

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 m<sup>2</sup> 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 !