

HABA

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

Obst gärtchen

Die Kirschenernte



The Little Orchard
Le petit verger
Boomgaardje
El Frutalito
Il mini frutteto



Obstgärtchen

Die Kirschenernte



Ein kooperatives Memo- und Farbwürfelspiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren.

Autorin: Vera Baumeister

Illustration: Ines Frömel, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Redaktion: Antje Gleichmann

Spieldauer: ca. 10 Minuten



Der Kirschbaum hängt voller Kirschen. Beeilt euch und erntet sie schnell. Rabe Theo schleicht nämlich durch den Garten, um sich einige von den leckeren Früchten zu schnappen. Schafft ihr es, die Kirschen zu ernten, bevor Rabe Theo den Baum erreicht?

Spielinhalt

1 Farbwürfel



5 Kirschenpaare



1 Rabe Theo



15 Blumen-Plättchen



1 Korb



4 Trennwände



1 Kirschbaum

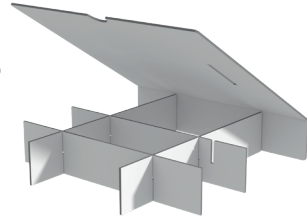


1 Spielplan

Vor dem ersten Spiel

Löst die 4 Trennwände und die 15 Blumen-Plättchen vorsichtig aus den Tableaus. Die Tableaus benötigt ihr nicht mehr. Entsorgt sie fachgerecht.

Nehmt die 4 Trennwände und steckt sie wie abgebildet zusammen. Achtet dabei auf die abgebildeten Aussparungen. Stellt das entstandene Steckkreuz in den Schachtelboden. Legt den Spielplan so auf das Steckkreuz, dass er sich klappen lässt.



Am Ende des Spiels könnt ihr die Trennwände zusammengesteckt im Schachtelboden lassen. Verteilt einfach das gesamte Spielmaterial unter dem Spielplan in den Fächern.

Spielvorbereitung

Stellt den Schachtelboden in die Tischmitte. Klappt den Spielplan nach oben und nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Verpackung. Anschließend klappt ihr den Spielplan wieder herunter. Steckt den Kirschbaum in den Spielplan-Schlitz. Hängt die 5 Kirschenpaare an den Kirschbaum. Stellt Rabe Theo auf das Feld mit den Fußspuren. Mischt die Blumen-Plättchen mit der Blumenseite nach oben und verteilt sie vor dem Schachtelboden. Die Blumen-Plättchen sollen nicht übereinander liegen. Stellt den Korb neben den Schachtelboden. Legt den Farbwürfel bereit. Setzt euch so, dass ihr alle die Blumen-Plättchen und Rabe Theo gut sehen könnt.

Spielablauf





Ihr spielt gemeinsam gegen Rabe Theo und im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Kirschen gegessen hat, darf beginnen und würfelt.

Was zeigt der Farbwürfel?

- **Eine Blume**

Decke ein zum      Blumen-Plättchen auf.

- **Den Stern**

Decke ein bei  ges Blumen-Plättchen auf.

Was ist auf der Rückseite des Blumen-Plättchens abgebildet?

- **Ein Kirschenpaar**

Prima! Pflücke ein Kirschenpaar vom Kirschbaum und lege es in den Korb. Nimm danach das Blumen-Plättchen und lege es offen vor dir ab.

- **Rabe Theo**

Oje, Rabe Theo ist im Anmarsch. Stelle Rabe Theo auf das nächste Feld. Versucht euch alle das Blumen-Plättchen zu merken und verdecke das Blumen-Plättchen wieder.

- **Ein schlafendes Tier**

Sei schön leise, damit du das Tier nicht weckst! Verdecke das Blumen-Plättchen wieder.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Spielende

Habt ihr alle Kirschenpaare geerntet, bevor Rabe Theo das letzte Feld vor dem Kirschbaum erreicht? Super, dann habt ihr gemeinsam gewonnen.

Hat Rabe Theo das letzte Feld vor dem Kirschbaum erreicht, und es hängen noch Kirschenpaare am Kirschbaum? Schade! Rabe Theo hat dieses Mal gewonnen. Probiert es gleich nochmal.

Wettbewerbsvariante

Ihr spielt das Spiel wie beschrieben. Habt ihr alle Kirschenpaare geerntet, bevor Rabe Theo das letzte Feld vor dem Kirschbaum erreicht? Prima, stapelt nun eure gesammelten Blumen-Plättchen. Wer von euch den höchsten Stapel hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen die entsprechenden Kinder gemeinsam.

Variante für Profis

Ihr spielt das Spiel wie beschrieben. Stellt allerdings Rabe Theo zu Spielbeginn schon 1 oder 2 Felder weiter Richtung Kirschbaum.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

The Little Orchard

The Cherry Harvesting



ENGLISH



A cooperative memory and colored dice game for 2 to 4 children ages 3 years and older.

Author: Vera Baumeister
Illustrator: Ines Frömelt, Yunsim Jin, Mirka Schröder
Game Developer: Antje Gleichmann
Length of the game: about 10 minutes



The cherry tree is full of cherries. Hurry up and harvest them quickly, because Theo the raven is sneaking through the garden to snatch some of the tasty fruit. Can you harvest the cherries before Theo the raven reaches the tree?

Contents

1 colored die



5 pairs of cherries



1 Theo the raven



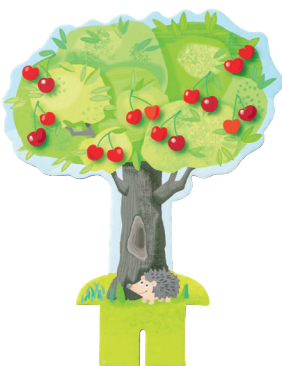
15 flower tiles



1 basket



4 dividers



1 cherry tree

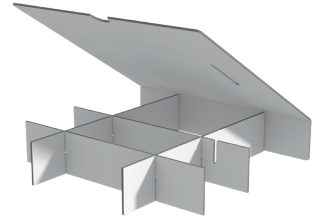


1 game board

Before the First Game

Carefully remove the 4 dividers and the 15 flower tiles from the punchboards. The punchboards are no longer needed. Dispose of them properly.

Take the 4 dividers and put them together as illustrated. Pay attention to the pictured recesses. Place the interlocking cross created in the box base. Place the game board on the interlocking cross so that it can be folded.



ENGLISH

At the end of the game you can leave the dividers together in the box base. Simply put all the game material into the compartments under the game board.

Game Setup

Place the box base in the center of the table. Fold up the game board and take all the game material out of the packaging. Then close the game board again. Insert the cherry tree into the slot on the game board. Hang the 5 pairs of cherries on the cherry tree. Place Theo the raven on the space with the footprints. Shuffle the flower tiles with the flower side facing up and spread them out in front of the box base. The flower tiles should not overlap. Place the basket next to the box base. Keep the colored die handy. Sit down so that everyone can see the flower tiles and Theo the raven well.











How to Play

You play together, in a clockwise direction, against Theo the raven. The last person to eat cherries may start and rolls the die.

What does the colored die show?

- **A flower**     
Turn over a flower tile matching the die result.
- **The star** 
Turn over any flower tile.

What does the back of the flower tile show?

- **A pair of cherries**
That's great! Pick a pair of cherries from the cherry tree and place them in the basket. Then take the flower tile and place it face-up in front of you.
- **Theo the raven**
Oh no! Theo the raven is on the move. Place Theo the raven on the next space. Everyone makes a mental note of what is shown on the flower tile. Turn the flower tile back over in the same place.
- **A sleeping animal**
Be quiet so you don't wake the animal! Turn the flower tile back over in the same place.

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

End of the Game

Did you harvest all the pairs of cherries before Theo the raven reached the last space before the cherry tree? Excellent! You all won together.

Did Theo the raven reach the last space before the cherry tree and are there still pairs of cherries hanging on it? Too bad! Theo the raven won this time. Try again right away!

Competitive version

Play the game as described. *Did you harvest all the pairs of cherries at the end before Theo the raven reached the last space before the cherry tree?* Great! Now stack the flower tiles you collected. The player with the highest stack wins. If there's a tie, the tied children win together.

Version for pros

Play the game as described. But this time, put Theo the raven 1 or 2 spaces closer to the cherry tree at the beginning of the game.

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.

Le petit verger

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

Auteur : Vera Baumeister

Illustration : Ines Frömel, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Rédaction : Antje Gleichmann

Durée du jeu : env. 10 minutes



Le cerisier regorge de fruits bien mûrs. Cueillez vite toutes les cerises ! Théo le corbeau vole dans le jardin et compte bien se régaler en dérochant quelques délicieuses cerises. Parviendrez-vous à les cueillir avant que Théo n'atteigne le cerisier ?

Contenu de la boîte

1 dé de couleur



5 paires de cerises



1 corbeau Théo



15 tuiles
« fleur »



1 panier



4 parois séparatrices



1 cerisier

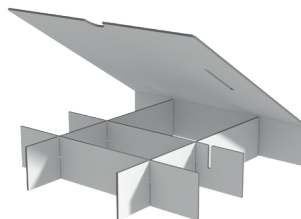


1 plateau de jeu

Avant de jouer pour la première fois

Détachez délicatement les 4 parois séparatrices et les 15 tuiles « fleur ». Après cela, vous n'avez plus besoin de leur cadre que vous pouvez jeter en suivant les consignes de tri.

Prenez les 4 parois séparatrices et assemblez-les comme sur l'illustration. Installez la croix ainsi obtenue dans le fond de la boîte. Posez le plateau de jeu sur la croix de sorte qu'il puisse se rabattre.



À la fin de la partie, vous pouvez laisser les parois séparatrices assem-

blées dans le fond de la boîte. Répartissez simplement tout le matériel de jeu dans les compartiments sous le plateau de jeu.

Préparatifs

Placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Soulevez le rabat du plateau de jeu et sortez tout le matériel de la boîte. Ensuite, reposez le plateau de jeu. Enfoncez le cerisier dans la fente du plateau de jeu. Suspendez les 5 paires de cerises dans l'arbre. Placez Théo le corbeau sur la case avec ses empreintes. Mélangez les tuiles, face fleur visible, et étalez-les devant le plateau de jeu. Les tuiles « fleur » ne doivent pas se chevaucher. Posez le panier à côté du plateau de jeu. Préparez le dé de couleur. Installez-vous de manière à ce que tout le monde puisse bien voir les tuiles « fleur » et Théo le corbeau.



FRANÇAIS



Déroulement du jeu

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

Qu'indique le dé ?

- **Une fleur**  Retourne une tuile dont la fleur correspond au résultat du dé.
- **L'étoile**  Retourne la tuile « fleur » de ton choix.

Que vois-tu au verso de la tuile « fleur » ?

- **Une paire de cerises**
Chouette ! Cueille une paire de cerises dans l'arbre et dépose-la dans le panier. Prends ensuite la tuile « fleur » et pose-la face visible devant toi.
- **Théo le corbeau**
Mince ! Théo arrive. Avance-le sur la prochaine case. Tout le monde essaye de mémoriser l'emplacement de cette tuile « fleur ». Ensuite, retourne-la sans la changer de place.
- **Un animal endormi**
Silence ! Il ne faut pas le réveiller ! Rien ne se passe ici, retourne la tuile sans la changer de place.

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

Fin de la partie

Vous avez cueilli toutes les cerises avant que Théo n'atteigne la dernière case devant l'arbre ? Super ! Vous avez gagné tous ensemble.

Théo a atteint la dernière case devant le cerisier alors qu'il porte encore des fruits ? Dommage ! Théo a gagné cette fois-ci, mais vous pouvez toujours rejouer.

Variante « compétition »

Vous jouez comme décrit ci-dessus. *Vous avez finalement cueilli toutes les cerises avant que Théo n'atteigne la dernière case devant l'arbre ? Super, empilez maintenant les tuiles « fleur » que vous avez gagnées. Celui qui a la plus grande pile gagne la partie. S'il y a égalité, les joueurs ex æquo gagnent ensemble.*

Variante pour les joueurs expérimentés

Vous jouez comme décrit ci-dessus. Avant de commencer à jouer, placez déjà Théo le corbeau 1 ou 2 cases plus loin en direction du cerisier.

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.



FRANÇAIS

Boomgaardje

De kersenoogst

Een coöperatief bontgekleurd geheugen- en dobbelspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar.

Auteur: Vera Baumeister

Illustraties: Ines Frömel, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Redactie: Antje Gleichmann

Spelduur: ca. 10 minuten



De kersboom hangt vol kersen. Schiet op en oogst ze snel. Raaf Theo huft namelijk door de tuin om wat lekkere vruchten te pikken. Lukt het jullie om de kersen te oogsten voordat raaf Theo de boom bereikt?

Inhoud van het spel

1 kleuren-
dobelsteen



5 kersen



1 raaf Theo



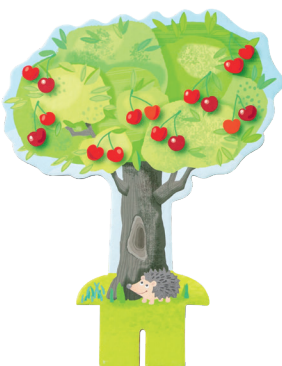
15 bloemen-
kaartjes



1 mandje



4 scheidingswanden



1 kersboom



1 spelbord

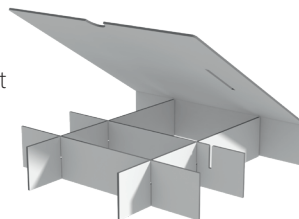
NEDERLANDS



Voor het eerste spel

Maak de 4 scheidingswanden en de 15 bloemenkaartjes voorzichtig los uit het karton. Het karton heb je niet meer nodig. Gooi het op de juiste manier weg.

Neem de vier scheidingswanden en steek ze in elkaar, zoals afgebeeld. Let daarbij op de weergegeven openingen. Leg het raster in de onderkant van de doos. Leg het spelbord zo op het raster dat het kan worden weggeklapt.



Aan het einde van het spel kunnen jullie de scheidingswanden in elkaar gestoken in de onderkant van de doos laten staan. Verdeel al het spelmateriaal over de vakken van het spelbord.

Spelvoorbereiding

Leg de onderkant van de doos in het midden op tafel. Klap het spelbord naar boven en haal al het spelmateriaal uit de verpakking. Daarna klappen jullie het spelbord weer dicht. Steek de kersenboom in de sleuf van het spelbord. Hang de 5 kersen aan de kersenboom. Zet raaf Theo op het veld met de voetsporen. Schud de kaartjes met de bloemenkant naar boven en leg ze voor de onderkant van het spelbord. De bloemenkaartjes mogen niet over elkaar heen liggen. Zet het mandje naast de onderkant van de doos. Hou de dobbelsteen bij de hand. Ga zo zitten dat jullie allemaal de bloemenkaartjes en raaf Theo goed kunnen zien.



Spelverloop

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

Wat heb je gegooid?

- **Een bloem** 
Draai een bloemenkaartje om dat bij het resultaat van de dobbelsteen past.
- **De ster** 
Draai een willekeurig bloemenkaartje om.

Wat staat er op de achterkant van het bloemenkaartje afgebeeld?

- **Kersen**
Prima! Pluk een kersenpaar van de kersenboom en leg het in het mandje. Neem daarna het bloemenkaartje en leg het open voor je neer.
- **Raaf Theo**
Je hebt pech! Raaf Theo is in aantocht. Zet raaf Theo op het volgende veld. Probeer allemaal het bloemenkaartje te onthouden. Draai het bloemenkaartje weer op dezelfde plek om.
- **Een slapend dier**
Wees stil, zodat je het dier niet wekt! Draai het bloemenkaartje weer op dezelfde plek om.

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

Einde van het spel

Hebben jullie alle kersen geoogst voordat raaf Theo het laatste veld voor de kersenboom heeft bereikt? Super, dan hebben jullie samen gewonnen!

Heeft raaf Theo het laatste veld voor de kersenboom bereikt en hangen er nog kersen aan de kersenboom? Jammer! Raaf Theo heeft deze keer gewonnen. Probeer het meteen nog een keer!

NEDERLANDS



Variante met winnaar

Jullie spelen het spel zoals beschreven. *Hebben jullie aan het einde alle kersen geoogst, voordat raaf Theo het laatste veld voor de kersenboom heeft bereikt? Goed gedaan.* Stapel nu jullie verzamelde bloemenkaartjes op elkaar. Wie de hoogste stapel heeft, wint het spel. Bij gelijke stand winnen de betreffende kinderen samen.

Variante voor gevorderden

Jullie spelen het spel zoals beschreven. Zet raaf Theo bij het begin van het spel al 1 of 2 velden dichterbij de kersenboom.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

El Frutalito

Cosecha de cerezas



Juego de memoria cooperativo con dado de colores para 2–4 niños/as a partir de 3 años.

Autora: Vera Baumeister

Ilustración: Ines Frörmelt, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Redacción: Antje Gleichmann

Duración de la partida: aprox. 10 minutos



El cerezo está cargado de cerezas. Daros prisa y recolectadlas rápidamente; porque el cuervo Teo avanza a hurtadillas por el jardín para hacerse con algunas de las deliciosas frutas. ¿Conseguiréis recolectar las cerezas antes de que el cuervo Teo llegue al árbol?

Contenido del juego

1 dado de colores



5 pares de cerezas



1 cuervo Teo



15 fichas de flores



1 cesta



ESPAÑOL



4 separadores



1 cerezo

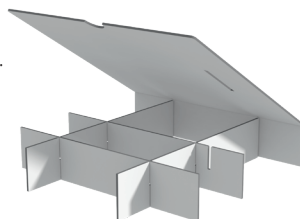


1 tablero

Antes de jugar por primera vez

Con cuidado, extraed de los marcos los 4 separadores y las 15 fichas de flores. No volveréis a necesitar los marcos, por lo que podéis reciclarlos debidamente.

Coged los 4 separadores y montadlos como se muestra en la imagen. Prestad atención a los huecos que se muestran en la ilustración. Colocad la cruz en la base de la caja. Colocad el tablero sobre la cruz de forma que se pueda plegar.



Cuando terminéis de jugar, podéis dejar los separadores montados dentro de la caja. Repartid simplemente el resto del material por debajo del tablero en los compartimentos.

Preparación del juego

Colocad la base de la caja en el centro de la mesa. Levantad el tablero y sacad todo el material de juego de su embalaje. A continuación, volved a plegar el tablero. Colocad el cerezo en la hendidura del tablero. Colgad los 5 pares de cerezas en el cerezo. Colocad al cuervo Teo en la casilla con las huellas. Mezclad las fichas de flores con el lado de las flores hacia arriba y repartidlas delante de la base de la caja. Las fichas de flores no deben superponerse. Colocad la cesta junto a la base de la caja. Preparad el dado de colores. Colocaos de forma que todos/as podáis ver bien las fichas de flores y al cuervo Teo.





ESPAÑOL



Desarrollo del juego

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

¿Qué muestra el dado de colores?

- **Una flor** 
Destapa una ficha de flor en función de lo que ha salido en el dado.
- **La estrella** 
Destapa una ficha de flor de tu elección.

¿Qué se muestra en el reverso de la ficha de flor?

- **Un par de cerezas**
¡Genial! Coge un par de cerezas del cerezo y colócalo en la cesta. A continuación, coge la ficha de flor y colócala boca arriba delante de ti.
- **El cuervo Teo**
¡Oh, no! El cuervo Teo se acerca. Coloca al cuervo Teo en la siguiente casilla. Intentad memorizar todos/as la ficha de flor. Vuelve a poner la ficha de flor boca abajo en el mismo lugar.
- **Un animal dormido**
¡Tienes que ser muy silencioso/a para no despertar al animal! Vuelve a poner la ficha de flor boca abajo en el mismo lugar.

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

Finalización del juego

¿Habéis recolectado todos los pares de cerezas antes de que el cuervo Teo llegue a la última casilla antes del cerezo? ¡Estupendo! En ese caso, habéis ganado conjuntamente.

¿Ha llegado el cuervo Teo a la última casilla antes del cerezo y todavía quedan pares de cerezas en el cerezo? ¡Qué lástima! El cuervo Teo ha ganado esta vez. Pero podéis intentarlo de nuevo.



ESPAÑOL

Variante de competición

Jugáis una partida como se ha descrito. *¿Habéis conseguido recolectar todos los pares de cerezas antes de que el cuervo Teo llegue a la última casilla antes del cerezo?* ¡Estupendo! Apilad ahora las fichas de flores que habéis reunido. Gana el jugador/a que consiga la pila más alta. En caso de empate, todos los niños/as empatados/as serán ganadores/as.

Variante para profesionales

Jugáis una partida como se ha descrito. No obstante, al comienzo de la partida, colocad al cuervo Teo 1 o 2 casillas más cerca del cerezo.

Queridas familias:

en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.

Il mini frutteto

La raccolta delle ciliegie

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

Autrice: Vera Baumeister

Illustrazioni: Ines Frömel, Yunsim Jin, Mirka Schröder

Testo: Antje Gleichmann

Durata del gioco: circa 10 minuti



Il ciliegio è carico di frutti. Affrettatevi a raccogliere le ciliegie, perché il corvo Teo si è intrufolato nel giardino per prendersi un po' di questi frutti deliziosi. Riuscite a raccogliere le ciliegie prima che il corvo Teo raggiunga l'albero?

Dotazione del gioco

1 dado colorato



5 coppie di ciliegie



1 corvo Teo



15 tessere dei fiori



1 cestino



4 pareti divisorie



1 ciliegio



1 tabellone di gioco

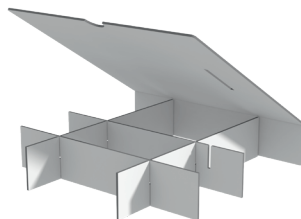
ITALIANO



Prima di giocare per la prima volta

Staccate con cautela le 4 pareti divisorie e le 15 tessere dei fiori dalle tavole. Le tavole non vi servono più e possono venire smaltite negli appositi contenitori.

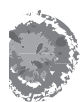
Prendete le quattro pareti divisorie e assemblatele come illustrato. Prestate attenzione alle scanalature illustrate. Sistemate la griglia che avete appena costruito sul fondo della scatola. Appoggiate il tabellone di gioco sulla griglia, in modo da poterlo ribaltare.



Alla fine del gioco potete lasciare le pareti divisorie così unite nel fondo della scatola. Distribuite tutto il materiale di gioco negli scomparti sotto il tabellone di gioco.

Preparazione del gioco

Collocate il fondo della scatola al centro del tavolo. Sollevate il tabellone di gioco e togliete tutto il materiale di gioco dalla confezione. Rimettete quindi il tabellone al suo posto. Inflante il ciliegio nella fessura del tabellone di gioco. Appendete le 5 coppie di ciliegie all'albero. Mettete il corvo Teo sulla casella con le orme dei piedi. Mescolate le tessere dei fiori, con il lato dei fiori rivolto verso l'alto, e distribuitele davanti al fondo della scatola senza sovrapporle. Sistemate il cestino accanto al fondo della scatola. Tenete pronto il dado. Sedevi in modo che tutti possano vedere bene le tessere dei fiori e il corvo Teo.




ITALIANO

Svolgimento del gioco

Giocate insieme in senso orario contro il corvo Teo. Chi ha mangiato più di recente delle ciliegie inizia e tira il dado.

Cosa è uscito sul dado colorato?

- **Un fiore**     
Scopri una tessera dei fiori dello stesso colore uscito sul dado.
- **La stella** 
Scopri una tessera dei fiori a piacere.

Cosa è raffigurato sul retro della tessera dei fiori?

- **Una coppia di ciliegie**
Ottimo! Cogli una coppia di ciliegie dall'albero e mettila nel cestino. Poi prendi la tessera dei fiori e sistemala, scoperta, davanti a te.
- **Corvo Teo**
Ahi ahì, il corvo Teo sta arrivando. Sistema il corvo Teo sulla casella successiva. Cercate tutti di tenere a mente la tessera dei fiori. Copri di nuovo la tessera dei fiori nello stesso punto.
- **Un animale addormentato**
Attento a non far rumore, altrimenti finirai per svegliare l'animale! Copri di nuovo la tessera dei fiori nello stesso punto.

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

Fine del gioco

Avete raccolto tutte le coppie di ciliegie prima che il corvo Teo abbia raggiunto l'ultima casella davanti al ciliegio? In questo caso siete tutti vincitori.

Il corvo Teo ha raggiunto l'ultima casella davanti al ciliegio, ma sull'albero ci sono ancora coppie di ciliegie appese? Peccato! Questa volta ha vinto il corvo Teo. Prendetevi subito la rivincita.

Variante competitiva

Giocate seguendo le istruzioni del gioco di base. *Avete raccolto alla fine tutte le coppie di ciliegie prima che il corvo Teo abbia raggiunto l'ultima casella davanti al ciliegio?* Ottimo, ora impilate le tessere dei fiori che avete raccolto. Vince chi ha ottenuto la pila più alta. In caso di parità, vincono più giocatori a pari merito.

Variante per esperti

giocate seguendo le istruzioni del gioco di base. All'inizio del gioco, sistemate però il corvo Teo 1 o 2 caselle più avanti in direzione del ciliegio.

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
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 1004460001
TL A170393 1/24