

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

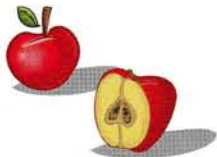
escaleajeux@gmail.com



Règle de jeu

Contenu

8 demi-pommes en bois
10 fiches demi-pomme
75 fiches pomme entière
Le panier de bonne-maman



But du jeu

Rassembler autant de fiches pommes que possible. Vous recevez les fiches pommes lorsque vous êtes le premier joueur à donner précisément le nombre total de pommes qui ont roulé du panier.

Préparation

Placer les demi-pommes en bois dans le petit panier. Placer les fiches pommes sur la table. Décider qui jouera en premier le rôle du cultivateur de pommes.

Le cultivateur de pommes

Les joueurs jouent le rôle du cultivateur de pommes chacun à leur tour. Le cultivateur de pommes accomplit les tâches suivantes:

- faire rouler les pommes hors du panier
- surveiller le tas de fiches pommes et les distribuer ou les reprendre selon les règles du jeu.
- en cas de doute (par exemple sur qui a donné le nombre de pommes en premier lieu), c'est le cultivateur de pommes qui décide!

Après un tour de jeu, le rôle du cultivateur de pommes passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le cultivateur de pommes ne peut pas participer au tour de jeu ! (Cette règle ne s'applique pas si l'on joue à 2).

Le jeu

Le cultivateur de pommes vide le panier rempli de pommes entre les joueurs. Dès que les pièces sont sur la table, tous les joueurs essaient d'additionner au plus vite la valeur de chacune d'entre elles. (Voir "**Valeur des pièces**"). Il est interdit de toucher les pièces pendant le calcul et de compter à haute voix! Dès que quelqu'un prononce un nombre, les joueurs contrôlent ensemble s'il est correct. Si c'est le cas, le joueur a gagné le tour.

Comptage des points

Nombre correct: le joueur reçoit la valeur des pièces en fiches pommes.

nombre incorrect: le joueur doit remettre la moitié de ses fiches pommes. (si cela n'est pas possible précisément, on arrondit vers le bas: par exemple si le joueur a 3 fiches pommes et demie, dans ce cas, il rend 1 fiche pommes et demie). Attention, vous pouvez peut-être échanger une fiche complète pour 2 demi-fiches!

Égalité

Si plusieurs joueurs annoncent le nombre de pommes précisément au même moment, chaque joueur qui a prononcé le nombre exact reçoit 1 fiche pommes. Les joueurs qui ont donné un nombre incorrect doivent rendre la moitié de leurs fiches pommes.

Fin du jeu

À chaque tour, au passage de bonne-maman, le cultivateur de pommes dépose 1 fiche pommes sur le côté. Lorsqu'il y a 12 fiches pommes, le jeu est terminé!

Le jeu peut également se terminer plus tôt:

- lorsque les joueurs décident au préalable de jouer une petite partie (par exemple jusqu'à ce qu'il y ait 5 fiches pommes)
- lorsqu'il n'y a plus de fiches pommes à distribuer

Lorsque le jeu est terminé, tous les joueurs comptent le nombre de fiches pommes qu'ils ont rassemblées. Le joueur qui détient le plus grand nombre de fiches pommes a gagné!

Valeur des pièces



1 Pomme



Une demi-pomme



Le ver mange une
pomme:
1 pomme en moins!



L'oiseau mange le ver avant qu'il ne mange une pomme : pas de pomme pour le ver! Lorsque l'oiseau est là et qu'il n'y a pas de ver, l'oiseau ne compte pas.



Bonne-maman utilise 2 pommes pour une petite tarte aux pommes: 2 pommes en moins!



Bonne-maman ne compte pas, mais à chacun de ses passages, 1 fiche pommes est déposée sur le côté.

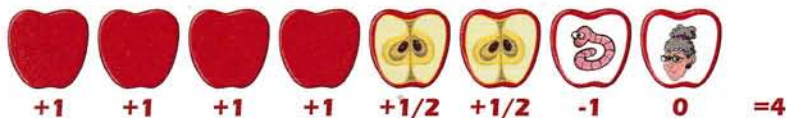
Trognon!

Attention, lorsque les 8 demi-pommes tombent côté plat vers le haut, vous pouvez crier "trognon". Le premier à le dire reçoit 2 fiches pommes des autres joueurs et aussi du cultivateur de pommes (ou toutes les fiches d'un joueur s'il en possède moins de 2). Sur le tas de bonne-maman, on dépose alors 2 fiches au lieu de 1.



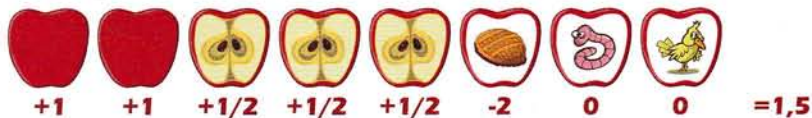
Exemples

#1



Il y a 1 pomme en moins parce que le ver la mange (= 1 en moins). Le cultivateur de pommes peut mettre 1 fiche pommes sur le côté parce qu'il y a un passage de bonne-maman. Lorsqu'un joueur crie quatre en premier, il reçoit 4 fiches pommes.

#2



Il y a 2 pommes en moins pour la tarte aux pommes (= 2 en moins). Le ver ne provoque pas de dégâts parce que l'oiseau le mange. Lorsqu'un joueur crie un et demi en premier, il reçoit une fiche pommes complète et une demi-fiche pommes.

Recette pour une délicieuse tarte aux pommes

Ingrédients pour la pâte: 300 g de farine fermentante, 160 g de vergeoise, 200 g de beurre, 2/3 d'un œuf battu et une pincée de sel.

Ingrédients pour la garniture: 6 ou 7 pommes, 50 g de raisins, 40 g de vergeoise, au moins une cuillère à café de cannelle, le jus de ½ citron, 1/3 d'un œuf battu. Un moule de 24 cm et de la chapelure.

Pour une tarte aux pommes savoureuse, vous avez naturellement besoin d'ingrédients de qualité, mais le plus important, c'est la manière dont vous pétrissez la pâte. Pour donner à votre tarte de la structure et de la consistance, pétrissez la pâte à la main et non pas à l'aide d'un mixeur ou d'une machine à pétrir la pâte.

Dans un grand plat, tamisez la farine et ajoutez-y le sucre, l'œuf et le sel. Ensuite, coupez le beurre en morceaux dans le mélange et pétrissez le tout à mains nues jusqu'à l'obtention d'une pâte égale et consistante. Continuez à pétrir pendant une ou deux minute(s) pour vous assurer que tous les ingrédients sont bien mélangés. Placez la pâte au réfrigérateur.

Pelez les pommes, coupez-les en quatre et coupez chaque partie en petits tranches. Mélangez ensuite les raisins, le sucre, le jus de citron et la cannelle.

Beurrez le moule et saupoudrez généreusement de chapelure.

Sortez la pâte du réfrigérateur et coupez-la en trois parties. Utilisez une partie pour former le fond de la tarte aux pommes, par exemple à l'aide d'un rouleau à tarte. Utilisez une partie pour couvrir le bord du moule. Assemblez le fond et le bord en appuyant légèrement avec le pouce passé sous l'eau tiède. Saupoudrez le fond d'un peu de chapelure. Versez la garniture et répartissez-la bien à la main pour qu'il n'y ait pas d'espaces vides dans la tarte. Utilisez la dernière partie de la pâte pour réaliser un couvercle. Posez-le sur la garniture et veillez à ce que le couvercle adhère au bord. Enduisez le couvercle de pâte de la dernière partie de l'œuf battu. Placez le moule au four préchauffé et faites cuire la tarte une heure à 175 °C.

Bon appétit!

(Merci à John Schrijnemakers pour avoir mis à disposition sa recette de la tarte aux pommes)

