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 (Saône-et-Loire), 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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

22 POMMES

Un jeu de Juan Carlos Pérez Pulido

illustré par Chhuy-Ing Ia

Pour 2 joueurs - A partir de 10 ans

Matériel :

- **24 jetons au dos vert :**
  12 jetons pommes vertes
  (4x 5 pommes, 3x 3 pommes, 2x 2 pommes, 3x 1 pomme)
  12 jetons pommes rouges
  (4x 5 pommes, 3x 3 pommes, 2x 2 pommes, 3x 1 pomme)
- **1 jeton cueilleur**
- **2 cartes panier vert**
- **2 cartes panier rouge**
- **3 cartes règle**
- **8 jetons Expert au dos brun**
  (utilisés en variante)
- **1 jeton chien**
  (utilisé en variante)

But du jeu

- Être le premier à réunir exactement 11 pommes vertes et 11 pommes rouges dans ses paniers,

ou

- Obliger son adversaire à réunir plus de 11 pommes vertes ou plus de 11 pommes rouges.

Préparation

Laissez de côté le jeton chien et les 8 jetons expert (dos brun) qui serviront uniquement pour les variantes.
Chaque joueur place devant lui une carte panier vert et une carte panier rouge.
Tous les jetons sont mélangés faces cachées et disposés au centre de la table, légèrement espacés, en un carré de 5x5. Ensuite, ils sont tous retournés faces visibles.

Le jeu

Le joueur qui a le plus récemment cueilli des pommes commence à jouer, puis les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, un joueur effectue 2 actions :

1) Prendre un jeton situé dans la ligne ou dans la colonne du jeton cueilleur et le poser devant lui dans son panier de la couleur correspondante. *(Schéma 1)*
2) Déplacer le jeton cueilleur à l'emplacement exact du jeton qu'il vient de sélectionner, imposant ainsi une nouvelle ligne et une nouvelle colonne à son adversaire. *(Schéma 2)*

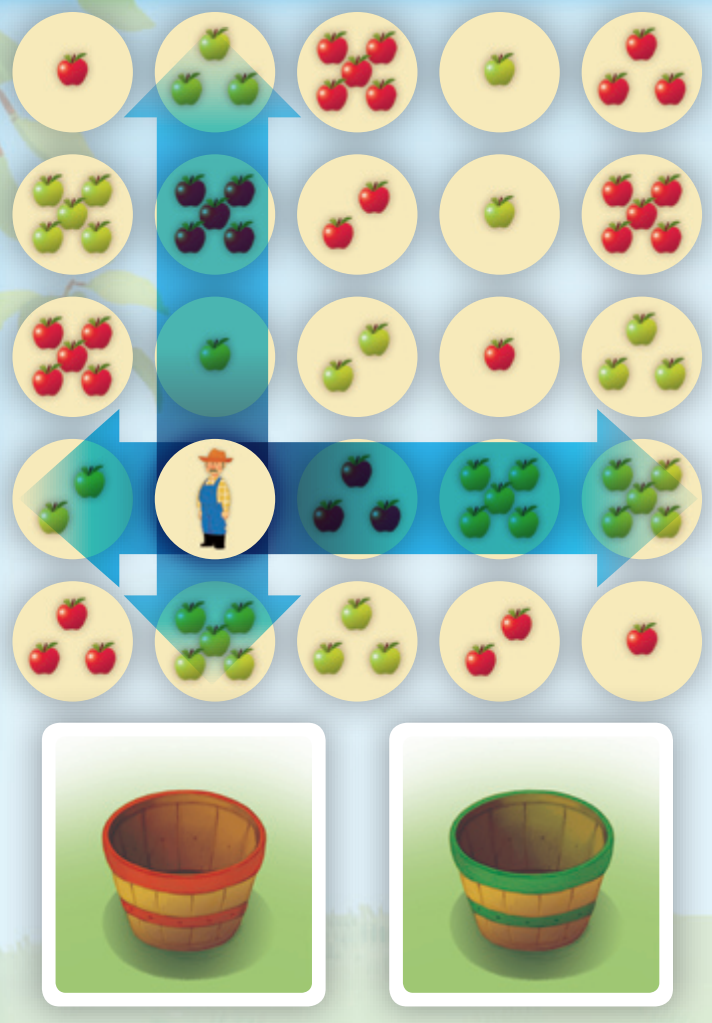

Schéma 1 : *Ligne et colonne dans lesquelles les jetons peuvent être pris par le cueilleur.*

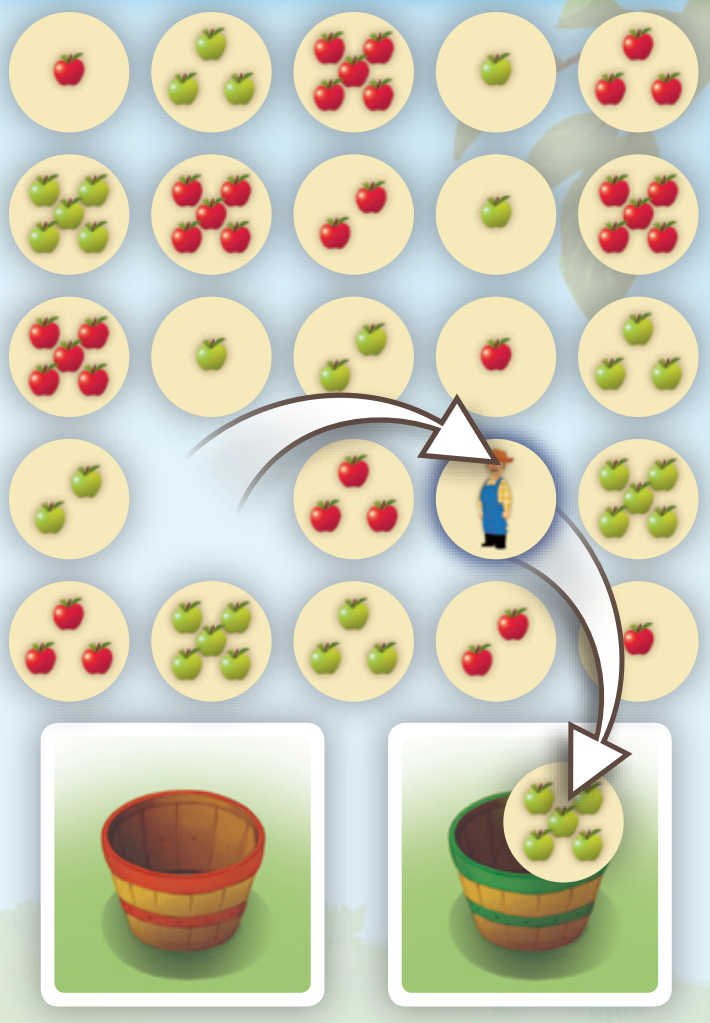

Schéma 2 : *Le cueilleur prend la place du jeton qui vient d'être placé dans un panier.*

À son tour, un joueur est obligé de prendre un jeton. Les jetons dans les paniers des joueurs sont séparés en 2 groupes distincts (les verts et les rouges) et doivent tous demeurer faces visibles.

Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux façons :

1) L'un des joueurs a réuni exactement 11 pommes vertes et 11 pommes rouges dans ses paniers (peu importe le nombre de jetons). Il remporte la partie.

2) L'un des joueurs est obligé de prendre un jeton qui lui fait dépasser le maximum autorisé de 11 pommes vertes ou 11 pommes rouges (chaque panier ne peut contenir que 11 pommes). C'est donc son adversaire qui remporte la partie.

Si plusieurs parties sont jouées consécutivement, gagner en réunissant 11 pommes vertes et 11 pommes rouges rapporte 2 points alors que gagner en faisant dépasser le maximum autorisé à son adversaire ne rapporte qu'1 point.
Cas particulier : il peut arriver que le jeton cueilleur soit placé à un emplacement où il ne reste plus aucun jeton dans sa ligne et dans sa colonne. Dans ce cas, le joueur qui est le plus près d'avoir 11 pommes de chaque couleur est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a match nul.

Variante "Chien de Verger"

Utilisez le jeton chien de la manière suivante : le joueur qui ne joue pas en premier le place sur n'importe quel jeton, à l'exception du jeton

cueilleur. Il est alors interdit de prendre le jeton pommes gardé par le chien.

Chaque joueur doit, en plus de ses 2 actions, terminer son tour de jeu en déplaçant le jeton chien sur un autre jeton.

Il est interdit de :

- Laisser le jeton chien à la même place ;
- Placer le jeton chien sur le dernier jeton pommes disponible dans la ligne et la colonne du cueilleur (ce dernier jeton pommes sera donc forcément sélectionné).

Variante "Verger Allongé"

La seule différence est la disposition de départ des jetons pommes : ils ne forment plus un carré mais un rectangle de 3x8 sans le jeton cueilleur. Avant de les retourner faces visibles, placez le jeton cueilleur dans l'alignement de n'importe quelle ligne de 3 jetons. Ainsi, le premier joueur devra prendre l'un de ces 3 jetons et placer le jeton cueilleur à sa place.

Variante "Expert"

Pour renouveler le plaisir du jeu, écartez dans chaque couleur un jeton 5 pommes et un jeton 1 pommes. Remplacez-les par 4 jetons pris au hasard parmi les 8 jetons expert (dos brun). Les 4 jetons expert sont intégrés aux autres jetons et le jeu se joue comme indiqué précédemment.

Le mot de l'éditeur :

Dès notre première partie de 22 Pommes, nous avons été emballés par sa simplicité mais également sa profondeur tactique... Rares sont les jeux où ces deux qualités apparemment contradictoires sont mises en harmonie de manière aussi magistrale... 22 Pommes est un jeu épuré qui séduit d'emblée et nous souhaitons que vous puissiez, comme nous, le croquer à pleines dents !!!!

Pascaline, Gabriel, Miguel et Matthieu
info@interlude-games.com

Nous tenons à remercier particulièrement la Section Nationale Pomme, la Sopexa ainsi qu'Yves Bagros pour leurs conseils, aides et visuels pour ce jeu.

Plus d'infos sur le site de l'éditeur :
www.cocktailgames.com

Conception Graphique Nexus Communication
www.nexus-communication.com

Crédits photos pomme cartes du jeu :
Section Nationale Pomme / Yves Bagros