

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones de juego
Istruzioni per il gioco • Instrução de jogo • Spillevejledning

Mini-Obst²⁵³⁹ garten

Mini Orchard • Mini-verger
Mini-boomgaard • Mini frutal
Mini frutteto • Pomarzinho miniatura
Frugthaven-Minispil

Anschrift aufbewahren!
Retain address!
Adresse à conserver!
Adres bewaren!
Conservate la confezione come riferimento!
Se recomienda guardar la dirección!
Guardar a morada!
Gem adressen til evt. senere brug

Habermas GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany



Habermaab Spiel Nr. 2539

Mini-Obstgarten

Ein kooperatives Spiel für zwei bis beliebig viele Kinder von 3 – 8 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:

- 1 vierteiliger Spielplan
- 10 Äpfel
- 10 Birnen
- 10 Kirschenpaare
- 10 Pflaumen
- 1 Rabenpuzzle (9 Teile)
- 1 Farb-Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielziel:

Die Kinder versuchen, das Obst von den Bäumen zu pflücken, bevor der Rabe es stibitzen kann.

Spielvorbereitung:

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte.

Das Obst wird auf die entsprechenden abgebildeten Bäume auf dem Spielplan verteilt.

Die neun Teile des Rabenpuzzles werden gestapelt und bereitgelegt.

Haltet den Würfel neben dem Spielplan bereit.

Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?



- **Die Farbe Rot, Gelb, Grün oder Blau?**

Das Kind pflückt eine Frucht der entsprechenden Farbe und legt sie in die Dose. 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 die Dose gelegt werden.



- **Der Rabe?**

Ein Puzzleteil 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.

Habermaab Game Nr. 2539

Mini Orchard

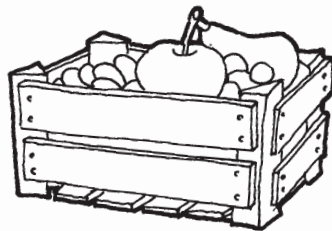
Cooperative game for two or more players ages 3 to 8.

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 titbits.



Contents:

- 1 game board consisting of four parts
- 10 apples
- 10 pears
- 10 pairs of cherries
- 10 plums
- 1 raven jigsaw (9 pieces)
- 1 color die with symbols
- 1 set of game instructions

Aim of the game:

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

Preparation of the game:

Assemble the game board and put it in the center of the table.

The fruit is distributed among the corresponding trees shown on the game board.

The nine parts of the raven jigsaw are piled up so that they are ready to use. Get the die ready next to the game board.

How to play:

The youngest player starts and throws the die.

What 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?**

Now two fruits of any kind may be picked and put in the tin.



- **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.

Jeu Habermaaß n° 2539

Mini-verger

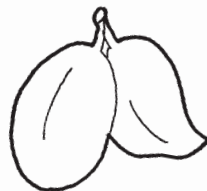
Un jeu de société pour deux joueurs et plus à partir de 3 à 8 ans.

Idée : Anneliese Farkaschovsky

Illustration : Walter Matheis

Durée d'une partie : env. 10 – 15 minutes

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 dérober.



Contenu :

- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 10 pommes
- 10 poires
- 10 paires de cerises
- 10 prunes
- 1 puzzle représentant un corbeau (9 pièces)
- 1 dé avec couleurs et symboles
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Assembler le plateau de jeu et le poser au milieu de la table.

Les joueurs essayent de cueillir les fruits avant que le corbeau ne puisse les voler.

Préparatifs :

Les **fruits** sont répartis sur les arbres correspondants illustrés sur le plateau de jeu.

Les neuf pièces du puzzle représentant le corbeau sont empilées et posées de façon à pouvoir les prendre. Poser le dé à côté du plateau de jeu.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé.

Sur quel symbole est tombé le dé ?



- **La couleur rouge, jaune, verte ou bleue ?**

Le joueur cueille un fruit de la couleur correspondante et le met dans son panier. Si n'y a plus de fruit correspondant à la couleur du dé dans l'arbre, il ne se passe rien et le dé est passé au joueur suivant.



- **Le panier ?**

On a alors le droit de cueillir deux fruits et de les mettre dans la boîte.



- **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 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.

Habermaaf-spel N. 2539

Mini-boomgaard

Een samenwerkingsspel voor twee of meer spelers van 3 – 8 jaar.

Spelidee: Anneliese Farkaschovsky
Illustraties: Walter Matheis
Speelduur: ca. 10 – 15 minuten

De vier fruitbomen hangen vol met vruchten: de appels, peren, kersen en pruimen zijn rijp en moeten zo snel mogelijk geplukt worden. Een brutale raaf zit namelijk klaar om al die lekkernijen voor jullie neus weg te kapen!



Spelinhoud:

- 1 vierdelig speelbord
- 10 appels
- 10 peren
- 10 paar kersen
- 10 pruimen
- 1 ravenpuzzel (9 onderdelen)
- 1 dobbelsteen met kleuren en symbolen
- 1 spelbord
- 1 spelregels

Doel van het spel:

De kinderen moeten proberen om het fruit uit de bomen te plukken, voordat de raaf het te pakken krijgt.

Spelvoorbereiding:

Zet het speelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel.

De vruchten worden over de, op het speelbord afgebeelde, overeenkomstige bomen verdeeld.

De negen delen van de ravenpuzzel moeten uit de omlijsting worden losgemaakt en op een stapel worden klaargelegd. Leg de dobbelsteen naast het speelbord.

Spelverloop:

De kinderen spelen kloksgewijs en om beurt. Het jongste kind mag beginnen en gooit één keer met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?



- **Eén van de kleuren rood, geel, groen of blauw:**

Het kind mag een vrucht plukken van de overeenkomstige kleur en in z'n eigen mandje leggen.

Wanneer er geen vruchten meer aan de boom hangen, dan gebeurt er niets en wordt de dobbelsteen aan het volgende kind gegeven.



- **De fruitmand:**
Nu mogen twee vruchten naar keuze geplukt en in de doos gelegd worden.



- **De raaf:**
Een stukje van de puzzel komt in het midden van het speelveld op het daarvoor bestemde vlak te liggen.

Einde van het spel:

Slagen de kinderen er in om alle vruchten te oogsten voordat de ravenpuzzel compleet in het midden ligt, dan heeft iedereen gewonnen. Samen zijn jullie de gulzige raaf te snel afgeweest!

Is de ravenpuzzel klaar, voordat alle vruchten geplukt zijn, dan hebben de kinderen het met z'n allen van de rappe dief verloren.

Juego Habermas Núm. 2539

Mini frutal

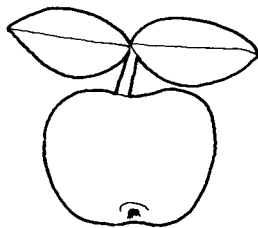
Un emocionante juego en equipo, para dos o más jugadores a partir de 3 años.

Concepto del Juego: Anneliese Farkaschovsky

Ilustraciones: Walter Matheis

Duración del Juego: de 10 a 15 minutos

Los cuatro árboles frutales están cargados de frutas: ¡Las manzanas, peras, cerezas y ciruelas están maduras y tienen que ser recolectadas a toda velocidad! Pero, ¡ojo! el cuervo está vigilando si puede robar alguna rica fruta!



Contenido del Juego:

- 1 tablero de 4 piezas
- 10 manzanas, 10 peras
- 10 pares de cerezas, 10 ciruelas
- 1 puzzle del cuervo (9 piezas)
- 1 dado de colores y símbolos
- 1 instrucciones de juego

Objetivo de Juego:

Trabajando en equipo, los jugadores intentarán recolectar las frutas de los árboles, antes de que el cuervo logre robarlas.

Preparación:

Construid el tablero y colocadlo en el centro de la mesa. La fruta ha de repartirse entre los árboles del tablero.

Apilar las nueve piezas del rompecabezas.
Colocad el dado junto al tablero.

Desarrollo del Juego:

El niño más pequeño empieza tirando el dado.

¿Qué aparece en el dado?



- Si sale el **color rojo, amarillo, verde o azul?**

El niño recolecta una fruta del color correspondiente y la pone en la lata. Si ya no quedan frutas del color que ha salido en el dado, el turno pasa al siguiente jugador.



- Si sale la **cesta de la fruta?**

Ahora se cogen dos frutas cualquiera y se meten en la lata.



- Si sale el **cuervo?**

Se colocará una pieza del puzzle en el sitio correspondiente del tablero.

Fin del Juego:

Si los jugadores consiguen recolectar todas las frutas antes de que el puzzle del cuervo se complete, los jugadores ganan contra el cuervo. ¡Juntos han sido más rápidos que el cuervo glotón!

Si por el contrario el puzzle del cuervo llega a completarse antes de que todas las frutas hayan sido recolectadas, los jugadores pierden la partida contra el rápido ladrón.

Gioco Habermäß n. 2539

Mini frutteto

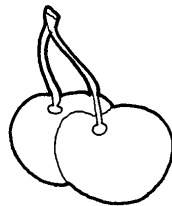
Un gioco di cooperazione a cui possono partecipare 2 o più bambini di età superiore ai 3 anni.

Ideatrice del gioco: Anneliese Farkaschovsky

Illustrazione: Walter Matheis

Durata del gioco: 10 – 15 minuti circa

I quattro alberi sono carichi di frutta: mele, pere, ciliegie e prugne sono mature e devono essere colte in fretta poiché l'impertinente corvo aspetta solo di sgraffignare le leccornie!



Componenti del gioco:

- 1 Tabellone di gioco in 4 parti
- 10 mele, 10 pere,
- 10 coppie di ciliegie, 10 prugne
- 1 puzzle raffigurante un corvo (9 pezzi)
- 1 dado con simboli colorati
- 1 Istruzioni per il gioco

Obiettivo del gioco:

I bambini cercano di cogliere la frutta dagli alberi prima che il corvo possa rubarla.

Preparazione del gioco:

Assemblarlo e porlo al centro del tavolo. La frutta viene distribuita secondo agli alberi raffigurati sulla tavola da gioco.

I nove pezzi del puzzle raffigurante il corvo vengono accatastati e tenuti pronti. Tenete pronto il dado a lato del tabellone.

Svolgimento del gioco:

Inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Cosa appare sul dado?



- **Il colore rosso, giallo, verde o blu?**

Il bambino coglie un frutto del relativo colore e lo mette a piacere. Se sull'albero non ci sono frutti del colore uscito non accade nulla e il dado viene passato al giocatore successivo.



- **Il cestino della frutta?**

Potete raccogliere due frutti a piacere e riportarli nel barattolo.



- **Il corvo?**

Un pezzo del puzzle viene messo al centro della tavola da gioco sulla superficie prevista.

Fine del gioco:

Se i bambini riescono a cogliere tutti i frutti prima che il puzzle completato del corvo si trovi al centro, la vittoria è loro: insieme sono stati più veloci dell'ingordo corvo!

Se tuttavia il puzzle raffigurante il corvo si trova già al centro, completamente ultimato, prima che i frutti siano stati colti, tutti i bambini perdono insieme contro il veloce ladruncolo.

Habermaab, jogo no. 2539

Pomarzinho miniatura

Um jogo cooperativo para duas ou mais crianças a partir de 3 anos.

Criadora do jogo : Anneliese Farkaschovsky

Ilustração : Walter Matheis

Duração do jogo : aprox. 10 a 15 minutos

As quatro árvores frutíferas estão plenas de frutas : as maçãs, pêras, cerejas e ameixas estão maduras e devem ser colhidas o mais rápido possível ! Pois a gralha petulante somente está esperando para roubar um bom bocado !



Conteúdo do jogo :

- 1 tabuleiro de jogo de quatro peças
- 10 maçãs, 10 pêras,
- 10 pares de cerejas, 10 ameixas
- 1 quebra-cabeças da gralha (9 peças)
- 1 dado com símbolos coloridos
- 1 Instrução de jogo

Objectivo do jogo :

As crianças tentam colher as frutas das árvores antes que a gralha possa roubá-las.

Preparação para o jogo :

Monta-se o puzzle do tabuleiro e coloca-se no centro da mesa.

As frutas serão distribuídas sobre as árvores que lhes correspondem sobre o plano de jogo.

As nove peças do quebra-cabeças da gralha são empilhadas e prontadas para jogar. Põe-se o dado a postos junto ao tabuleiro.

Decurso do jogo :

A criança mais jovem inicia e joga o dado.

Qual é a imagem do dado?



- **As cores vermelho, amarelo, verde e azul ?**

A criança colhe uma fruta da cor correspondente e coloca-a na à escolha. Se já não existir mais nenhuma fruta da cor tirada na árvore não acontece nada e o dado é passado adiante imediatamente.



- **A cesta de frutas ?**

São colhidos e colocados na caixa dois frutos à escolha.



- **A gralha ?**

Uma peça do quebra-cabeças é posicionada no centro do campo de jogo na superfície prevista para ela.

Final do jogo :

Se as crianças conseguem colher todas as frutas antes que o quebra-cabeças da gralha fique pronto no centro do jogo, elas ganham em conjunto o jogo. Foram mais rápidas em conjunto do que a gralha esfomeada.

Se o quebra-cabeças da gralha ficar pronto no centro do jogo antes de que todas as frutas tenham sido colhidas pelas crianças, elas perdem em conjunto contra a ladra veloz.

Habermaaß spil nr. 2359

Frugthaven - Minispil

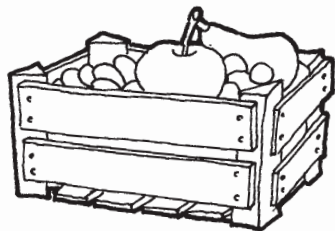
Et samarbejds-spil for to eller flere spillere fra 3 år.

Spilidé: Anneliese Farkaschovsky

Illustration: Walter Matheis

Spillevarighed: ca. 10 - 15 minutter

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



Indhold:

- 1 spillebræt i fire dele
- 10 æbler
- 10 pærer
- 10 kirsebærpar,
- 10 blommer
- 1 ravnepuslespil (9 brikker)
- 1 farve-symbolterning
- 1 spillevejledning

Spillets formål:

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

Forberedelse af spillet:

Spillebrættet samles og lægges midt på bordet. Frugterne fordeles på de tilsvarende træer på spillebrættet.

Ravnepuslespillets ni brikker lægges i en stabel ved siden af brættet. Terningen lægges ved siden af spillebrættet.

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 dåsen. Hvis der ikke er flere frugter i den farve tilbage på træet, foretages intet og terningen rækkes videre.



- **Frugtkurv?**

Nu må der plukkes to frugter efter eget valg. Frugterne lægges i dåsen.



- **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.