

Règles de 2 Pommes 3 Pains

Imaginez un jeu où vous devez vendre vos pommes et vos pains au meilleur prix, tout en gardant un œil sur ce que trafiquent vos adversaires. Bienvenue dans 2 Pommes 3 Pains, un petit jeu de cartes malin où le bluff et l'observation font toute la différence. Je vous explique tout, posez vos cartes, on y va !

Comment jouer à 2 Pommes 3 Pains

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Accumuler le plus de points en vendant judicieusement vos cartes marchandises.
- **Mécanique principale** : Gestion de main, prise de risque et observation des piles adverses.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus gros total de points une fois la pioche épuisée.

2 Pommes 3 Pains, c'est le genre de jeu qui se glisse dans la poche et qui sort de table en 20 minutes chrono. Facile à comprendre, mais pas si simple à maîtriser. Vous allez jongler entre vendre vite ou attendre le gros coup, et croyez-moi, les deux stratégies ont leurs charmes.

Le matériel et la mise en place

Avant de distribuer, prenez une minute pour préparer la table correctement. C'est l'étape qui conditionne toute la partie.

Ce que contient la boîte

Le jeu se compose d'un paquet de **cartes marchandises** représentant différents produits (pommes, pains, et autres denrées) avec des valeurs variables. Vous trouverez aussi quelques

cartes action qui viendront pimenter vos tours.

Préparer la partie

Mélangez bien toutes les cartes pour former une **pioche** commune au centre de la table. Distribuez ensuite **5 cartes** à chaque joueur, à garder secrètes en main. Laissez un espace libre devant chaque joueur : c'est là que vos **pires de vente** vont s'accumuler. Le plus jeune commence (classique mais efficace).

Déroulement d'un tour de jeu

À votre tour, vous allez enchaîner deux ou trois actions très simples. Rien de sorcier, mais chaque décision compte.

Les actions possibles

- **Piocher** une carte depuis la pioche centrale pour renforcer votre main.
- **Poser** une ou plusieurs cartes du même type devant vous pour commencer ou agrandir une pile.
- **Vendre** une de vos piles : vous la retournez face cachée dans votre zone de score, et vous empochez les points correspondants.

Petite astuce de testeur : ne vendez pas trop vite ! Plus vous accumulez de cartes identiques avant de vendre, plus la valeur grimpe de manière exponentielle. Mais attention, si un adversaire joue une carte action contre vous, vous risquez de tout perdre.

Les cartes action

De temps en temps, vous piocherez une **carte action**. Elle peut vous permettre de voler une carte à un voisin, de forcer quelqu'un à vendre immédiatement, ou d'échanger votre main avec celle d'un autre joueur. Jouez-les au bon moment, c'est souvent elles qui font basculer la partie.

[IMAGE_MATERIEL]

Compter les points et gagner

La partie se termine dès que la **pioche** est vide et que personne ne peut plus piocher. Chacun comptabilise alors ses piles vendues. Les cartes restantes en main ne rapportent rien, donc ne gardez pas de trésor inutile en fin de partie.

Barème des points

Voici comment valoriser vos ventes selon le nombre de cartes identiques présentes dans la pile au moment de la vente :

Nombre de cartes dans la pile	Points gagnés
1 carte	1 point
2 cartes	3 points
3 cartes	6 points
4 cartes	10 points
5 cartes ou plus	15 points

Vous voyez pourquoi la patience paie ? Passer de 3 à 4 cartes, c'est 4 points de plus d'un coup. Mais plus vous attendez, plus vous êtes vulnérable aux attaques adverses.

Départager les égalités

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le moins de cartes restantes en main qui l'emporte.

Logique : il a mieux géré ses ressources.

[IMAGE_FIN]

Petits conseils pour briller à la table

Après quelques parties, vous verrez vite se dessiner des styles de jeu. Certains vendent dès qu'ils ont trois cartes identiques, d'autres jouent les gros coups à 5 ou 6. Mon conseil : adaptez-vous à vos adversaires. Si quelqu'un collectionne des **cartes action** en main, méfiez-vous et vendez plus tôt que prévu.

Gardez aussi en tête ce que vos voisins posent devant eux. Une pile qui grossit vite, c'est une

cible juteuse pour une carte action bien placée. Et si vous avez aimé cette ambiance de bluff léger, je vous recommande chaudement de tester [Skull](#), un autre bijou du genre, ou encore [Double Seven](#) pour prolonger la soirée cartes. Pour quelque chose de plus loufoque entre amis, [Bazar Bizarre](#) fait toujours mouche. Bonne partie !