

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Salades !

Un jeu de cartes pour **3 à 6** joueurs à partir de **8** ans

Auteurs : M.-A. Casasola Merkle et T. Biedermann

Illustrations : illuVision

Design : Schwarzschild/DE Ravensburger

Jeux Ravensburger® n° 27 179 5



CONTENU

110 cartes

86 cartes Légume

9 aubergines : 3x 6, 2x 7, 2x 8, 1x 9, 1x 10

11 tomates : 3x 5, 3x 6, 2x 7, 2x 8, 1x 9

13 carottes : 3x 4, 3x 5, 3x 6, 2x 7, 2x 8

15 poivrons : 4x 3, 3x 4, 3x 5, 3x 6, 2x 7

18 pommes de terre : 5x 2, 4x 3, 3x 4, 3x 5, 3x 6

20 concombres : 5x 1, 5x 2, 4x 3, 3x 4, 3x 5

24 cartes Action

(6x Bombe, 6x Panier de légumes, 6x Changement de sens, 6x Double soupçon)

PRINCIPE DU JEU



Chaque joueur essaye de se défausser le plus vite possible de ses cartes pour marquer le minimum de points négatifs. Mais ce n'est pas si simple car, à chaque tour, une seule sorte de légume bien précise est demandée. Que faire alors lorsque l'on ne l'a pas en main ? Une seule solution : rester calme et ne pas rougir au moment de bluffer... pour ne pas se retrouver avec encore plus de cartes !

PRÉPARATION

Bien mélanger les cartes Légume. Chaque joueur reçoit 8 cartes en main sans les montrer aux autres joueurs. Les cartes Légume restantes forment la pioche et sont posées, face cachée, au bord de la table.

Chacun reçoit 4 cartes Action (1x Bombe, 1x Panier de légumes, 1x Changement de sens, 1x Double soupçon) qu'il ajoute à sa main. À moins de 6 joueurs, les cartes Action restantes sont remises dans la boîte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Le plus jeune joueur entame le premier tour : il annonce une sorte de légume (ex. : « Carotte ») et pose l'une de ses cartes (pas forcément une carotte !) au milieu de la table, face cachée. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit choisir l'une des deux actions suivantes :

1. Poser une carte

Le joueur pose l'une de ses cartes, face cachée, sur la (les) carte(s) déjà posée(s) au milieu de la table et répète le nom du légume annoncé (ici, « Carotte »). En secret, il choisit effectivement de jouer une carotte, comme annoncé, ou de bluffer en jouant un autre légume.

2. Soupçonner

Quand vient son tour, le joueur qui pense que son prédécesseur a bluffé peut mettre en doute la carte que ce dernier vient de poser. Il crie alors « Salades ! » et retourne la carte supérieure (et uniquement celle-ci !).



Deux possibilités se présentent alors :

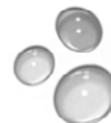
1. **Le joueur précédent a bluffé et joué une autre sorte de légume.** Le « menteur » doit alors piocher autant de cartes que le chiffre indiqué sur la carte retournée et les ajouter à sa main.
2. **Le joueur précédent a dit la vérité et effectivement joué le légume annoncé.** Celui qui l'a soupçonné à tort doit piocher autant de cartes qu'indiqué sur la carte retournée.

Remarque :

Si la pioche est épuisée, la pile de défausse, ainsi que les cartes Action (voir plus loin) sont mélangées pour former la nouvelle pioche.

Après chaque soupçon, un nouveau tour commence. Toutes les cartes jouées au milieu de la table sont défaussées sur une pile à part. Le joueur qui a été obligé de piocher des cartes entame le tour suivant. Il annonce une sorte de légume et joue une carte, face cachée.

Les cartes Action



Un joueur peut jouer une carte Action à la place d'une carte Légume.



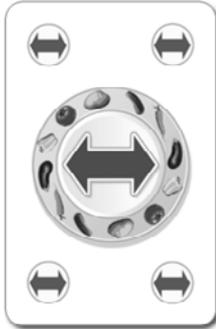
« Bombe »

Une « Bombe » se joue **face cachée au milieu de la table**. Si la carte soupçonnée s'avère être une « Bombe », le joueur qui a crié « Salades ! » doit prendre dans sa main toute la pile de cartes posées au milieu (y compris la « Bombe »). Il ne pioche pas.



« Panier de légumes »

Un « Panier de légumes » se joue **face visible**, puis est **défaussé**. Le joueur annonce un légume au choix (ex. : « Concombre »). Il peut choisir de changer de légume ou de continuer à jouer l'ancien. Même dans ce cas, il ne pose **aucune** carte Légume. C'est ensuite au tour du joueur suivant.



« Changement de sens »

Un « Changement de sens » se joue **face visible**, puis est **défaussé**. Il change le sens du jeu : la partie se poursuit en sens inverse et non plus dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu continue dans ce sens jusqu'à ce qu'un nouveau « Changement de sens » soit joué. Il est interdit de crier « Salades ! » juste après un changement de sens.



« Double soupçon »

Un « Double soupçon » se joue **face visible**, puis est **défaussé**. Il ne peut être joué que par un joueur qui soupçonne son prédécesseur, et ce, avant que celui-ci ne retourne sa carte. Le perdant doit piocher autant de cartes que le double de la valeur indiquée.

Remarque :

Si, lors d'un soupçon, une « Bombe » est retournée, au lieu d'un légume, le joueur qui a crié « Salades ! » doit prendre dans sa main toute la pile du milieu de la table, comme expliqué sous le paragraphe « Bombe ».



FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui se défause de sa dernière carte remporte la partie, à moins d'être soupçonné à raison (*dans ce cas, la partie continue normalement*).

La partie s'arrête également si la pioche est épuisée **pour la seconde fois**. Si la pioche est épuisée avant qu'un joueur n'ait pioché toutes ses cartes, il prend les cartes manquantes de la pile de défausse, remélangée à cette occasion. Chacun additionne ensuite les points des cartes qu'il a en main. Les points des cartes Légume correspondent à la valeur indiquée. Chaque carte Action vaut 10 points. Le joueur qui possède le moins de points remporte la partie.

Variante :

Les joueurs décident du nombre de manches. À la fin de chacune d'elles, les points des joueurs sont notés. Celui qui possède le moins de points à l'issue du nombre de manches fixé remporte la partie.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH : Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60

88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

