

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Histoire d'une salade de fruits géante

C'est la fête aujourd'hui ! Tous les enfants sont réunis autour de la table pour préparer une immense salade de fruits. Chacun y met ses fruits préférés, mais au bout d'un moment, Cédric, qui n'aime pas trop les poires, s'inquiète : « **Combien y a-t-il de poires dans le saladier ?** ». Pas facile de se souvenir maintenant que tous les fruits sont mélangés !

Matériel

60 cartes fruits, 1 dé avec des fruits, 1 dé avec des chiffres

But du jeu

Est déclaré **vainqueur** le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes les cartes de sa pioche ou qui a gagné 4 points de victoire.

Mise en place du jeu

Mélangez les 60 cartes et distribuez-les équitablement entre les joueurs, faces cachées.

Chaque joueur place sa pioche de cartes devant lui, faces cachées, sans en consulter le contenu. Le plus jeune joueur commence et **lance les deux dés**. Puis il retourne la première carte de sa pioche et la place face visible au centre de la table à égale distance de tous les joueurs. Il démarre ainsi une pile de carte appelée « **saladier** ».

Déroulement du jeu

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour retourne la première carte de sa pioche et la pose face visible sur le saladier. Il doit révéler sa carte de manière à ce qu'il ne puisse pas la voir avant les autres, en saisissant la carte du dessus de sa pioche par le bord le plus proche du saladier pour ensuite la retourner.

Les dés



Le **dé des fruits** indique le type de fruit souhaité.

Le **dé des chiffres** indique le nombre minimum de fruits requis (entre 4 et 8) du type souhaité.



Tape le saladier !

A tout moment, si un joueur estime qu'il y a dans le saladier **autant ou plus de fruits du type souhaité** qu'indiqué par les dés, il peut **taper le saladier** en plaquant sa main dessus. Il prend alors toutes les cartes du saladier et comptabilise les fruits. Si plusieurs joueurs ont tapé, seul celui qui a tapé en premier prend les cartes :

1. S'il y a **moins de fruits** du type souhaité que le chiffre requis, il perd la manche et récupère toutes les cartes du saladier dans sa propre pioche qu'il mélange face cachée.
2. S'il y a **autant ou plus de fruits** du type souhaité que le chiffre requis, il gagne la manche. Il conserve une des cartes au choix du saladier qu'il met face visible devant lui, symbolisant **1 point de victoire**. Puis il **distribue les autres cartes** aux autres joueurs comme il l'entend. Il peut même donner toutes les cartes à un seul et même joueur !

À cet instant, ainsi qu'à tout autre moment du jeu, les joueurs peuvent cacher leur pioche de cartes restantes avec leurs mains, et seulement avec les mains. Cela est tout à fait autorisé, voire encouragé. Chaque joueur qui reçoit des cartes remélange alors sa pioche.

Quelle que soit l'issue, le joueur qui a tapé le saladier démarre une nouvelle manche en **relançant les deux dés** et en retournant la première carte de sa pioche, démarrant ainsi un nouveau saladier.



« N'importe quel fruit »

Si le dé des fruits indique cette icône, le joueur qui a tapé le saladier doit annoncer à voix haute **quel type de fruit** il souhaite vérifier **avant** de retirer sa main du saladier et de procéder au comptage. Il est alors soumis aux deux mêmes issues précédemment décrites.

Les minions

Certaines cartes ont une icône de minions. L'effet de cette icône doit être appliqué dès que la carte est révélée :



Minion Dé des Fruits

Relancez le dé des fruits.



Minion Dé des Chiffres

Relancez le dé des chiffres.

Le résultat du lancer de dé s'applique dès que le dé a fini de rouler. Les joueurs peuvent immédiatement décider de taper le saladier. Si un joueur tape le saladier avant que le dé approprié n'ait été relancé, il **perd automatiquement la manche** et met toutes les cartes du saladier dans sa pioche.

Puis il démarre une nouvelle manche en relançant les deux dés et en retournant la première carte de sa pioche.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur a gagné **4 points de victoire** ou **n'a plus de carte dans sa pioche**. Ce joueur est déclaré vainqueur !

Exemple

4



Béatrice annonce « **poires** ». Il n'y a que 3 poires. Elle perd donc la manche. Mais il y a 5 pastèques : si elle avait annoncé « **pastèques** », elle aurait gagné !

Variantes

- Pour des parties plus longues, vous pouvez jouer en **5 ou 6 points de victoire**, voire plus si vous êtes peu nombreux.
- Vous pouvez décider de ne relancer les dés que lorsque les minions vous l'imposent et non à chaque manche.
- **Pour les tout-petits**, ne leur imposez pas de prendre la carte par le bord le plus proche du saladier, leur avantage peut-être précisément de voir leur carte avant vous !