

Met verhaal van een reuzenvruchtensla

Tijd voor een feestje! De kinderen maken een reuzenvruchtensla aan de keukentafel. Elke speler voegt enkele van zijn lievelingsvruchten toe aan de sla. Op een bepaald moment wordt Peter ongerust. Peter houdt niet van peren en vraagt: **"Hoeveel peren liggen er al in de slakom?"** Moeilijke vraag omdat alle vruchten nu dooreen gemengd zijn.

Onderdelen van het spel

60 kaarten met vruchten, 1 dobbelsteen met vruchten, 1 cijferdobbelsteen

Doel van het spel

De eerste speler die al zijn kaarten heeft kunnen afleggen of die 4 overwinningspunten verdiend heeft, is de **winnaar**.

Opstelling

Schud de 60 kaarten en verdeel ze gedekt onder alle spelers.

De spelers plaatsen hun kaarten voor zich met de

beeldkant naar beneden zonder naar de vrucht te kijken. De jongste speler begint het spel door **beide dobbelstenen te gooien**. Hij draait dan de eerste kaart van zijn stapel om en plaatst deze kaart met de beeldkant naar boven in het midden van de tafel, op gelijke afstand van alle spelers. Op die manier begint hij een stapel kaarten die we de **"slakom"** noemen.

Spelen

Met de wijzers van de klok mee draait elke speler de eerste kaart van zijn stapel om en plaatst deze kaart met de beeldkant naar boven op de stapel van de slakom. Bij het omdraaien van de kaart moet hij eerst de rand die het dichtst bij de slakom ligt, vastnemen zodat alle spelers de beeldkant tegelijk zien.

De dobbelstenen



De **dobbelsteen met de vruchten** geeft de gewenste vrucht.

De **cijferdobbelsteen** geeft de minimale hoeveelheid (tussen 4 en 8) die vereist is voor die vrucht.



Sla op de slakom!

Als een speler denkt dat de kom de **gewenste vrucht in de vereiste hoeveelheid of meer** bevat, zoals bepaald door de dobbelstenen, mag hij om het even wanneer **op de slakom slaan** door zijn hand erop te plaatsen. Hij neemt dan alle kaarten uit de kom en telt het aantal kaarten met de gewenste vrucht. Wanneer meer dan 1 speler op de slakom slaat, krijgt alleen de eerste de kaarten:

1. Als de **hoeveelheid van de gewenste vrucht kleiner** is dan de vereiste hoeveelheid, verliest hij de ronde en moet hij alle kaarten uit de slakom toevoegen aan zijn eigen stapel die hij dan moet herschudden met de beeldkant naar beneden.
2. Als de hoeveelheid van de **gewenste vrucht gelijk is aan of groter dan de vereiste hoeveelheid**, wint hij de ronde. Hij kiest een kaart uit de slakom en plaatst die kaart voor zich als symbool van **1 overwinningspunt**. Hij **geeft dan de overblijvende kaarten uit de slakom** aan de andere spelers en bepaalt zelf aan wie hij hoeveel kaarten geeft. Hij mag bijvoorbeeld alle kaarten aan één speler geven of ze op om het even welke andere

manier
verdelen onder bepaalde
of onder alle spelers.

De spelers mogen om het even wanneer, en vooral nu, de grootte van hun stapel verbergen door hun handen, maar alleen hun handen (!), erop te leggen. Dit is toegestaan en wordt zelfs aangemoedigd. Spelers die kaarten krijgen, voegen ze toe aan hun stapel die ze dan herschudden.

De speler die op de slakom geslagen heeft en die gewonnen of verloren heeft, begint dan een nieuwe ronde door **beide dobbelstenen te gooien** en door de eerste kaart van zijn stapel om te draaien om een nieuwe slakom te maken.

"Elke vrucht"



Wanneer de dobbelsteen voor de vruchten dit symbool geeft, moet de speler die op de slakom geslagen heeft, zeggen **welke vrucht** hij zal tellen **voor** hij zijn hand van de slakom haalt. Daarna begint hij te tellen, zoals hiervoor uitgelegd.

De handlangers

Sommige kaarten zijn voorzien van een handlanger-icoon. De voordelen van deze handlanger worden meteen toegepast zodra de kaart getoond wordt:



Handlanger voor de dobbelsteen met de vruchten
De dobbelsteen met de vruchten opnieuw gooien.

Handlanger voor de cijferdobbelsteen
De cijferdobbelsteen opnieuw gooien.



Het resultaat van het gooien met de dobbelstenen geldt zodra de dobbelstenen niet meer rollen. Daarna mogen de spelers onmiddellijk op de slakom slaan als ze dat willen. Wanneer een speler op de slakom slaat terwijl een dobbelsteen nog rolt, **verliest hij automatisch de ronde** en voegt hij alle kaarten uit de slakom toe aan zijn stapel. Hij begint dan een nieuwe ronde door beide dobbelstenen te gooien en door de eerste kaart van zijn stapel om te draaien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler **4 overwinningspunten verdiend heeft of geen kaarten meer heeft**. Deze speler is de winnaar van het spel!

Voorbeeld



Beatrice roept "**peren**". Er zijn maar 3 peren en ze verliest dus de ronde. Er zijn echter 5 watermeloenen: indien ze "**watermeloenen**" had geroepen, had ze gewonnen!

Varianten

- Om langer te kunnen spelen, kunt u beslissen dat de winnaar **5 of 6 overwinningspunten moet verdienen** of zelfs meer wanneer er weinig spelers zijn.
- U kunt ook beslissen om de dobbelstenen slechts opnieuw te gooien wanneer dit gevraagd wordt door een handlanger en niet aan het begin van elke ronde.
- Als je met **jongere kinderen** speelt, kun je beslissen dat ze bij het omdraaien van de kaart niet eerst de rand die het dichtst bij de slakom ligt, moeten vastnemen. Ze hebben dan het voordeel dat ze hun kaart al zien voor jij ze ziet!

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



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 !