

## Le jeu est constitué de 55 cartes :

### 48 cartes Fruits et Légumes :

- 12 cartes Printemps (vertes)
- 12 cartes Été (jaunes)
- 12 cartes Automne (brunes)
- 12 cartes Hiver (grises)



Pour chaque saison, il y a 6 cartes Fruit et 6 cartes Légume de valeurs 1 à 6.

Pour différencier facilement les fruits des légumes, la valeur d'une carte Fruit est inscrite en noir sur fond blanc

et la valeur d'une carte Légume en blanc sur fond noir.



### 4 cartes Calamité :

- Le gel au printemps : verte
- La sécheresse en été : jaune
- La grêle en automne : brune
- Le campagnol en hiver : grise



### 3 cartes Marché :

au verso de ces cartes figure l'assurance.



## But du jeu

Chaque joueur doit produire des fruits et des légumes et les vendre au marché. Pour cela, il doit constituer des paniers de cartes Fruit et Légume de valeurs les plus élevées possibles pour chacune des saisons.

## Mise en place

Posez les trois cartes Marché côte à côte. Mélangez le reste des cartes et en faire trois tas de tailles à peu près égales. Disposez-les, faces cachées, sur chacune des trois cartes Marché. Superposez ces trois tas pour en faire un seul : ce sera la pioche, dans laquelle se trouvent donc les trois cartes Marché, la troisième étant la dernière carte de cette pioche.

Prenez les 4 premières cartes de cette pioche et disposez-les faces visibles, côte à côte, au centre de la table, à côté de la pioche. La partie commence !



compost  
(défausse)



exemple de mise en place

## Déroutement du jeu

Le dernier à avoir mangé une pomme commence. A son tour de jeu, le joueur a le choix entre les 3 actions suivantes :

## ~ Comment jouer ? ~

- prendre dans sa main la première carte de la pioche ;  
ou
- prendre dans sa main une des 4 cartes faces visibles, et la remplacer par la première carte de la pioche, pour qu'il y ait toujours 4 cartes faces visibles sur la table ;  
ou
- se défausser d'une des cartes qu'il a en mains (Fruit, Légume, Calamité ou Assurance), carte visible à côté de la pioche : ce sera le tas de compost.

Les joueurs jouent ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'apparaisse dans la pioche la première carte Marché, qui annonce la phase de marché. Chaque joueur peut avoir en mains autant de cartes qu'il le souhaite, mais gare au décompte final des points (voir paragraphe «Décompte des points») !

### Le marché

Au marché, chaque joueur peut vendre ses fruits et légumes. Les paniers de cartes vendues sont disposés devant soi faces visibles, et resteront ainsi jusqu'à la fin de la partie. Mais attention, on ne peut vendre sa production d'une saison que si l'on possède un couple constitué d'une carte Fruit et d'une carte Légume pour cette saison. On ne peut pas vendre une seule carte, ni 2 cartes Fruit ou 2 cartes Légume d'une même saison, ni une carte Fruit et une carte Légume de 2 saisons différentes.



**1 Fruit & 1 Légume d'une saison : peut être vendu.**

**2 Fruits d'une même saison : ne peut pas être vendu.**

**1 Fruit & 1 Légume de 2 saisons : ne peut pas être vendu.**

## ~ Comment jouer ? ~

De plus, une fois la production d'une saison vendue, on ne pourra plus rien vendre pour cette saison de toute la partie. En revanche, lors d'une phase de marché, on peut vendre les productions de plusieurs saisons, c'est-à-dire poser devant soi des paniers de cartes Fruit et Légume de plusieurs saisons.

A la fin du marché, un courtier d'assurance (l'assurance est représentée au verso de la carte Marché) se promène et propose aux producteurs de souscrire. Le joueur qui avait joué le dernier et révélé la carte Marché peut, s'il le souhaite, prendre cette carte, et la mettre dans sa main. Il sera alors assuré en cas de calamité (voir paragraphe «Calamités»). S'il n'en veut pas, le joueur situé à sa gauche peut, lui, vouloir s'assurer, et prendre cette carte, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur prenne cette carte Marché pour s'assurer. Si personne ne veut de l'assurance, la carte Marché est défaussée.



Le jeu reprend ensuite comme avant. Celui qui se trouve à la gauche du joueur qui avait révélé la carte Marché joue, et ainsi de suite, jusqu'à ce que soit révélée la deuxième carte Marché, puis la troisième, qui marque la fin de la partie.

Quand tous les joueurs sont d'accord, défaussez les 4 cartes faces visibles et les remplacer par les 4 prochaines cartes de la pioche.

Il peut arriver que la partie se termine à la fin du premier ou du deuxième marché, à la condition qu'un des joueurs ait déjà vendu toute sa production, c'est-à-dire un couple de cartes Fruit et Légume pour chacune des 4 saisons, soient 8 cartes. On procède alors au décompte des points (voir paragraphe «Décompte des points»).

## Les calamités

A son tour de jeu, un joueur peut se défausser d'une carte Calamité qu'il a en mains. Tous les joueurs, y compris lui, doivent alors se défausser d'une des cartes qu'ils ont en mains, mais uniquement de la saison à laquelle correspond cette calamité. Pas de craintes pour les cartes posées devant soi pendant un marché, ce sont des fruits et des légumes déjà vendus, donc on ne peut plus y toucher !

Par exemple, si un joueur pose une carte Sécheresse (la calamité de l'été), tous les joueurs se défaussent d'une carte Fruit ou Légume d'été de leur main. Le seul moyen de ne pas perdre une carte en cas de calamité est de défausser sa carte Assurance, ou de n'avoir en mains aucune carte de la saison concernée !

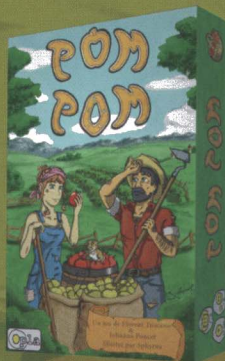
## Décompte des points

Chaque joueur fait la somme des valeurs des fruits et légumes qu'il a vendus (les cartes posées devant lui) et retrace les valeurs des cartes qui lui restent en mains. De plus, les cartes Assurance et Calamités non utilisées et donc gardées en mains enlèvent 3 points chacune.

### Exemple de décompte final :



Bonne production...



Pom Pom est le premier jeu publié par les Jeux Opla en 2011. Alors pas celui que vous avez aujourd'hui entre les mains, hein ! Mais une première version réalisée par Florent Toscano et Johanna Poncet, et illustrée par Sphyrna. Ce jeu était alors le fruit d'une rencontre avec une association lyonnaise qui se créait, Croc'éthic, et avec les paysans qui en faisaient partie.

Croc'éthic fonctionne un peu sur le modèle d'une AMAP (Association pour le Maintien d'une Agriculture Paysanne), fondant son action sur trois grands axes : la défense de l'agriculture paysanne, l'économie sociale et solidaire, et un prix juste. Ces rencontres nous ont amené à nous poser des questions et à apprendre et comprendre ce vers quoi nous tendions, ce qui importe, ce qui fait du sens dans notre façon de nous nourrir. Cette nécessité de rediriger nos habitudes nous avait alors motivé à développer un jeu basé sur ces notions, autour de la saisonnalité de production des fruits et légumes, des circuits-courts de distribution, d'une production responsable et équilibrée. Et sans que ce soit moralisateur et ennuyeux, mais au contraire familial, simple et fun !

Après une rupture durant plusieurs années, Pom Pom revient, avec une nouvelle robe, et un livret un peu plus garni pour on l'espère vous sensibiliser sur ce qui nous paraît indispensable.

Vous trouverez dans les pages qui suivent plein de petites infos rigolotes sur les fruits et légumes du jeu. Ensuite trois pages issues directement du site internet de l'association Croc'éthic, qui représente un bon exemple pour étayer notre propos !