

HABA

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

Obstgarten

Das Memospiel



Orchard
Memory Game

Le verger
Jeu de mémoire

Boomgaard
Het memospel

El Frutal
Juego de Memoria

Frutteto
Il gioco di
memoria



Obstgarten

Das Memospiel



Ein kooperatives Memospiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Autorin: Anneliese Farkaschovsky

Illustration: Ines Frömelt, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Redaktion: Antje Gleichmann

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Oje, der freche Rabe Theo ist auf dem Weg zum Obstgarten. Er will das reife Obst stibitzen. Schafft ihr es die Birnen, Kirschen, Pflaumen und Äpfel einzusammeln, bevor Rabe Theo den Obstgarten erreicht?

Spielinhalt

- 1 Rabe Theo
- 1 Spielplan
- 16 Früchte-Plättchen
- 4 Korb-Kärtchen
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung





Vor dem ersten Spiel

Löst die Früchte-Plättchen vorsichtig aus den Tableaus. Die Tableaus benötigen ihr nicht mehr. Entsorgt sie fachgerecht.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Stellt Rabe Theo auf das Feld mit den Fußspuren. Mischt die Früchte-Plättchen verdeckt. Legt sie in einem 4x4-Raster angrenzend an den Gartenzaun des Spielplans. Nehmt euch jeder ein Korb-Kärtchen und legt es offen vor euch. Legt den Farbwürfel bereit.





Spielablauf

Ihr spielt gemeinsam gegen Rabe Theo und im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Raben gesehen hat, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Farbwürfel?

- **Eine Farbe**

Decke eins der Früchte-Plättchen für alle sichtbar auf.
Zeigt es eine Frucht in der gewürfelten Farbe? Prima!
Nimm das Früchte-Plättchen und lege es offen auf dein Korb-Kärtchen.

Zeigt es keine Frucht in der gewürfelten Farbe? Schade!
Alle versuchen sich die Frucht zu merken. Verdecke das Früchte-Plättchen wieder an gleicher Stelle.

- **Den Obstkorb**

Nenne eine Frucht (Birne, Kirsche, Pflaume oder Apfel). Decke danach eins der Früchte-Plättchen für alle sichtbar auf.

Zeigt es die genannte Frucht? Prima!

Nimm das Früchte-Plättchen und lege es offen auf dein Korb-Kärtchen.

Zeigt es nicht die genannte Frucht? Schade!

Alle versuchen sich die Frucht zu merken.

Verdecke das Früchte-Plättchen wieder an gleicher Stelle.



- **Den Raben**

Oje, Rabe Theo ist im Anmarsch.

Stelle Rabe Theo auf das nächste Feld.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.



Spielende

Habt ihr alle Früchte-Plättchen eingesammelt, bevor Rabe Theo das letzte Feld auf dem Spielplan erreicht hat? Super, dann habt ihr gemeinsam gewonnen.

Hat Rabe Theo das letzte Feld des Spielplans erreicht, aber es liegen noch verdeckte Früchte-Plättchen aus? Oje, Rabe Theo war schneller als ihr. Probiert es gleich nochmal.

Wettbewerbsvariante

Ihr spielt das Spiel wie beschrieben. *Habt ihr am Ende alle Früchte-Plättchen eingesammelt, bevor Rabe Theo das letzte Feld auf dem Spielplan erreicht hat? Prima! Stapelt nun eure Früchte-Plättchen auf euren Korb-Kärtchen. Wer von euch den höchsten Stapel hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen die entsprechenden Kinder gemeinsam.*



Orchard Memory Game

ENGLISH

A cooperative memory game for 2 to 4 players ages 3 years and older.

Author: Anneliese Farkaschovsky

Illustrator: Ines Frömelt, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Game Developer: Antje Gleichmann

Length of game: about 10 minutes

Oh no, Theo the cheeky raven is on his way to The Orchard. He wants to snatch the ripe fruit. Will you manage to collect the pears, cherries, plums, and apples before Theo the raven reaches The Orchard?

Game Contents

- 1 Theo the raven
- 1 game board
- 16 fruit tiles
- 4 basket cards
- 1 colored die
- 1 rulebook



Before the First Game

Carefully separate the fruit tiles from the punchboard. The punchboards are no longer needed. Dispose of them properly.

Game Setup

Place the game board in the middle of the table. Place Theo the raven on the space with the footprints. Shuffle the fruit tiles face-down. Place them in a 4x4 grid next to the garden fence on the game board. Each player takes a basket card and places it face-up in front of them. Keep the colored die handy.

ENGLISH



How to Play

You play together, in a clockwise direction, against Theo the raven. The player who last saw a raven may start and rolls the die.

What does the colored die show?

ENGLISH

- **A color**

Turn over one of the fruit tiles for everyone to see.

Does it show a fruit in the color rolled? That's great! Take the fruit tile and place it face-up on your basket card.

Does it not show a fruit in the color rolled? Too bad!

Everyone makes a mental note of the fruit. Turn the fruit tile back over in the same place.

- **The basket**

Name a fruit (pear, cherry, plum, or apple).

Then turn over one of the fruit tiles for everyone to see.

Does it show the fruit you named? That's great!

Take the fruit tile and place it face-up on your basket card.

Does it not show the fruit you named? Too bad!

Everyone makes a mental note of the fruit. Turn the fruit tile back over in the same place.



- **Theo the raven**

Oh no! Theo the raven is on the move.

Place Theo the raven on the next space.



Then it's the next child's turn to roll the die.

End of the Game

Did you collect all the fruit tiles before Theo the raven reached the last space on the game board? Excellent!

You all won together.

Did Theo the raven reach the last space on the game board, but are there still face-down fruit tiles? Oh no!

Theo the raven was quicker than you. Try again right away!



Competitive version

Play the game as described. Did you collect all the fruit tiles at the end before Theo the raven reached the last space on the game board? That's great! Now stack your fruit tiles on your basket card. The player with the highest stack wins. If there's a tie, the tied children win together.



Le verger

Jeu de mémoire



Un jeu coopératif de mémoire pour 2-4 enfants à partir de 3 ans.

Autrice : Anneliese Farkaschovsky

Illustration : Ines Frömelt, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Rédaction : Antje Gleichmann

Durée du jeu : env. 10 minutes



FRANÇAIS

Attention ! L'effronté corbeau Théo vole tout droit sur le verger. Il compte bien se régaler en mangeant tous les fruits bien mûrs. Réussirez-vous à cueillir les poires, cerises, prunes et pommes avant que Théo n'atteigne le verger ?

Contenu de la boîte

- 1 corbeau Théo
- 1 plateau de jeu
- 16 tuiles « fruit »
- 4 cartons « panier »
- 1 dé de couleur
- 1 règle du jeu



Avant de jouer pour la première fois

Détachez délicatement les tuiles « fruit ». Après cela, vous n'avez plus besoin de leur cadre que vous pouvez jeter en suivant les consignes de tri.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Placez Théo ur la case avec ses empreintes. Mélangez les tuiles « fruit » faces cachées, puis formez 4 rangées de 4 tuiles le long de la clôture dessinée sur le plateau de jeu. Prenez chacun un carton « panier » que vous posez face visible devant vous. Préparez le dé de couleur.



Déroulement du jeu

Vous jouez tous ensemble dans le sens des aiguilles d'une montre contre Théo. Le joueur qui a mangé un fruit en dernier commence et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**

Retourne une des tuiles « fruit » de façon à ce que tous les joueurs puissent bien la voir.

Elle représente un fruit de la couleur du dé ? Chouette !

Prends la tuile « fruit » et pose-la face visible sur ton carton « panier ».

Elle ne représente pas un fruit de la couleur du dé ?

Dommage ! Tout le monde essaie de mémoriser l'emplacement de ce fruit. Retourne la tuile « fruit » et repose-la à sa place.

- **Le panier**

Nomme un fruit (poire, cerise, prune ou pomme).

Retourne ensuite une des tuiles « fruit » de façon à ce que tous les joueurs puissent bien la voir. *Elle représente le fruit que tu as nommé ?* Chouette ! Prends la tuile « fruit » et pose-la face visible sur ton carton « panier ».

Elle ne représente pas le fruit que tu as nommé ?

Dommage ! Tout le monde essaie de mémoriser l'emplacement de ce fruit. Retourne la tuile « fruit » et repose-la à sa place.



- **Théo le corbeau**

Mince ! Théo arrive.

Avance-le sur la prochaine case.



C'est ensuite au tour de l'enfant suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Vous avez cueilli tous les fruits avant que Théo n'atteigne la dernière case du plateau de jeu ? Super ! Vous avez gagné tous ensemble. Théo le corbeau a atteint la dernière case du plateau de jeu alors qu'il reste encore des fruits à cueillir (= tuiles faces cachées) ? Mince alors ! Théo a été plus rapide que vous, mais vous pouvez toujours rejouer.

Variante « compétition »

Vous jouez comme décrit ci-dessus. Vous avez réussi à cueillir tous les fruits avant que Théo le corbeau n'atteigne la dernière case du plateau de jeu ? Chouette ! Empilez vos tuiles « fruit » sur votre carton « panier ». Celui qui a la plus grande pile gagne la partie. S'il y a égalité, les joueurs ex æquo gagnent ensemble.



Boomgaard

Het memospel



Een coöperatief geheugenspel voor 2 tot 4 kinderen

Auteur: Anneliese Farkaschovsky

Illustraties: Ines Frömelt, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Redactie: Antje Gleichmann

Spelduur: ca. 10 minuten

O jee, de brutale raaf Theo is op weg naar de boomgaard. Hij wil het rijpe fruit stelen. Lukt het jullie om de peren, kersen, pruimen en appels te verzamelen voordat raaf Theo de boomgaard bereikt?

NEDERLANDS

Spelinhoud

- 1 raaf Theo
- 1 spelbord
- 16 fruitkaartjes
- 4 mandkaartjes
- 1 kleurendobbelsteen
- 1 handleiding



Voor het eerste spel

Maak de fruitkaartjes voorzichtig los uit het karton.
Het karton heb je niet meer nodig. Gooi het op de juiste manier weg.

Spelvoorbereiding

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Zet raaf Theo op het veld met de voetsporen. Schud de fruitkaartjes met de afbeelding naar beneden. Leg ze in een raster van 4 x 4 naast het tuinhek op het spelbord. Neem elk een mandkaartje en leg het open voor je. Hou de dobbelsteen bij de hand.



NEDERLANDS

Spelverloop

Jullie spelen samen tegen raaf Theo en met de klok mee. Wie als laatste een raaf heeft gezien, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat heb je gedobbeld?

- **Een kleur**

Draai één van de fruitkaartjes om zodat iedereen het kan zien. *Is er een stuk fruit op afgebeeld in de gegooide kleur?* Prima! Neem het fruitkaartje en leg het open op je mandkaartje. *Is er geen stuk fruit op afgebeeld in de gegooide kleur?* Jammer! Iedereen probeert het fruit te onthouden. Draai het fruitkaartje weer op dezelfde plek om.

- **De fruitmand**

Noem een stuk fruit (peer, kers, pruim of appel). Draai daarna één van de fruitkaartjes om zodat iedereen het kan zien. *Staat het genoemde stuk fruit afgebeeld?* Prima! Neem het fruitkaartje en leg het open op je mandkaartje. *Staat het genoemde stuk fruit niet afgebeeld?* Jammer! Iedereen probeert het fruit te onthouden. Draai het fruitkaartje weer op dezelfde plek om.



- **Raaf Theo**

Je hebt pech! Raaf Theo is in aantocht. Zet raaf Theo op het volgende wegkaartje



Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat met de dobbelsteen gooit.



Einde van het spel

Hebben jullie alle fruitkaartjes verzameld voordat raaf Theo het laatste veld op het spelbord bereikt heeft?

Super, jullie hebben samen gewonnen!

Heeft raaf Theo het laatste veld van het spelbord bereikt, maar liggen er nog fruitkaartjes met de afbeelding naar beneden? Dat is jammer! Raaf Theo was sneller dan jullie. Probeer het meteen nog eens!

Variant met winnaar

Jullie spelen het spel zoals beschreven. *Hebben jullie aan het einde alle fruitkaartjes verzameld voordat raaf Theo het laatste veld op het spelbord bereikt heeft? Prima! Stapel nu jullie fruitkaartjes op jullie mandkaartje. Wie van jullie de hoogste stapel heeft, wint het spel. Bij gelijkspel winnen deze spelers samen.*



El Frutal

Juego de Memoria



Un juego de memoria y cooperación para 2–4 jugadores/as a partir de 3 años.

Autora: Anneliese Farkaschovsky

Ilustración: Ines Frömel, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Redacción: Antje Gleichmann

Duración de la partida: aprox. 10 minutos

¡Cuidado! El descarado cuervo Teo va de camino al frutal. Quiere birlar la fruta madura. ¿Conseguiréis recoger las peras, las cerezas, las ciruelas y las manzanas antes de que el cuervo Teo llegue al frutal?

ESPAÑOL

Contenido del juego

- 1 cuervo Teo
- 1 tablero
- 16 fichas de frutas
- 4 cartas de cesta
- 1 dado de colores
- 1 instrucciones del juego



Antes de jugar por primera vez

Extraed con cuidado las fichas de frutas de los marcos. No volveréis a necesitar los marcos, por lo que podéis reciclarlos debidamente.

Preparación del juego

Situad el tablero en el centro de la mesa. Colocad al cuervo Teo en la casilla con las huellas. Mezclad las fichas de frutas sin mirarlas. Colocadlas formando una cuadrícula de 4 x 4 junto a la valla del jardín del tablero. Coged una carta de cesta cada uno/a y colocadla boca arriba delante vuestro. Preparad el dado de colores.



Desarrollo del juego

Jugaréis juntos/as contra el cuervo Teo en el sentido de las agujas del reloj. Quien haya visto un cuervo más recientemente empieza el juego tirando el dado.

¿Qué muestra el dado de colores?

- **Un color**

Destapa una de las fichas de frutas para que todos/as la vean. *¿Muestra una fruta del color que ha salido en el dado?* ¡Genial! Coge la ficha de fruta y colócala boca arriba sobre tu carta de cesta. *¿No muestra una fruta del color que ha salido en el dado?* ¡Qué lástima! Todos/as intentan memorizar la fruta. Vuelve a poner la ficha de fruta boca abajo en el mismo lugar.

- **La cesta de fruta**

Nombra una fruta (pera, cereza, ciruela o manzana). A continuación, destapa una de las fichas de frutas para que todos/as la vean.

¿Muestra la fruta nombrada? ¡Genial! Coge la ficha de fruta y colócala boca arriba sobre tu carta de cesta. *¿No muestra la fruta nombrada?* ¡Qué lástima! Todos/as intentan memorizar la fruta. Vuelve a poner la ficha de fruta boca abajo en el mismo lugar.



- **El cuervo Teo**

¡Oh, no! El cuervo Teo se acerca. Coloca al cuervo Teo en la siguiente casilla.



Luego le toca tirar el dado al siguiente jugador/a.

Finalización del juego

¿Habéis reunido todas las fichas de frutas antes de que el cuervo Teo haya alcanzado la última casilla del tablero?

¡Estupendo! En ese caso, habéis ganado conjuntamente.

¿Ha llegado el cuervo Teo a la última casilla del tablero, pero todavía quedan fichas de frutas boca abajo? ¡Oh, no! El cuervo Teo ha sido más rápido que vosotros/as. Pero podéis intentarlo de nuevo.

Variante de competición

Jugáis una partida como se ha descrito. *¿Habéis logrado reunir todas las fichas de frutas antes de que el cuervo Teo haya alcanzado la última casilla del tablero?* ¡Genial! Apilad a continuación vuestras fichas de frutas sobre vuestras cartas de cesta. Gana el jugador/a que consiga la pila más alta.

En caso de empate, todos los niños/as empatados/as serán please try to write all this together in the same line.



Frutteto

Il gioco di memoria



Un gioco di memoria cooperativo, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

Autrice: Anneliese Farkaschovsky

Illustrazioni: Ines Frömelt, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Testo: Antje Gleichmann

Durata del gioco: circa 10 minuti

Ahi ahì, l'impertinente corvo Teo si sta avvicinando al frutteto con l'intenzione di sgraffignare la frutta matura. Riuscite a raccogliere le pere, le ciliegie, le prugne e le mele prima che il corvo Teo raggiunga il frutteto?

Dotazione del gioco

- 1 corvo Teo
- 1 tabellone di gioco
- 16 tessere della frutta
- 4 carte cestino
- 1 dado colorato
- 1 istruzioni di gioco



Prima di giocare per la prima volta

Staccate con cautela le tessere della frutta dalle tavole. Le tavole non vi servono più e possono venire smaltite negli appositi contenitori.

Preparazione del gioco

Sistemate il tabellone di gioco al centro del tavolo. Mettete il corvo Teo sulla casella con le orme dei piedi. Mescolate, coperte, le tessere della frutta e disponetele in una griglia 4x4 accanto alla staccionata del tabellone di gioco. Prendete una carta cestino ciascuno e sistematela scoperta davanti a voi. Tenete pronto il dado.



Svolgimento del gioco

Giocate insieme in senso orario contro il corvo Teo. Il giocatore che ha visto più di recente un corvo inizia e tira il dado.

Cosa è uscito sul dado colorato?

- **Un colore**

Scopri una delle tessere della frutta, in modo che tutti la possano vedere. *La tessera mostra un frutto dello stesso colore uscito sul dado?* Ottimo! Prendi la tessera della frutta e mettila, scoperta, sulla tua carta cestino.

La tessera non mostra nessun frutto dello stesso colore uscito sul dado? Peccato! Tutti cercano di tenere a mente il frutto. Copri di nuovo la tessera della frutta nello stesso punto.

- **Il cestino della frutta**

Nomina un frutto (pera, ciliegia, prugna o mela). Scopri poi una delle tessere della frutta, in modo che tutti la possano vedere.

La tessera mostra il frutto che hai nominato?

Ottimo! Prendi la tessera della frutta e mettila, scoperta, sulla tua carta cestino.

La tessera non mostra il frutto che hai nominato?

Peccato! Tutti cercano di tenere a mente il frutto.

Copri di nuovo la tessera della frutta nello stesso punto.



- **Corvo Teo**

Ahi ahì, il corvo Teo si sta avvicinando.

Sistema il corvo Teo sulla casella successiva.



Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.



Fine del gioco

Avete raccolto tutte le tessere della frutta prima che il corvo Teo abbia raggiunto l'ultima casella del tabellone di gioco?

In questo caso siete tutti vincitori.

Il corvo Teo ha raggiunto l'ultima casella del tabellone di gioco, ma sono rimaste delle tessere della frutta coperte?

Ahi ahì, il corvo Teo è stato più veloce di voi.

Prendetevi subito la rivincita.


Variante competitiva

Giocate seguendo le istruzioni del gioco di base. *Siete riusciti a raccogliere tutte le tessere della frutta prima che il corvo Teo abbia raggiunto l'ultima casella del tabellone di gioco?*

Ottimo! Impilate le vostre tessere della frutta sulle vostre carte cestino. Vince chi ha ottenuto la pila più alta. In caso di parità, vincono più giocatori a pari merito.







Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:
en www.haba-play.com/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

HABA



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



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

Art. Nr.: 004610
TL A170389 1/22