

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.