

# Le verger

Un jeu de société pour **deux joueurs et plus à partir de 3 à 6 ans.**

**Idee :**

Anneliese Farkaschowsky

**Illustration :**

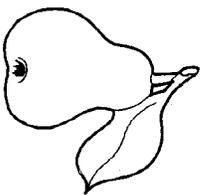
Walter Matheis

**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 plan 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.

**Préparatifs :**

Les fruits sont répartis sur les arbres correspondants illustrés sur le plan de jeu. Chaque joueur prend un **panier**. S'il y a plus de quatre joueurs, un panier servira à plusieurs joueurs.

poser les fruits sur les arbres, prendre un panier, empiler les pièces du puzzle, préparer le dé

Les neuf pièces du **puzzle représentant le corbeau** sont détachées du cadre, emplies et posées de façon à pouvoir les prendre. Le **dé** est posé à côté du plan 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 corbeau 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. S'il 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.