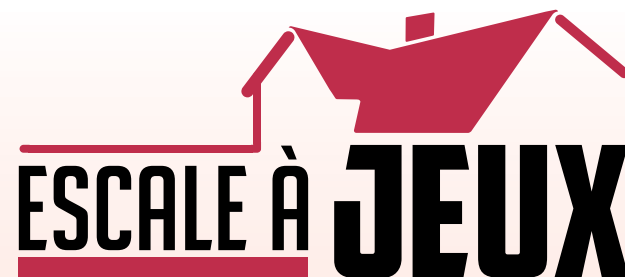


Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4170



Obst- garten

Orchard • Le verger • Boomgaard



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

Jeu Habermaaß n° 4170

Le verger

Un jeu de société pour **deux joueurs et plus 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 plan de jeu



Règle résumée :
cueillir les fruits

But du jeu :

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

Préparatifs :

Les **fruits** sont répartis sur les arbres correspondants illustrés sur le plan 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 plan de jeu.

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

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 cor-
beau complet :
partie perdue
pour tous les
joueurs

Déroulement du jeu :

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