

FRUIT SALAD



Christophe Beelinger

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 overwinningpunten 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 overwinningpunten verdiend heeft of geen kaarten meer heeft**. Deze speler is de winnaar van het spel!

Voorbeeld

4



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 overwinningpunten 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!

La historia de una ensalada de frutas gigante

¡Es la hora de la fiesta! Todos niños se reúnen alrededor de la mesa de la cocina para preparar una gigantesca ensalada de frutas. Cada uno añade un poco de su fruta favorita al bol. Después de un rato, Alberto, al que no le gustan demasiado las peras, se preocupa: **“¿Cuántas peras hay en la ensalada?”**. Una pregunta difícil de responder, ¡porque ahora toda la fruta está mezclada!

Componentes

60 cartas de fruta, 1 dado “fruta”, 1 dado “número”.

Objetivo del juego

El **ganador** será el primer jugador que se deshaga de todas las cartas de su mazo o que obtenga 4 puntos de victoria.

Preparación de la partida

Baraja las 60 cartas y repártelas, boca abajo y de la forma lo más equitativa posible, entre todos los jugadores.

Cada jugador coloca su mazo de cartas boca abajo frente a él (o ella) sin mirarlas. El jugador más joven inicia la partida **tirando los dados**. Después da la vuelta a la primera carta de su mazo y la coloca en el centro de la mesa, a la misma distancia de todos los jugadores, comenzando así una pila de cartas que llamaremos la **"ensaladera"**.

Desarrollo de la partida

Cada jugador, por turnos y en el sentido de las agujas del reloj, dará la vuelta a la primera carta de su mazo y la colocará, boca arriba, en la ensaladera. La carta ha de ser descubierta levantándola desde el borde más cercano a la ensaladera, para que todos los jugadores puedan verla a la vez.

Los dados



El dado **"fruta"** indica la fruta que buscamos.

El dado **"número"** muestra la cantidad mínima (entre 4 y 8) que se busca de la fruta indicada.



¡Golpea la ensaladera!

En cualquier momento, si un jugador cree que la ensalada **tiene al menos la cantidad mínima de fruta** indicada por los dados, **puede golpear la ensaladera**, colocando su mano sobre ella.

A continuación coge todas las cartas de la ensalada y comprueba que la cantidad de fruta es la correcta. Si más de un jugador golpea la ensaladera, sólo se tiene en cuenta al que haya puesto primero la mano:

1. Si hay **menos de la fruta requerida** por los dados, el jugador pierde la ronda, añade todas las cartas de la ensaladera a su propio mazo y lo baraja, boca abajo.
2. Si la ensalada contiene **la cantidad de fruta requerida por los dados o más**, el jugador gana la ronda. Coloca una de las cartas de la ensaladera frente a él, boca arriba, para indicar **un punto de victoria** y **distribuye el resto** entre los demás jugadores, como él desee: puede dar todas las cartas a un solo jugador, o distribuirlas de cualquier otra forma.

*En todo momento,
sobre todo ahora, los jugadores
pueden ocultar el tamaño de su mazo
colocando sus manos sobre él (pero sólo sus
manos). Esto está permitido, es más, se recomienda.
Los jugadores que reciban cartas las tendrán que añadir
a su mazo y barajar éste.*

*Gane o pierda, el jugador que golpeó la ensaladera comenzará
una nueva ronda tirando **los dos dados** y colocando la primera
carta de su mazo, creando así una nueva ensaladera.*

“Cualquier fruta”



*Si el dado “fruta” muestra este símbolo, el jugador
que golpee la ensaladera **tendrá que anunciar** la
fruta que va a contar **antes** de retirar su mano de
la ensaladera. Después, procede con el recuento
tal y como se ha explicado anteriormente.*

Los esbirros

Algunas cartas tienen un símbolo de esbirro. Los efectos de estos esbirros se aplican tan pronto como se revela la carta:



Esbirro del dado "fruta"

Tira de nuevo el dado "fruta".



Esbirro del dado "número"

Tira de nuevo el dado "número".

El resultado de la tirada se aplica tan pronto como el dado muestre el nuevo resultado, es decir, que los jugadores pueden golpear la ensaladera inmediatamente si así lo desean. Si un jugador golpea la ensaladera antes de que el dado se haya tirado, **pierde automáticamente la ronda** y añade todas las cartas de la ensaladera a su mazo. Después, inicia una nueva ronda tirando los dados y colocando una carta de su mazo.

Final de la partida

La partida termina inmediatamente si un jugador **gana 4 puntos de victoria o si se queda sin cartas**. ¡Ese jugador será el ganador!

4

Ejemplo



María va a buscar “peras”. Sólo hay 3 peras, por lo que pierde la ronda. Sin embargo hay 5 sandías, así que ¡si hubiera buscado “**sandías**”, habría ganado!

Variantes

- Para partidas más largas, jugad a **5 ó 6 puntos de victoria**, o incluso más si hay pocos jugadores.
- Podéis decidir tirar de nuevo los dados sólo cuando lo indiquen los esbirros y no al comienzo de cada ronda.
 - Si estás jugando **con los más pequeños**, no les obligues a levantar la carta desde el borde más cercano a la ensaladera. ¡Así tendrán algo de ventaja, viendo ellos la carta primero!



A história de uma salada de frutas gigante

É tempo de festejar! As crianças se reúnem em volta da mesa da cozinha e preparam uma gigantesca salada de frutas. Cada uma adiciona sua fruta favorita à tigela. Depois de algum tempo, Zezinho, que não gosta muito de peras, ficou preocupado: “**Quantas peras tem na tigela?**”. Agora que as frutas estão misturadas fica difícil de saber!

Componentes do jogo

60 cartas de frutas, 1 dado com frutas, 1 dado com números

Objetivo do jogo

O **vencedor** será aquele que primeiro acabar com suas cartas ou que conseguir 4 pontos de vitória.

Preparação da partida

Embaralhe as 60 cartas e as distribua igualmente entre os jogadores, com a face para baixo.

Os jogadores colocam seus decks à sua frente sem olhar seu conteúdo. O jogador mais novo inicia a partida **rolando ambos os dados**. Então ele releva a carta do topo de seu deck colocando-a no centro da mesa, de forma que todos os outros jogadores possam alcançar as cartas que passarão a formar a **"tigela de salada de frutas"**.

Jogando a partida

Cada jogador, em sentido horário, revela a carta do topo de seu deck e a coloca com a face para cima na tigela de salada de frutas. Eles devem revelar a carta ao se aproximar da tigela para que todos os jogadores possam vê-la ao mesmo tempo.



O **dado com frutas** indica a fruta desejada.

O **dado com números** indica a quantidade mínima da fruta desejada (de 4 a 8).





Bata na tigela de salada de frutas!

A qualquer momento, se um jogador achar que a tigela contém uma **quantidade igual ou maior da fruta desejada**, assim como determinado pelos dados, ele pode **bater na tigela de salada de frutas**, ou seja, colocar sua mão sobre ela. Então ele pega todas as cartas da tigela e conta quantas das frutas desejadas ela possui. Se mais de um jogador bater na tigela, apenas o primeiro é quem pega as cartas.

1. Se houver **menos frutas do que a quantidade de frutas desejadas**, ele perde a rodada e deve adicionar todas as cartas da tigela de salada de frutas a seu deck, embaralhando-o.
2. Se houver **uma quantidade de frutas igual ou maior do que a quantidade desejada**, ele vence a rodada. O jogador escolhe uma carta da tigela, a qual é colocada com a face para cima ao lado de seu deck para simbolizar **1 ponto de vitória**. Depois ele **distribui as cartas restantes** para os outros jogadores, da forma que desejar. Ele pode, inclusive, dar todas as cartas a um único jogador.

A qualquer momento, especialmente no momento indicado acima, os jogadores podem esconder o tamanho de seus decks colocando as mãos sobre ele. Isso é permitido, até mesmo encorajado. Os jogadores que receberem cartas devem adicioná-las a seus decks e embaralhá-lo.

Perdendo ou ganhando, o jogador que primeiro bateu na tigela de salada de frutas inicia uma nova rodada **rolando ambos os dados** e revelando a carta do topo de seu deck criando, assim, uma nova tigela de salada de frutas.



“Qualquer fruta”

Se o dado com frutas mostrar este ícone, o jogador que bater na tigela de salada de frutas deverá escolher **qual fruta** ele irá contar **antes** de retirar sua mão da tigela. Então ele procede com a contagem assim como explicado anteriormente.

Os minions

Algumas cartas têm um ícone de minion. Os efeitos dos minions são resolvidos assim que a carta for revelada.

Minion no dado com frutas

Re-role o dado com frutas.



Minion no dado com números

Re-role o dado com números.

Aplique o resultado do dado assim que o mesmo parar de rolar, momento no qual, se desejarem, os jogadores poderão bater na tigela de salada de frutas. Se um jogador bater na tigela de salada de frutas antes do dado parar de rolar, ele perde **a rodada automaticamente** e adiciona a seu deck todas as cartas da tigela, embaralhando-o. Então ele inicia uma nova rodada, rolando ambos os dados e revelando a carta do topo de seu deck.

Fim da partida

A partida termina assim que um jogador **alcançar 4 pontos de vitória ou acabar com as cartas de seu deck**. Este jogador é declarado vencedor.

Exemplo

4



Beatriz escolhe **“pera”**. Existem apenas 3 peras, então ela perde a rodada. No entanto existem 5 melancias: se ela tivesse escolhido **“melancia”**, ela teria vencido a rodada!

Variantes

- Para partidas mais demoradas, jogue **de 5 a 6 pontos de vitória**, ou até mais se forem poucos jogadores.
- Vocês podem decidir rolar os dados apenas quando os minions determinarem, excluindo a rolagem do início da rodada.
- Se você estiver jogando com crianças, não as force revelar a carta próximo da tigela, deixe que elas tenham a vantagem de ver a carta antes de você!

Credits

*Design van het spel /
Diseño del juego / Game Design*
Christophe Bellinger

Artwork / Ilustraciones / Arte
Vincent Boulanger

Lay-out / Maquetación / Layout
Jean-Charles Mourey

Vertaling / Traducción / Tradução:
**Claudia Le Clef, Maritz Solana,
Kleber Bertazzo**

Proeflezing / Proofreading / Revisão
**Jan Van Haecke, Diego García, Marcelo Oliveira,
Cristiano Guty, Beatriz Fortunato**

Ludically

www.ludically.com