

73 - Le Verger

Catégorie ESAR : 407 - jeu de hasard.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : Haba.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 4 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Pommes, poires, prunes et cerises sont à récolter dans des seaux avant que le corbeau ne soit libéré de sa cage et vienne tout manger.

Un jeu de coopération simple où les enfants sont amenés à s'entraider pour gagner tous ensemble contre ce gourmand aux plumes noires.

Cette version adaptée du grand classique de Haba émerveillera petits et grands.

INTRODUCTION

Dans le verger, l'été fait mûrir les fruits et le corbeau se réjouit de les manger.

Mais voici que ce matin, les enfants vont les cueillir.

- Oh là là ! croasse le corbeau, je dois les gagner de vitesse...

Les enfants auront-ils rempli leurs seaux avant que le corbeau n'ait tout mangé ?

BUT DU JEU

Avoir cueilli tous les fruits avant que les 9 barreaux aient été retirés de la cage.

PRÉPARATION DU JEU

- Encastrer les 10 poires sur le poirier et les 10 pommes sur le pommier. A l'aide des velcros, fixer les 10 prunes sur le prunier et les 10 cerises sur le cerisier. Pour reconnaître les arbres, il suffit de toucher les fruits correspondants collés aux quatre coins du plateau.

- Fixer au milieu du plateau la cage avec le corbeau en relief, et placer les 9 barreaux en bois.
- Distribuer un seau vide à chaque joueur.

DEROULEMENT DU JEU

- Lancer le dé.
- Si un joueur obtient une face avec un fruit en relief, il peut cueillir le fruit correspondant et le mettre dans son seau.
- Si un joueur obtient la face en métal, il peut cueillir deux fruits au choix, même différents et les déposer dans son seau.
- Si un joueur obtient la face recouverte de velours, aucun fruit ne peut être cueilli et 1 barreau est retiré de la cage.

FIN DU JEU

- Si les 9 barreaux sont retirés de la cage avant que tous les fruits aient été cueillis, c'est le corbeau qui gagne la partie.
- Si les joueurs ont cueilli tous les fruits avant que les 9 barreaux ne soient retirés, ils ont gagné !

VARIANTES 1 ET 2

Pour ces 2 variantes, la cage du corbeau est rangée et les joueurs ne s'en servent pas. Les fruits remportés par le corbeau seront systématiquement placés au centre du plateau de jeu, dans un bol ou un couvercle de boîte, par exemple.

Lorsque tous les fruits auront été cueillis, les joueurs devront se poser la question : « Qui possède le plus de fruits : les joueurs, tous ensemble, ou le corbeau ? »

VARIANTE 1

Quand la face «velours» apparaît, le corbeau peut voler un ou deux fruit(s) dans le seau du lanceur de dé. Mais quel(s) fruit(s) ?

Le joueur concerné relance son dé :

- S'il obtient une face avec un fruit, il doit donner au corbeau le fruit correspondant, uniquement s'il en possède un.
- S'il obtient la face «velours», il relance le dé.
- S'il obtient la face «métal», le corbeau reçoit deux fruits, mais c'est le joueur qui les choisit.

VARIANTE 2

Quand un joueur obtient la face «velours», le corbeau peut voler un fruit sur le plateau, mais toujours sur l'arbre le plus fourni !

VARIANTE 3

Cette variante est possible à partir de 3 joueurs.

La partie se déroule normalement sauf qu'avant de commencer à jouer, on donne la consigne suivante :

Chaque joueur devra récolter au maximum 3 fruits de chaque arbre.

Si par la suite, le dé indique un fruit que le joueur concerné a déjà prélevé 3 fois, il pourra l'offrir à un autre joueur.