

# 116 - Les Pommiers

Catégorie ESAR : 407 - jeu de hasard.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Ravensburger.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 4 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

A tour de rôle, les joueurs font tourner la flèche qui détermine l'action à réaliser :

- cueillir une ou plusieurs pomme(s),
- passer son tour,
- faire tomber 2 pommes dans son jardin.

Le gagnant est le premier qui réussit à récolter les 10 pommes dans son cageot.

## BUT DU JEU

Rassembler les dix pommes de son arbre, dans son cageot.

## PRESENTATION DU JEU

- Un plateau de jeu intégré dans la boîte.
- Dans chaque coin du plateau sera disposé un pommier.
- Les pommes adhèrent à l'arbre grâce à des aimants.
- Chaque arbre est facilement différenciable grâce à la matière collée à la base de son tronc.
- Une roue équipée d'une flèche pivotante occupe le centre du plateau.
- La roue est divisée en 7 quartiers contenant les symboles suivants :
  - 1 à 4 perles rouges = 1 à 4 pommes
  - la fourrure noire = *le chien*
  - le bouton = *le bouton de pantalon d'un petit garçon*
  - 2 petites planches en bois = *le cageot*

## PREPARATION DU JEU

Chaque participant choisit un arbre et le « plante » verticalement dans son jardin.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

A tour de rôle, les joueurs font pivoter la flèche qui détermine l'action à réaliser :

- **1, 2, 3 ou 4 pommes**

Tu as le choix de cueillir 1, 2, 3 ou 4 pommes sur ton arbre ou de les ramasser dans ton jardin. Ensuite, tu peux les placer dans ton cageot.

- **La fourrure noire**

Le chien arrive en courant et tu joues avec lui. Tu en oublies ta mission !

ACTION : tu dois passer un tour.

- **Le bouton**

Un garçon arrive et prend 2 pommes dans ton cageot. Comme il est pris sur le fait, il les laisse tomber dans ton jardin.

ACTION : tu déplaces 2 pommes de ton arbre vers ton jardin (coin aimanté correspondant du plateau de jeu).

Sauf si :

- tu ne possèdes plus qu'une pomme.  
Alors, tu en prends une dans l'arbre du voisin de ton choix pour la déposer dans son jardin.
- tu n'as plus de pomme dans ton arbre.  
Alors, tu en prends deux chez un voisin de ton choix pour les déposer dans son jardin.
- Tes voisins sont eux-mêmes démunis.  
Le tour est alors annulé !

- **Le cageot**

Quelqu'un a renversé ton cageot et toutes les pommes sont tombées dans ton jardin.

ACTION : tu dois déplacer toutes les pommes de ton cageot vers le coin aimanté de ton jardin, sauf si le cageot ne contient aucune pomme ; le tour est alors annulé !

## **FIN DE LA PARTIE**

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à rassembler les dix pommes de son arbre, dans son cageot.