

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 ★★☆☆ modulaire 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





Les pommiers

Jeux Ravensburger®
No. 604 5 004 8
Jeu amusant
pour 2 à 4 enfants
âgés de 4 à 10 ans
Design/plan du jeu:
Hermann Wernhard

Contenu:
1 plan du jeu intégré à la boîte
4 arbres
4 petits seaux
40 pommes
1 flèche tournante
1 règle de jeu

Le jeu consiste à être le premier à rassembler ses pommes dans son petit seau.

Préparatifs:

Chaque participant reçoit un arbre et le «plante» dans son jardin, puis il y suspend 10 pommes. Si l'on utilise «les pommiers» pour la première fois, il faut retirer délicatement les pommes de la planche.

Déroulement du jeu:

Le plus jeune joueur ouvre le jeu. On tourne la flèche à tour de rôle. Les symboles au centre du plan indiquent les droits et devoirs des participants.

Fin de la Partie:

Le gagnant est celui qui le premier a rassemblé ses dix pommes dans son panier.

Les symboles du plan:

Une pomme:

On a le droit de cueillir une pomme sur son arbre ou de la ramasser dans son jardin et de la placer dans sa corbeille.

Deux pommes:

tu peux cueillir deux pommes sur ton arbre ou les ramasser dans ton jardin et les poser dans ta corbeille.

Trois pommes:

tu peux cueillir trois pommes sur ton arbre ou les ramasser dans ton jardin et les poser dans ta corbeille.

Quatre pommes:

tu peux cueillir quatre pommes sur ton arbre ou les ramasser dans ton jardin et les poser dans ta corbeille.

Le chien:

le chien arrive en courant. Tu joues avec lui et pour cela dois sauter un tour.

Le garçon:

un garçon arrive et prend deux pommes dans ton seau. Tu le prends sur le fait et effrayé, il laisse tomber les pommes dans ton jardin.

Si tu ne possèdes qu'une ou pas de pomme, tu en prends une chez un ou deux autres joueurs et les pose dans leur jardin. S'ils sont eux-mêmes démunis, le tour est annulé.

Un seau renversé:

quelqu'un a malencontreusement renversé ton seau et toutes les pommes sont tombées dans le jardin. Le tour est annulé si le seau ne contient aucune pomme.

Jeux de DÉCOUVERTE

Recommandé en maternelle

Expérimenter
et comprendre



S'intéresser et
s'ouvrir au monde



Grandir et
devenir autonome

Pim, Pam, Pomme!

Cueille le bon nombre de pommes

Jeux Ravensburger® n° 24 533 8
Illustrations : Katrin Lindley
Design : Kinetic MCD

- matériel
de jeu en 3D
- motricité fine
- quantités de
1 à 10

JEUX DE DÉCOUVERTE – Des jeux éducatifs Ravensburger pour développer les compétences de l'enfant

Dès son plus jeune âge, votre enfant s'intéresse au monde qui l'entoure, il observe, compare, expérimente et comprend. La collection « Découverte » de Ravensburger propose des jeux variés et ludiques qui stimulent les capacités intellectuelles de votre enfant en explorant les notions clés de son développement.

Ces jeux abordent des thèmes essentiels qui participent à l'épanouissement et à l'autonomie de votre enfant. Apprendre devient alors un vrai jeu d'enfant !

Pim Pam Pomme !

Jeu ludique pour 2 à 4 joueurs –
à partir de 3 ans.

Pim Pam pomme propose à votre enfant une initiation ludique dans l'univers du verger. Il développe ainsi sa motricité fine, apprend à compter jusqu'à 10 et comprend les 1ère règles de jeu.

Contenu

1 plan de jeu avec flèche pivotante

4 arbres

4 seaux

44 pommes

But du jeu :

Etre le premier à remplir son seau de pommes.

Préparation :

Il faut détacher les pommes du support avant la toute première partie.

Chaque joueur reçoit un arbre et 10 pommes. L'arbre doit être planté dans le plan de jeu et chaque joueur suspend ses 10 pommes à son arbre.

Aucune pomme ne doit se trouver dans un seau ou dans le pré avant le début du jeu.

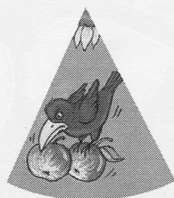
Ravensburger

Déroulement :

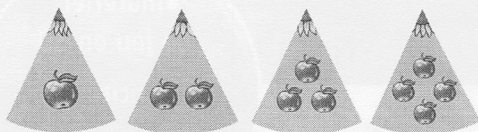
Le plus jeune joueur commence.

Les enfants font tourner la flèche à tour de rôle.

Les symboles au centre du plan de jeu indiquent ce que le joueur a le droit de faire.

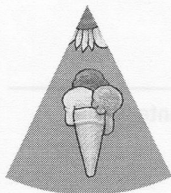


Que signifient les symboles ?



1 à 4 pommes :

Tu peux cueillir sur ton arbre ou ramasser dans le pré, le nombre de pommes indiqué par la flèche sur le plan de jeu, pour la (les) placer dans ton seau.



La délicieuse glace :

Un ami vient te rendre visite dans ton jardin.

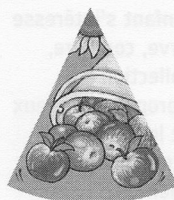
Tu vas manger une glace avec lui, mais tu ne pourras pas jouer en même temps.

Le corbeau effronté :

Il vole au-dessus du jardin, et n'attend qu'une chose : te voler 2 pommes.

Si ton seau contient au moins 2 pommes : le corbeau va malheureusement te les voler. Mais tu le prends sur le fait, et de peur, il les laisse tomber dans ton pré.

Si ton seau contient moins de 2 pommes : prends une pomme dans le seau de ton voisin le plus proche, et mets-la dans son pré. Mais si les autres joueurs n'ont pas de pommes, tu passes ton tour.



Le seau renversé :

Quelqu'un a renversé ton seau et toutes les pommes se sont répandues dans ton pré ou derrière ton arbre.

Tu n'as aucune pomme dans ton seau, tu dois alors passer ton tour.

Fin de la partie :

Le gagnant est le premier qui a rempli son seau avec 10 pommes.



©2014 Jeux Ravensburger S.A.S.

Jeux Ravensburger S.A.S.

21 rue de Dornach · F-68120 PFSTATTT

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger