

Jeu Habermass n° 4170

Le verger

Un jeu de société pour **deux joueurs et plus à partir de 3 à 8 ans**.

Idée : Anneliese Farkaschovsky

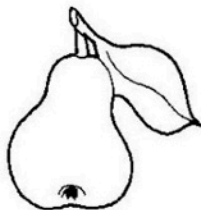
Illustration : Walter Matheis

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 cor-
beau 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.