

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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





2 POMMES 3 PAINS



1. CONTENU DU JEU

- 1 règle du jeu
- 90 cartes réparties comme suit :



55 cartes de base



24 cartes spéciales



- 3 cartes vierges... soyez créatifs !



8 cartes aide de jeu

2. BUT DU JEU

2 Pommes 3 Pains est un jeu d'annonce. Les joueurs tirent une carte à tour de rôle et annoncent une valeur de Pomme et une valeur de Pain.

Si un joueur se trompe ou prend trop de temps à réfléchir, il ramasse l'intégralité des cartes posées en pénalité.

Pour gagner vous devez récupérer le moins de cartes possible.

Oui, vous avez du pain sur la planche !

3. MISE EN PLACE

Pour vos premières parties, conservez uniquement les cartes de base.

Mélangez-les et formez une pioche avec la totalité des cartes, face cachée, à la portée de tous.

Le premier joueur est le dernier à avoir mangé une pomme. Si un des joueurs a déjà mangé une pomme de pin dans sa vie, il commence :)

5. RÈGLES D'ANNONCE

- Le joueur a droit à 5 secondes de réflexion avant de faire son annonce.
- Il doit commencer par annoncer les Pommes, puis les Pains.
- L'annonce doit être fluide et continue, sans temps mort, hésitation ou ajout inadéquat !
- Les annonces portent **UNIQUEMENT** sur les cartes visibles, les cartes recouvertes ne comptent plus !
- S'il manque un des éléments, Pomme ou Pain, il doit dire «PAS DE ...» à la place du nombre de Pommes ou de Pains.

4. DÉROULEMENT

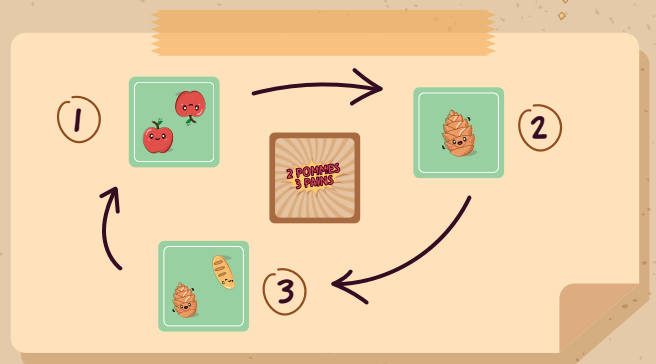
Le premier joueur retourne une carte et forme une première pile autour de la pioche.

Il annonce le nombre de Pommes, puis de Pains qu'il voit (cf. chapitre «5. Règles d'annonce»).

Le joueur à sa gauche retourne une carte et forme une deuxième pile autour de la pioche.

Il fait son annonce en prenant en compte les cartes visibles. Le troisième joueur forme la troisième pile et fait son annonce.

Lorsque les trois piles de cartes sont formées, les poses des cartes suivantes se font en respectant l'ordre des piles : 1, 2, puis 3. On n'ajoute jamais de quatrième pile !



6. CONTESTATION D'UNE ANNONCE

- Si un joueur pense qu'une annonce est inexacte, il peut la contester avant qu'une nouvelle carte ne soit posée.
- Pour cela il déclare «**Y'A UN PÉPIN !**».
- Si l'annonce contestée s'avère fausse, le joueur ayant fait cette annonce ramasse les cartes en pénalité.
- Si l'annonce contestée est démontrée exacte, c'est le joueur contestataire qui ramasse les cartes en pénalité.
- Lorsqu'un joueur ramasse des cartes en pénalité, il les stocke en tas devant lui, puis il relance immédiatement un nouveau tour.

7. FIN DU JEU

Dès qu'un joueur retourne la dernière carte du paquet, il fait son annonce comme habituellement, puis la partie prend fin ! Des cartes retournées peuvent donc rester en jeu.

Chaque joueur compte alors les cartes en tas qu'il a devant lui (reçues en pénalité).

Les joueurs avec le moins de cartes remportent la partie !



Attention : l'annonce doit être construite uniquement de la façon suivante : «X Pommes X Pains».

- Une Pomme compte pour 1 Pomme (bah oui !)
- Un Pain compte pour 1 Pain (ça va j'ai compris...)
- **UNE POMME DE PIN COMPTE COMME 1 POMME ET 2 PAINS** (en effet, tu as bien fait de préciser !)



Vous allez adorer faire vos recettes avec la suite !



8. JOUER AVEC L'ANNONCE «2 POMMES 3 PAINS»

Si la configuration des cartes visibles correspond à l'annonce «2 Pommes 3 Pains», l'action de tous les joueurs est de taper le plus vite possible sur la pioche. Le dernier joueur ayant réagi ramasse en pénalité l'ensemble des cartes de ce tour de jeu, puis relance un nouveau tour.

Cette règle domine sur toutes les autres !



9. JOUER AVEC LES CARTES SPÉCIALES

Il existe des cartes spéciales que vous pouvez ajouter aux cartes de base.

Vous pouvez ajouter les cartes que vous souhaitez.

Nous vous conseillons néanmoins de commencer avec les cartes soulignées.

À chaque carte spéciale ajoutée à la pioche de départ, positionnez la carte aide correspondante près de la zone de jeu.

Ces cartes aide permettent de créer un rappel des différentes actions à venir au cours de la partie.

CARTES À EFFET CONTINU

Certaines cartes sont à effet continu.

Elles modifient le jeu jusqu'à être recouvertes.

Les effets de ces cartes peuvent donc se cumuler.



PAIN PERDU

Où est-il ? Bah, pas là !

N'ajoutez pas de Pain.

Retirez 1 Pain par Pain Perdu sur la carte.

Si l'annonce devait être négative, annoncez simplement «Pas de Pain».



PAIN RASSIS

Compte comme 1 Pain.

Pendant que le joueur fait son annonce, il doit se lever et se rasseoir.

Il sera donc rassis !

Si un joueur oublie lors de son tour, il ramasse les cartes.



PAIN AU LAIT

Compte comme 1 Pain.

À la fin de l'annonce, tous les joueurs doivent simultanément lever les bras en criant «Olé!».

Si un joueur oublie, il ramasse les cartes.



TARTE TATIN

Compte comme 1 Pomme et 1 Pain.

Attention, c'est une tarte renversée, donc l'annonce le sera tout autant !

Annoncez d'abord les pains, puis les pommes.

CARTES À EFFET IMMÉDIAT

Il existe trois cartes à effet immédiat.

Lorsqu'elles sont retournées, effectuez immédiatement l'action demandée, puis cette carte ne comptera plus que pour sa valeur (pomme ou pain) jusqu'à ce qu'elle soit recouverte.



COMPOTE DE POMMES

Compte pour 2 Pommes. Bah oui c'est dans le nom !

Le joueur actif désigne un joueur et tape dans sa main, tout en annonçant les Pommes.

Le joueur désigné doit faire un nouveau check (avec le poing) avec le joueur actif, en annonçant les pains en réponse.

Bien entendu, si un des joueurs se trompe dans l'annonce, il ramasse les cartes en pénalité !

Puis on reprend le tour de jeu à la gauche du joueur ayant retourné la carte.



POMME D'AMOUR

C'est parfois traître l'amour !

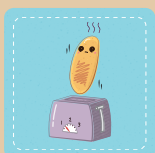
Compte comme 1 Pomme.

Faites un baiser en direction d'un joueur, et ce dernier doit faire l'annonce à votre

place.

Puis on reprend le tour de jeu à la gauche du joueur ayant retourné la carte.

Si le joueur désigné se trompe, il récupère les cartes.



PAIN GRILLÉ

Compte comme 1 Pain.

Lorsque cette carte est retournée, tous les autres joueurs comptent jusqu'à 3 à voix haute : 1, 2, 3 ! Une fois le compte terminé, le

joueur actif doit immédiatement faire son annonce ou ramasser les cartes en pénalité !

À présent vous pouvez composer avec les cartes spéciales de votre choix.

Nous conseillons néanmoins de ne pas mettre en jeu plus de 3 cartes spéciales simultanément.

La direction de 2 Pommes 3 Pains se dégage de toute responsabilité en cas de dinguerie liée à l'utilisation de plus de cartes en même temps ! ;)

AUTEURS : TOMMY PAUPE & CLÉMENT GUSTAVE

ILLUSTRATRICE : CLARA LOUISE MARTIN

ÉDITEUR : PRÉTEXTE
ÎLE-DE-FRANCE (STE G.D.B. 91)
WWW.PRETEXTE.COM

PRÉTEXTE



Maintenant, invitez vos Potes à la Compote pour jouer avec eux !

Remerciements : Quentin, pour ses jeux de mots et ses idées.

Audrey et Nico, les meilleurs associés au soutien sans faille.

La BT et sa capacité de résilience à notre humour.

Ma fille Luna pour son enthousiasme dans toutes mes aventures ludiques.

Alex, conseiller patient dans mes épopées pleines de rebondissements.

Karine, Tof et les clients du DéTour qui ont testé le jeu à tous les stades d'évolution.