



Les pommiers

Jeux Ravensburger®
No. 604 5 004 8
Jeu amusant
pour 2 à 4 enfants
âgés de 4 à 10 ans
Design/plan du jeu:
Hermann Wernhard

Contenu:
1 plan du jeu intégré à la boîte
4 arbres
4 petits seaux
40 pommes
1 flèche tournante
1 règle de jeu

Le jeu consiste à être le premier à rassembler ses pommes dans son petit seau.

Préparatifs:

Chaque participant reçoit un arbre et le «plante» dans son jardin, puis il y suspend 10 pommes. Si l'on utilise «les pommiers» pour la première fois, il faut retirer délicatement les pommes de la planche.

Déroulement du jeu:

Le plus jeune joueur ouvre le jeu. On tourne la flèche à tour de rôle. Les symboles au centre du plan indiquent les droits et devoirs des participants.

Fin de la Partie:

Le gagnant est celui qui le premier a rassemblé ses dix pommes dans son panier.

Les symboles du plan:

Une pomme:

On a le droit de cueillir une pomme sur son arbre ou de la ramasser dans son jardin et de la placer dans sa corbeille.

Deux pommes:

tu peux cueillir deux pommes sur ton arbre ou les ramasser dans ton jardin et les poser dans ta corbeille.

Trois pommes:

tu peux cueillir trois pommes sur ton arbre ou les ramasser dans ton jardin et les poser dans ta corbeille.

Quatre pommes:

tu peux cueillir quatre pommes sur ton arbre ou les ramasser dans ton jardin et les poser dans ta corbeille.

Le chien:

le chien arrive en courant. Tu joues avec lui et pour cela dois sauter un tour.

Le garçon:

un garçon arrive et prend deux pommes dans ton seau. Tu le prends sur le fait et effrayé, il laisse tomber les pommes dans ton jardin.

Si tu ne possèdes qu'une ou pas de pomme, tu en prends une chez un ou deux autres joueurs et les pose dans leur jardin. S'ils sont eux-mêmes démunis, le tour est annulé.

Un seau renversé:

quelqu'un a malencontreusement renversé ton seau et toutes les pommes sont tombées dans le jardin. Le tour est annulé si le seau ne contient aucune pomme.