



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4170



Obst- garten

Orchard • Le verger • Boomgaard



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 1986

Obstgarten

Ein kooperatives Spiel für **zwei bis beliebig viele Kinder von 3 – 6 Jahren**.

Spielidee: Anneliese Farkaschovsky

Illustration: Walter Matheis

Spieldauer: ca. 10 – 15 Minuten

Die vier Obstbäume hängen voller Früchte: Äpfel, Birnen, Kirschen und Pflaumen sind reif und müssen schleunigst gepflückt werden! Denn der freche Rabe wartet nur darauf, Leckerbissen zu stibitzen.



Spielinhalt:

- 10 Äpfel
- 10 Birnen
- 10 Kirschenpaare
- 10 Pflaumen
- 4 Obstkörbe
- 1 Rabenpuzzle (9 Teile)
- 1 Farb-Symbolwürfel
- 1 Spielplan

Kurzanleitung:
Obst ernten

Spielziel:

Die Kinder versuchen, das Obst von den Bäumen zu pflücken, bevor der Rabe es stibitzen kann.

**Obst auf Bäume,
Korb nehmen**

Spielvorbereitung:

Das **Obst** wird auf die entsprechenden abgebildeten Bäume auf dem Spielplan verteilt. Jedes Kind bekommt einen **Obstkorb**. Spielen mehr als vier Kinder, so wird ein Korb von mehreren Kindern benutzt.

**Puzzle stapeln,
Würfel bereit-
legen**

Die neun Teile des **Rabenpuzzles** werden aus dem Rahmen gelöst, gestapelt und bereitgelegt. Der **Würfel** wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

1 x würfeln



rot = Kirsche
gelb = Birne
blau = Pflaume
grün = Apfel



Korb = 2 Früchte



Rabe = Puzzleteil

alle Früchte
geerntet: gemeinsamer Sieg

Rabenpuzzle
vollständig:
gemeinsam
verloren

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt und **würfelt einmal**.
Was erscheint oben auf dem Würfel?

- **Die Farbe Rot, Gelb, Grün oder Blau:**
Das Kind pflückt eine Frucht der entsprechenden Farbe und legt sie in den eigenen Korb. Ist keine Frucht mehr auf dem Baum, so geschieht nichts – der Würfel wird an das nächste Kind weitergegeben.
- **Der Obstkorb:**
Nun dürfen zwei beliebige Früchte gepflückt und in den eigenen Korb gelegt werden.
- **Der Rabe:**
Ein Puzzleteil wird in die Mitte des Spielfeldes auf die dafür vorgesehene Fläche gelegt.

Spielende:

Gelingt es den Kindern, **alle Früchte zu ernten, bevor das Rabenpuzzle vollständig** in der Mitte liegt, so **gewinnen sie gemeinsam**: Zusammen waren sie schneller als der gefräßige Rabe.

Liegt das Rabenpuzzle jedoch bereits vollständig in der Mitte, bevor alle Früchte gepflückt sind, so verlieren alle Kinder gemeinsam gegen den schnellen Dieb.

Habermaab Game Nr. 4170

Orchard

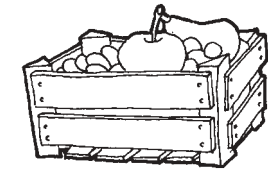
Cooperative game for **two or more players ages 3 to 6**.

Author: Anneliese Farkaschovsky
Illustrations: Walter Matheis
Length of the game: 10 – 15 minutes approx.

The four fruit-trees are full of fruit. The apples, pears, cherries and plums are ripe and have to be picked quickly, because the crafty raven is eager to pinch some titbits.

Contents:

- 10 apples
- 10 pears
- 10 pairs of cherries
- 10 plums
- 4 baskets
- 1 raven jigsaw (9 pieces)
- 1 color die with symbols
- 1 game board



Short instructions: harvest fruit

fruit on the trees, take basket

**pile up jigsaw pieces
get the die ready to roll**

throw die 1x

Aim of the game:

The children try to pick the fruit from the trees before the raven can steal them.

Preparation of the game:

The **fruit** is distributed among the corresponding trees shown on the game board. Each player gets a **basket**. If there are more than 4 players, several players share one basket.

The nine parts of the **raven jigsaw** are removed from the frame and piled up so that they are ready to use.

Place the **die** next to the game board.

How to play:

The youngest player starts and **throws the die once**.



red = cherry
yellow = pear
blue = plum
green = apple



basket = 2 fruits



raven = piece of
jigsaw

all fruit picked:
all players win

raven jigsaw
complete: all
players lose

Which color or symbol appears on the die?

- **Red, yellow, green or blue:**

The player picks a fruit of the corresponding color and puts it into his/her basket. If there are no more fruits of that color on the tree nothing happens and the die is passed on immediately.

- **The basket:**

You can pick any two fruits and place them into your basket.

- **The raven:**

Place one piece of the jigsaw into the middle of the game board on the corresponding place.

End of the game:

If the players succeed in **gathering all the fruit before the raven jigsaw** in the middle **is finished**, they **all win the game** – together they have been quicker than the voracious raven.

If the raven jigsaw is complete before all the fruit has been picked, **the children lose together** to the quick raven.

Jeu Habermas n° 4170

Le verger

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



Règle résumée :
cueillir les fruits

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

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.

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.

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 cor-
beau complet :
partie perdue
pour tous les
joueurs

Déroulement du jeu :

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 :**
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.

Habermaaf-spel N. 4170

Boomgaard

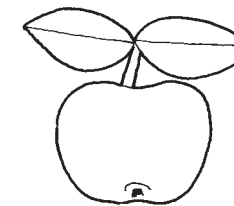
Een samenwerkingsspel voor twee of meer spelers van 3 – 6 jaar.

Spelidee: Anneliese Farkaschovsky
Illustraties: Walter Matheis
Speelduur: ca. 10 – 15 minuten

De vier fruitbomen hangen vol met vruchten: de appels, peren, kersen en pruimen zijn rijp en moeten zo snel mogelijk geplukt worden. Een brutale raaf zit namelijk klaar om al die lekkernijen voor jullie neus weg te kapen!

Spelinhoud:

- 10 appels
- 10 peren
- 10 paar kersen
- 10 pruimen
- 4 fruitmanden
- 1 ravenpuzzel (9 onderdelen)
- 1 dobbelsteen met kleuren en symbolen
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding



Korte inleiding: vruchten plukken

Fruit aan de
bomen,
fruitmand
pakken, puzzel op
een stapel,
dobbelsteen
klaarleggen

Doel van het spel:

De kinderen moeten proberen om het fruit uit de bomen te plukken, voordat de raaf het te pakken krijgt.

Spelvoorbereiding:

De vruchten worden over de, op het speelbord afgebeelde, overeenkomstige bomen verdeeld. Ieder kind krijgt een fruitmand. Doen er meer dan vier kinderen mee, dan kan een fruitmand door meerdere kinderen tegelijk gebruikt worden.

De negen delen van de ravenpuzzel moeten uit de omlijsting worden losgemaakt en op een stapel worden klaargelegd. De dobbelsteen komt naast het bord te liggen.

1 x gooien



Rood = kers
Geel = peer
Blauw = pruim
Groen = appel



Mandje =
2 vruchten



Raaf = puzzelstuk

Alle vruchten
geplukt: iedereen
gewonnen

Ravenpuzzel
compleet:
allemaal verloren

Spelverloop:

De kinderen spelen kloksgewijs en om beurt.
Het jongste kind mag beginnen en **gooit één keer** met de dobbelsteen.
Wat verschijnt er op de dobbelsteen?

- **Eén van de kleuren rood, geel, groen of blauw:**
Het kind mag een vrucht plukken van de overeenkomstige kleur en in z'n eigen mandje leggen. Wanneer er geen vruchten meer aan de boom hangen, dan gebeurt er niets en wordt de dobbelsteen aan het volgende kind gegeven.
- **De fruitmand:**
Het kind plukt twee vruchten naar keuze en legt ze in z'n eigen mand.
- **De raaf:**
Een stukje van de puzzel komt in het midden van het speelveld op het daarvoor bestemde vlak te liggen.

Einde van het spel:

Slagen de kinderen er in om **alle vruchten te oogsten voordat de ravenpuzzel compleet** in het midden ligt, dan **heeft iedereen gewonnen**. Samen zijn jullie de gulzige raaf te snel afgeweest!

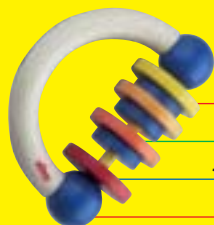
Is de ravenpuzzel klaar, voordat alle vruchten geplukt zijn, dan hebben de **kinderen het met z'n allen** van de rappe dief verloren.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. Because diminutive explorers need big ideas.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA®

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 27046