

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



**Obstgarten**  
Das Kartenspiel

**Orchard**  
The card game

**Le verger**  
Le jeu de cartes

**Boomgaard**  
Het kaartspel

**El Frutal**  
El juego de cartas

**Il Frutteto**  
Il gioco di carte

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009



Habermaab-Spiel Nr. 4713

# Obstgarten • Das Kartenspiel



Ein kooperatives Spiel für 1- 6 Kinder von 3 - 6 Jahren.

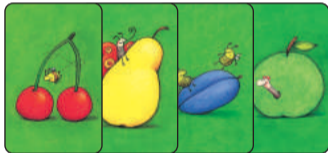
**Spielidee:** Anneliese Farkaschovsky  
**Illustration:** Ina Hattenhauer  
**Spieldauer:** ca. 10 - 15 Minuten

Im Obstgarten hängen die Bäume voller reifer Früchte. Aber sie müssen schnell gepflückt werden, denn der Rabe ist schon auf dem Weg, um euch das leckere Obst wegzuschnappen!



## Spielinhalt

- 1 Rabe
- 1 Würfel
- 40 Früchte
- 9 Wegekarten
- 1 Obstgarten
- 6 Körbe
- 1 Spielanleitung



40 Früchte



9 Wegekarten



1 Obstgarten



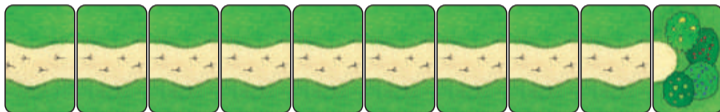
6 Körbe



## Spielidee

Ihr versucht mit etwas Glück und Überlegung, das Obst von den Bäumen zu pflücken, bevor der Rabe den Obstgarten erreicht.

## Spielvorbereitung



Legt die neun Wegekarten in der Tischmitte so aneinander, dass sie eine Laufstrecke ergeben. Der Obstgarten kommt ans Ende der Strecke. Stellt den Raben auf die erste Wegekarte. Jedes Kind nimmt sich einen Korb und legt diesen vor sich. Stapelt die Früchte nach Sorten getrennt neben der Laufstrecke. Den Würfel haltet ihr bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind, das heute das meiste Obst gegessen hat, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

### Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Die Farbe Rot, Gelb, Grün, oder Blau:**

Du darfst eine Karte mit der Frucht der entsprechenden Farbe nehmen und auf deinen Korb legen. Ist keine Frucht mehr da, passiert nichts.

- **Der Korb:**

Super! Du darfst zwei beliebige Früchte von den Stapeln nehmen und auf deinen Korb legen.



- **Der Rabe:**

Schade! Der Rabe springt eine Wegekarte in Richtung Obstgarten weiter.





## Spielende

Gelingt es euch alle Früchte zu ernten, bevor der Rabe den Obstgarten erreicht, so gewinnt ihr gemeinsam. Zusammen wart ihr schneller als der gefräßige Rabe.

Hat der Rabe jedoch den Obstgarten erreicht, bevor ihr alle Früchte pflücken konntet, habt ihr leider gemeinsam gegen den schnellen Dieb verloren.

Vielleicht möchtet ihr es ja gleich noch einmal versuchen?



Habermaab game nr. 3614

# The Orchard The Card game



ENGLISH 

A co-operative game for 1 - 6 players ages 3 - 6.

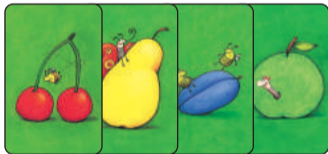
**Author:** Anneliese Farkaschovsky  
**Illustrations:** Ina Hattenhauer  
**Length of the game:** approx. 10 - 15 minutes

Ripe fruit is hanging in abundance from the trees in the orchard. They will have to be harvested soon though, as the raven is about to snatch the juicy fruit.



## Contents

- 1 raven
- 1 die
- 40 fruits
- 9 path cards
- 1 orchard
- 6 baskets
- set of game instructions



40 fruits



9 path cards



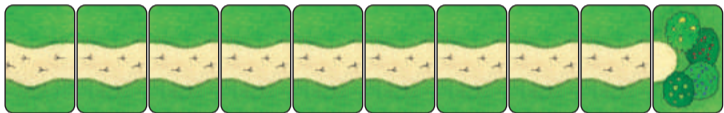
1 orchard



6 baskets

## Game idea

Try to pick the fruit from the trees, and with a bit of luck and tactics, you will do so before the raven reaches the orchard.



## Preparation of the Game

In the center of the table, arrange the nine path cards to form a straight path to the orchard, the orchard card is placed at the end. Place the wooden raven on the first card. Each player takes a basket and places it in front of him. Sort the fruit cards and place them in separate piles next to the game board. Get the die ready.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The child who has eaten the most fruit today starts. If you can not agree the youngest player starts and rolls the die.

### On the die appears:

- **One of the colors red, yellow, green or blue:**

Take a card showing the fruit of the corresponding color and place it on your basket. If there is no suitable fruit left, nothing happens.

- **The basket:**

Great! Take any two pieces of fruit from the piles and place them in your basket.



- **The raven:**

Pity! The raven leaps ahead one path card towards the orchard.





## End of the game

If you manage to harvest all the fruits before the raven reaches the orchard you win together. You have been quicker than the voracious raven. If however the raven has reached the orchard before you could pick all the fruit, you have all unfortunately lost, outwitted by the nifty thief.

Do you want to try again?



Jeu Habermas n° 3326

## Le verger • Le jeu de cartes



Un jeu coopératif pour 1 à 6 enfants de 3 à 6 ans.

**Idée :** Anneliese Farkaschovsky  
**Illustration :** Ina Hattenhauer  
**Durée de la partie :** env. 10 à 15 minutes

Les arbres du verger sont couverts de magnifiques fruits mûrs. Dépêchez-vous de les cueillir car le corbeau est déjà en route pour venir récupérer ces délicieux fruits !

## Contenu du jeu

- 1 corbeau
- 1 dé
- 40 fruits
- 9 cartes de parcours
- 1 verger
- 6 paniers
- 1 règle du jeu



40 fruits



9 cartes de  
parcours



1 verger

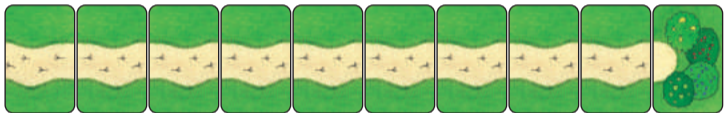


6 paniers

## Idée

Il faut essayer, en ayant de la chance et en réfléchissant, de cueillir les fruits avant que le corbeau n'arrive au verger.

## Préparatifs



Former un parcours au milieu de la table avec les neuf cartes de parcours. Le verger est posé au bout du parcours. Mettre le corbeau sur la première carte de parcours. Chaque joueur prend un panier et le place devant lui. Empiler les fruits en les triant par catégorie et poser les à côté du parcours. Préparer le dé.





## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura mangé le plus de fruits aujourd'hui a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

### Sur quelle face est tombé le dé ?

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

Tu prends une carte avec le fruit de la couleur correspondante et la mets dans ton panier. S'il n'y a plus de fruit de cette couleur, il ne se passe rien.

- **Le panier :**

Super ! Tu prends deux fruits quelconques de n'importe et les mets dans ton panier.



- **Le corbeau :**

Domage ! Le corbeau avance d'une carte de parcours en direction du verger.



## Fin de la partie

Si tous les fruits sont récoltés avant que le corbeau n'arrive au verger, tous les joueurs ont gagné la partie. Tous ensemble, vous avez été plus rapides que ce glouton corbeau !

Si le corbeau est arrivé au verger avant que vous ayez cueilli tous les fruits, vous avez malheureusement perdu la partie face à ce rapide voleur.

Et si vous jouiez tout de suite la belle ?





Habermaaf-spel Nr. 3326

# Boomgaard • Het kaartspel



Een samenwerkingsspel voor 1- 6 kinderen van 3 - 6 jaar.

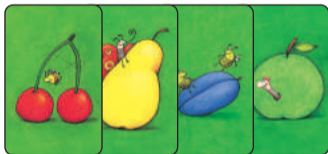
**Spelidee:** Anneliese Farkaschovsky  
**Illustraties:** Ina Hattenhauer  
**Speelduur:** ca. 10 -15 minuten

In de boomgaard hangen de bomen vol met rijpe vruchten. Maar ze moeten snel worden geplukt, want de raaf is al op weg om al het lekkere fruit voor jullie neus weg te kapen!



## Spelinhoud

- 1 raaf
- 1 dobbelsteen
- 40 vruchten
- 9 wegkaarten
- 1 boomgaard
- 6 mandjes
- spelregels



40 vruchten



9 wegkaarten



1 boomgaard

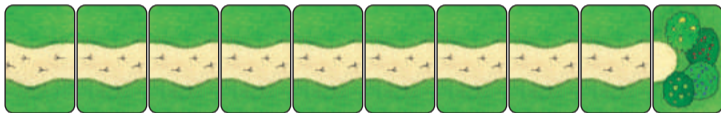


6 mandjes

## Spelidee

Jullie proberen met een beetje geluk en overleg het fruit van de bomen te plukken, voordat de raaf de boomgaard bereikt.

## Spelvoorbereiding



Leg de negen wegkaarten in het midden van de tafel achter elkaar zodat ze een parcours vormen. De boomgaard komt aan het eind van het parcours te liggen. Zet de raaf op de eerste wegkaart. Ieder kind pakt een mandje en legt het voor zich. Leg de verschillende soorten fruit ieder op een aparte stapel naast het parcours. Leg de dobbelsteen klaar.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat vandaag het meeste fruit heeft gegeten, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

### Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Een van de kleuren rood, geel, groen of blauw:**

Je mag een kaart met de vrucht van de bijpassende kleur pakken en op je mandje leggen. Als de vruchten op zijn, gebeurt er niets.

- **Het mandje:**

Super! Je mag twee vruchten naar keuze in de stapels pakken en op je mandje leggen.



- **De raaf:**

Helaas! De raaf springt een wegkaart in de richting van de boomgaard vooruit.



## Einde van het spel

Als het jullie lukt om alle vruchten te plukken voordat de raaf de boomgaard bereikt, winnen jullie gezamenlijk. Met z'n allen zijn jullie de vraatzuchtige raaf te snel af geweest.

Heeft de raaf echter de boomgaard bereikt voordat jullie alle vruchten hebben geplukt, dan hebben jullie helaas met z'n allen van de snelle dief verloren.

Misschien willen jullie het meteen nog een keer proberen?







Juego Habermas n.º 3614

## El frutal ● El juego de cartas



Un juego de cooperación para 1- 6 niños de 3 - 6 años.

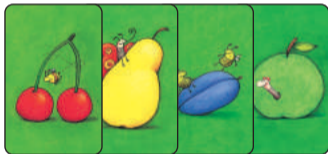
**Autor:** Anneliese Farkaschovsky  
**Ilustraciones:** Ina Hattenhauer  
**Duración de una partida:** 10 - 15 minutos aprox.

En el huerto de los frutales todos los árboles están cargados de frutas maduras y jugosas, ¡pero hay que recolectarlas deprisa porque el cuervo ya anda cerca dispuesto a robarlas!



## Contenido

- 1 cuervo
  - 1 dado
  - 40 frutas
  - 9 cartas de camino
  - 1 carta de frutales
  - 6 cestos
- Instrucciones



40 frutas



9 cartas de camino



1 frutal

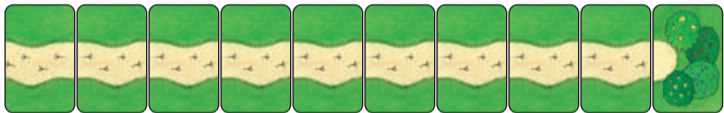


6 cestos

## Idea del juego

Con un poco de suerte e ingenio tenéis que recolectar las frutas de los árboles antes de que el cuervo llegue a ellos.

## Preparativos



Colocad las nueve cartas de camino en el centro de la mesa formando un recorrido, con la carta de los frutales al final. Poned al cuervo sobre la primera carta del recorrido. Cada niño coge un cesto y lo coloca delante suyo. Separad las frutas por tipo y colocadlos en montones al lado del recorrido. Tened listo el dado.



## Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el niño que más fruta haya comido hoy. Si no os ponéis de acuerdo empieza tirando el dado el más pequeño.

### ¿Qué sale en el dado?

- **Los colores rojo, amarillo, verde o azul:**

Coge una carta con la fruta del color que salga y ponla en tu cesto. Si ya no quedan frutas no pasa nada.

- **El cesto:**

¡Genial! Coge dos frutas cualquiera del montón y ponlas en tu cesto.



- **El cuervo:**

¡Qué pena! El cuervo avanza una carta del camino hacia los frutales.



## Final del juego

Si conseguís recolectar todas las frutas antes de que el cuervo llegue a los frutales ganáis todos a la vez. Juntos habéis sido más rápidos que el cuervo glotón.

Pero si él llega al frutal antes de que hayáis podido recolectarlas todas, entonces habéis perdido todos juntos contra el ladronzuelo veloz.

¿Lo queréis intentar de nuevo?





Gioco Habermaaß nr.3326

## Il frutteto • Il gioco di carte



Un gioco di cooperazione per 1-6 bambini da 3 a 6 anni.

**Ideazione:** Anneliese Farkaschovsky

**Illustrazioni:** Ina Hattenhauer

**Durata del gioco:** circa 10-15 minuti

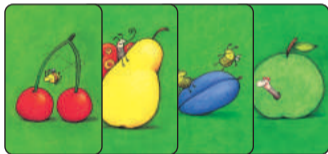
Gli alberi del frutteto sono carichi di frutti maturi. Dovete però raccogliarli in fretta, perché il corvo non aspetta altro che rubarvi la frutta!





## Contenuto del gioco

- Corvo
- Dado
- 40 frutti
- 9 carte-percorso
- Frutteto
- 6 cestini
- Istruzioni per giocare



40 frutti



9 carte-percorso



1 frutteto

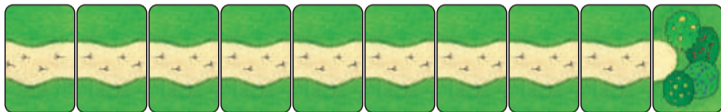


6 cestini

## Ideazione

Con un po' di fortuna e attenzione, cercherete di raccogliere la frutta dagli alberi prima che il corvo raggiunga il frutteto.

## Preparativi del gioco



Collocate al centro del tavolo le 9 carte-percorso formando un tracciato, alla cui fine mettete il frutteto. Sistemate il corvo sulla prima carta-percorso. Ognuno prende un cestino e lo mette davanti a sé. Dividete la frutta per varietà e mettete i mazzetti accanto a tragitto. Preparate il dado.



## Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia chi oggi ha mangiato più frutta. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo.

### Cosa mostra il dado?

- **Il colore rosso, giallo, verde o blu:**

Prendi una carta con il frutto del colore corrispondente e mettila nel tuo cestino. Se non ci sono più frutti non succede nulla.

- **Il cestino:**

Magnifico! Puoi prendere dai mazzetti due frutti a scelta e metterli nel tuo cestino.



- **Il corvo:**

Peccato! Il corvo avanza di una carta-percorso avvicinandosi al frutteto.



## Conclusione del gioco

Vincerete tutti insieme se riuscite a raccogliere tutti i frutti prima che il corvo raggiunga il frutteto. In questo caso siete stati più rapidi di quell'ingordo di un corvo!

Se invece il corvo raggiunge il frutteto prima che riusciate a raccogliere tutta la frutta, avrete purtroppo perso tutti insieme e l'uccellaccio ladro è stato più veloce.

Non volete provarci subito di nuovo?



Bitte alle Informationen aufbewahren!  
Please keep all the information!  
Veuillez conserver toutes les notices !  
A.u.b. alle gegevens bewaren!  
¡Por favor, conserve todo el material informativo!  
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

[www.haba.de](http://www.haba.de)

Made in Germany

1/09

TL 74978