

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
Memospiel



Memo – Orchard • Le verger – Jeu de mémoire
Boomgaard – Het memospel • Juego de memoria: El frutal
Frutteto – Il gioco di memoria

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

Le verger

Jeu de mémoire

Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 4 joueurs de 3 à 99 ans. Avec une variante « compétition ».

Idée : Anneliese Farkaschovsky
Illustration : Reiner Stolte
Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes

FRANÇAIS

Alerte dans le verger ! Le corbeau affamé arrive dans le verger pour y voler les fruits délicieux. Il faut mettre vite en lieu sûr pommes, poires, cerises et prunes avant qu'il n'atteigne le verger.

Contenu du jeu

- 1 corbeau
- 1 plateau de jeu
- 16 plaquettes de fruits
- 4 paniers
- 1 dé
- 1 règle du jeu



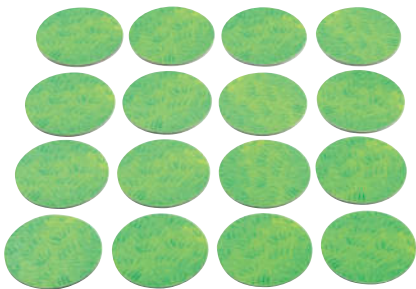
Idée

En retournant une plaquette de fruit, les joueurs essaient de trouver le fruit qui correspond à la couleur indiquée par le dé. Si le dé est tombé sur le corbeau, celui-ci est avancé d'une case en direction du verger. Le but du jeu est de récupérer les fruits avant que le corbeau n'atteigne le verger et ne prenne aux joueurs toute leur récolte.

Préparatifs

FRANÇAIS

Chaque joueur prend un panier et le pose devant lui. Mélanger les plaquettes de fruits et les poser, faces cachées, en un carré de quatre rangées. Faire attention à ce que les cartes ne se chevauchent pas. Poser le plateau de jeu à côté des plaquettes de fruits, comme illustré ci-dessous. Poser le corbeau sur la première case du plateau de jeu. Préparer le dé.



Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un corbeau en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Sur quelle face le dé est-il tombé ?

- **Une couleur ?**

Retourne n'importe quelle plaquette de fruit. Si le fruit représenté correspond à la couleur du dé, tu mets la plaquette dans ton panier. Si le fruit représenté sur la plaquette est d'une autre couleur, tu le montres aux autres joueurs et reposes la plaquette, face cachée.

- **Le panier ?**

Bravo ! Nomme un fruit. Si tu sais sur quelle plaquette il y a ce fruit, tente ta chance en retournant la plaquette correspondante. Si tu as retourné la bonne plaquette, tu la gardes. Si tu t'es trompé, tu la montres aux autres joueurs et la reposes, face cachée.



- **Le corbeau ?**

Quelle malchance ! Avance le corbeau d'une case. Tu ne retournes pas de plaquette.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Si les joueurs ont récupéré toutes les plaquettes avant que le corbeau ne soit arrivé sur la dernière case, donc avant qu'il ait atteint le verger, ils gagnent la partie contre le corbeau affamé. Si le corbeau arrive cependant sur la dernière case avant que les joueurs n'aient récupéré toutes les plaquettes, ils perdent la partie contre le corbeau qui a été le plus rapide. Peut-être voudront-ils prendre leur revanche en jouant tout de suite une autre partie ?

FRANÇAIS

Variante « compétition »

Le jeu se joue comme précédemment, en tenant compte cependant de la différence suivante :

Si les joueurs ont récupéré toutes les plaquettes avant que le corbeau ne soit arrivé au verger, chacun d'eux empile ses plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'illustrateur



Reiner Stolte est né à Bad Wiessee/ Haute-Bavière. Il a suivi des études à l' « Akademie für das grafische Gewerbe » [Académie des métiers graphistes] à Munich. Depuis la fin de ses études, il vit à Munich avec sa femme et ses trois enfants et exerce son métier d'illustrateur graphiste en « free-lance ». Pour HABA, il a illustré, entre autres, le jeu *Petit Verger*.