



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones

Orchard



空袭果园 · Obstgarten
Le verger · El Frutal

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

Orchard

Cooperative game for 1 to 8 children 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 tidbits.

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*

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.

throw die 1x

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.



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

- **The basket:**

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



basket = 2 fruits

- **The raven:**

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



raven = piece of jigsaw

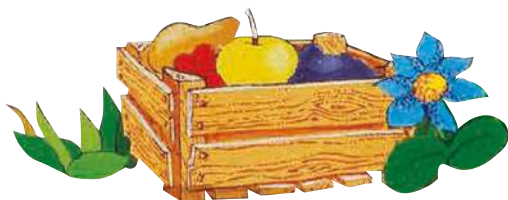
End of the game

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.

*all fruit picked:
all players win*

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

*raven jigsaw complete:
all players lose*



空袭果园

只是一款适合2个-8个3岁-6岁玩家参加的需要合作的游戏。

作者： Anneliese Farkaschovsky

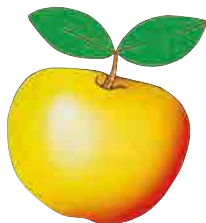
插图： Walter Matheis

游戏时间： 每次约为10-15分钟。

果园里4棵果树上长满了水果。苹果、梨、樱桃和李子。这些水果都熟了，玩家们要赶快把他们摘下来。因为狡猾的乌鸦就在附近，这些水果对乌鸦来说可是难得的山珍海味呀！

盒子里的东西

- 10 个苹果
- 10 个梨
- 10 个樱桃
- 10 个李子
- 4 个篮子
- 1 个乌鸦的拼图
- 1 个骰子（上面有颜色和图案）
- 1 块游戏板



游戏的目的

小朋友们要在乌鸦到来之前将果树上的水果采摘来。

简要说明
采摘水果

游戏的准备

请将盒子里的水果分别放到游戏板上相应的果树上。每一个玩家取一个篮子。如果有多于4个玩家参与游戏的话，请2个玩家共用一个篮子。

水果放到果树上
取一个篮子

乌鸦拼图擦在一边
准备骰子

将乌鸦拼图中的9块拼图取出擦在一边准备取用。
将骰子放在游戏板上。

玩法

玩家们按顺时针方向进行游戏，每个玩家轮流投掷骰子，由年级最小的玩家先来。

投掷骰子1X

如果骰子上出现：

- **红、黄、绿或蓝色：**

投掷骰子的玩家从相应的树上摘下一个相应的颜色的水果放到自己的篮子里。如果树上已经没有相应颜色的水果剩下了，没有任何事情发生，请玩家将骰子传给下一个玩家继续游戏。



红色=樱桃
黄色=梨
蓝色=李子
绿色=苹果

- **篮子的图案：**

投掷骰子的玩家可以随意从任意树上取任意两个水果放到自己的篮子里。



篮=2个水果

- **乌鸦的图案：**

请玩家取一块乌鸦的拼图放在游戏板中央相应的位置上。



乌鸦=拼图

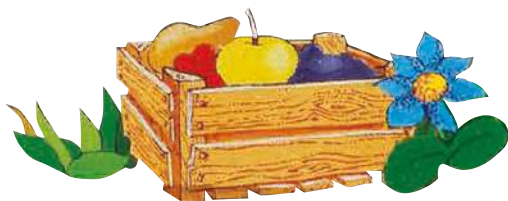
游戏结束

如果玩家们成功的在完成游戏板中央的乌鸦拼图之前将树上所有的水果都采摘下来，则所有的玩家都获胜了。因为玩家们的动作比贪婪的乌鸦要快。

所有的水果采摘：
所有的球员获胜

如果游戏板中央的乌鸦拼图在树上所有的水果都被采摘下来之前就完成了，则所有的玩家都输给的动作迅速的乌鸦。乌鸦会将树上的水果都吃掉。

乌鸦拼图完成：
所有球员都输



Obstgarten

Ein kooperatives Spiel für 1 - 8 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



Spielziel

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

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.

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

*Kurzanleitung:
Obst ernten*

*Obst auf Bäume,
Korb nehmen*

*Puzzle stapeln,
Würfel bereitlegen*

Spielablauf

Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

1 x würfeln

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.



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



Korb = 2 Früchte



Rabe = Puzzleteil

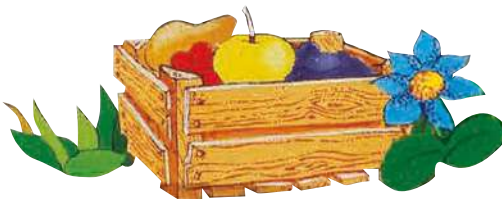
Spielende

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.

*alle Früchte geerntet:
gemeinsamer Sieg*

*Rabenpuzzle
vollständig:
gemeinsam verloren*



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 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 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.

lancer le dé 1x

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.



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

- **Le panier :**

Le joueur a alors le droit de cueillir deux fruits au 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*

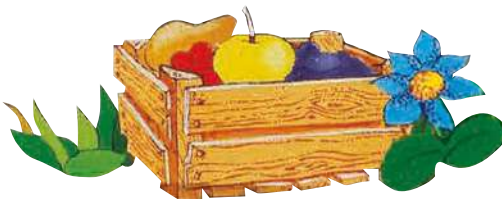
Fin de la partie

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.

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

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.

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



El Frutal

Un emocionante juego en equipo, para 1 - 8 niños de 3 a 6 años.

Concepto del Juego: Anneliese Farkaschovsky

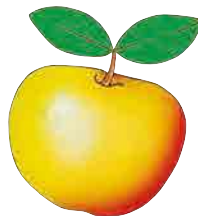
Illustration: Walter Matheis

Duración del Juego: de 10 a 15 minutos

Los cuatro árboles frutales están cargados de frutas: ¡Las manzanas, peras, cerezas y ciruelas están maduras y tienen que ser recolectadas a toda velocidad! Pero, ¡ojo! el cuervo está vigilando si puede robar alguna rica fruta!

Contenido del Juego

- 10 manzanas
- 10 peras
- 10 pares de cerezas
- 10 ciruelas
- 4 cestas para recolectar la fruta
- 1 puzzle del cuervo (9 piezas)
- 1 dado de colores y símbolos
- 1 tablero



Objetivo de Juego

Trabajando en equipo, los jugadores intentarán recolectar las frutas de los árboles, antes de que el cuervo logre robarlas.

Preparación

La fruta ha de repartirse entre los árboles del tablero. Cada jugador coge una cesta para la fruta, en el caso de que sean más de cuatro niños se compartirán varios niños una cesta.

Deshacer el rompecabezas y apilar las nueve piezas. Colocar el dado al lado del tablero.

*Instrucciones breves:
recolectar frutos*

*frutos en los
árboles, coger
el cesto puzzle*

*en un montón,
dados preparados*

Desarrollo del Juego

El niño más pequeño empieza tirando el dado una vez.

¿Qué color ha salido?

- **Si sale el color rojo, amarillo, verde o azul:**

El niño recolecta una fruta del color correspondiente y la pone en su cesta. Si ya no quedan frutas del color que ha salido en el dado, el turno pasa al siguiente jugador.



*tirar los dados
una vez*

*rojo = cereza
amarillo = pera
azul = ciruela
verde = manzana*

- **Si sale la cesta de la fruta**

se pueden coger dos frutas de cualquier árbol y ponerlas en la cesta.



cesta = 2 frutos

- **Si sale el cuervo:**

Se colocará una pieza del puzzle en el sitio correspondiente del tablero.



*cuervo = pieza
del puzzle*

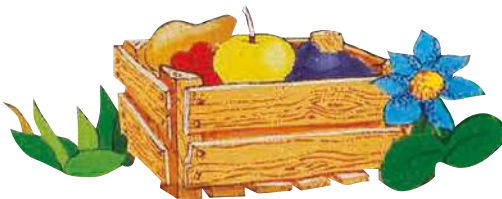
Fin del Juego

Si los jugadores consiguen recolectar todas las frutas antes de que el puzzle del cuervo se complete, los jugadores ganan contra el cuervo. ¡Juntos han sido más rápidos que el cuervo glotón!

Si por el contrario el puzzle del cuervo llega a completarse antes de que todas las frutas hayan sido recolectadas, los jugadores pierden la partida contra el rápido ladrón.


*todos los frutos
recolectados:
victoria conjunta*

*puzzle del cuervo
completo:
derrota común*




 Even more adventures with the Cheeky raven:
The Orchard-App


- Diversified: Different parts encourage playing, learning, discovering and creating
- Age-based: Different challenges for children from 3 to 8 years
- Uncomplicated: All games are intuitive
- Timing: The Orchard enables you to individually limit playing time
- Profile: Save the individual score for up to 4 children
- HABA quality: Developed and tested by educators and teachers with a love for details

 Aventures encore plus avec le corbeau effronté :
Application Le verger

- variée : des domaines pour jouer, apprendre, découvrir et expérimenter
- adaptée à l'âge de l'enfant : différents défis pour les enfants de 3 à 8 ans
- simple : les jeux se comprennent de façon intuitive
- une limitation du temps de jeu : la durée de jeu peut être réglée de façon personnalisée
- différents profils : 4 enfants peuvent sauvegarder leur partie en cours
- la qualité HABA : un produit développé et testé par des pédagogues ayant la passion des détails

 Lust auf noch mehr Abenteuer
mit dem frechen Raben? **Obstgarten-App**

- abwechslungsreich: Bereiche zum Spielen, Lernen, Entdecken und Gestalten
- altersgerecht: verschiedene Herausforderungen für Kinder von 3 bis 8 Jahren
- unkompliziert: Spiele sind intuitiv zu verstehen
- Begrenzung der Spieldauer: die Spielzeit kann individuell eingestellt werden
- Profile: bis zu vier Kinder können ihren jeweiligen Spielstand abspeichern
- HABA-Qualität: von Pädagogen mit Liebe zum Detail entwickelt und getestet

 Aventuras aún más con el cuervo descarado:
Aplicación „El Frutal“

- variada: con áreas de juego, aprendizaje, descubrimiento y creación
- emocionante: diversión interactiva con el cuervo Theo
- apropiada para la edad: con retos diversos para niños de 3 a 8 años
- sencilla: los juegos son comprensibles de forma intuitiva
- Limitación del tiempo de juego: programable de forma individual
- Perfiles: hasta cuatro niños pueden guardar su respectiva situación de juego
- Calidad HABA: desarrollada y probada por pedagogos con amor al detalle



For iPads®*, iPhones®*
and iPods®*.

www.haba-apps.com



HABA®

Habermaab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

* ... is a trademark of Apple Inc.