



C'est des salades!



Règle du jeu

Rule of the game - Spielregeln

Reglas del juego - Regole del gioco

Regras do jogo - Spelregels

Spilleregler - Spelregler

Vilac - Route de la Grange au Gui - 39280 Moirans en Montagne - FRANCE

C'est des salades ! - Jeu de bluff

Au début de la partie, chaque joueur a 5 dés et un saladier.
(Un joueur ne peut pas avoir plus de 5 dés, à aucun moment.)

Le but du jeu est d'être le dernier à avoir au moins un dé dans son jeu.

Préparation du jeu :

A début d'une manche, chaque joueur secoue ses dés dans son saladier et les reverse, cachés dessous. Il les regarde ensuite discrètement sans que les autres joueurs ne puissent les voir.

Le jeu se déroule en plusieurs manches. À l'issue de chaque manche, un des joueurs perd ou gagne un dé. Une manche consiste en une suite de paris exprimés par les joueurs les uns après les autres, suivant le sens de rotation choisi. Un pari consiste à annoncer le nombre total d'une même face (ex. 5 tomates) que l'ensemble des joueurs possède sous leurs gobelets. Le suivant peut alors augmenter les enchères, douter ou être d'accord.

Le bluff fait donc partie intégrante de ce jeu et l'un des joueurs peut faire de fausses enchères pour tromper ses adversaires. Il est de plus permis de parler aux autres joueurs pour tenter d'influencer leur choix.

En revanche, toute triche ou tentative de triche est sanctionnée de la perte d'un dé.

Les joueurs s'accordent entre eux pour choisir celui qui commence, en général le plus jeune. Celui-ci choisit ensuite le sens de rotation de la manche en désignant son voisin de droite ou de gauche.

Par la suite, celui qui vient de perdre ou de gagner un dé recommence les enchères.

Déroulement du jeu :

Le premier joueur prononce une enchère sur le nombre total de faces d'une certaine valeur. Par exemple il dit : il y a 5 tomates. Ce qui signifie qu'il parle qu'il y aurait au moins 5 tomates en comptant tous les dés des joueurs.

Le suivant a 3 options :

- Surenchérir** : Dans notre exemple où le premier joueur avait parié 5 tomates, le suivant peut soit choisir d'augmenter le nombre de tomates (6, 7 etc) soit de changer de légume en conservant le chiffre précédent (par exemple 5 Aubergines)
- Dire **« C'est des salades »** (le joueur pense qu'il n'y a pas 5 tomates en tout)
- Dire **« Miam miam »** (le joueur est tout à fait d'accord : il pense qu'il y a exactement 5 tomates)

Pour les options 2 et 3, la manche s'arrête, les joueurs soulèvent leur gobelet pour vérifier si le total correspond bien à la dernière enchère.

Si un joueur dit « C'est des salades » après l'enchère du joueur précédent et qu'il a raison, alors le joueur précédent perd un dé. En revanche s'il s'est trompé, c'est lui qui perd un dé.

Si le joueur dit « Miam miam » après l'enchère du joueur précédent et qu'il a raison, alors il récupère un dé (soul s'il en a déjà 5) Sinon il perd un dé.

(Fr)

Tell me no tales! – A game of bluff

At the beginning of the game, each player has 5 dice and a dice cup.
(An player may not have more than 5 dice at any time.)

The object of the game is to be the last player to have at least one dice in their deck.

Game preparation :

At the beginning of a round, each player shakes their dice in their cup and turns them over, hidden underneath. They then discreetly look at their hand while keeping it concealed from the other players.

The game is played over several rounds. At the end of each round, one of the players loses or wins a dice. A round consists of a series of bids made by the players one after the other, according to the direction of rotation chosen. A bid consists of announcing the total number of the same face (e.g., 5 tomatoes) that all the players have under their dice cups. The next player can then raise the stakes, doubt or agree.

Bluffing is therefore an integral part of the game and a player can make false bids to deceive their opponents. Player are also allowed to talk to other players to try to influence their choice.

On the other hand, any cheating or attempted cheating is punished by the loss of one die.

The players agree among themselves to choose the one who goes first, usually the youngest. The youngest player then chooses clockwise or anticlockwise for the round by pointing to the person on their right or left.

Afterwards, the player who has just lost or won a die starts the bidding again.

Instructions :

The first player bids on the total number of faces of a certain value. For example, they say: "There are 5 tomatoes." This means that they bet that there are at least 5 tomatoes if all the players' dice were counted.

The next player has 3 options :

- Bid a higher quantity or the same quantity of another face :** In our example where the first player had bid 5 tomatoes, the next player can either choose to increase the number of tomatoes (6, 7 etc) or change the vegetable and keep the previous number (e.g., 5 Aubergines)
- Say **« Tell me no tales! »** (the player does not think that there are 5 tomatoes in all)
- Say **« Yum! Yum! »** (the player totally agrees: they think that there are exactly 5 tomatoes)

For options 2 and 3, play stops, the players lift their cups to check if the total matches the last bid.

If a player says "Tell me no tales" after the previous player's bid and they are right, then the previous player loses a die. However, if they are wrong, they lose a die.

If the player says « Yum! Yum! » after the previous player's bid and they are right, then they get one die back (unless they already have 5).

If the player says « Miam miam » après l'enchère du joueur précédent et qu'il a raison, alors le joueur précédent perd un dé. En revanche s'il s'est trompé, c'est lui qui perd un dé.

(Pt)

Treta - Jogo de bluff

No início do jogo, cada jogador tem 5 dados e um vaso.
Um jogador não pode ter mais de 5 dados de cada vez!

O objetivo do jogo é ser o último pessoa a ter pelo menos um dado no seu jogo.

Preparação do jogo :

No início de uma ronda, cada jogador sacode os seus dados no seu vaso e derruba-os, escondidos por baixo. Ele então olha para eles discretamente sem que os outros jogadores possam vê-los.

O jogo é jogado em várias rondas. No final de cada ronda, um dos jogadores perde ou ganha um dado. Uma ronda consiste numa série de apostas feitas pelos jogadores, uma após a outra, de acordo com a direção de rotação escolhida. Uma aposta consiste em anunciar a número total da mesma face (por exemplo, 5 tomates) que todos os jogadores têm debaixo das suas taças. A próxima pessoa pode então aumentar a aposta, duvidar ou concordar.

O bluff é, portanto, uma parte integrante deste jogo e um dos jogadores pode fazer apostas falsas para enganar os seus adversários. Também é permitido falar com outros jogadores para tentar influenciar a sua escolha.

Por outro lado, qualquer batota ou tentativa de batota é punida com a perda de um dado.

Os jogadores concordam antes si quem irá primeiro, geralmente os mais jovens. O jogador escolhe então o sentido de rotação da ronda apontando para a pessoa à direita ou à esquerda.

Depois disso, a pessoa que acabou de perder ou ganhar um dado começa novamente a apostar.

Verloep van het spel :

De startspeler plaatst een bod op het totaal aantal koppen van een bepaalde waarde. Hij zegt bijvoorbeeld: er zijn 5 tomaten. Wat betekent dat hij gokt dat er minstens 5 tomaten zouden zijn door alle dobbelstenen van de spelers te tellen.

Het volgende heeft 3 opties :

- Overbieden:** In ons voorbeeld waar de eerste speler 5 tomaten had ingezet, kan de volgende speler ervoor kiezen om het aantal tomaten te verhogen (6, 7 enz.) om de groente te veranderen met behoud van het vorige aantal (bijvoorbeeld 5 aubergines)
- Zeg **« Treta »** (de speler denkt dat er in totaal geen 5 tomaten zijn)
- Zeg **« miam miam »** (de speler is het er helemaal mee eens: hij denkt dat er precies 5 tomaten zijn)

Voor opties 2 en 3 eindigt de ronde, de spelers heffen hun beker om te controleren of het totaal overeenkomt met het laatste bod.
Als een speler « Het zijn salades » zegt na het bod van de vorige speler en correct is, verliest de vorige speler een dobbelsteen.
Als andere zaken, als hij een fout heeft gemaakt, is hij degene die een dobbelsteen verliest.

Als de speler « Miam miam » zegt na het bod van de vorige speler en hij heeft gelijk, dan krijgt hij een dobbelsteen terug (als hij er al 5 heeft, anders verliest hij een dobbelsteen).

Als de speler « Miam miam » zegt na het bod van de vorige speler en hij heeft gelijk, dan krijgt hij een dobbelsteen terug (als hij er al 5 heeft, anders verliest hij een dobbelsteen).

(En)

Es sind Salate - Bluffspiel

Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler 5 Würfel und eine Salatschüssel.
(Ein Spieler kann zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 Würfel gleichzeitig haben.)

Ziel des Spiels ist es, als Letzter mindestens einen Würfel in seinem Spiel zu haben.

Spielvorbereitung :

Zu Beginn jeder Runde wirft jeder Spieler seine Würfel in seine Schüssel, kippt diese verdeckt um. Er schaut sich diese dann an, ohne dass andere Spieler sie sehen können.
Das Spiel geht über mehrere Spielrunden. Am Ende jeder Runde verliert oder gewinnt einer der Spieler einen Würfel. Eine Runde besteht aus einer Reihe von Werten, die von den Spielern nacheinander abgegeben werden, je nach gewählter Drehrichtung. Eine Wette besteht darin, die Gesamtzahl einer gleichen Seite (z. B. 5 Tomaten) anzukündigen, die alle Spieler unter ihren Bechern haben. Der nächste Spieler kann dann den Einsatz erhöhen, ihn anzweifeln oder diesem zustimmen.
Bluffen ist daher ein wesentlicher Bestandteil dieses Spiels und einer der Spieler kann falsche Gebote abgeben, um seine Gegner zu täuschen.

Bluffen ist daher ein integraler Bestandteil des Spiels und einer der Spieler kann falsche Gebote abgeben, um seine Gegner zu täuschen. Es ist auch erlaubt, mit anderen Spielern zu sprechen, um zu versuchen, ihre Wahl zu beeinflussen. Andererseits wird jeder Betrug oder Betrugversuch mit dem Verlust eines Würfels bestraft. Die Spieler einigen sich untereinander auf denjenigen, der zuerst geht, in der Regel der Jüngste. Der jüngste Spieler wählt dann die Drehrichtung der Runde, indem er auf die Person rechts oder links zeigt. Der erste Spieler bietet auf die Gesamtzahl der Gesichter eines bestimmten Wertes. Es ist auch erlaubt, mit anderen Spielern zu sprechen, um zu versuchen, ihre Wahl zu beeinflussen.

Jeder Betrug oder Betrugversuch wird hingegen mit dem Verlust eines Würfels bestraft. Die Spieler einigen sich untereinander auf denjenigen, der das Spiel beginnt, in der Regel ist dies der Jüngste. Dieser wählt dann die Drehrichtung der Runde, indem er auf seinen linken oder rechten Spielhacham zeigt. Anschließend beginnt der Spieler, der gerade einen Würfel verloren oder gewonnen hat, erneut mit dem Beten.

Spielverloft :

Der Startspieler gibt ein Gebot auf die Gesamtzahl der Gesichter eines bestimmten Wertes ab. Er sagt zum Beispiel: Es sind 5 Tomaten. Das bedeutet, dass er darauf wettet, dass es mindestens 5 Tomaten gibt, wenn man die Summe aller Würfelanlagen der Spieler berechnet.

Der nächste Spieler hat 3 Möglichkeiten :

- Überbieten :** In unserem Beispiel, in dem der erste Spieler 5 Tomaten getippt hat, kann der nächste Spieler entweder die Anzahl der Tomaten erhöhen (6, 7 usw.) oder das Gemüse ändern und die vorherige Anzahl beibehalten (z. B. 5 Auberginen)
- « Es sind Salate »** sagen (der Spieler denkt, dass es nicht insgesamt 5 Tomaten sind)
- « Lecker, lecker »** sagen (der Spieler stimmt voll und ganz zu: er denkt, es sind genau 5 Tomaten)

Bei Option 2 und 3 endet die Runde, die Spieler haben ihre Schüssel, um zu prüfen, ob die Summe mit dem letzten Gebot übereinstimmt.

Wenn ein Spieler nach dem Gebot des vorherigen Spielers « Es sind Salate » sagt und liegt er richtig, dann verliert der vorherige Spieler einen Würfel. Wenn er aber falsch liegt, dann verliert er einen Würfel.

Sagt der Spieler nach dem Gebot des vorherigen Spielers « Lecker, lecker » und hat er recht, erhält er einen Würfel (sofern er nicht schon 5 hat), ansonsten verliert er einen Würfel.

(Se)

Det är sallader - Bluffspel

I början av spelet har varje spelare 5 tärningar och en skål.
(Et spelare kan inte ha mer än fem tärningar vid något tillfälle.)

Syftet med spelet är att vara den sista som har minst en tärning i sitt däck.

Spelförberedelse :

I början av varje omgång skakar varje spelare tärningarna i sin skål och väljer den så att tärningarna göms under skålen. Spelaren tittar sedan på dem i smyg utan att de andra spelarna kan se dem.

Spellen pågår i flera omgångar. I slutet av varje omgång förlorar en av spelarna en tärning eller vinner en tärning. En omgång består av en serie betringar som spelarna gör i tur och ordning eller varandra, beroende på vilken rotationsriktning som väljs. En satsning består i att högt ange det totala antalet av samma bild (t.ex. 5 tomaters) som alla spelarna har under sina skålar. Nästa spelare kan sedan höja insatserna, tvivla eller hålla med.

All bluffa ingår därför som en beståndsdel i detta spel och en av spelarna kan ge falska bud för att lura sina motståndare. Det är också tillåtet att prata med andra spelare för att försöka påverka deras val.

Ä andra sidan sanktioneras varje lusk eller försök till lusk genom förlust av en tärning.

Spelarna kommer överens gällande valet av den som börjar, vanligtvis den yngsta spelaren. Denne väljer sedan rotationsriktningen genom att peka på sin högra eller vänstra granna.

Efter det sätter spelarna som just förlorat eller vunnit en tärning igång med budgivningens igen.

Spelförlopp :

Den första spelaren lägger ett bud på det totala antalet bilder till ett visst värde. Han/hon säger till exempel: det finns 5 tomatar. Väket innebär att han satsar på att det skulle finnas minst 5 tomatar om man räknar alla tärningar som spelarna har.

Nästa spelare har tre alternativ :

- Bjuda över:** I vårt exempel får den första spelaren hade satsat 5 tomatar kan nästa spelare antingen välja att öka antalet tomatar (6, 7 etc) eller att byta grönsak samtidigt som det tidigare antalet står kvar (ill exempel 5 äggplantor)
- Spelaren kan säga **« Det är sallader »** (han/hon tror inte att det finns fem tomatar totalt)
- Spelaren kan säga **« Yum yum »** (han/hon håller helt och hållet med och tror att det finns exakt 5 tomatar)

För alternativ 2 och 3 avslutas omgången och spelarna lyfter sina skålar för att kontrollera om det totala antalet motsvarar det senaste budet.

Om en spelare säger « Det är sallader » efter den föregående spelarens bud och visar sig ha rätt förlorar den föregående spelaren en tärning.

Om spelaren « Yum yum » efter den föregående spelarens bud och han visar sig ha rätt, får han en tärning (såvida han inte redan har 5). Annars förlorar han en tärning.

Es mentiras – El juego del mentiroso

Al principio de la partida, cada jugador tiene 5 dados y una ensaladera.
(Ningún jugador puede tener más de 5 dados en ningún momento.)

El objetivo del juego es ser el último en tener al menos un dado en su juego.

Preparación del juego :

Al principio de una manga, cada jugador agita sus dados en su ensaladera y los tira, escondidos debajo. A continuación, los mirará discretamente sin que los demás jugadores los puedan ver.

El juego se desarrolla en varias mangas. Al final de cada manga, uno de los jugadores pierde o gana un dado. Una manga consiste en una sucesión de apuestas realizadas por los jugadores, unas tras otras, según el sentido de rotación elegido. Una apuesta consiste en anunciar el número total de una misma cara (e). 5 tomates) que todos los jugadores tienen bajo sus cubiletes. El siguiente puede entonces aumentar la apuesta, dudar o estar de acuerdo.

El engaño puede así formar parte integrante de este juego y uno de los jugadores puede hacer falsas apuestas para equivocar a sus adversarios. Además, está permitido hablar con los demás jugadores para intentar influir en su elección.

Por el contrario, cualquier trampa o intento de trampa está sancionado con la pérdida de un dado.

Los jugadores acordarán entre ellos quien comienza, en general, el más joven. Este elige, a continuación, el sentido de rotación de la manga designando a su vecino de la derecha o de la izquierda.

Después, el que acaba de perder o ganar un dado vuelve a comenzar las apuestas.

Desarrollo del juego :

El primer jugador hace una apuesta sobre el número total de caras de un determinado valor. Por ejemplo, dice: hay 5 tomates. Lo que significa que él apuesta que habría al menos 5 tomates contando todos los dados de los jugadores.

El siguiente tiene 3 opciones :

- Sobrepajar :** En nuestro ejemplo en el que el primer jugador había apostado 5 tomates, el siguiente puede, o bien elegir aumentar la cantidad de tomates (6, 7, etc.), o bien cambiar de verdura conservando la cifra anterior (por ejemplo, 5 berenjenas)
- Decir **« Es mentira »** (el jugador piensa que no hay 5 tomates en total)
- Decir **« ¡Mam miam »** (el jugador está totalmente de acuerdo; piensa que hay exactamente 5 tomates)

Para las opciones 2 y 3, la manga se detiene, los jugadores levantan su cubilete para comprobar si el total se corresponde con la última apuesta.
Si un jugador dice « Es mentira » después de la apuesta del jugador anterior y tiene razón, entonces el jugador anterior pierde un dado. Por el contrario, si se ha equivocado, es este último quien pierde un dado.

Si el jugador dice « ¡Mam miam » después de la apuesta del jugador anterior y tiene razón, entonces recupera un dado (excepto si ya tiene 5). Si no, pierde un dado.

(Dk)

Urtepotten - Bluffspil

Ved spillets begyndelse har hver spiller 5 terninger med grænssatser og en urtepotte. (En spiller må ikke have mere end 5 terninger på noget tidspunkt.)
Målet er at være den sidste, der har mindst en terning tilbage.

Sådan forberedes spillet :

I starten af en runde ryster hver spiller sin urtepotte med terninger og vender den. Derefter kigger spilleren diskret på terningerne, uden at de andre spillere ser dem.

Spillet spilles over flere runder. I slutningen af hver runde mister eller vinder en af spillerne en terning. Hver runde består af en række bud/meldinger som fremosattes af spillerne efter tur i den valgte spillerretning. En melding består i at give et bud på det samlede antal af den samme slags (f.eks. 5 tomater), som findes i alt under spillerens urtepotte. Den næste spiller kan derefter overbyde, tvivle eller være enig.

Det er tilladt tilladt at bluffe i dette spil og der må gerne gives falske meldinger i forsøget på at snyde sine modspillere. Det er også tilladt, at tale til de andre spillere for at prøve, at påvirke deres valg.

På den anden side straffes alt anden snyd eller forsøg på snyd ved tabet af en terning.

For at finde ud af, hvem der skal starte, ryster alle spillere sine terninger i urtepotten og vender. Den, der får flest salathoveder starter og vælger spillerretningen ved at udpege personen til højre eller til venstre.

Den næste runde startes af den, der lige har mistet eller vundet en terning.

Spillets farbar:

Den første spiller melder ud med et bud på det samlede antal forsider med en bestemt grænssat. For eksempel siger spilleren "Der er 5 tomater." Dette betyder, at spilleren satsar på, at der vil være mindst 5 tomater i alt, når man tæller alle spillernes terninger.

Følgende er der 3 muligheder:

- Overbud:** Et eksempel, hvor den første spiller havde budt 5 tomatar, kan den nrnste spiller enten vælge at øge budet på antallet af tomatar (6, 7 osv.) eller skifte grænssat og holde ved det foregående antal (f.ks. 5 auberginer).
- Sige **"Jord i hovedet"** (Spilleren tror slet ikke på, at der er 5 tomatar i alt).
- Sige **"Lige i potten"** (Spilleren trumfer foregående udmelding og er helt enig i, at der er nøjagtigt 5 tomatler).

Meldes valgmulighed 2 eller 3 slutter runden, og spillerne læfter urtepottesne og kontrollerer, om det samlede antal svarer til det sidste bud.
Hvis en spiller siger "Jord i hovedet" efter den forrige spillers bud og spilleren har ret, mister den tidligere spiller en terning.

På den anden side, hvis spilleren tager fejl, er det spilleren, der mister en terning.

Hvis spilleren siger "Lige i potten" efter den forrige spillers bud og spilleren har ret, vinder spilleren en terning (medmindre spilleren allerede har 5). Ellers mister spilleren en terning.