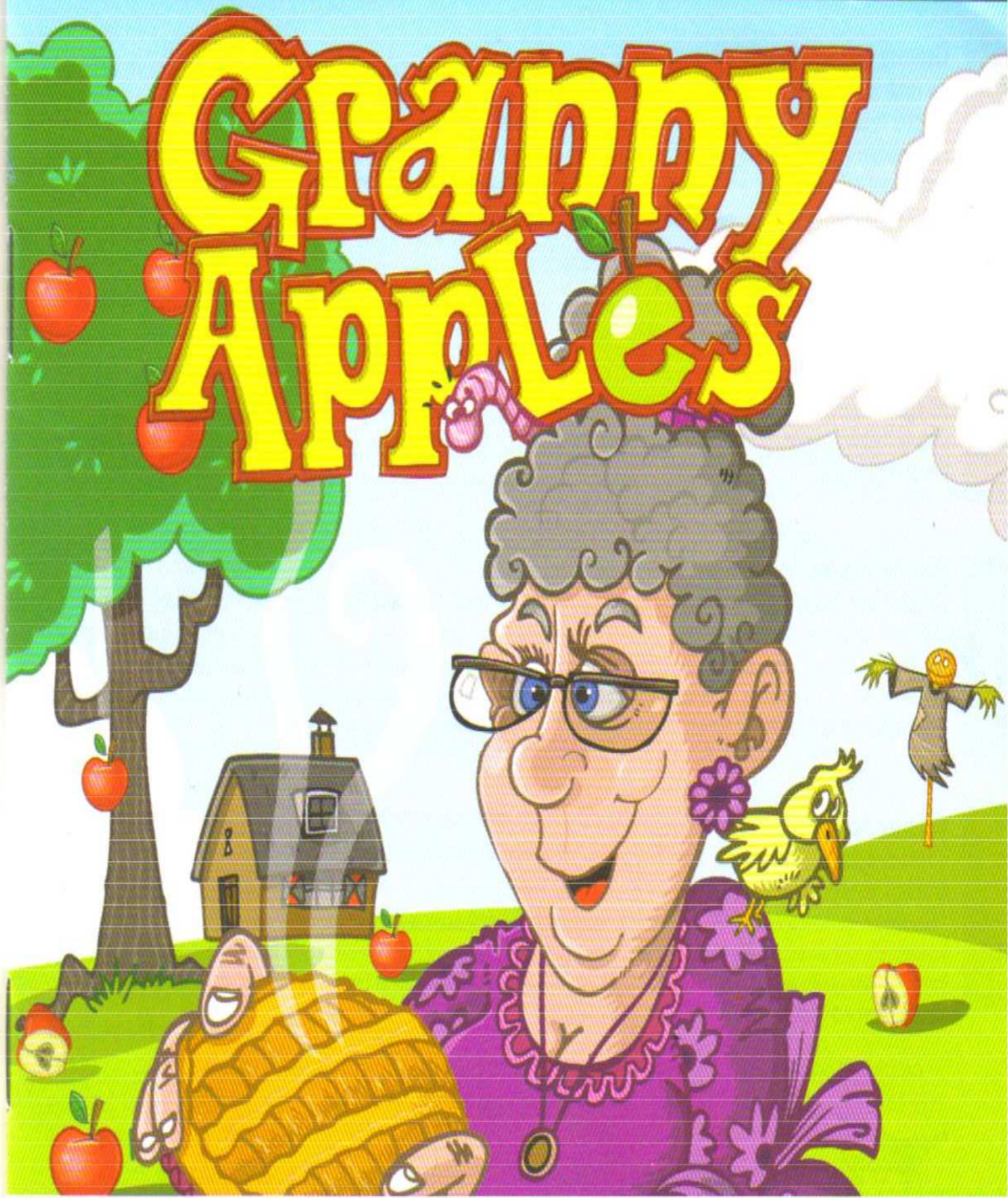


# Granny Apples

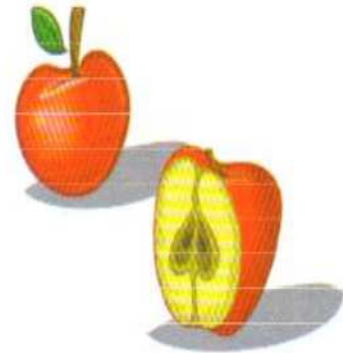


Productief bv

# 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.



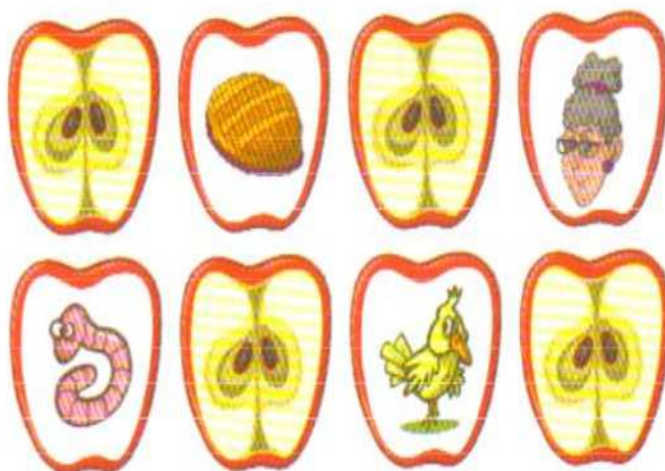
Bonne-maman utilise 2 pommes pour une petite tarte aux pommes: 2 pommes en moins!



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

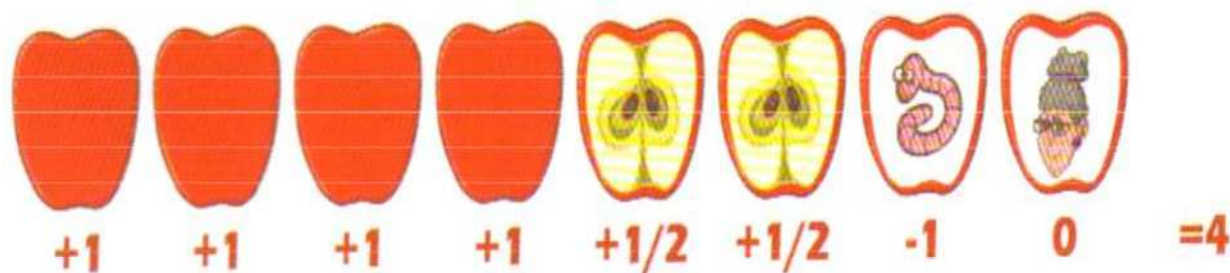
## Trognon!

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.



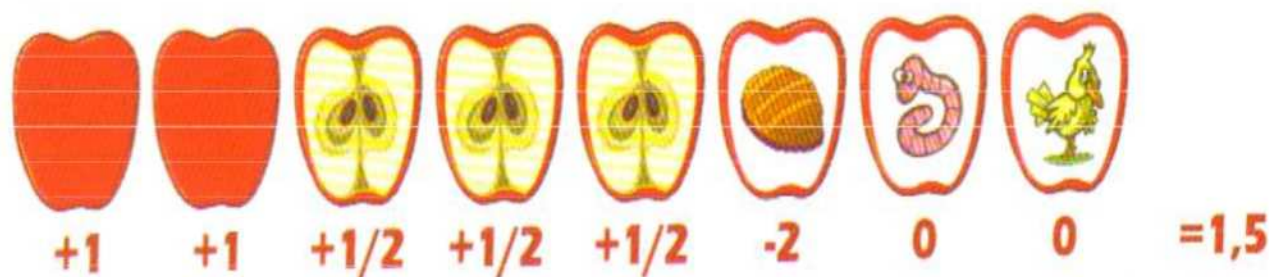
## Exemples

#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.