

Deinen Lieferwagen vollgepackt mit Früchten machst du dich daran der Schlange durstiger Kunden die gesündesten und köstlichsten Smoothies zu kredenzen. Gib deine Früchte (Würfel) in die Mixer, wähle die schmackhaftesten und fruchtigsten Kombinationen und am Ende wird der Spieler gewinnen, der die meisten und die besten Smoothies kreiert hat.

## SPIELMATERIAL

1 Block Wertungsblätter, 7 Würfel, 4 Stifte und ein Regelheft.

### AUFBAU



1. Lege den Schachtelboden und den -deckel so nebeneinander in die Mitte der Spielfläche, dass die langen Seiten sich berühren, wie du in der Abbildung erkennen kannst. Von nun an werden sie als (runder und quadratischer) Mixer bezeichnet.

2. Lege die 7 Würfel neben die Mixer.

3. Jeder Spieler nimmt sich ein Wertungsblatt vom Block und einen Stift.

4. Jeder Spieler notiert sich auf seinem Wertungsblatt die Mindestanzahl an Früchten, die er nutzen muss, um diese am Ende des Spiels werten zu können. Diese Zahl verändert sich mit der Anzahl der Spieler:

Anzahl der Spieler			
Mindestanzahl	>6	>7	>8

## SPIELABLAUF

Startspieler wird diejenige Person, die als letztes einen Mixer benutzt hat. Der Startspieler beginnt das Spiel. Smoothies wird in Runden gespielt. Wenn die 2 Phasen einer Spielrunde vollendet wurden, wird das Spiel mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn fortgesetzt usw. Die 2 Phasen einer Spielrunde sind folgende: **Phase 1: Aktiver Spieler** und **Phase 2: Passive(r) Spieler**.

### Phase 1: Aktiver Spieler

In deinem Spielzug als aktiver Spieler musst du folgende Schritte ausführen:

#### a. Würfel

Nimm alle 7 Würfel in eine oder beide Hände, platziere deine Hand/Hände knapp über den zwei Mixern, z.B. dort wo die beiden Schachtelhälften sich berühren und lass alle Würfel fallen. Dies sollte dafür sorgen, dass die Würfel sich



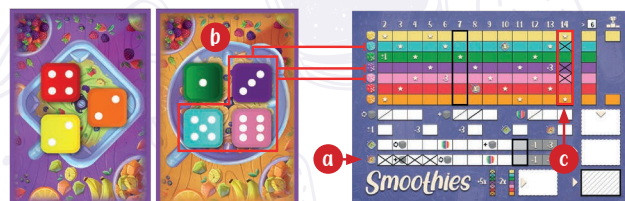
verfügbaren Kästchen überschreitet, kreuze einfach alle verbliebenen Kästchen dieses Mixers an. Du kannst niemals den Mixer wählen, in dessen Reihe du bereits alle Kästchen angekreuzt hast (dies schließt die dunkelgrauen Kästchen mit den negativen Punkten ein).

**Wichtig:** Du musst so viele Kästchen ankreuzen wie sich Würfel in dem von dir gewählten Mixer befinden, unabhängig davon wie viele von diesen Würfeln du später nutzen möchtest (siehe nächster Abschnitt).

#### c. Suche einen oder mehrere Würfel aus dem von dir gewählten Mixer aus.

Zum Schluss musst du eine **beliebige Anzahl Würfel** deines gewählte Mixers aussuchen, die Gesamtaugenzahl dieser Würfel ermitteln und in dieser Reihe (derjenigen, die der Gesamtaugenzahl entspricht) die Kästchen in der Farbe der Würfel ankreuzen, die du ausgewählt hast, hast, um auf die entsprechende Augenzahl zu kommen.

Die Spieler dürfen Würfel jeglicher Farbkombinationen auswählen, um die gewünschte Gesamtaugenzahl zu erreichen, selbst wenn ein oder mehrere Kästchen bereits in vorherigen Spielrunden angekreuzt wurden (die Effekte bereits angekreuzter Kästchen werden NICHT noch einmal angewandt).



Alexander lässt die Würfel in die Mixer fallen, von denen 3 in den quadratischen und 4 in den runden fallen. Danach wählt er den runden Mixer aus und kreuzt 4 Kästchen in der Reihe des runden Mixers an (a). Von diesen 4 Würfeln wählt er danach den blauen, den violetten und den pinken aus und zählt ihre Augen zusammen. Dies ergibt 14 (b) und daher kreuzt er in der Spalte 14 das blaue, das violette und das pinke Kästchen an (c).

### Phase 2: Passive(r) Spieler

Die anderen Spieler müssen einen **einzelnen Würfel aus dem Mixer aussuchen, den der aktive Spieler nicht gewählt hatte** und das Kästchen ankreuzen, dass dem Wert und der Farbe des ausgesuchten Würfels entspricht. Mehrere passive Spieler dürfen den gleichen Würfel aussuchen. Genau wie der aktive Spieler müssen die passiven Spieler alle Kästchen (und ihre Effekte) ignorieren, die sie bereits vorher angekreuzt hatten.

**Wichtig:** Die passiven Spieler dürfen niemals Kästchen in ihren Mixer-Reihen ankreuzen.

Das vorherige Beispiel fortsetzend wählt Jennifer, eine der passiven Spieler, den roten Würfel aus dem quadratischen Mixer und kreuzt das rote Kästchen in Spalte 4 an.

Sobald alle anderen Spieler die Möglichkeit hatten ihren Spielzug als passiver Spieler zu beenden, wird der Spieler zur Linken des derzeitigen aktiven Spielers der neue aktive Spieler.

auf die beiden Mixer verteilen. Falls sich in einem der Mixer **weniger als 2 Würfel befinden oder falls einige Würfel außerhalb der Mixer landen**, würfel erneut.

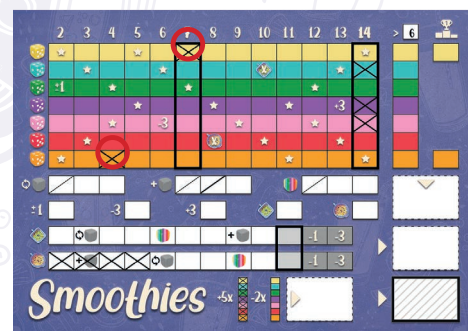
#### b. Wähle einen Mixer

Sobald die Würfel regelkonform auf die zwei Mixer verteilt wurden, musst du einen der Mixer auswählen und auf deinem Wertungsblatt so viele Kästchen (von links nach rechts) in der Reihe des gewählten Mixers (rund oder quadratisch) ankreuzen wie sich Würfel in diesem Mixer befinden. Falls die Anzahl an Würfel die Zahl an

## BONI 7 UND 14

Jedes Mal wenn die Gesamtaugenzahl deiner Würfel 7 beträgt, darfst du unverzüglich **ein** zusätzliches - in Farbe und Wert beliebiges - Kästchen ankreuzen. Jedes Mal wenn die Gesamtaugenzahl 14 beträgt, darfst du **zwei** zusätzliche Kästchen ankreuzen. Diesen Bonus kann sowohl der aktive als auch ein passiver Spieler nutzen (letzterer kann eine 7 oder 14 unter Zuhilfenahme der Fähigkeiten erreichen, die im Abschnitt Fähigkeiten erklärt werden).

**Wichtig:** Falls du aufgrund dieses Bonus zusätzliche Kästchen ankreuzt, **darfst du keine Stern- oder Fähigkeitenkästchen ankreuzen** (siehe Spezialkästchen). Du darfst Kästchen in den Spalten 7 und 14 ankreuzen, aber in diesem Fall erhältst du den Bonus nicht noch einmal.



Alexander kommt in seinem Spielzug auf eine Gesamtaugenzahl von 14 und erhält dadurch den Bonus, der es ihm erlaubt zwei zusätzliche Kästchen anzukreuzen: er wählt die orangefarbene 4 und die gelbe 7 (diese 7 verschafft ihm keinen neuen Bonus).

## SPEZIALKÄSTCHEN

Die Spezialkästchen befinden sich in den Fruchtzeilen (Würfel) genauso wie in den Reihen der (runden und quadratischen) Mixer.

#### Stern-Kästchen:



Wenn du ein Stern-Kästchen ankreuzt, musst du unverzüglich ein weiteres angrenzendes Kästchen ankreuzen (nicht diagonal angrenzend).

#### Fähigkeits-Kästchen:

±1 / -3 / +3



Um eine dir zur Verfügung stehende Fähigkeiten zu nutzen musst du das entsprechende Kästchen vollständig ankreuzen, um damit anzuzeigen, dass du sie benutzt hast: . Du darfst mehrere Fähigkeiten in einer Spielrunde nutzen, sogar mehrmals dieselbe.



**Neu würfeln:** Als aktiver Spieler darfst du entweder alle Würfel oder nur die aus einem Mixer erneut würfeln. Im letzteren Fall darfst du die Würfel nicht dem anderen Mixer hinzufügen.



**Zusatzwürfel:** Als passiver Spieler darfst du einen zusätzlichen Würfel aus diesem Mixer wählen.



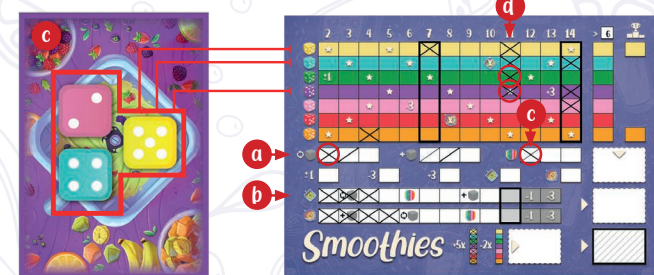
**Farbwechsel:** Unabhängig davon ob du der aktive oder ein passiver Spieler bist darfst du die Farbe eines von dir ausgewählten Würfels ändern.



**Modifikatoren:** Unabhängig davon ob du der aktive oder ein passiver Spieler bist darfst du die Gesamtaugenzahl deiner Würfel um den angezeigten Wert verändern.



**Runder und quadratischer Mixer:** Als aktiver Spieler kannst du ein Kästchen weniger in der entsprechenden Mixer-Reihe ankreuzen.



In einer späteren Spielrunde würfelt Alexander erneut als aktiver Spieler. Er entscheidet sich dafür die Fähigkeit anzuwenden und würfelt die 3 Würfel im quadratischen Mixer neu (a). Nachdem er dies getan hat, entscheidet er sich für den quadratischen Mixer und kreuzt 3 Kästchen in der entsprechenden Reihe an (b). Danach wählt er 3 Würfel mit einer Gesamtaugenzahl von 14 aus und er wendet die Fähigkeit an, um den pinken Würfel in einen violetten umzuwandeln (c). Dies ermöglicht es ihm das Stern-Kästchen in Spalte 11 anzukreuzen und in der Folge davon ebenfalls ein links/rechts oder oben/unten angrenzendes Kästchen (nicht diagonal angrenzend). Er wählt das grüne (d).

## SPIELLENDE UND ENDWERTUNG

Wenn ein Spieler das Ende (das schwarze Kästchen) seiner zwei Mixer-Reihen erreicht oder überschritten hat, darf er das Spiel nur noch als passiver Spieler fortsetzen. Sein Spielzug als aktiver Spieler wird übersprungen.

**Wichtig:** Falls ein Spieler das Ende nur einer Mixer-Reihe erreicht oder überschritten hat, aber noch nicht alle grauen Kästchen (die mit den negativen Punkten) angekreuzt hat, darf er weiterhin diesen Mixer wählen.

Das Spiel endet wenn alle Spieler das Ende (das schwarze Kästchen) ihrer beiden Mixer-Reihen erreicht oder überschritten haben. Jeder Spieler ermittelt nun seine Punktzahl wie folgt:

**Früchte:** 1 Punkt für jedes Kästchen, das in einer Reihe angekreuzt wurde, sofern in dieser Reihe die Mindestanzahl überschritten wurde. Die Reihen, in denen dies nicht erreicht wurde, werden nicht gewertet.

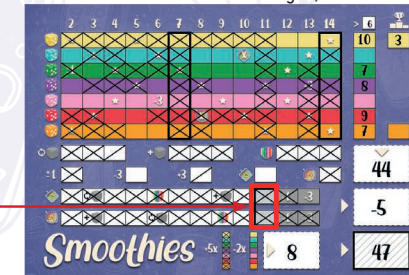
**Gelbe und orangefarbene Früchte:** 3 Punkte für den Spieler, der die meisten Kästchen in der gelben Reihe und 3 Punkte für den Spieler der die meisten Kästchen in der orangefarbenen Reihe angekreuzt hat. Im Falle eines Unentschieden in einer dieser Reihen erhalten alle am Unentschieden beteiligten Spieler die 3 Punkte.

**Wichtig:** Du kannst diese 3 zusätzlichen Punkte nicht bekommen, wenn du in der entsprechenden Reihe die Mindestanzahl an Früchten nicht überschritten hast.

**Kunden:** 5 Punkte für jede Spalte in der alle Kästchen angekreuzt wurden und -2 Punkte für jede Spalte, in der kein Kästchen angekreuzt wurde.

**Blenders:** Die entsprechenden negativen Punkte (-1, -3) für jedes dunkelgraue Kästchen, das in einer der Mixer-Reihen angekreuzt wurde, werden abgezogen.

Nach abgeschlossener Wertung ist derjenige Spieler der Gewinner, der die meisten Punkte errungen hat. Im Falle eines Unentschieden gewinnt der am Unentschieden beteiligte Spieler, der während des Spiels die wenigstens Fähigkeiten eingesetzt hat. Falls es dann immer noch ein Unentschieden gibt, teilen sich diese Spieler den Sieg.



Alexander hat die Mindestanzahl (>6) bei den folgenden Farben überschritten: Gelb (10 Punkte), Grün (7 P.), Violett (8 P.), Rot (9 P.) und Orange (7 P.). Zusätzlich ist er der Spieler, der die meisten gelben Kästchen angekreuzt hat (3 P.) Zusammen ergibt das 44 Punkte. Er hat in den Spalten 7 und 11 alle Kästchen angekreuzt (5 + 5 P.), aber er hat kein Kästchen in Spalte 12 (-2 P.) angekreuzt, daher erhält er nur weitere 8 Punkte. Schließlich hat er in der Reihe des quadratischen Mixers ein dunkelgraues Kästchen (-1 P.) und in der Reihe des runden Mixer zwei dunkelgraue Kästchen (-1, -3 P.) angekreuzt, daher muss er 5 Punkte abziehen. Sein Punktestand beträgt am Ende 47 Punkte (44 + 8 - 5).

## SOLO MODUS

Du kannst Smoothies auch solo spielen ohne die Grundregeln zu stark verändern zu müssen. Du musst nur in jeder Spielrunde zuerst den aktiven und dann den passiven Spieler darstellen und so beide Phasen durchführen. Die Mindestanzahl beträgt in jedem Spieler immer >6 (siehe Spielbau) und du musst dir vor Spielbeginn ein Ziel setzen:

Leicht	Normal	Schwierig	Unmöglich
>55	>60	>65	>70

Falls deine Endwertung das gewählte Ziel nicht überschreitet hast du das Spiel verloren. Bei der Ermittlung der Endwertung darfst du die 3 zusätzlichen Punkte für die gelben oder orangefarbenen Früchte nicht mit einrechnen. Viel Glück!

## CREDITS



© Ludonova, 2019.  
All rights reserved  
San Pablo 22 - Córdoba - Spain  
www.ludonova.com

**Autoren:** Sheila Santos & Israel Cendrero  
**Illustrationen:** Michel Verdu  
**Grafikdesign und Layout:** David Prieto  
**Entwicklung und Regeln:** Juan Luque & Rafael Sáiz  
**Übersetzung:** Beatrix Schilke

Sheila Santos & Israel Cendrero möchten all diejenigen danken, welche das Spiel getestet haben, insbesondere bei Pep und Nani, die „Einfluss genommen“ haben und bei David dafür, dass er im richtigen Moment bei Instagram online war. Ludonova möchte sich bei Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo, Paco Cantaro und Paco Sala für das Testen des Spiels bedanken.