

Äpfelchen

*Pflückt die Äpfel
und füllt die Eimer*



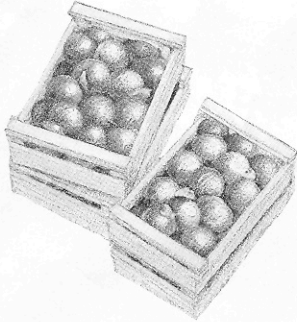
Ravensbr

Äpfelchen

Ravensburger® Spiele Nr. 00 025 8
Ein lustiges Kinderspiel für 2 - 4 Kinder von 4 - 8 Jahren
Design: Hermann Wernhard
Photo: Barbara Bräuning

Inhalt:

- 1 Spielplan mit Drehpfeil
- 4 Bäume
- 4 Eimerchen
- 40 Äpfel
- 1 Spielregel



Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, der erste zu sein, der seine Äpfel in sein Eimerchen gelegt hat.

Spielvorbereitung

Vor der ersten Spielrunde werden die Äpfel vom Spritzbaum gelöst. Jeder Spieler erhält einen Baum und zehn Äpfel. Der Baum wird in den Spielplan gesteckt und jeder Spieler hängt seine zehn Äpfel an seinen Baum. Zu Spielbeginn darf kein Apfel im Eimer oder auf der Wiese liegen.

Spielregel

Der jüngste beginnt. Reihum wird der Pfeil gedreht. Die Symbole in der Mitte des Spielplans zeigen an, was der Spieler tun darf.

Was bedeuten die Symbole?

Ein Apfel:

Du darfst einen Apfel von deinem Baum pflücken oder von der Wiese auflesen und ihn in dein Eimerchen legen.





Zwei Äpfel:

Du darfst zwei Äpfel von deinem Baum pflücken oder von der Wiese auflesen und sie in dein Eimerchen legen.



Drei Äpfel:

Du darfst drei Äpfel von deinem Baum pflücken oder von der Wiese auflesen und sie in dein Eimerchen legen.



Vier Äpfel:

Du darfst vier Äpfel von deinem Baum pflücken oder von der Wiese auflesen und sie in dein Eimerchen legen.



Hund:

Ein Hund besucht dich in deinem Garten. Du spielst mit ihm und setzt deshalb einmal aus.



Junge:

Ein Junge kommt und nimmt zwei Äpfel aus deinem Eimer. Du erwischst ihn dabei, vor Schreck läßt er die Äpfel auf deine Wiese fallen.

Ist in deinem Eimer nur ein oder kein Apfel, darfst du bei einem oder zwei anderen Mitspielern einen Apfel aus dem Eimer nehmen und auf ihre Wiese legen. Sind dort auch keine Äpfel, verfällt der Zug.



Umgestoßener Eimer:

Jemand hat deinen Eimer umgeschüttet. Alle Äpfel liegen auf der Wiese oder hinter dem Baum. Sind keine Äpfel im Eimer, verfällt der Zug.

Spielende

Gewonnen hat, wer als erster sein Eimerchen mit den zehn Äpfeln gefüllt hat.

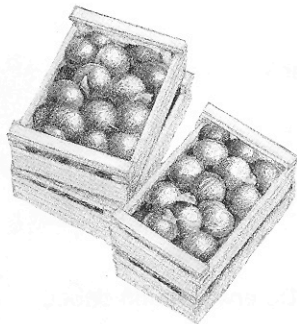
© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

© 1972 Western Publishing Company, Inc. Manufactured by arrangement with Western Publishing Company, Inc. Racine, Wisconsin USA

Les pommiers

Jeu Ravensburger® No. 00 025 8
Jeu amusant pour 2 à 4 enfants âgés de 4 à 8 ans
Design : Hermann Wernhard
Photo : Barbara Bräuning

Contenu:
1 plan du jeu intégré à la boîte
4 arbres
4 petits seaux
40 pommes
1 flèche tournante
1 règle du jeu



But du jeu :

Le jeu consiste à être le premier à rassembler ses pommes dans son petit seau.

Préparatifs :

Chaque participant reçoit un arbre et le « plante » dans son jardin, puis il y suspend 10 pommes. Si l'on utilise « les pommiers » pour la première fois, il faut retirer délicatement les pommes de la planche.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur ouvre le jeu. On tourne la flèche à tour de rôle. Les symboles au centre du plan indiquent les droits et devoirs des participants.

Les symboles du plan :

Une pomme :

Tu as le droit de cueillir une pomme sur ton arbre ou de la ramasser dans ton jardin et de la placer dans ta corbeille.

Deux pommes :

Tu peux cueillir deux pommes sur ton arbre ou les ramasser dans ton jardin et les poser dans ta corbeille.





Trois pommes :

Tu peux cueillir trois pommes sur ton arbre ou les ramasser dans ton jardin et les poser dans ta corbeille.



Quatre pommes :

Tu peux cueillir quatre pommes sur ton arbre ou les ramasser dans ton jardin et les poser dans ta corbeille.



Le chien :

Le chien arrive en courant. Tu joues avec lui et pour cela dois sauter un tour.



Le garçon :

Un garçon arrive et prend deux pommes dans ton seau. Tu le prends sur le fait et effrayé, il laisse tomber les pommes dans ton jardin.

Si tu ne possèdes qu'une ou pas de pomme, tu en prends une chez un ou deux autres joueurs et les pose dans leur jardin. S'ils sont eux-mêmes démunis, le tour est annulé.



Un seau renversé :

Quelqu'un a malencontreusement renversé ton seau et toutes les pommes sont tombées dans ton jardin. Le tour est annulé si le seau ne contient aucune pomme.

Fin de la Partie :

Le gagnant est celui qui le premier a rassemblé ses dix pommes dans son panier.