gerwerbeplättchen aus der vierten Reihe des Gerwerbeplans holst (hinter Schalter 4).



Du darfst den Felsbrocken in dem Moment entfernen, in dem du dir ein Gerwerbeplättchen aus der fünften Reihe des Gerwerbeplans holst (hinter Schalter 5).



Nur im Spiel mit „Modul 1: Mystic Island“: Du darfst den Felsbrocken entfernen, sobald du mindestens 2 Statuenplättchen eingesammelt hast.



Nur im Spiel mit der Saftfabrik: Du darfst den Felsbrocken entfernen, sobald mindestens eine deiner Fabrik-scheiben ein Feld erreicht hat, unter dem in gerader Linie eine Flasche mit 3 oder mehr Punkten abgebildet ist.

## Spielende

Das Spiel endet wie üblich. Die Felsbrocken haben keinen weiteren Einfluss auf das Ende oder die Wertung (egal wo sie liegen).

# Modul 3: Neue Gewerbeplättchen

## Spielmaterial

### 10 Gewerbeplättchen



Vorderseite



Rückseite

### 1 großes Ortsplättchen „Restaurant“



### 2 Walfiguren



## Spielvorbereitung

- 1 Baut das Spielmaterial von Juicy Fruits weitestgehend so auf, wie es in der dortigen Spielanleitung beschrieben ist (entweder mit oder ohne Saftfabrik).  
Fügt in Vorbereitungsschritt 3 jedoch die neuen **Gewerbeplättchen** den alten hinzu, bevor ihr sie mischt und wie üblich auf die Wartefelder verteilt.  
*Variante im Spiel zu zweit:* Sollte euch die Auslage mit 2 Gewerbeplättchen pro Reihe zu restriktiv sein, dürft ihr auch 3 Plättchen pro Reihe auslegen.
- 2 Legt im Anschluss an den normalen Aufbau noch das **große Ortsplättchen** „Restaurant“ und die 2 **Walfiguren** neben dem Spielplan bereit.

## Spielablauf und Spielende

Das Spiel läuft wie üblich ab und endet wie üblich. Die neuen Gewerbeplättchen könnt ihr euch in Schritt 2 eures Zuges auf die gleiche Weise holen, wie die anderen auch. Sie bringen jedoch teilweise neue Funktionen und Bedingungen mit sich, die im Folgenden erklärt werden:

### Neue stationäre Gewerbeplättchen

#### Kleine Ortsplättchen



**3 x Gästehaus am Teich:** Diese Gästehäuser bringen mehr Punkte als die üblichen kleinen Ortsplättchen, haben aber auch eine Bedingung: Sie dürfen nur auf ein freies Inselfeld **mit Teich** gelegt werden.

#### Platzhalter-Plättchen



**Restaurant:** Das Platzhalter-Plättchen „Restaurant“ funktioniert genauso wie die üblichen Platzhalter-Plättchen und muss bei Erwerb gegen das große Ortsplättchen „Restaurant“ ausgetauscht werden.

#### Standplättchen



**Hafen-Rundfahrt:** Am Spielende erhältst du für jeden deiner Strände, an dem noch alle 3 Schiffsplättchen liegen, je 5 Punkte.



**Milkshake-Stand:** Am Spielende erhältst du für jeden deiner Milkshake-Marker nochmals je 3 Punkte.

#### Verwaltungsgebäude (neue Art)

Holst du dir ein Verwaltungsgebäude, platziere es auf einem deiner **freien** Inselfelder. Ab sofort bringt es dir einen dauerhaften Vorteil.



**Hafenamt:** Ab deinem nächsten Zug erhältst du jedes Mal, wenn du in Schritt 2 deines Zuges ein Schiff belieferst, zusätzlich 1 Punkt pro Gewerbeplättchen, das du auf deiner Insel hast (auch große Ortsplättchen sowie das Hafenamt zählen dazu).



**Baumamt:** Ab deinem nächsten Zug darfst du immer, wenn du dir in Schritt 2 deines Zuges ein Gewerbeplättchen holst, dafür 1 Frucht deiner Wahl weniger abgeben, als es normalerweise kosten würde. Außerdem erhältst du dafür 1 Punkt mehr als üblich.



*Beispiel: Holst du dir ein Plättchen aus der dritten Reihe, musst du nur 3 der 4 abgebildeten Früchte abgeben und erhältst 4 Punkte anstatt 3.*



**2 x Whale-Watching:** Die Whale-Watching-Plättchen gelten weder als stationäre noch als mobile Gewerbeplättchen. Sie sind eine Gewerbeplättchen-Kategorie für sich. Holst du dir ein Whale-Watching-Plättchen, platziere es auf einem deiner **freien** Inselfelder. Nimm dir dann den **Wal**, der die auf dem Whale-Watching-Plättchen abgebildete Farbe hat, und platziere ihn im Wasser vor einem deiner Strände.

Ab **sofort** besteht dein Zug aus einem **zusätzlichen Schritt**: Immer am Ende deines Zuges, nachdem du Schritt 2 bzw. Schritt 3 (mit Safffabrik) abgeschlossen hast, darfst du dein Whale-Watching-Plättchen bewegen (auch schon in dem Zug, in dem du dir das Plättchen holst). Du darfst es zu einem freien Inselfeld deiner Wahl bewegen. Die einzige Voraussetzung ist, dass es einen **durchgehenden, nicht blockierten Weg** dorthin gibt. Das Plättchen muss also über freie Felder geschoben werden, darf dabei aber beliebig oft abbiegen (A). Es kann auch einfach liegen gelassen werden.

Dein Ziel ist dabei, dass das Whale-Watching-Plättchen im Anschluss seinen Wal „sehen“ kann. Sprich: Befindet sich dein Whale-Watching-Plättchen dann auf einem der 3 Inselfelder, die direkt an den Strand angrenzen, an dem sich auch der (farblich passende) Wal aufhält (B), erhältst du sofort **2 Punkte** (🐳🐳). Dann musst du den Wal zu dem im Uhrzeigersinn nächsten Strand versetzen (C). Befindet sich das Whale-Watching-Plättchen und sein Wal nicht am selben Strand, bleibt der Wal wo er ist.



Solltest du beide Whale-Watching-Plättchen haben (und somit beide Wale), darfst du beide Plättchen in diesem Schritt bewegen. Du musst nur darauf achten, dass jedes der Plättchen zu einem bestimmten der beiden Wale gehört. Sprich: Nur wenn ein Plättchen „seinen“ Wal sieht, erhältst du die 2 Punkte und versetzt den Wal. Sieht es nur den anderen Wal, passiert nichts.

**Spieldesign:** Christian Stöhr  
**Artwork:** Annika Heller  
**Entwicklung:** Viktor Kobilke, Moritz Bornkast  
**Spielanleitung:** Viktor Kobilke

© 2023 Deep Print Games GmbH,  
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,  
Deutschland.  
Alle Rechte vorbehalten.

[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)

**Vertrieb:**  
Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Deutschland.

v.l.O. Alle Rechte vorbehalten.  
Nachdruck oder Veröffentlichung  
der Anleitung, des Spielmaterials  
oder der Illustrationen ist nur mit  
vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)