Les faiseurs de liens présentent DEUX POMMES TROIS PAINS



2 à 6 **15 à 20 minutes maxi**

Matériel - 90 cartes : 55 cartes de base (7,7 x 7,7 cm), 24 cartes spéciales, 8 cartes aide de jeu, 3 cartes vierges, une règle du jeu.

Compétences nécessaires
Compter des symboles sans se tromper


1Photo "Plateau marmot

▶ Présentation rapide

◆ Le but du jeu est de pouvoir annoncer sans erreur, dans un temps limité, la combinaison de cartes posées sur la table.
Si votre annonce est fausse, vous ramasserez toutes les cartes posées sur la table.
Le gagnant sera celui qui, à la fin de la partie, aura ramassé le moins de cartes.

▶ Déroulement de la partie - Résumé

1 **Placer la pile cartes faces cachées au centre de la table pour former une « pioche ».**



2 Un joueur retourne la première carte et forme une pile autour de la pioche. Puis, il annonce à voix haute combien il compte de pommes et de pains, en commençant par les pommes.
S'il n'y a pas de pommes ou de pains, il précise le manque en disant « pas de … ».
3 Le joueur à sa gauche retourne à son tour une carte, fait son annonce en cumulant les deux cartes et forme une deuxième pile. Et ainsi de suite…
Il n'y aura que 3 piles de cartes autour de la pioche.
Une fois les 3 piles formées, les cartes suivantes sont posées sur les trois piles présentes dans le sens des aiguilles d'une montre.



Attention, une pomme de pin compte comme une Pomme et deux Pains.

▸ Si un joueur pense que l'annonce est inexacte, il la dénonce.
- Le joueur qui commet l'erreur récupère les cartes en pénalité.
- S'il n'y avait pas d'erreur, c'est le dénonciateur qui prend les cartes.

▸ Si la combinaison correspond à « 2 pommes 3 pains », tous les joueurs doivent poser leur main sur la pioche. Celui qui le fait en dernier récupère les cartes posées sur la table.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsque la dernière carte de la pioche est révélée.
Le joueur qui a le moins de cartes de pénalité remporte la partie.
▸▸ Des cartes supplémentaires viennent enrichir le jeu.
Vous pouvez choisir celles que vous voulez ajouter. Découvrez les dans les vidéos ci-dessous.

▶ Précisions sur la règle en vidéo

Les règles en vidéo chez LUDOCHRONO
Les règles en vidéo chez « EXPLIQUE MOI ÇA »
Les règles au format PDF

https://ludicity.fr/qr/1s1j-0010

▸ Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants



- Vous pouvez doubler le temps laissé aux enfants ou moduler le temps selon leurs besoins.
- Vous pouvez commencer la découverte, pour les plus jeunes, en ne jouant qu'avec deux piles
- Pour une première découverte du jeu, commencez par faire plusieurs parties sans les cartes spéciales. Vous pouvez ensuite en introduire en commençant par celles qui vous paraissent les plus simples. (pomme d'amour, pain perdu, pain « olé »…)
- Veillez à placer les aides de jeux de manière à ce qu'ils puissent les lire facielement

▸ Variante, autre manière de jouer

Vous avez la possibilité de créer une règle spéciale via des cartes blanches sur lesquelles vous pouvez écrire ou dessinez ce que vous voulez.

▶ Pour jouer à deux

« Deux pommes trois pains » se joue très bien à deux.



Amusez-vous bien !

Le jeu « Deux pommes trois pains» a été créé par Tommy PAUPE et Clément GUSTAVE
Graphismes de Clara Louise MARTIN
Il est édité par **PRETEXTE**

Création et diffusion de la fiche : ludicity
D'autres fiches de présentation de jeux sur LUDICITY.FR