

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Obstgarten
Das Kartenspiel

Orchard
The card game

Le verger
Le jeu de cartes

Boomgaard
Het kaartspel

El Frutal
El juego de cartas

Il Frutteto
Il gioco di carte

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009

Jeu Habermas n° 3326

Le verger • Le jeu de cartes



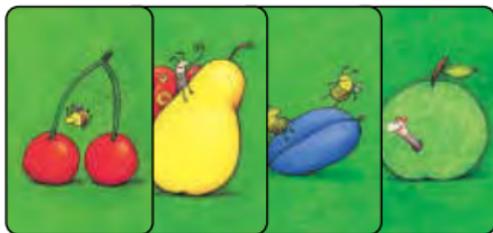
Un jeu coopératif pour 1 à 6 enfants de 3 à 6 ans.

Idée : Anneliese Farkaschovsky
Illustration : Ina Hattenhauer
Durée de la partie : env. 10 à 15 minutes

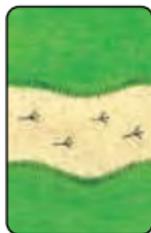
Les arbres du verger sont couverts de magnifiques fruits mûrs. Dépêchez-vous de les cueillir car le corbeau est déjà en route pour venir récupérer ces délicieux fruits !

Contenu du jeu

- 1 corbeau
- 1 dé
- 40 fruits
- 9 cartes de parcours
- 1 verger
- 6 paniers
- 1 règle du jeu



40 fruits



9 cartes de
parcours



1 verger

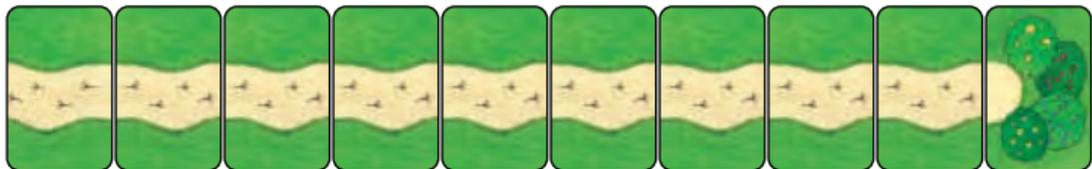


6 paniers

Idée

Il faut essayer, en ayant de la chance et en réfléchissant, de cueillir les fruits avant que le corbeau n'arrive au verger.

Préparatifs



Former un parcours au milieu de la table avec les neuf cartes de parcours. Le verger est posé au bout du parcours. Mettre le corbeau sur la première carte de parcours. Chaque joueur prend un panier et le place devant lui. Empiler les fruits en les triant par catégorie et poser les à côté du parcours. Préparer le dé.



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura mangé le plus de fruits aujourd'hui a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

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

Tu prends une carte avec le fruit de la couleur correspondante et la mets dans ton panier. S'il n'y a plus de fruit de cette couleur, il ne se passe rien.

- **Le panier :**

Super ! Tu prends deux fruits quelconques de n'importe et les mets dans ton panier.



- **Le corbeau :**

Domage ! Le corbeau avance d'une carte de parcours en direction du verger.



Fin de la partie

Si tous les fruits sont récoltés avant que le corbeau n'arrive au verger, tous les joueurs ont gagné la partie. Tous ensemble, vous avez été plus rapides que ce glouton corbeau !

Si le corbeau est arrivé au verger avant que vous ayez cueilli tous les fruits, vous avez malheureusement perdu la partie face à ce rapide voleur.

Et si vous jouiez tout de suite la belle ?

