

# Le verger

Un jeu de société pour deux joueurs et plus à partir de 3 ans.

**Auteur :** Anneliese Farkaschovsky

**Graphisme :** Walter Mattheis

**Durée de la partie :** 10 - 15 minutes env.

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 choper.

## Contenu :

- 10 pommes, 10 poires,
- 10 paires de cerises, 10 prunes
- 4 paniers
- 1 puzzle de 9 pièces représentant le corbeau
- 1 dé avec couleurs et symboles
- 1 plan de jeu



**Règle résumée :**  
cueillir les fruits

**But du jeu :**  
Les joueurs essayent de cueillir les fruits avant que le corbeau ne puisse les voler.

## Au préalable :

Les fruits sont répartis sur les arbres correspondants illustrés sur le plan 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 dénichées du cadre, empilées et posées de façon à pouvoir les prendre. Le dé est posé à côté du plan de jeu.

## Déroulement :

Le joueur le plus jeune commence et jette le dé.

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

panier =  
2 fruits

corbeau =  
pièce du puzzle

tous les fruits  
cueillis : partie  
gagnée pour  
tous les joueurs,  
puzzle du cor-  
beau complet :  
partie perdue  
pour tous les  
joueurs

Quel côté du dé est tourné vers le haut ?

- **La couleur rouge, jaune, verte ou bleue :** le joueur cueille un fruit de la couleur correspondante et le met dans son panier. S'il n'y a plus de fruits correspondant à la couleur du dé dans l'arbre, il ne se passe rien et le dé est donné au joueur suivant.

- **Le panier :** le joueur a alors le droit de cueillir deux fruits au choix et de les mettre dans son panier.

- **Le corbeau :** une pièce du puzzle est posée au milieu du jeu sur l'emplacement prévu.

## 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 déjà 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.

