

Jeu Habermas N° 4170

Le verger

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

Auteur : Anneliese Farkaschovsky

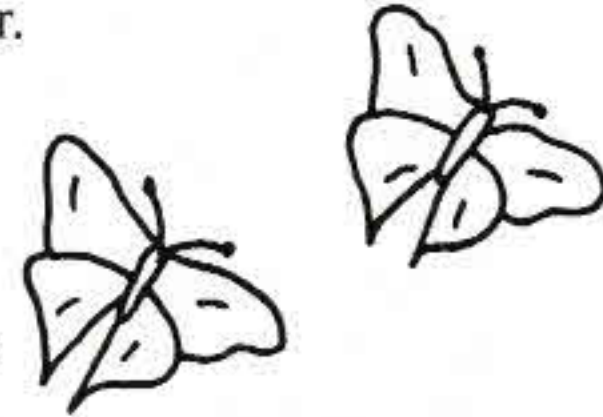
Graphisme : Walter Matheis

Durée de la partie : 10 - 15 minutes env.

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 choper.

Contenu :

- 10 pommes, 10 poires,
- 10 paires de cerises, 10 prunes
- 4 paniers
- 1 puzzle de 9 pièces représentant le corbeau
- 1 dé avec couleurs et symboles
- 1 plan de jeu



Règle résumée :
cueillir les fruits

But du jeu :

Les joueurs essaient 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, poser le
dé

Au préalable :

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.

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 plan de jeu.

jeter le dé 1x

Déroulement :

Le joueur le plus jeune commence et jette le dé.

rouge = cerise
jaune = poire
bleu = prune
vert = pomme

panier =
2 fruits

corbeau =
pièce du puzzle

tous les fruits
cueillis : partie
gagnée pour
tous les joueurs,
puzzle du cor-
beau complet :
partie perdue
pour tous les
joueurs

Quel côté du dé est tourné vers le haut ?

- **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 fruits correspondant à la couleur du dé dans l'arbre, il ne se passe rien et le dé est donné 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 déjà 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.

