



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

Obstgarten

Das
Memospiel



Memo – Orchard • Le verger – Jeu de mémoire
Boomgaard – Het memospel • Juego de memoria: El frutal
Fruitteto – Il gioco di memoria

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

Obstgarten

Das Memo-Spiel

Ein kooperatives Memo-Spiel für 2 - 4 Spieler von 3 - 99 Jahren. Mit Wettbewerbsvariante.

Spielidee: Anneliese Farkaschovsky
Illustration: Reiner Stolte
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Alarm! Alarm! Der hungrige Rabe ist auf dem Weg zum Obstgarten und will Leckereien stibitzen. Schleunigst müssen Äpfel, Birnen, Kirschen und Pfäumen in Sicherheit gebracht werden, bevor er den Obstgarten erreicht.

Spielinhalt

- 1 Rabe
- 1 Spielplan
- 16 Obstplättchen
- 4 Obstkörbe
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



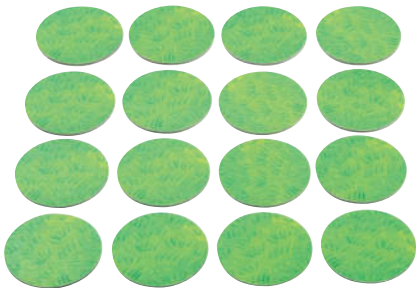
Spielidee

Die Kinder versuchen, ein zur gewürfelten Farbe passendes Obst aufzudecken. Zeigt der Würfel den Raben, zieht dieser ein Feld in Richtung Obstgarten weiter.

Das Ziel des Spiels ist es, das Obst einzusammeln, bevor der Rabe den Obstgarten erreicht und den Kindern alles weg-schnappt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Obstkorb und legt ihn vor sich ab. Mischt die Obstplättchen und legt sie verdeckt in vier Reihen zu einem Quadrat aus. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen. Den Spielplan legt ihr wie abgebildet neben die Obstplättchen. Den Raben stellt ihr auf das erste Wegfeld. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

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

Was hast du gewürfelt?

- **Eine Farbe?**

Decke eines der Obstplättchen auf. Passt das abgebildete Obst zur gewürfelten Farbe, darfst du es auf deinen Obstkorb legen. Ist auf den Plättchen jedoch ein Obst einer anderen Farbe abgebildet, zeigst du es deinen Mitspielern und legst es verdeckt zurück.

- **Den Obstkorb?**

Prima! Nenne eine Frucht. Super ist, wenn du weißt unter welchem Obstplättchen sie sich befindet. Versuche das passende Obstplättchen aufzudecken. Hast du das richtige Plättchen aufgedeckt, darfst du es zu dir nehmen. Ist es falsch, zeigst du es deinen Mitspielern und verdeckst es wieder.



- **Den Raben?**

So ein Pech! Bewege den Raben ein Feld weiter. Ein Obstplättchen darfst du jetzt leider nicht aufdecken.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

Habt ihr alle Obstplättchen eingesammelt, bevor der Rabe das letzte Feld und somit den Obstgarten erreicht hat, habt ihr das Spiel gegen den gefräßigen Raben gewonnen. Erreicht der Rabe jedoch das letzte Feld bevor ihr alle Obstplättchen eingesammelt habt, verliert ihr leider gemeinsam gegen den schnellen Dieb. Vielleicht möchtet ihr es ja gleich noch einmal versuchen?

Wettbewerbsvariante

Das Spiel ist bis auf folgende Änderung mit dem Grundspiel identisch:

Habt ihr alle Obstplättchen eingesammelt, bevor der Rabe den Obstgarten erreicht hat, stapelt jeder Spieler seine Obstplättchen aufeinander. Wer von euch den höchsten Stapel hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Der Illustrator



Reiner Stolte wurde in Bad Wiessee/ Oberbayern geboren. Er studierte an der Akademie für das grafische Gewerbe in München. Seit seinem Studienabschluss lebt er mit Frau und drei Kindern als selbständiger Grafiker in München. Für HABA hat er u. a. das Spiel *Obstgärtchen* illustriert.

Memo - Orchard



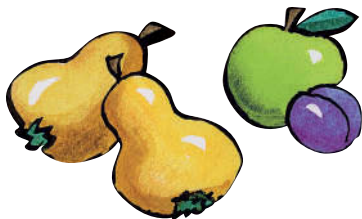
A cooperative memory game for 2 - 4 players ages 3 - 99.
Includes a competitive variation.

Author: Anneliese Farkaschovsky
Illustrations: Reiner Stolte
Length of the game: approx. 10 -15 minutes

Watch out! Watch out! The hungry raven is heading towards the orchard to snatch the juicy fruits. The apples, pears, cherries and plums must be gathered in safely before the raven reaches the Orchard.

Contents

- 1 raven
- 1 game board
- 16 fruit tiles
- 4 baskets
- 1 die
- set of game instructions



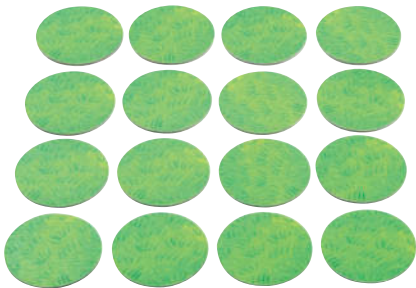
Game Idea

The players try to uncover a fruit that matches the color appearing on the die. If the die shows the raven, the raven is moved on a square towards the Orchard.

The aim of the game is to collect all the fruit before the raven reaches the Orchard and leaves the children empty-handed.

Preparation of the Game

Each player takes a basket and places it in front of him. Shuffle the fruit tiles and arrange them face-down in four rows to form a square. Make sure the tiles don't overlap. Place the game board next to the fruit tiles, as shown. The raven is put on the first square of the path. Get the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has seen a raven most recently may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die.

On the die appears:

- **A color?**

Turn over a fruit tile. If the fruit shown matches the color on the die you can put the tile on your basket. If the tile shows a fruit of another color, show it to the other players before turning it around again.

- **The fruit basket?**

Great! Name a fruit. If you can remember where this fruit is on one of the tiles facing down, it would be even better. Try to turn over a tile that matches. If it's the right one, you can take it. If it's not, show it to the other players before turning it around again.



- **The raven?**

Bad luck! Move the raven on one square. You cannot turn over a fruit tile this turn.



Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

If you uncover all the fruit tiles before the raven reaches the last square of the Orchard, you have won the game against the greedy raven.

If, however, the raven reaches the last square before you have collected all the fruit tiles you lose together against the nimble thief. Why not try again in a new game?

Competition Variation

The rules of the basic game apply, except for the following changes:

If you collect all the fruit tiles before the raven reaches the Orchard all the players then pile up their tiles. Whoever has the highest stack wins the game. In case of a draw there are various winners.

The illustrator



Reiner Stolte was born in Bad Wiessee/Upper Bavaria. He studied at the Academy for Graphic Design in Munich. Since finishing his studies, he has lived with his wife and three children in Munich, where he works as a freelance graphic designer. He has illustrated the game *Little Orchard* for HABA.

Le verger

Jeu de mémoire

Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 4 joueurs de 3 à 99 ans. Avec une variante « compétition ».

Idée : Anneliese Farkaschovsky
Illustration : Reiner Stolte
Durée de la partie : env. 10 - 15 minutes

FRANÇAIS

Alerte dans le verger ! Le corbeau affamé arrive dans le verger pour y voler les fruits délicieux. Il faut mettre vite en lieu sûr pommes, poires, cerises et prunes avant qu'il n'atteigne le verger.

Contenu du jeu

- 1 corbeau
- 1 plateau de jeu
- 16 plaquettes de fruits
- 4 paniers
- 1 dé
- 1 règle du jeu



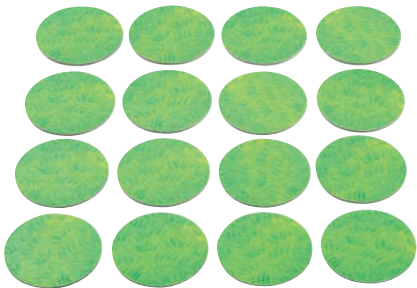
Idée

En retournant une plaquette de fruit, les joueurs essaient de trouver le fruit qui correspond à la couleur indiquée par le dé. Si le dé est tombé sur le corbeau, celui-ci est avancé d'une case en direction du verger. Le but du jeu est de récupérer les fruits avant que le corbeau n'atteigne le verger et ne prenne aux joueurs toute leur récolte.

Préparatifs

FRANÇAIS

Chaque joueur prend un panier et le pose devant lui. Mélanger les plaquettes de fruits et les poser, faces cachées, en un carré de quatre rangées. Faire attention à ce que les cartes ne se chevauchent pas. Poser le plateau de jeu à côté des plaquettes de fruits, comme illustré ci-dessous. Poser le corbeau sur la première case du plateau de jeu. Préparer le dé.



Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un corbeau en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Sur quelle face le dé est-il tombé ?

- **Une couleur ?**

Retourne n'importe quelle plaquette de fruit. Si le fruit représenté correspond à la couleur du dé, tu mets la plaquette dans ton panier. Si le fruit représenté sur la plaquette est d'une autre couleur, tu le montres aux autres joueurs et reposes la plaquette, face cachée.

- **Le panier ?**

Bravo ! Nomme un fruit. Si tu sais sur quelle plaquette il y a ce fruit, tente ta chance en retournant la plaquette correspondante. Si tu as retourné la bonne plaquette, tu la gardes. Si tu t'es trompé, tu la montres aux autres joueurs et la reposes, face cachée.



- **Le corbeau ?**

Quelle malchance ! Avance le corbeau d'une case. Tu ne retournes pas de plaquette.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Fin de la partie

Si les joueurs ont récupéré toutes les plaquettes avant que le corbeau ne soit arrivé sur la dernière case, donc avant qu'il ait atteint le verger, ils gagnent la partie contre le corbeau affamé. Si le corbeau arrive cependant sur la dernière case avant que les joueurs n'aient récupéré toutes les plaquettes, ils perdent la partie contre le corbeau qui a été le plus rapide. Peut-être voudront-ils prendre leur revanche en jouant tout de suite une autre partie ?

FRANÇAIS

Variante « compétition »

Le jeu se joue comme précédemment, en tenant compte cependant de la différence suivante :

Si les joueurs ont récupéré toutes les plaquettes avant que le corbeau ne soit arrivé au verger, chacun d'eux empile ses plaquettes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

L'illustrateur



Reiner Stolte est né à Bad Wiessee/ Haute-Bavière. Il a suivi des études à l' « Akademie für das grafische Gewerbe » [Académie des métiers graphistes] à Munich. Depuis la fin de ses études, il vit à Munich avec sa femme et ses trois enfants et exerce son métier d'illustrateur graphiste en « free-lance ». Pour HABA, il a illustré, entre autres, le jeu *Petit Verger* .

Boomgaard

Het memospel



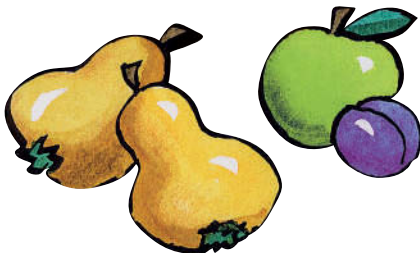
Een coöperatief geheugenspel voor 2 - 4 spelers van 3 - 99 jaar. Met wedstrijdvariant.

Spelidee: Anneliese Farkaschovsky
Illustraties: Reiner Stolte
Speelduur: ca. 10 - 15 minuten

Alarm! Alarm! De hongerige raaf gaat op weg naar de boomgaard en is van plan zo veel mogelijk lekkers te gappen. Zo snel mogelijk moeten appels, peren, kersen en pruimen in veiligheid worden gebracht voordat de raaf de boomgaard bereikt.

Spelinhoud

- 1 raaf
- 1 speelbord
- 16 fruitkaartjes
- 4 fruitmanden
- 1 dobbelsteen
- spelregels



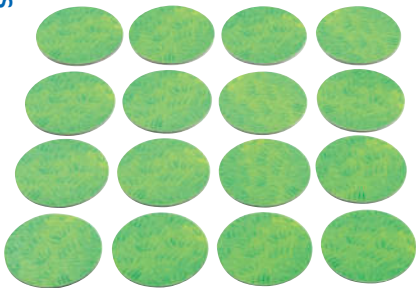
Spelidee

De kinderen proberen om een bij de gegooidde kleur passende vrucht om te draaien. Als op de dobbelsteen de raaf verschijnt, gaat de raaf een veld in de richting van de boomgaard vooruit. Het doel van het spel is om al het fruit te verzamelen voordat de raaf de boomgaard bereikt en alles van de kinderen wegrooft.

Spelvoorbereiding

Iedere speler krijgt een fruitmand en legt hem voor zich neer. Schud de fruitkaartjes en leg ze omgekeerd in vier rijen tot een vierkant neer. Let erop dat er geen kaarten op elkaar liggen. Het speelbord komt zoals afgebeeld naast de fruitkaartjes te liggen. De raaf wordt op het eerste veld gezet. Leg de dobbelsteen klaar.

NEDERLANDS



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst een raaf heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegoid?

- **Een kleur?**

Draai één van de fruitkaartjes om. Past de afgebeelde vrucht bij de gegooide kleur, dan mag je het kaartje op je fruitmand leggen. Staat er echter op het kaartje een vrucht met een andere kleur, dan laat je het kaartje eerst aan de anderen zien en leg je het weer omgekeerd terug.

- **De fruitmand?**

Goed zo! Noem een vrucht. Nu is het geweldig als je nog weet op welk omgekeerd kaartje zo'n vrucht staat afgebeeld. Probeer het bijpassende fruitkaartje om te draaien. Als je het juiste kaartje hebt omgedraaid, mag je het pakken. Is het een verkeerd kaartje, dan laat je het aan je medespelers zien en keer je het daarna weer om.



- **De raaf?**

Wat een pech! Zet de raaf een veld vooruit. Je mag helaas geen fruitkaartje omdraaien.



Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Als jullie alle fruitkaartjes hebben verzameld voordat de raaf het laatste veld en dus de boomgaard heeft bereikt, hebben jullie het spel tegen de gulzige raaf gewonnen.

Bereikt de raaf echter het laatste veld voordat jullie alle fruitkaartjes hebben verzameld, dan verliezen jullie helaas met z'n allen het spel tegen de snelle dief. Maar misschien hebben jullie zin om het nog een keer proberen?

Wedstrijdvariant

Het spel is afgezien van de volgende wijziging gelijk aan het basisspel:

Als jullie alle fruitkaartjes hebben verzameld voordat de raaf de boomgaard heeft bereikt, legt iedere speler zijn/haar fruitkaartjes op een stapel. Degene die de hoogste stapel heeft, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

De illustrator



Reiner Stolte is geboren in

Bad Wiessee/Opper-Beieren.

Hij studeerde aan de academie

voor grafische kunsten in München.

Sinds zijn opleiding woont hij met zijn vrouw en drie kinderen als zelfstandig graficus in München.

Voor HABA heeft hij o.a. het spel *Boomgaardje* geïllustreerd.

Juego de memoria: El frutal



Un juego cooperativo de memoria para 2 - 4 jugadores de 3 a 99 años. Con una variante competitiva.

Autora: Anneliese Farkaschovsky
Ilustraciones: Reiner Stolte
Duración de una partida: aprox. 10 - 15 minutos

¡Alarma! ¡Alarma! El hambriento cuervo está de camino al frutal con la intención de robarnos todas nuestras deliciosas frutas. Hay que poner rápidamente a buen recaudo las manzanas, las peras, las cerezas y las ciruelas, antes de que el cuervo llegue al frutal.

Contenido del juego

- 1 cuervo
- 1 tablero de juego
- 16 fichas de frutas
- 4 cestos para la fruta
- 1 dado
- instrucciones del juego



Objetivo del juego

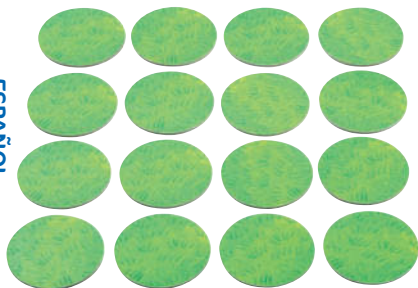
Los niños van dando la vuelta a las fichas que tienen el color que les ha salido en el dado. Si les sale el cuervo, éste avanzará una casilla en dirección al frutal.

El objetivo del juego es reunir todas las frutas antes de que el cuervo llegue al frutal y se las quite a los niños.

Preparativos

Cada jugador recibe un cesto y se lo coloca delante. Mezclad las fichas y disponedlas boca abajo en cuatro hileras formando un cuadrado. Procurad que no se solapen unas con otras. Colocad el tablero de juego a un lado de las fichas, tal como se muestra en la siguiente ilustración. Poned el cuervo en la primera casilla del recorrido. Tened el dado preparado.

ESPAÑOL



¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que más recientemente haya visto un cuervo. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando el dado.

¿Qué te ha salido en el dado?

• ¿Un color?

Dale la vuelta a una de las fichas de frutas. Si la fruta del dibujo coincide con el color que te ha salido en el dado, pon la ficha en tu cesto. Pero si la ficha muestra un color diferente, tienes que mostrársela a tus compañeros de juego y volver a colocar la boca abajo.

• ¿El cesto para la fruta?

¡Estupendo! Di el nombre de una fruta en voz alta. Lo bueno ahora está en acordarse dónde hay una ficha con esa fruta entre las fichas tapadas. Prueba a darle la vuelta a la ficha en la que crees que está esa fruta. Si aciertas, te la llevas a tu cesto; si fallas, se la muestras a los demás jugadores y la vuelves a colocar boca abajo.



• ¿El cuervo?

¡Qué mala suerte! Avanza el cuervo una casilla. No puedes dar la vuelta a ninguna ficha.



A continuación es el turno del jugador siguiente que tirará el dado.



Final del juego

Si reunís todas las fichas de frutas antes de que el cuervo llegue a la última casilla (la del frutal), ganaréis todos esta partida contra el cuervo voraz.

Pero si el cuervo llega a la última casilla antes de que hayáis reunido todas las fichas de frutas, perderéis todos contra este escurridizo ladrón. ¿Por qué no lo volvéis a intentar una vez más?

Variante competitiva

Esta variante es idéntica al juego básico excepto en la siguiente modificación:

Después de haber reunido todas las fichas de fruta antes de que el cuervo llegue al frutal, cada jugador apilará sus fichas en un montoncito. Aquel de vosotros que tenga el montoncito más alto, será el ganador de la partida. En caso de empate serán varios los ganadores.

El ilustrador

ESPAÑOL



Reiner Stolte nació en la localidad de Bad Wiessee, en la Alta Baviera. Estudió en la Academia de oficios gráficos de Múnich. Desde que acabó sus estudios vive con su esposa y sus tres hijos trabajando como diseñador gráfico autónomo en Múnich.

Para la casa HABA ha ilustrado, entre otros, el juego *El pequeño frutal*.

Frutteto

Il gioco di memoria



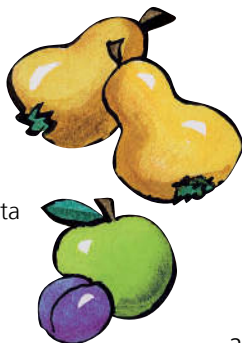
Un gioco di memoria e cooperazione per 2 - 4 giocatori da 3 a 99 anni. Con variante competitiva.

Ideazione: Anneliese Farkaschovsky
Illustrazioni: Reiner Stolte
Durata del gioco: circa 10 - 15 minuti

Attenti! Attenti! Affamatissimo il corvo si sta dirigendo verso il frutteto con l'intenzione di papparsi tutta la deliziosa frutta! Prima che il corvo raggiunga il frutteto dovrete mettere in salvo il più velocemente possibile mele, pere, ciliegie e prugne.

Contenuto del gioco

- Corvo
- Tabellone
- 16 carte frutta
- 4 carte raffiguranti i cestini per la frutta
- Dado
- Istruzioni per giocare

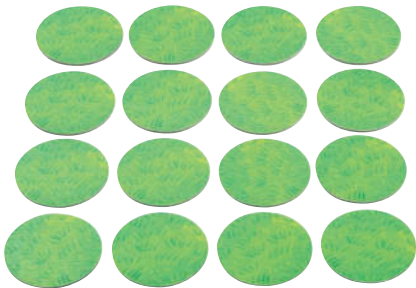


Finalità del gioco

I bambini cercano di scoprire un frutto corrispondente al colore del dado. Se con il lancio del dado esce il corvo, la figura del corvo avanzerà di una casella verso il frutteto. Scopo del gioco è raccogliere la frutta prima che il corvo raggiunga il frutteto e si mangi tutta la frutta.

Preparativi del gioco

Ogni bambino prende un cestino e lo mette davanti a sé. Mescolate le carte e formate un quadrato di 4 file di carte coperte. Le carte non dovranno sovrapporsi. Come sotto illustrato, il tabellone lo mettete accanto alle carte. Il corvo starà sulla prima casella. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto un corvo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa c'è sul dado?

- **Un color?**

Scopri una carta. Se il frutto corrisponde al colore del dado potrai metterlo sulla carta del tuo cestino. Ma se c'è invece un frutto di un altro colore, lo mostrerai ai tuoi compagni e lo rimetterai coperto al suo posto.

- **Il cestino?**

Magnifico! Nomina un frutto. Il massimo è ricordarsi ora sotto quale carta c'è il frutto in questione. Cerca di scoprire la carta giusta. E' quella giusta? La prenderai. E' sbagliata? La mostri ai tuoi compagni e la rimetti al suo posto coperta.



- **Il corvo?**

Che sfortuna! Avanza il corvo di una casella. Non puoi scoprire una carta.



Il turno passa al giocatore seguente che tira il dado.

Conclusione del gioco

Avete vinto il gioco contro l'ingordo corvo se riuscite a raccogliere tutta la frutta prima che il corvo raggiunga il frutteto. Perdete però tutti insieme contro questo lesto ladrone se il corvo raggiunge invece l'ultima casella prima che siate riusciti a raccogliere tutta la frutta. Magari volete provarci subito un'altra volta?

Variante competitiva

Alle regole del gioco di base si aggiunge la seguente variazione:

Una volta riunita la frutta prima che il corvo abbia raggiunto il frutteto, ogni bambino ammucchia le proprie carte. Vince chi ha il mucchio più alto. In caso di parità ci saranno più vincitori.

L'illustratore



Reiner Stolte è nato a Bad Wiessee in Baviera. Ha studiato graf ca industriale a Monaco. Vive e lavora come graf co free lance a Monaco insieme alla moglie ed ai suoi 3 f gli.

Oltre ad altre cose, per HABA ha illustrato il gioco *Il frutteto*.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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