



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

Obst- garten

Orchard • Le verger • Boomgaard
El Frutal • Frutteto • Pomar • Frugthaven
Fruktträdgården • Gyümölcsöskert



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

Le verger

Un jeu de société pour 1 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*

But du jeu : Les joueurs essayent de cueillir les fruits avant que le corbeau ne puisse les voler.

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

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.

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.

Obstgarten

Ein kooperatives Spiel für 1 - 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

Rabenzpuzzle
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 Rabenzpuzzle vollständig in der Mitte liegt, so gewinnen sie gemeinsam: Zusammen waren sie schneller als der gefräßige Rabe.

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

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen


Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini


Criativo para crianças · Opfinder for børn


Uppfinnare för barn · Kreatív játékok gyerekeknek


Kinder begreifen spielend die Welt.

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.


 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées.


 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.


 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.


I bambini scoprono il mondo giocando.

La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

 **As crianças percebem o mundo brincando.** A HABA acompanha-as com jogos e brinquedos que despertam a sua curiosidade, com móveis plenos de fantasia, acessórios para se sentirem bem, jóias, presentes e muito mais. Pois pequenos aventureiros necessitam grandes idéias

 **Børn forstår verden gennem leg.** HABA hjælper dem til det med spil og legetøj, som vækker deres nysgerrighed, med fantasifulde møbler, hyggeligt tilbehør, smykker, gaver o.m.a.

 **Barn lär sig förstå sin omvärld genom lek och spel.** HABA ledsagar dem med spel och leksaker som väcker deras nyfikenhet, med fantasifulla möbler, trivsamma tillbehör, smycken, presenter och mycket mer. För små upptäckare behöver stora idéer.

 **A gyerekek játszva ismerik meg a világot.** A HABA kíváncsiságot ébresztő játékokkal, fantáziadús bútorokkal és kiegészítőikkel, jó érzést keltő ékszerekkel, ajándéktárgyakkal és sok minden mással támogatja őket ebben. Mert a kis felfedezőknek nagy ötletekre van szükségük.

HABA[®]

Habermas GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de