

Le verger géant

Un jeu à jouer par terre

Un jeu de société pour deux à huit joueurs de 3 à 8 ans.

Idée : Anneliese Farkaschovsky

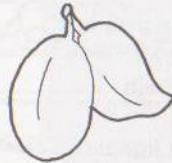
Illustration : Walter Matheis

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 (en 4 parties)



But du jeu :

Les joueurs essayent de cueillir les fruits avant que le puzzle représentant le corbeau ne soit terminé.

Préparatifs :

Comme le plateau de jeu est très grand, il sera préférable de jouer par terre.

Assembler les quatre parties du plateau de jeu.

Le plateau de jeu représente quatre arbres fruitiers avec leurs fruits: sur chacun des fruits illustrés sur le plateau de jeu (pour les cerises, ce sera une paire) on posera le fruit en bois correspondant.

Chaque joueur prend un panier. S'il y a plus de quatre joueurs, un panier servira à plusieurs joueurs.

Empiler les neuf pièces du puzzle représentant le corbeau les unes sur les autres de manière à ce que le motif soit visible et les poser à côté du plateau de jeu avec le dé.

Règle résumée : cueillir les fruits

assembler le plateau de jeu, poser les fruits sur les arbres,

prendre un panier, empiler les pièces du puzzle, préparer le dé

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. 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 :

Le joueur prend la pièce du puzzle posée au-dessus du tas et la met au milieu de la surface de jeu sur l'emplacement prévu.

Fin de la partie :

• Tous les fruits ont été cueillis avant que le puzzle du corbeau ne soit complet ?

Les joueurs gagnent tous la partie : ils ont tous été plus rapides que le gourmand corbeau.

• Ou bien le puzzle du corbeau est complètement fini avant que tous les fruits ne soient cueillis ?

Cette fois tous les joueurs perdent la partie, car le voleur a été plus rapide qu'eux.

lancer le dé 1x



rouge = cerise

jaune = poire

bleu = prune

vert = pomme



panier =

2 fruits au choix



corbeau =

pièce du puzzle

tous les fruits

sont cueillis :

partie gagnée

pour tous les

joueurs,

puzzle du

corbeau com-

plet : partie

perdue pour tous

les joueurs