

Le verger géant

Un jeu à jouer par terre

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

Idée :

Anneliese Farkaschovsky

Illustration :

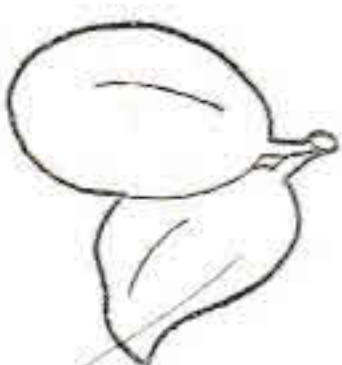
Walter Matheis

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)



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

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.

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

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. 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 :

Le joueur prend la pièce du puzzle posée au-dessus du tas et la mets 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.