

Le verger

Un jeu de société pour 1 à 8 enfants 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 plateau de jeu



But du jeu

Les joueurs essaient de cueillir les fruits avant que le corbeau ne puisse les voler.

Préparatifs

Les fruits sont répartis sur les arbres correspondants illustrés sur le plateau 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 plateau de jeu.

*Règle résumée :
cueillir les fruits*

*poser les fruits
sur les arbres,
prendre un panier,*

*empiler les pièces
du puzzle,
préparer le dé*

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. 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.



lancer le dé 1x

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

- **Le panier :**

Le joueur a alors le droit de cueillir deux fruits à choix et de les mettre dans son panier.



panier = 2 fruits

- **Le corbeau :**

Une pièce du puzzle est posée au milieu du jeu sur l'emplacement prévu.



*corbeau =
pièce du puzzle*

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.

*Tous les fruits sont
cueillis : partie gagnée
pour tous les joueurs,*

*puzzle du corbeau
complet : partie perdue
pour tous les joueurs*

