



Peliohje • Spelregler • Spilleveiledning • Spillevejledning • Instructions • Spielanleitung



# Hedelmätärha



Fruktträdgården • Frukthagen • Frugthaven • Orchard • Obstgarten



# Hedelmätarha

Yhteistoimintapeli 1–8 pelaajalle, ikä 3–6 vuotta.

**Peli-idea:** Anneliese Farkaschovsky

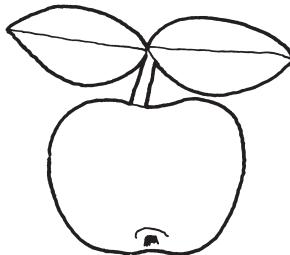
**Kuvitus:** Walter Matheis

**Pelin kesto:** n. 10–15 minuuttia

Neljä hedelmäpuuta on täynnä hedelmiä. Omenat, päärynät, kirsikat ja luumut ovat kypsiä, ja ne on kerättävä pian! Kuriton korppi odottaa tilaisuutta näpistää hedelmät.

## Pelin sisältö:

- 10 omenaa
- 10 päärynää
- 10 kirsikkaterria
- 10 luumua
- 4 hedelmäkoria
- 1 korppipalapelit (9 osaa)
- 1 väri- ja symbolinoppa
- 1 pelilauta



## Pelin tavoite

*Pikaohjeet:*

Kerätkää  
hedelmät

## Pelin valmistelu

*Jakakaa hedel-mät puihin, otta-kaa kori*

Hedelmät jaetaan omiin puihinsa, jotka on piirretty pelilautaan. Jokainen lapsi saa yhden hedelmäkorin. Jos lapsia on enemmän kuin neljä, useampi lapsi käyttää samaa koria.

*Pinotkaa palape-li, ottakaa noppa esiin*

Irrottakaa korppipalapelit yhdeksän osaa kehyksestään ja pinotkaa ne valmiiksi. Asettakaa noppa pelilauden viereen.

1 x nopianheitto



*punainen = kirsikka  
keltainen = päärynä  
sininen = luuumu  
vihreä = omena*



*Kori = 2 hedelmää*



*Korppi = palapelin osa*

*Kaikki hedelmät on kerätty: yhteinen voitto*

*Korppipalapeli valmis:  
yhteinen häviö*

## Pelin kulku:

Nuorin pelaaja saa aloittaa ja heittää noppaa kerran.

### Mitä noppa näyttää?

- **Väri punainen, keltainen, vihreä tai sininen:**  
Pelaaja voi ottaa yhden väriä vastaan hedelmän koriin sa. Jos puussa ei ole enää hedelmiä, ei tapahdu mitään – on seuraavan pelaajan vuoro heittää noppaa.

- **Hedelmäkori:**

Pelaaja saa kerätä koriinsa kaksi valitsemaansa hedelmää.

- **Korppi:**

Pelaaja asettaa palapelin palan pelilaudan keskelle sille merkitylle alueelle.

## Pelin päättyminen:

Jos lapset onnistuvat keräämään kaikki hedelmät ennen kuin pelilaudan keskellä oleva korppipalapeli on valmis, he voittavat yhdessä: He ovat olleet yhdessä nopeampia kuin ahnas korppi.

Jos korppipalapeli on koottu valmiiksi pelilaudan keskelle ennen kuin kaikkia hedelmiä on kerätty, kaikki lapset häviävät yhdessä nopealle näpistäjälle.

# Frukträdgården

Ett samarbetsspel för 1 till 8 barn från 3 till 6 år.

SVENSKA

**Spelidé:** Anneliese Farkaschovsky

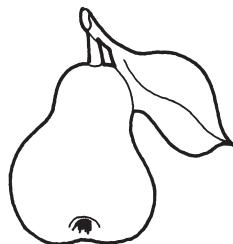
**Illustration:** Walter Matheis

**Tidsåtgång:** ca 10 - 15 minuter

De fyra frukträderna är fulla av frukt: äpplen, päron, körsbär och plommon är mogna och måste plockas snarast möjligt! För den fräcka korpen väntar bara på att få norpa godbitarna.

## Innehåll:

- 10 äpplen
- 10 päron
- 10 körsbär
- 10 plommon
- 4 fruktkorgar
- 1 korppussel med 9 bitar
- 1 färgtärning
- 1 spelplan



## Spelets mål:

*Skörda frukt*

Barnen försöker plocka frukten från träden innan korpen hinner norpa den.

## Förberedelse:

*Frukten på träden,  
ta korgen*

Frukten fördelar på respektive träd på spelplanen. Varje barn får en fruktkorg. Om fler än fyra barn spelar, används en korg av flera barn.

*Stapla pusslet,  
lägg fram  
tärningen*

Korppusslets nio bitar lossas ur ramen, staplas och läggs fram. Tärningen läggs vid sidan av spelplanen.



SVENSKA

Kasta  
tärningen 1 x



rött = körsbär  
gult = päron  
blått = plommon  
grönt = äpple



Korg = 2 frukter



Korp = pusselbit

Alla frukterna  
har skördats:  
alla vinner  
tillsammans

Korppusslet  
färdigt:  
barnen förlorar  
tillsammans

### Spelregler:

Det yngsta barnet börjar och kastar tärningen en gång.

### Vad visar tärningen?

- **Färgerna rött, gult, grönt eller blått:**

Barnet plockar en frukt i den här färgen och lägger den i sin korg. Om det inte finns någon frukt på trädet längre, så händer ingenting – tärningen lämnas vidare till nästa barn.

- **Fruktkorgen:**

Nu får barnet plocka två valfria frukter och lägga dem i sin korg.

- **Korpen:**

En pusselbit läggs i mitten av spelplanen på den avsedda ytan.

### Spelets slut:

Om barnen lyckas skörra alla frukterna innan korppusslet blivit färdigt i mitten, så vinner de gemensamt: Tillsammans var barnen snabbare än den glupska korpen.

Men om korppusslet blir färdigt i mitten innan alla frukterna har plockats, så förlorar barnen tillsammans mot den snabba tjuven.

# Frukthagen

Et samarbeidsspill for 1–8 barn i alderen 3–6 år.

**Spillidé:** Anneliese Farkaschovsky

**Illustrasjoner:** Walter Matheis

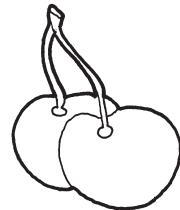
**Spillvarighet:** ca. 10–15 minutter

De fire fruktrærne er fulle av frukter: eplene, pærerne, kirsebærene og plommene er modne å må plukkes fort!  
Den frekke ravenen sitter nemlig klar til å gjøre innhugg.

NORSK

## Spillinnhold:

- 10 epler
- 10 pærer
- 10 knipper med kirsebær
- 10 plommer
- 4 fruktkurver
- 1 ravnepuslespill (9 brikker)
- 1 terning med farger og symboler
- 1 spillbrett



## Målet med spillet:

Barna forsøker å plukke ned fruktene fra trærne før ravenen kommer frekk og freidig å forsyner seg.

## Spillforberedelser:

Fordel fruktene på trærne på spillbrettet. Hvert barn får en fruktkurv.  
Hvis det er mer enn fire barn som spiller, må barna dele på kurvene.

*Heng opp fruktene,  
ta kurven*

*Stable puslespill-brikkene, legg klar terningen*

Ta de ni brikkene i ravnepuslespillet ut av rammen, stable dem, og legg dem klar. Legg klar terningen ved siden av spillbrettet.



NORSK

1 terningkast



Rødt = kirsebær

Gult = pære

Blått = plomme

Grønt = eple



Kurv = 2 frukter



Ravn = puslespill-  
brikke

Alle fruktene er  
høstet: alle vinner

Puslespillet er fer-  
dig: alle taper

## Spillforløp:

Det yngste barnet starter, og kaster terningen én gang.

## Hva viser terningen?

- **Rød, gul, grønn eller blå farge:**

Barnet plukker en frukt i samme farge, og legger den i kurven sin. Hvis det ikke er flere frukter igjen på treet, skjer ingenting – terningen går videre til neste barn.

- **Fruktkurven:**

Barnet plukker to valgfrie frukter, og legger dem i kurven sin.

- **Ravnen:**

Barnet tar en puslespillbrikke, og legger den på riktig sted på spillbrettet.

## Spillavslutning:

Hvis barna klarer å høste alle fruktene før ravnepuslespillet er puslet ferdig, vinner de: de var i fellesskap raskere enn den grådige ravnens.

Hvis puslespillet blir puslet ferdig før alle fruktene er plukket, er det ravnen som vinner.

# Frugthaven

Et samarbejds-spil for 1 mellem 8 børn mellem 3 og 6 år.

**Spilidé:** Anneliese Farkaschovsky

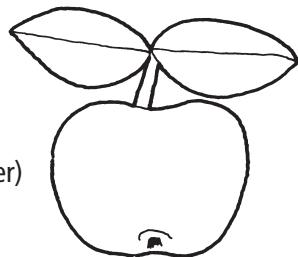
**Illustration:** Walter Matheis

**Spillevarighed:** ca. 10 - 15 minutter

Der hænger en masse frugter på de fire frugtræer: Æbler, pærer, kirsebær og blommer er modne og skal plukkes hurtigst muligt, for den frække ravn venter kun på at hugge disse lækkerbiskner!

## Indhold:

- 10 æbler
- 10 pærer,
- 10 kirsebærpar
- 10 blommer
- 4 frugtkurve
- 1 ravnepuslespil (9 brikker)
- 1 farve-symbolterning
- 1 spillebræt



DANSK

## Spillets formål

Kort vejledning:  
*plukning af frugt*

Børnene forsøger at plukke frugterne fra træerne, før ravnen kan nå at hugge dem.

## Forberedelse af spillet

frugten samles i  
kurven,  
puslebrikkerne  
stables, ternin-  
gen lægges frem

Frugterne fordeles på de tilsvarende træer på spillebrættet. Hvert barn får en frugtkurv. Hvis der er flere end fire børn, deles kurvene. Ravnepuslespilletts ni brikker løsnes fra rammen og lægges i en stabel ved siden af brættet. Terningen placeres ligeledes her.

1 terningkast



rød = kirsebær

gul = pærer

blå = blommer

grøn = æbler



kurv = 2 frugter



ravne-puslebrik

alle frugter er  
plukkede: vundet  
i fællesskab

ravnepuslespillet er  
komplet: tabt  
i fællesskab

DANSK

## Sådan spilles spillet:

Det yngste barn starter og kaster terningen én gang.

### Hvad viser terningen?

- **Farverne rød, gul, grøn eller blå:**

Barnet plukker en frugt med den pågældende farve og lægger den i sin egen kurv. Hvis der ikke er flere frugter i den farve tilbage på træet, foretages intet og terningen rækkes videre.

- **Frugtkurv:**

Nu må to vilkårlige frugter plukkes og lægges i ens egen kurv.

- **Ravn:**

En puslebrik lægges i spillebrættets midte på det hertil beregnede felt.

## Spillets afslutning:

Hvis børnene formår at plukke alle frugter, før ravnepuslespillet ligger komplet i midten, vinder børnene i fællesskab. Sammen var de hurtigere end den sultne ravn!

Hvis ravnepuslespillet dog allerede er lagt fuldstændigt i midten, før alle frugter er blevet plukket, taber børnene i fællesskab imod til den hurtige ravn.

# Orchard

Cooperative game for 1 to 8 children ages 3 to 6.

**Author:** Anneliese Farkaschovsky

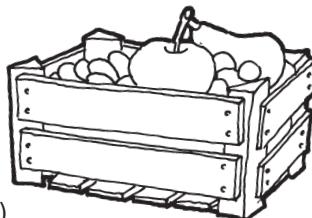
**Illustrations:** Walter Matheis

**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*

## Aim of the game:

The children try to pick the fruit from the trees before the raven can steal them.

ENGLISH

*fruit on the trees,  
take basket*

## 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.

*pile up jigsaw  
pieces get the  
die ready to roll*

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.

*throw die 1x*



*red = cherry*

*yellow = pear*

*blue = plum*

*green = apple*



*basket = 2 fruits*



*raven = piece of  
jigsaw*

*all fruit picked:*

*all players win*

*raven jigsaw  
complete:  
all players lose*

### **How to play:**

The youngest player starts and throws the die once.

### **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.

- The basket:**

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

- The raven:**

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

### **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.

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

# 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:

*Kurzanleitung:  
Obst ernten*

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.

*Obst auf Bäume,  
Korb nehmen*

*Puzzle stapeln,  
Würfel  
bereitlegen*

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

1 x würfeln



rot = Kirsche

gelb = Birne

blau = Pflaume

grün = Apfel



Korb = 2 Früchte



Rabe = Puzzleteil

alle Früchte

geerntet:

gemeinsamer Sieg

Rabenpuzzle

vollständig:

gemeinsam

verloren

## Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt und würfelt einmal.

## 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.

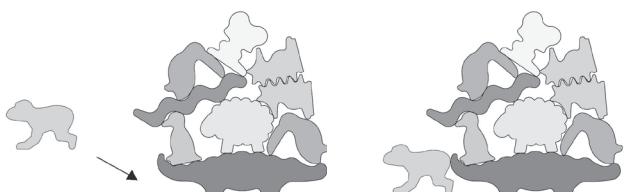
- **Der Rabe:**

Ein Puzzle teil wird in die Mitte des Spielfeldes auf die dafür vorgesehene Fläche gelegt.

## 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.



## **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](http://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](http://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](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

## **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmaterial en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://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](http://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](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

## **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se a peça ainda é disponível.



## **Kære børn, kære forældre,**

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile).

## **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Ingetproblem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

## **Kedves Gyerek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



# Elämyksiä lapsille

Upplevelser för barn · Oppfinner for barn · Opfinder for børn  
Inventive Playthings for Inquisitive Minds · Erfinder für Kinder



Vauvat & pikkulapset

Baby & småbarn

Baby & småbarn

Baby & småbørn

Infant Toys

Baby & Kleinkind



Lahjat

Presenter

Presanger

Gaver

Gifts

Geschenke



Marble Run

Kulbana

Marmor Run

Kuglebane

Ball Track

Kugelbahn

Lastenhuone

Barnkammaren

Barneværelse

Børneværelse

Children's room

Kinderzimmer



**HABA**®

Made in  
Germany

Habermaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • [www.haba.de](http://www.haba.de)

Lapset ovat kuin tutkimusmatkailijoita!  
Olemme mukana heidän matkoillaan – peleissä ja leluissa, jotka tarjoavat haas-teitä, rohksaisua ja runsaasti iloa. HABA saa lasten silmät säädehtimään!

Barn är världsupptäckare!  
Vi följer med dem på alla deras strövtåg i form av spel och leksaker som stimulerar, utvecklar och ger glädje. Hos HABA finns allt som får barnögon att lysa av glädje!

Barn er små oppdagelsesreisende!  
Vi følger dem på alle streiftogene deres – med spill og leketøy som barna vokser på og har mye moro med. Hos HABA finner du alt som skaper skin–nende barneøyne!

Børn er verdensopdagere!  
Vi følger dem på alle deres streiftog -med spil og legetøj, der udfordrer, udvikler og først og fremmest underhol–der. Hos HABA finder du alt, hvad der får bar–neøjne til at stråle!

Children are world explorers!  
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Kinder sind Weltentdecker!  
Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringen!

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