



Fruit Cup

6 - 99

2 - 6

20-30 min



Contenu

- 6 Gobelets en plastique
- 6 Cuillères en plastique
- 6 Ensembles de 10 fruits, chacun composé de :
 - 1 demi-cercle, 1 cube et 1 tranche rouge
 - 1 demi-cercle, 1 cube et 1 tranche vert
 - 1 demi-cercle, 1 cube et 1 tranche jaune
 - 1 cube blanc (sucre)
- 6 Plateaux individuels, avec 10 emplacements
- 60 Jetons de score en 6 couleurs (numéros de 0 à 9 pour chaque couleur)
- 6 tuiles Animal (numérotées de 1 à 6)
- 18 cartes Recettes faciles (cartes Paresseux)
- 42 cartes Recettes difficiles (cartes Tigre)



Jetons de score



Plateau individuel



Gobelet



tuile Animal



Cuillère



carte Recette facile :
Face requête et solution



carte Recette difficile :
Face requête et solution



Ensemble de fruits

Aperçu

Le **Roi** Singe a invité tous ses amis de la jungle à goûter son plat préféré : **la salade de fruits !**

Cela peut sembler facile, mais le Roi est très difficile à satisfaire car il a des demandes très spécifiques à ce sujet ! De plus, vous devez être plus rapide que vos adversaires pour la préparer !



Mise en place :

- ① Chaque joueur choisit une couleur et prend le Gobelet, la Cuillère, le Plateau et les Jetons de score correspondants.
- ② Ensuite, chacun prend un ensemble de 10 fruits et les place dans son gobelet. Chaque joueur place ses Jetons de score sur son Plateau, dans l'ordre de 9 à 0 de gauche à droite.
- ③ Choisissez un niveau de difficulté (voir page suivante), constituez le paquet de cartes Recette selon le niveau de difficulté choisi et placez-le sur la table face requête visible.
- ④ Placez les 6 tuiles Animal au centre de la table dans l'ordre croissant, face animal visible.

Trois niveaux de difficulté possibles :

Lorsque vous jouez avec des enfants, nous vous recommandons de commencer avec le niveau **Grenouille**.

Grenouille - utilisez la face solution des cartes Recette qui indique les pièces qui doivent être dans le Gobelet. Une habileté et une coordination avec la Cuillère sont nécessaires pour extraire du Gobelet tous les éléments inutiles, le plus rapidement possible.

Paresseux - utilisez la face requête des cartes Recette qui indique ce que le roi singe aime et n'aime pas. (Utilisation des cartes Recette faciles pour ce niveau)

Tigre - utilisez la face requête des cartes Recette qui donne des indices qui doivent être croisés pour comprendre la seule solution possible. (Utilisation des cartes Recette difficiles pour ce niveau)

Astuce: les enfants et les adultes peuvent jouer ensemble ! Vous pouvez utiliser 2 à 3 cartes Recette avec des niveaux de difficulté différents et adaptés à tous les joueurs.

Tour de jeu :

Chaque tour est composé de 3 phases :

- **Phase 1 : Préparation de la salade de fruits**
- **Phase 2 : Vérification de la composition de la salade de fruits**
- **Phase 3 : Score**

Phase 1 : Préparation de la salade de fruits

Cette phase est composée des étapes suivantes :

- Un joueur, désigné au hasard, retire la carte du dessus du paquet et la défusse, de manière à rendre la deuxième carte visible pour tous. Ensuite, tous les joueurs utilisent simultanément leur cuillère pour extraire les fruits de leur gobelet jusqu'à ce qu'il ne reste que les fruits requis.
- Si un joueur enlève un fruit par erreur, il peut le remettre dans son Gobelet (il peut utiliser ses mains dans ce cas).
- Lorsqu'un joueur estime que sa salade de fruits est prête, il place son gobelet sur la première tuile Animal disponible (selon leur numérotation) : le premier à terminer se positionne sur la tuile du Roi Singe, le deuxième sur celle du Lémurien, et ainsi de suite. Lorsque l'avant-dernier gobelet est placé sur une tuile Animal, le dernier joueur doit également positionner le sien sur la dernière tuile, même s'il n'a pas fini de préparer sa salade de fruits.

Phase 2 : Vérification de la composition de la salade de fruits

Cette phase est composée des étapes suivantes :

- Videz tous les Gobelets, à l'exception de celui du dernier joueur (le Gobelet placé le plus loin de la tuile Animal du Roi Singe). Laissez les fruits près du Gobelet où ils étaient contenus.



(Exemple avec 5 personnes)

- Retournez la carte Recette et vérifiez, pour chaque gobelet, que les fruits sont exactement les mêmes que ceux indiqués sur la face Solution.

Important: Laissez la carte Recette sur le dessus du paquet !



- Si les fruits correspondent exactement à ceux indiqués, laissez le Gobelet à sa place. Si les fruits sont différents, remettez les fruits dans le Gobelet et déplacez-le à la fin de la rangée, derrière le tout dernier Gobelet.



- Répétez la vérification pour tous les autres Gobelets jusqu'à l'avant-dernier. Le dernier n'est jamais vérifié.



- Lorsque tous les Gobelets, sauf le dernier, ont été vérifiés, déplacez les Gobelets pour remplir les éventuels espaces vides sans changer l'ordre entre eux.



Veillez noter: Le dernier joueur pourrait devenir le premier si tous les autres échouaient à répondre correctement à la demande.

Phase 3 : Score

Après la phase de vérification et en suivant l'ordre des gobelets, chaque joueur doit retirer de son plateau individuel le jeton de score correspondant à la valeur de la tuile animal où se trouvait son gobelet. Ensuite, il doit déplacer tous ses jetons d'une case vers la gauche pour combler l'écart laissé par le jeton retiré. Après la phase de score, un nouveau tour commence (sauf si la partie se termine). Le joueur qui a remporté la dernière manche doit révéler la nouvelle carte Recette.

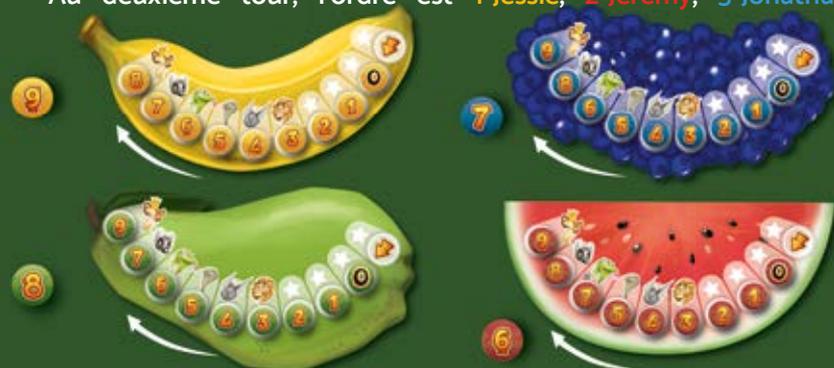
Exemple

1. Après la vérification, le résultat du premier tour est **1-Jessie**, **2-Morgane**, **3-Jonathan**, **4-Jeremy**. Jessie défausse son Jeton "9", Morgane défausse son "8", Jonathan défausse son "7" et Jeremy défausse "6".



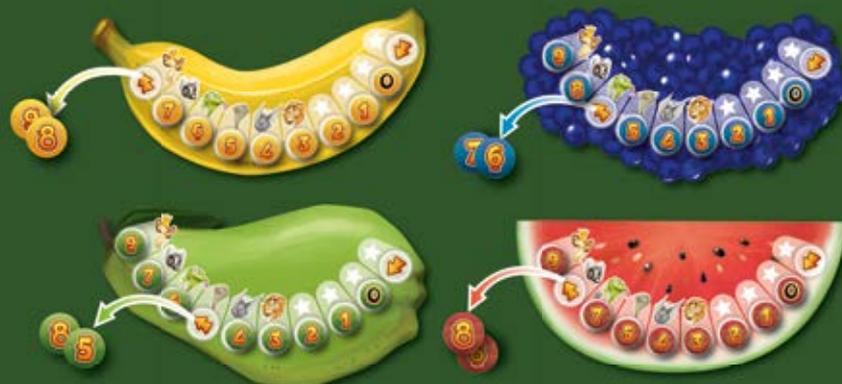
2. Ensuite, tous les Jetons à droite de celui qui a été défaussé sont déplacés d'un espace vers la gauche.

Au deuxième tour, l'ordre est **1-Jessie**, **2-Jeremy**, **3-Jonathan**,

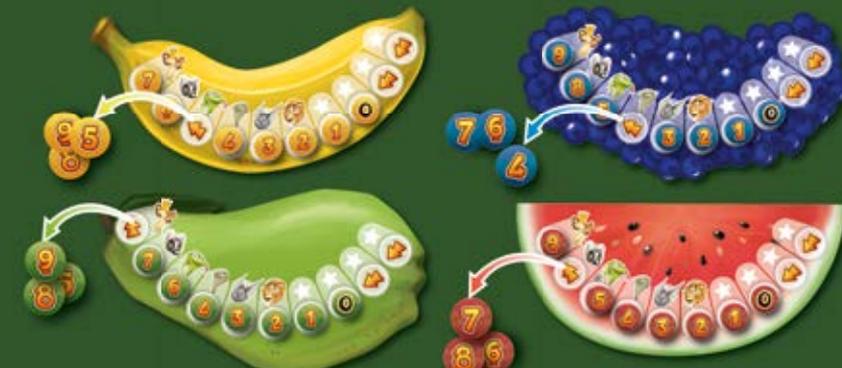


3-Morgane. Jessie défausse son Jeton "8", Jeremy défausse son "8", Jonathan défausse son "6" et Morgane défausse son "5".

Au troisième tour, l'ordre est **1-Morgane**, **2-Jeremy**, **3-Jessie**,



4-Jonathan. Morgane défausse son Jeton "9", Jeremy défausse son "7", Jessie défausse son "5" et Jonathan défausse son "4".



Fin de la partie :

La partie prend fin dès qu'un joueur défausse son jeton "0". Le vainqueur est celui ou ceux qui détiennent le score le plus élevé, obtenu en additionnant les valeurs de tous leurs jetons de score.

Astuce : Il est généralement plus facile d'additionner les valeurs des Jetons de score restants sur le Plateau individuel : le joueur avec le nombre le plus bas est celui qui en a donné le plus au Roi !

Note sur le système de notation :

Cette méthode de notation favorise les joueurs qui excellent lors des derniers tours. Par exemple, si le joueur A remporte les trois premières manches mais se classe deuxième lors des trois dernières, et que le joueur B est deuxième lors des trois premières manches mais remporte les trois dernières, le joueur B remportera la partie. Cette approche vise à éviter que ceux qui ont mal commencé se sentent privés de toute chance de victoire.

Comment lire les cartes Recettes :

Tout ce que vous devez savoir

Cartes faciles (niveau Paresseux)

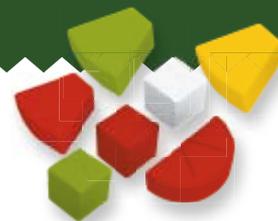
Toutes les cartes Recettes faciles sont divisées en 4 secteurs : le premier montre combien de formes de fruits sont requises au total, les 3 autres montrent combien de fruits sont requis pour chaque couleur.



Exemple

Cette carte nécessite 3 cubes, 3 tranches et 1 demi-cercle. Cela sera utile pour vérifier si tout est correct et si le cube de sucre est nécessaire. Ensuite, elle nécessite les 3 éléments rouges. Elle nécessite également 2 éléments verts au total, qui sont le cube et la tranche. Enfin, elle nécessite seulement 1 élément jaune, qui ne peut pas être le demi-cercle ni le cube, donc c'est la tranche. Comme le cube jaune n'est pas requis, mais que 3 cubes sont requis, le cube de sucre doit être dans la tasse. La solution serait une salade composée des 3 pièces rouges, du cube vert, de la tranche verte, de la tranche jaune et du cube blanc.

Solution



Exemple

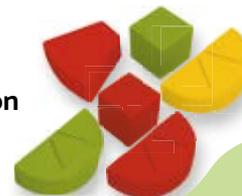
Cette carte nécessite 3 demi-cercles, 2 pièces vertes, le cube rouge, la tranche rouge et doit contenir 6 éléments au total. Cette carte exige de DÉFAUSSER le cube jaune et la tranche verte. La solution serait une salade composée des 3 éléments rouges, du cube vert, du demi-cercle vert et du demi-cercle jaune.



Cartes difficiles (niveau Tigre)

Les cartes Recettes difficiles nécessitent un peu plus de réflexion. Elles sont divisées en 2 parties, la partie supérieure représente les éléments requis, tandis que la partie inférieure représente les éléments non désirés. Pour trouver la requête finale, vous devez considérer tous les éléments montrés sur la carte, en suivant les règles indiquées dans l'encadré ci-dessous.

Solution



Liste et signification des symboles utilisés :



Éléments requis



Éléments interdits



Nombre d'éléments requis d'une forme spécifique

7

Nombre d'éléments requis d'une couleur spécifique

2 (difficile) 2 (lumière)

Nombre total d'éléments requis



Les éléments de ces formes doivent être présents en nombre égal



Les éléments de ces couleurs doivent être présents en nombre égal



Les éléments rouges doivent être inférieurs aux éléments jaunes



Les éléments rouges doivent être supérieurs aux éléments jaunes



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickengefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



Published by Post Scriptum
postscriptum-games.it
customer-care@postscriptum-games.it

Auteurs : Luca Bellini, Luca Borsa,
Stefano Negro
Illustration : Sara Gioria

Rédaction : Heike Oberacker
Graphique : Fiore GmbH

© 2024 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY
www.hutter-trade.com



Localisation et distribution par
Atalia Jeux
40 avenue Charles de Gaulle
92350 Le Plessis-Robinson, France



FR **DONNEZ** OU **RECYCLEZ** ASSOCIATION OU MAGASIN DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

HUCH!