

Kleiner Obstgarten

Spielidee: Anneliese Farkaschovsky
Illustration: Reiner Stolte

Es ist Erntezeit im Obstgarten. Doch der freche Rabe möchte auch etwas von den leckeren Kirschen, Äpfeln, Birnen und Pflaumen abhaben. Er hüpf von Baum zu Baum und stibitzt überall ein Obst. Schafft ihr es, die Früchte zu ernten, bevor der gefräßige Rabe in seinem Nest ist?

Spielinhalt

- 1 Rabe
- 1 Spielplan
- 12 Früchte
- 1 Farb-Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Die Kinder versuchen mit etwas Würfelglück, das Obst von den Bäumen zu pflücken, bevor der Rabe sein Nest erreicht.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verteilt die Früchte auf die jeweiligen Bäume. Stellt den Raben auf die Leiter. Das ist der Start. Haltet den Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer heute schon einen Apfel gegessen hat, darf beginnen und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

- **Eine Farbe?**
Nimm dir ein Obst der entsprechenden Farbe vom Baum und lege es vor dir ab.
Ist dieser Baum schon abgeerntet, nimm dir eine Frucht deiner Wahl.
- **Den Raben?**
So ein Pech! Der Rabe flattert einen Baum weiter und klaut ein Obst. Lege eine Frucht von diesem Baum in das Nest des Raben. Ist dieser Baum schon abgeerntet, bekommt der Rabe keine Frucht.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn

- ... alle Früchte abgeerntet sind. Jetzt habt ihr gemeinsam gewonnen.
- oder
- ... der Rabe zuvor sein Nest erreicht. Dann ist er der Sieger.

Supermini Orchard

Author: Anneliese Farkaschovsky
Illustrations: Reiner Stolte

It is harvesting time in the orchard! However, the cheeky raven also wants his share of the delicious cherries, apples, pears and plums. He hops from tree to tree, pinching fruits here and there. Will you be able to harvest the fruit before the greedy raven reaches his nest?

Contents

- 1 raven
- 1 game board
- 12 fruits
- 1 color-symbol die
- Set of game instructions



Game Idea

The children, with a bit of help from the die, try to pick the fruits from the trees before the raven reaches his nest.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Distribute the fruits on their corresponding trees. Place the raven on the ladder, where he begins. Get the die ready.



How to Play

Play in a clockwise direction, taking turns. Whoever has eaten an apple today, may start and rolls the die.

What appears on the die?

- **A color?**
Pick a fruit of the corresponding color and place it in front of you. If the tree in question has already been harvested you may collect a fruit of your choice.
- **The raven?**
Bad luck! The raven flutters to the next tree and pinches a fruit from there. Place a fruit from this tree in his nest. If the tree has already been harvested the raven doesn't take any fruit.



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

End of the Game

The game ends as soon ...

- ... as all the fruits have been picked. You have won together.
- Or
- ... the raven reaches his nest before all the trees have been harvested. The raven wins the game.

Super Mini Verger

Idée : Anneliese Farkaschovsky
Illustration: Reiner Stolte

Le moment est venu de récolter les fruits du verger. Mais les délicieuses cerises, pommes, poires et prunes sont aussi convoitées par l'effronté corbeau qui aimerait bien en récupérer un peu. Il vole d'arbre en arbre et y dérobe à chaque fois un fruit. Réussirez-vous à cueillir les fruits avant que le corbeau n'ait satisfait sa gourmandise et n'arrive à son nid ?

Contenu du jeu

- 1 corbeau
- 1 plateau de jeu
- 12 fruits
- 1 dé multicolore à symboles
- 1 règle du jeu



Idée

Après avoir lancé le dé, les joueurs essayent de cueillir les fruits des arbres avant que le corbeau n'arrive à son nid.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Répartissez les fruits sur les arbres correspondants. Posez le corbeau sur l'échelle. C'est le point de départ. Préparez le dé.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura mangé une pomme aujourd'hui a le droit de commencer. Il lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur ?**
Cueille un fruit de la couleur correspondante et pose-le devant toi. S'il n'y a plus de fruits dans cet arbre, tu peux choisir n'importe quel autre fruit.
- **Le corbeau ?**
Pas de chance ! Le corbeau prend son envol jusqu'à l'arbre suivant où il dérobe un fruit. Pose ce fruit dans le nid du corbeau. Si les fruits de cet arbre ont déjà été récoltés, le corbeau ne récupère rien.



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

Fin de la partie

La partie se termine lorsque

- ... tous les fruits ont été ramassés par vous ou le corbeau. Si le corbeau est encore sur un arbre, vous avez tous gagné la partie ;
- ou
- ... si le corbeau arrive à son nid avant que vous n'ayez récolté les fruits des arbres. Dans ce cas, c'est lui le gagnant.

Kleine boomgaard

Spelidee: Anneliese Farkaschovsky
Illustraties: Reiner Stolte

In de boomgaard is het tijd om te oogsten. Maar de brutale raaf eist ook zijn deel op van al die lekkere kersen, appels, peren en pruimen. Hij springt van de ene boom naar de andere en gapt overal een vrucht. Lukt het jullie om al het fruit te oogsten voordat de gulzige raaf zijn nest bereikt?



Spelinhoud

- 1 raaf
- 1 speelbord
- 12 vruchten
- 1 dobbelsteen met kleuren en symbolen spelregels

Spelidee

De kinderen proberen met een beetje geluk bij het dobbelen al het fruit van de bomen te plukken voordat de raaf zijn nest bereikt.

Spelvoorbereiding

Leg het bord in het midden van de tafel. Verdeel de vruchten op de overeenkomstige bomen. Zet de raaf op de ladder. Dat is het startveld van de raaf. Hou de dobbelsteen klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie vandaag al een appel heeft gegeten, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gegooit?

- **Een kleur?**
Pluk een vrucht van dezelfde kleur en leg hem voor je neer. Als alle vruchten van deze boom al zijn geoogst, mag je een vrucht naar keuze pakken.
- **De raaf?**
Wat een pech! De raaf fladdert naar de volgende boom en steelt een vrucht. Leg een vrucht van deze boom in het nest van de raaf. Als alle vruchten al van deze boom zijn geplukt, krijgt de raaf geen vrucht.



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

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als

... alle vruchten zijn verzameld. Nu hebben jullie met z'n allen gewonnen.

of

... de raaf zijn nest bereikt voordat alle vruchten van de bomen zijn geplukt. Dan heeft de raaf gewonnen.

El frutalito

Autora: Anneliese Farkaschovsky
Ilustrador: Reiner Stolte

Es la época de la cosecha en el frutal, pero el descarado cuervo también quiere tener una parte de las sabrosas cerezas, manzanas, peras y ciruelas. Va brincando de árbol en árbol y robando una fruta por todas partes. ¿Conseguiréis cosechar las frutas antes de que el cuervo voraz llegue a su nido?

Contenido del juego

- 1 cuervo
- 1 tablero de juego
- 12 frutas
- 1 dado de color y de símbolos
- 1 instrucciones del juego



El juego

Con algo de suerte en los dados, los niños intentan recolectar la fruta de los árboles antes de que el cuervo alcance su nido.

Preparativos

Extended el tablero de juego en el centro de la mesa. Repartid las frutas en sus respectivos árboles. Colocad al cuervo en la escalera. Ésta será la salida. Tened el dado preparado.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando un dado el jugador que se haya comido hoy una manzana.

¿Qué te ha salido en el dado?

- **¿Un color?**
Coge una fruta del color correspondiente y colócatela delante. Si ya se han recolectado todas las frutas de ese árbol, podrás coger la fruta que tú elijas.
- **¿El cuervo?**
¡Qué mala suerte! El cuervo revolotea hasta el siguiente árbol y roba una fruta. Pon una fruta de este árbol en el nido del cuervo. Si ya se han recolectado todas las frutas de este árbol, esta vez el cuervo se quedará sin fruta.



A continuación tirará el dado el siguiente niño en posesión del turno.

Final del juego

La partida acaba

... cuando hayáis recolectado todas las frutas. En este caso habréis ganado todos en equipo;

o bien,

... cuando el cuervo haya alcanzado su nido antes de que hayáis recolectado todas las frutas de los árboles. En ese caso será el cuervo el ganador.

Super mini frutteto

Autrice: Anneliese Farkaschovsky
Illustrazioni: Reiner Stolte

Al frutteto è tempo di raccolto. Ma il corvo impertinente è in agguato per sgraffignare le deliziose ciliegie, mele, pere e susine. Saltella di albero in albero per rubare qui e là un frutto. Riuscirete a raccogliere la frutta prima che quel mangione di corvo abbia raggiunto il suo nido?

Contenuto del gioco

- 1 corvo
- 1 tabellone di gioco
- 12 frutti
- 1 dado con colori e simboli
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Con un po' di fortuna al dado i bambini cercano di raccogliere la frutta dagli alberi prima che il corvo raggiunga il proprio nido.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Distribuite la frutta sui rispettivi alberi. Il corvo starà sulla scala che segna l'inizio. Preparate il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi oggi ha già mangiato una mela e tira il dado.

Cosa c'è sul dado?

- **Un colore?**
Raccogli un frutto di colore corrispondente e mettilo davanti a te. Se su quest'albero non ci sono più frutti, sceglierai un frutto a scelta.
- **Il corvo?**
Che peccato! Il corvo volazza sul successivo albero e ruba un frutto. Metti un frutto di quest'albero nel nido del corvo. Se su quest'albero non ci sono più frutti, il corvo resta a bocca asciutta. Il turno passa poi al bambino seguente che tira il dado.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando:

... sono stati raccolti tutti i frutti. In questo caso avete vinto tutti insieme.

Oppure

... il corvo ha raggiunto il suo nido prima che siano stati raccolti tutti i frutti degli alberi. In questo caso vince il corvo.