

FRUIT SALAD



Christophe Boelinger

The story of a giant fruit salad

It's party time! The children gather round the kitchen table and prepare a gigantic fruit salad.

Everyone adds some of his or her favorite fruit to the bowl. After a while, Archie, who doesn't care much for pears, gets worried: "**How many pears are in the salad bowl?**". Difficult to remember now that all the fruits are mixed up!

Game components

60 fruit cards, 1 fruit die, 1 number die

Objective of the game

The **winner** is the first player to either get rid of all the cards in their deck or to earn 4 victory points.

Game setup

Shuffle the 60 cards and distribute them equally to all players, face down.

Players place their deck of cards face down in front of them without looking at its contents. The youngest player starts the game by **rolling both dice**. Then they flip over the first card from their deck and place it face up in the middle of the table, within equal reach of all players, thus starting a stack of cards called the “**salad bowl**”.

Playing the game

Each player, in clockwise order, flips over the first card from their deck and places it face up on the salad bowl stack. They must turn the card over by flipping it away from themselves so that all players can see it at the same time.

The dice

The **fruit die** indicates the desired fruit.



The **number die** indicates the minimum quantity (from 4 to 8) required for that fruit.



Hit the salad bowl!

At any time, if a player thinks the bowl contains the **desired fruit in the required quantity or more**, as determined by the dice, they can **hit the salad bowl** by placing their hand on it. They then take all the cards in it and count how many of the desired fruit are on them. If more than one player hits the bowl, only the first one gets the cards:

1. If there are **fewer of the desired fruit** than the required number, they lose the round and must add all the salad bowl cards to their own deck which they then reshuffle.
2. If there is the **desired fruit in the required quantity or more**, they win the round. The player keeps a salad bowl card of their choice which is placed face up before them to symbolize **1 victory point**. They then **distribute the remaining cards** to the other players in any quantities they decide. They may even give all of them to a single player!

At any time, and especially at that moment, players may want to hide the size of their deck by placing their hands on it, but only their hands. This is allowed, encouraged even. Players who receive cards add them to their deck which they then reshuffle.

Win or lose, the player who hit the salad bowl then starts a new round by **rolling both dice** and flipping over the first card from their deck, thus creating a new salad bowl.

“Any fruit”



If the fruit die is showing this icon, the player who hit the salad bowl must announce **which fruit** they are going to count **before** removing their hand from the salad bowl. They then proceed with the count as explained earlier.

The minions

Some cards have a minion icon.
Minion effects are applied as soon as the card is revealed:



Fruit Die Minion

Reroll the fruit die.



Number Die Minion

Reroll the number die.

The result of the die roll applies as soon as the die stops rolling, at which point players may hit the salad bowl immediately if so desired. If a player hits the bowl before the die is rolled, they **automatically lose the round** and add all the salad bowl cards to their deck. They then start a new round by rolling both dice and flipping over the first card from their deck.

End of the game

The game is over as soon as a player **either wins their 4th victory point or runs out of cards.**

That player is declared the winner!

Example**4**

Beatrice calls "**pears**". There are only 3 pears, so she loses the round. There are 5 watermelons however: had she called "**watermelons**", she would have won!

Variants

- For longer games, play to **5 or 6 victory points**, or even more if there are few players.
- You may decide to reroll the dice only when minions call for it, and not at the beginning of each round.
- If you are playing with **little ones**, do not force them to lift up the card by flipping it away from themselves. Let them have the advantage of seeing their card before you do!

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 !

Die Geschichte eines riesigen Obstsalats

Eine Feier steht an! Alle Kinder tummeln sich um den Küchentisch und bereiten einen riesigen Obstsalat zu. Dabei wirft jedes Kind natürlich möglichst viele seiner Lieblingsfrüchte in die Schüssel. Nach einer Weile ruft Robin, der sich nichts aus Birnen macht, besorgt: **"Wie viele Birnen sind in der Schüssel?"** Gar nicht so einfach, sich daran zu erinnern, jetzt da alles in der Schüssel vermischt ist!

Inhalt

60 Fruchtkarten, 1 Fruchtwürfel, 1 Zahlenwürfel

Spielziel

Es **gewinnt**, wer als Erster alle Karten seines Kartenstapels los wird oder 4 Siegpunkte erlangt.

Spielaufbau

Mischt die 60 Fruchtkarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler.

Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel verdeckt vor sich ab, ohne sich die Vorderseiten anzuschauen. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, indem er **beide Würfel wirft**. Dann deckt er die oberste Karte seines Kartenstapels auf und legt sie offen in die Tischmitte, so dass sie gleich weit von allen Spielern entfernt liegt. Diese Karte ist die erste Karte des gemeinsamen offenen Stapels, der ab sofort als „**Salatschüssel**“ bezeichnet wird.

Spielablauf

Nun deckt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie offen in die Salatschüssel. Der Spieler sollte die Karte schnell und dabei „von sich weg“ aufdecken, so dass alle Spieler die Karte möglichst zeitgleich sehen.

Die Würfel



Der **Fruchtwürfel** zeigt die aktuell gesuchte Frucht.



Der **Zahlenwürfel** zeigt die mindestens benötigte Anzahl der aktuell gesuchten Frucht (zwischen 4 und 8).

Hand drauf!

Wenn ein Spieler denkt, dass sich **mindestens so viele Früchte der gesuchten Art** in der Salatschüssel befinden, wie von den Würfeln vorgegeben, **legt er seine Hand auf die Salatschüssel.** (Beachtet, dass manche Karten mehrere Früchte einer Art zeigen.) Dann nimmt er alle Karten der Salatschüssel und deckt sie der Reihe nach auf. Sollten mehrere Spieler ihre Hand auf die Salatschüssel legen, dann bekommt der schnellste von ihnen die Karten (also der, dessen Hand ganz unten liegt) und deckt sie auf:

1. Wenn **weniger Früchte der gesuchten Art** als vorgegeben in der Salatschüssel sind, verliert der Spieler diese Runde. Er muss alle Karten der Salatschüssel behalten und sie verdeckt in seinen eigenen Kartenstapel einmischen.
2. Wenn **mindestens so viele Früchte der gesuchten Art** wie vorgegeben in der Salatschüssel sind, gewinnt er diese Runde. Er behält eine Karte seiner Wahl aus der Salatschüssel und legt sie offen vor sich ab. Diese Karte zählt **1 Siegpunkt**. Dann **verteilt er alle übrigen Karten der Salatschüssel** an die anderen Spieler. Er kann dabei vorgehen wie er möchte. Er kann alle Karten einem

einzigen Spieler geben, diese gleichmäßig an die Mitspieler verteilen oder jede andere Aufteilung ganz nach Belieben wählen.

Die Spieler dürfen jederzeit ihre Hände auf ihren Kartenstapel legen, um zu verbergen, wie viele Karten sich dort genau befinden. Das ist natürlich gerade beim Verteilen der Karten sinnvoll und ausdrücklich erlaubt. Alle Spieler, die neue Karten erhalten haben, mischen danach ihren Stapel.

Der Spieler, der als Schnellster seine Hand auf die Salatschüssel gelegt hatte, beginnt die nächste Runde (egal ob er gewonnen oder verloren hat), indem er **die beiden Würfel wirft**, die oberste Karte seines Stapels aufdeckt und so eine neue Salatschüssel eröffnet.



„Eine beliebige Frucht“

Wenn der Fruchtwürfel dieses Symbol zeigt, muss der Spieler mit der Hand auf der Salatschüssel zuerst sagen, **welche Frucht** er zählen möchte, **bevor** er die Hand von der Schüssel nimmt. Ausgezählt wird dann genauso wie oben beschrieben.

Die Kobolde

Einige Karten zeigen ein Kobold-Symbol. Wenn eine solche Karte aufgedeckt wird, wird sofort der zugehörige Kobold-Effekt ausgeführt:



Fruchtwürfel-Kobold

Der Fruchtwürfel wird neu geworfen.



Zahlenwürfel-Kobold

Der Zahlenwürfel wird neu geworfen.

Das Ergebnis des neu geworfenen Würfels gilt ab dem Moment, in dem der Würfel zur Ruhe gekommen ist. Die Spieler können dann also sofort ihre Hand auf die Salatschüssel legen, wenn sie möchten. Legt ein Spieler seine Hand auf die Schüssel, bevor der Würfel geworfen oder zur Ruhe gekommen ist, **verliert er automatisch diese Runde** und muss alle Karten der Salatschüssel in seinen Stapel einmischen. Dann beginnt er eine neue Runde, indem er die beiden Würfel wirft und die oberste Karte seines Stapels aufdeckt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **entweder 4 Siegpunkte erreicht hat oder sein Kartenstapel aufgebraucht ist**. Dieser Spieler gewinnt das Spiel!



Beispiel



Birgit ruft „**Birnen**“. Da nur 3 Birnen auf den Karten abgebildet sind, verliert sie die Runde. Die Karten zeigen aber 5 Wassermelonen: Hätte sie „**Wassermelonen**“ gerufen, hätte sie die Runde gewonnen!

Spielvarianten

- Wenn ihr das Spiel verlängern möchtet, spielt bis **5 oder 6 Siegpunkte** oder bis noch mehr, wenn ihr nicht allzu viele Spieler seid.
- Ihr könnt euch darauf einigen, die Würfel nicht zu Beginn jeder Runde neu zu werfen, sondern nur, wenn ein Kobold das verlangt.
- Wenn ihr mit **kleineren Kindern** spielt, zwingt sie nicht, die Karten „von sich weg“ aufzudecken. Lasst ihnen ruhig den Vorteil, dass sie die Karte vor den anderen Spielern sehen!

Credits

Game Design / Auteur / Autor
Christophe Bélinger

Artwork / Illustrations / Illustration
Vincent Boulanger

Layout / PAO / Grafik
Jean-Charles Mourey

Translation / Traductions / Übersetzung
Jean-Charles Mourey, Sébastien Rapp

Proofreading / Relecteurs / Redaktion
**Cecilia Mourey, Alexandre Figuière,
Christophe Bélinger, Sébastien Wenzlaff,
Sébastien Rapp, Ben Hogg**



www.ludically.com