

mini

Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni



Obstgarten



Orchard · Mini verger · Boomgaard · El frutal · Il frutteto

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2020

Obstgarten

Ein kooperatives Ernte-Spiel für 1 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Autor: Anneliese Farkaschovsky

Illustration: Reiner Stolte

Redaktion: Markus Singer

Spieldauer: ca. 10 Minuten



Es ist Erntezeit im Obstgarten! Doch von den leckeren Kirschen, Äpfeln, Birnen und Pflaumen möchte auch der freche Rabe Theo etwas abhaben. Schafft ihr es, die Früchte zu ernten, bevor der gefräßige Theo den Obstgarten erreicht?

Spielinhalt

4 Bäume, 4 grüne Äpfel, 4 rote Kirschen, 4 gelbe Birnen, 4 blaue Pflaumen, 8 Wegplättchen, 1 Rabe Theo, 1 Farb-Symbolwürfel, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Löst die Bäume, Obst- und Wegplättchen behutsam aus den Tableaus. Die Tableaus könnt ihr danach entsorgen.

Spielvorbereitung




Legt die vier Bäume in die Tischmitte und verteilt darauf die jeweils passenden Früchte. Legt 6 Wegplättchen – wie unten abgebildet – in einer Reihe davor aus. Den Raben stellt ihr auf das am weitesten vom Obstgarten entfernte Wegplättchen. Haltet den Würfel bereit.



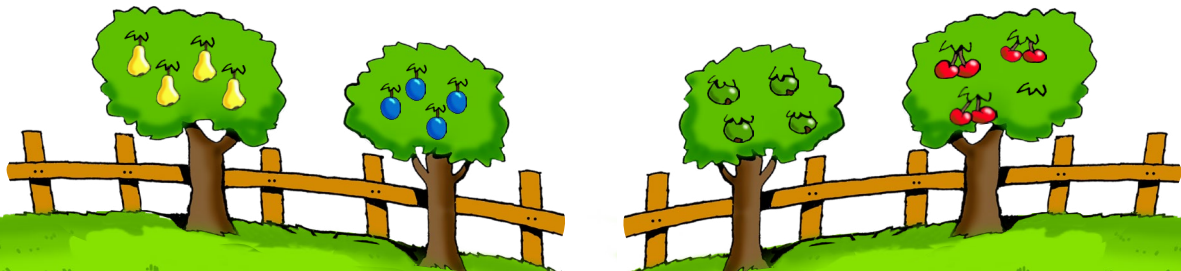
Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Obst gegessen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Die Farbe Rot, Gelb, Grün oder Blau** 
Pflücke, falls noch vorhanden, eine Frucht der gewürfelten Farbe vom entsprechenden Baum und lege sie in die Spieldose.
- **Den Obstkorb** 
Pflücke eine Frucht von einem beliebigen Baum und lege sie in die Spieldose.
- **Den Raben** 
Oje! Theo nähert sich dem Obstgarten. Nimm ihn und stelle ihn auf das nächste Wegplättchen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.



Spielende

Gelingt es euch, alle Früchte zu ernten und in die Spieldose zu legen, bevor der Rabe den Obstgarten erreicht hat? Glückwunsch! Ihr gewinnt gemeinsam. Zusammen wart ihr schneller als Theo.

Zieht Rabe Theo über das letzte Wegplättchen hinaus und steht im Obstgarten, bevor alle Früchte gepflückt sind, verliert ihr gemeinsam gegen den gefräßigen Raben.

Tipp: Ihr könnt das Spiel leichter machen, indem ihr alle 8 Wegplättchen benutzt. Wollt ihr es euch ein bisschen schwerer machen, könnt ihr nur 5 oder weniger Wegplättchen benutzen.

Orchard



A cooperative fruit picking game for 1 - 4 players ages 3 and up.

Game Designer: Anneliese Farkaschovsky

Illustrator: Reiner Stolte

Game Developer: Markus Singer

Playtime: about 10 minutes



It's harvest time in the orchard, but Theo the cheeky raven wants to steal the delicious cherries, apples, pears and plums. Can you work together to pick all of the fruit before Theo arrives in the orchard?

Game Contents

4 trees, 4 green apples, 4 red cherries, 4 yellow pears, 4 blue plums, 8 path tiles, 1 raven (Theo), 1 dice with color symbols, 1 rulebook

Before the First Game

Gently punch out the trees, fruit and path tiles from the cardboard surrounds. The surrounds can then be disposed of.

Game Setup


Place the four trees in the middle of the table with matching fruit on top. Place 6 path tiles in a row pointing towards the orchard (see example below). Place the raven on the path tile furthest away from the orchard. Get the dice ready.





How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. The player who most recently ate fruit goes first. If the players cannot agree on who that is, then the youngest player goes first by rolling the dice

What did you roll?

- The color red, yellow, green or blue** 

If there is still a fruit of that color in the orchard, pick it and place it in the tin.
- The fruit basket** 

Pick a fruit from any tree you like and put it in the tin.
- The raven** 

Oh no! Theo is getting closer and closer. Move him one tile closer to the orchard.

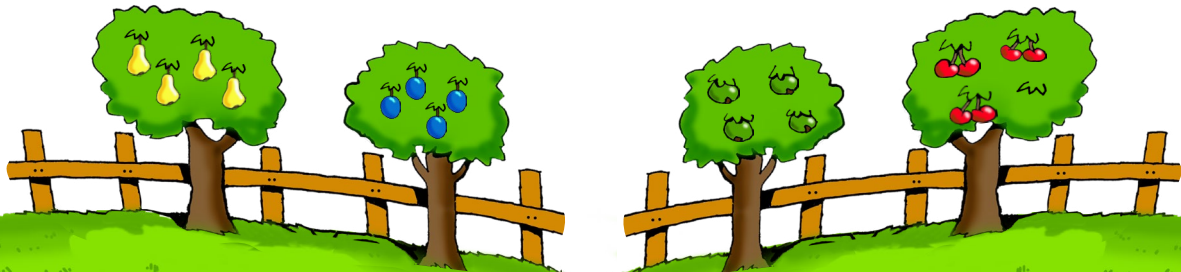
Now it is the next player's turn to roll the dice.

End of the Game

Did you manage to pick all of the fruit and put it in the tin before the raven reached the orchard? Congratulations! Everybody wins together. Thanks to your combined efforts, you were quicker than Theo.

If Theo moves off of the last tile on the path and enters the orchard before all the fruit has been picked, he wins and you all lose together.

Tip: You can make the game easier by using all 8 path tiles. If you want to make it a little harder, lay down 5 tiles or less.



Verger

Un jeu de cueillette coopératif
pour 1 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Auteur : Anneliese Farkaschovsky
Illustration : Reiner Stolte
Rédaction : Markus Singer
Durée de la partie : env. 10 minutes



Il est temps de récolter les fruits dans le verger ! Mais Théo, l'effronté corbeau, aimerait bien se régaler lui aussi des délicieuses cerises, pommes, poires et prunes. Arriverez-vous à cueillir les fruits avant que Théo n'atteigne le verger ?

Contenu du jeu

4 arbres, 4 pommes vertes, 4 cerises rouges, 4 poires jaunes,
4 prunes bleues, 8 plaquettes chemin, 1 corbeau Théo,
1 dé multicolore à symboles, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Détachez avec précaution les arbres et les plaquettes fruits et chemin des plaques. Vous pouvez ensuite jeter les chutes des plaques.

Préparatifs


Posez les quatre arbres au centre de la table et répartissez-les les fruits correspondants. Posez les 6 plaquettes chemin en une rangée comme illustré ci-dessous. Posez le corbeau sur la plaquette la plus éloignée du verger. Préparez le dé.





Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a mangé en dernier un fruit commence. Si vous n'arrivez pas à vous départager, c'est le plus jeune joueur qui commence en lançant le dé.

Sur quelle face est tombé le dé ?

- La couleur rouge, jaune, verte ou bleue** 

Cueille, s'il y en a encore, un fruit de la couleur indiquée sur le dé dans l'arbre correspondant, et pose-le dans la boîte de jeu.
- Le panier de fruits** 

Cueille un fruit sur l'arbre de ton choix et pose-le dans la boîte de jeu.
- Le corbeau** 

Aïe ! Théo se rapproche du verger. Prends-le et pose-le sur la plaquette chemin suivante.

Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

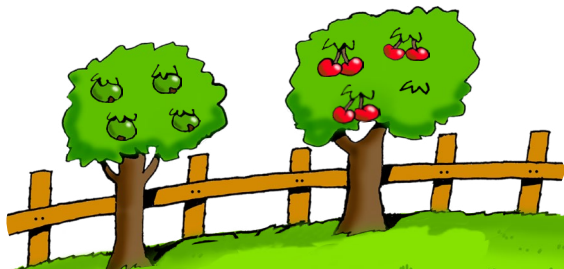


Fin de la partie

Avez-vous réussi à cueillir tous les fruits et à les mettre dans la boîte de jeu avant que le corbeau n'ait atteint le verger ? Bravo ! Vous gagnez tous ensemble. Ensemble, vous avez été plus rapides que Théo.

Si le corbeau Théo atteint la dernière plaquette chemin et se retrouve dans le verger avant que tous les fruits ne soient cueillis, vous perdez tous ensemble face au gourmand corbeau.

Astuce : vous pouvez rendre le jeu plus facile en utilisant les 8 plaquettes chemin. Si vous voulez le rendre un peu plus difficile, vous pouvez n'utiliser que 5 plaquettes chemin, ou même moins.



Boomgaard

Een coöperatief oogstspel voor 1-4 kinderen vanaf 3 jaar.

Auteur: Anneliese Farkaschovsky

Illustraties: Reiner Stolte

Redactie: Markus Singer

Speelduur: ca. 10 minuten



Het is oogsttijd in de boomgaard! Maar de brutale raaf Theo wil een deel van de lekkere kersen, appels, peren en pruimen voor zich hebben. Slagen jullie erin het fruit te oogsten voordat gulzige Theo de boomgaard bereikt?

Spelinhoud

4 bomen, 4 groene appels, 4 rode kersen, 4 gele peren, 4 blauwe pruimen, 8 padplaatjes, 1 raaf Theo, 1 dobbelsteen met kleuren en symbolen, 1 spelhandleiding

Vóór het eerste spel

Maak de bomen, fruit- en padplaatjes voorzichtig uit de platen los. De plaatresten mogen jullie daarna weggooien.

Spelvoorbereiding

Leg de vier bomen in het midden van de tafel en verdeel de vruchten per soort over de bomen. Leg 6 padplaatjes – zoals hieronder afgebeeld – op een rij voor de fruitbomen. Zet de raaf op het padplaatje dat het verste van de boomgaard verwijderd is. Houd de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Jullie spelen klokgewijs om de beurt. Wie als laatste fruit heeft gegeten, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, mag de jongste speler beginnen en de dobbelsteen gooien.

Wat heb je gegooid?

- **De kleur rood, geel, groen of blauw** 

Indien er nog vruchten van de gegooidde kleur in de betreffende boom hangen, mag je er een plukken en in de speeldoos leggen.
- **De fruitmand** 

Pluk een vrucht uit een boom naar keuze en leg deze in de speeldoos.
- **De raaf** 

O jee! Theo nadert de boomgaard. Neem hem en zet hem op het volgende padplaatje.

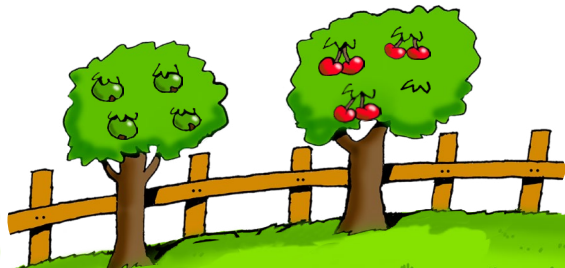
Vervolgens is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Lukt het jullie om al het fruit te oogsten en in de speeldoos te leggen, voordat de raaf de boomgaard heeft bereikt? Gefeliciteerd! Jullie zijn samen de winnaars. Samen waren jullie sneller dan Theo.

Als raaf Theo verder dan het laatste padplaatje komt en in de boomgaard staat voordat al het fruit is geplukt, verliezen jullie samen van de gulzige raaf.

Tip: Jullie kunnen het spel gemakkelijker maken door alle 8 de padplaatjes te gebruiken. Als jullie het je graag wat moeilijker maken, kunnen jullie slechts 5 of minder padplaatjes gebruiken.



El frutal

Un juego cooperativo de recolección para 1 - 4 niños y niñas a partir de 3 años.

Autora: Anneliese Farkaschovsky

Ilustraciones: Reiner Stolte

Redacción: Markus Singer

Duración de una partida: aprox. 10 minutos



Es tiempo de cosechar en el huerto de los árboles frutales, pero Teo, el descarado cuervo, también quiere quedarse con las deliciosas cerezas, manzanas, peras y ciruelas. ¿Conseguiréis recolectar las frutas antes de que el glotón de Teo alcance los árboles frutales?

Contenido del juego

4 árboles, 4 manzanas verdes, 4 cerezas rojas, 4 peras amarillas, 4 ciruelas azules, 8 fichas de camino, 1 cuervo (Teo), 1 un dado de símbolos y colores, 1 instrucciones del juego.

Antes de jugar por primera vez

Extraed con cuidado de los marcos las fichas de los árboles, de las frutas y del camino. Una vez extraídas las fichas, podéis desechar los marcos.

Preparativos




Colocad los cuatro árboles en el centro de la mesa y repartid en ellos las frutas de cada árbol por grupos. Poned delante 6 fichas de camino formando una hilera, tal como se muestra en la ilustración. Situa al cuervo en la ficha del camino más alejada de los árboles frutales. Tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya comido una fruta. Si no podéis poneros de acuerdo, comenzará el jugador o jugadora de menor edad y tirará el dado

¿Qué te ha salido en el dado?

- **El color rojo, amarillo, verde o azul** 
Recolecta una de las frutas del color correspondiente al que ha salido en el dado (en el caso de que todavía quede alguna) y métela en caja.
- **La cesta de la fruta** 
Recolecta una fruta de un árbol cualquiera y métela en la caja del juego.
- **El cuervo** 
¡Cuidado! Teo se aproxima al huerto de los árboles frutales. Cógelo y avánzalo una casilla en el camino.

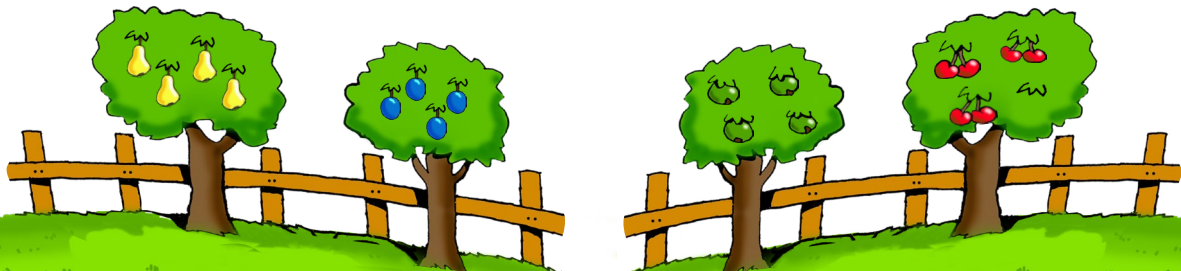
A continuación será el turno del siguiente jugador o jugadora, que tirará el dado.

Final del juego

¿Habéis conseguido recolectar todas las frutas y meterlas en la caja antes de que el cuervo haya alcanzado el huerto de los árboles frutales? ¡Enhorabuena! Habéis ganado todos. Juntos fuisteis más rápidos que Teo.

Si el cuervo Teo sobrepasa la última ficha de camino y llega al huerto antes de que hayáis cosechado todas las frutas, entonces perderéis todos conjuntamente frente al cuervo glotón.

Sugerencia: Podéis hacer más fácil el juego utilizando las 8 fichas de camino. Si queréis hacerlo un poquitín más difícil, podéis utilizar solo 5 fichas de camino, o incluso menos.



Il frutteto

Un gioco di raccolta cooperativo, per 1-4 giocatori a partire da 3 anni.

Ideatrice del gioco: Anneliese Farkashovsky
Illustrazioni: Reiner Stolte
Redazione: Markus Singer
Durata del gioco: circa 10 minuti



Nel frutteto è tempo di raccolta. Ma anche quel birichino del corvo Theo vorrebbe assaggiare le deliziose ciliegie, mele, pere e prugne. Riuscirete a raccogliere i frutti prima che il vorace Theo raggiunga il frutteto?

Dotazione del gioco

4 alberi, 4 mele verdi, 4 ciliegie rosse, 4 pere gialle, 4 prugne blu, 8 tessere sentiero, 1 corvo Theo, 1 dado dei simboli e colori, 1 istruzioni di gioco

Prima di giocare per la prima volta

Staccate delicatamente gli alberi, la frutta e le tessere sentiero dai pannelli. Potete gettare e smaltire i residui dei pannelli.

Preparazione del gioco




Mettete i quattro alberi al centro del tavolo e distribuite su ognuno i frutti corrispondenti. Disponete le 6 tessere sentiero, come sotto raffigurato, in una fila davanti al frutteto. Posizionate il corvo sulla tessera più lontana dal frutteto. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia chi per ultimo ha mangiato della frutta. Se non riuscite a mettervi d'accordo, il giocatore più piccolo di età inizia tirando il dado.

Che cosa hai ottenuto?

- **Il colore rosso, giallo, verde o blu** 
Raccogli, se ancora disponibile, un frutto del colore uscito sul dado dall'albero corrispondente e mettilo nella scatola del gioco.
- **Il cestino della frutta** 
Raccogli un frutto da un albero a piacere e mettilo nella scatola del gioco..
- **Il corvo** 
Oh, oh! Theo si avvicina al frutteto. Prendilo e mettilo sulla tessera successiva.

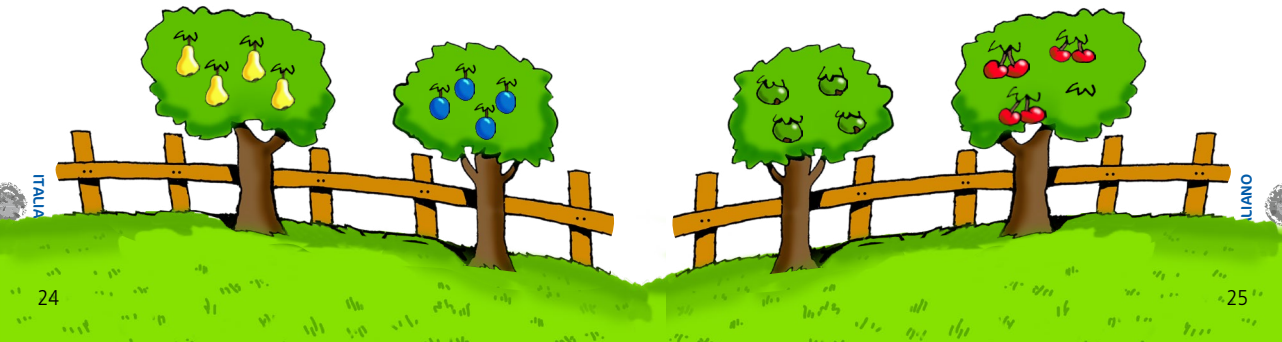
Ora il turno passa al giocatore successivo, che tira il dado.

Fine del gioco

Siete riusciti a raccogliere tutta la frutta e a metterla nella scatola del gioco prima che il corvo abbia raggiunto il frutteto? Bravissimi! Avete vinto tutti insieme. Insieme siete stati più veloci di Theo.

Se il corvo Theo supera l'ultima tessera del sentiero e arriva nel frutteto prima che tutti i frutti siano stati raccolti, perdete tutti insieme contro il vorace corvo.

Consiglio: il gioco è più facile se si usano tutte e 8 le tessere sentiero. Se volete rendere le cose un po' più difficili, potete usare solo 5 o meno tessere sentiero.





Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.





⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.

HABA Sales GmbH & Co. KG · August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

Art. Nr.: 305896
TL A 106685 1/20

HABA®