



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4170  
Instrução de jogo • Spillevejledning • Spelregler • Játékszabály



# Obst- garten

Orchard • Le verger • Boomgaard  
El Frutal • Frutteto • Pomar • Frugthaven  
Frukträdgården • Gyümölcsökert



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 1986

Jeu Habermaaß n° 3170

## Le verger

Un jeu de société pour 2 à 8 enfants à partir de 3 à 6 ans.

**Idée :** Anneliese Farkaschovsky  
**Illustration :** Walter Matheis  
**Durée d'une partie :** env. 10 – 15 minutes

Les quatre arbres fruitiers croulent sous les fruits. Les pommes, les poires, les cerises et les prunes sont mûres et il est grand temps de les cueillir, car l'effronté corbeau attend la première occasion pour aller les dérober.

### Contenu :

- 10 pommes
- 10 poires
- 10 paires de cerises
- 10 prunes
- 4 paniers
- 1 puzzle représentant un corbeau (9 pièces)
- 1 dé avec couleurs et symboles
- 1 plateau de jeu



*Règle résumée :  
cueillir les fruits*

*poser les fruits  
sur les arbres,  
prendre un  
panier, empiler  
les pièces du  
puzzle, préparer  
le dé*

### But du jeu :

Les joueurs essayent de cueillir les fruits avant que le corbeau ne puisse les voler.

### Préparatifs :

Les fruits sont répartis sur les arbres correspondants illustrés sur le plateau de jeu. Chaque joueur prend un panier. S'il y a plus de quatre joueurs, un panier servira à plusieurs joueurs. Les neuf pièces du puzzle représentant le corbeau sont détachées du cadre, empilées et posées de façon à pouvoir les prendre. Le dé est posé à côté du plateau de jeu.

FRANÇAIS

*lancer le dé 1x*



*rouge = cerise  
jaune = poire  
bleu = prune  
vert = pomme*



*panier = 2 fruits*



*corbeau =  
pièce du puzzle*

*Tous les fruits  
sont cueillis :  
partie gagnée  
pour tous les  
joueurs,*

*puzzle du  
corbeau complet :  
partie perdue pour  
tous les joueurs*

### **Déroulement du jeu :**

Le joueur le plus jeune commence et lance une fois le dé.

### **Sur quoi est tombé le dé ?**

- **La couleur rouge, jaune, verte ou bleue :**

Le joueur cueille un fruit de la couleur correspondante et le met dans son panier. Si n'y a plus de fruit correspondant à la couleur du dé dans l'arbre, il ne se passe rien et le dé est passé au joueur suivant.

- **Le panier :**

Le joueur a alors le droit de cueillir deux fruits au choix et de les mettre dans son panier.

- **Le corbeau :**

Une pièce du puzzle est posée au milieu du jeu sur l'emplacement prévu.

### **Fin de la partie :**

Si les joueurs réussissent à cueillir tous les fruits avant que le puzzle du corbeau ne soit complet, ils gagnent tous la partie : ils ont tous été plus rapides que le gourmand corbeau.

Si, au contraire, le puzzle du corbeau est fini avant que tous les fruits ne soient cueillis, ce sont tous les joueurs qui ont perdu la partie, car le voleur a été plus rapide qu'eux.

Habermaab Spiel Nr. 4170

## Obstgarten

Ein kooperatives Spiel für 2 - 8 Kinder von 3 - 6 Jahren.

**Spielidee:** Anneliese Farkaschovsky

**Illustration:** Walter Matheis

**Spieldauer:** ca. 10 – 15 Minuten

Die vier Obstbäume hängen voller Früchte: Äpfel, Birnen, Kirschen und Pflaumen sind reif und müssen schleunigst gepflückt werden! Denn der freche Rabe wartet nur darauf, Leckerbissen zu stibitzen.

### Spielinhalt:

- 10 Äpfel
- 10 Birnen
- 10 Kirschenpaare
- 10 Pflaumen
- 4 Obstkörbe
- 1 Rabenpuzzle (9 Teile)
- 1 Farb-Symbolwürfel
- 1 Spielplan



*Kurzanleitung:  
Obst ernten*

### Spielziel:

Die Kinder versuchen, das Obst von den Bäumen zu pflücken, bevor der Rabe es stibitzen kann.

*Obst auf Bäume,  
Korb nehmen*

### Spielvorbereitung:

Das Obst wird auf die entsprechenden abgebildeten Bäume auf dem Spielplan verteilt. Jedes Kind bekommt einen Obstkorb. Spielen mehr als vier Kinder, so wird ein Korb von mehreren Kindern benutzt.

*Puzzle stapeln,  
Würfel  
bereitlegen*

Die neun Teile des Rabenpuzzles werden aus dem Rahmen gelöst, gestapelt und bereitgelegt. Der Würfel wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

1 x würfeln



rot = Kirsche  
gelb = Birne  
blau = Pflaume  
grün = Apfel



Korb = 2 Früchte



Rabe = Puzzleteil

alle Früchte  
geerntet:  
gemeinsamer Sieg

Rabenpuzzle  
vollständig:  
gemeinsam  
verloren

### Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

### Was erscheint oben auf dem Würfel?

- **Die Farbe Rot, Gelb, Grün oder Blau:**

Das Kind pflückt eine Frucht der entsprechenden Farbe und legt sie in den eigenen Korb. Ist keine Frucht mehr auf dem Baum, so geschieht nichts – der Würfel wird an das nächste Kind weitergegeben.

- **Der Obstkorb:**

Nun dürfen zwei beliebige Früchte gepflückt und in den eigenen Korb gelegt werden.

- **Der Rabe:**

Ein Puzzleteil wird in die Mitte des Spielfeldes auf die dafür vorgesehene Fläche gelegt.

### Spielende:

Gelingt es den Kindern, alle Früchte zu ernten, bevor das Rabenpuzzle vollständig in der Mitte liegt, so gewinnen sie gemeinsam: Zusammen waren sie schneller als der gefräßige Rabe.

Liegt das Rabenpuzzle jedoch bereits vollständig in der Mitte, bevor alle Früchte gepflückt sind, so verlieren alle Kinder gemeinsam gegen den schnellen Dieb.