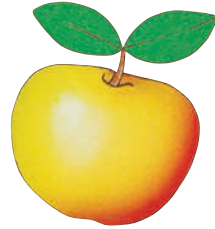


# Le petit verger

Un jeu de dé et de mémoire coopératif avec un cerisier en 3D et un dé multicolore, pour 1 à 4 joueurs de 3 à 8 ans.

**Idée :** Vera Baumeister  
**Illustration :** Reiner Stolte  
**Durée d'une partie :** env. 10 minutes



Vous venez pour faire la cueillette des cerises. Mais le petit corbeau vient voler aux alentours, il est aussi très attiré par les beaux fruits rouges. Serez-vous assez rapides pour récupérer toutes les cerises avant que le corbeau n'atteigne l'arbre ?

## Contenu

---

- 1 plateau de jeu avec cerisier
- 1 corbeau
- 5 cerises
- 1 panier à fruits
- 1 dé multicolore
- 15 cartes « fleur »
- 1 règle du jeu

## But du jeu

---

Si vous jouez tous ensemble et si vous avez une bonne mémoire, vous réussirez à cueillir toutes les cerises avant que le corbeau n'arrive devant l'arbre.

*cueillir les cerises  
avant que le cor-  
beau n'arrive devant  
l'arbre*

## Préparatifs

*construire le plateau de jeu, accrocher les cerises, poser le corbeau, le panier, retourner les cartes*

*préparer le dé*

Soulevez le plateau de jeu et retirez tout le matériel de jeu de la boîte. Rabattez à nouveau le plateau de jeu et fixez le cerisier dans la fente du plateau. Accrochez les cerises dans l'arbre et mettez le corbeau sur sa case de départ, c'est-à-dire sur la case avec les pattes de corbeau.

Posez les cartes devant la boîte, avec la face fleur visible, et mélangez-les. Faites attention à ce qu'elles ne soient pas posées les unes sur les autres. Préparez le dé. Asseyez-vous de manière à bien voir toutes les cartes « fleur » ainsi que le corbeau.



## Déroulement d'une partie

*lancer le dé 1 x*

Le joueur qui pourra le mieux imiter un corbeau commence. Si vous n'ar-rivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

*fleur : retourner une carte correspondante*

**Sur quoi est tombé le dé ?**

- **La fleur rouge, jaune, bleue, blanche ou violette ?**  
choisis une carte avec une fleur de la couleur correspondante et retourne-la.
- **Le soleil ?**  
prends n'importe quelle carte et retourne-la.

*soleil : choisir n'importe quelle carte*

**Qu'est-il dessiné au dos de la carte ?**

- **Une cerise ?**  
Super ! Tu as le droit de cueillir une cerise dans l'arbre et de la mettre dans le panier. Tu prends la carte que tu viens de retourner et tu la poses devant toi.
- **L'effronté corbeau ?**  
Ouille ! Le corbeau avance un petit peu en direction de l'arbre. Repose la carte face cachée. Prends le corbeau, dit « Craa ! Craa ! » et avance-le d'une case.
- **Un animal endormi ?**  
Ne fais pas de bruit pour ne pas le réveiller ! Repose la carte face cachée.

*cerise : la cueillir, garder la carte*

*corbeau : avancer le corbeau d'1 case, retourner une carte*

*animal endormi : reposer la carte*

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

*corbeau devant  
l'arbre =  
les joueurs perdent  
tous la partie,  
toutes les cerises  
sont cueillies =  
partie gagnée*

## Fin de la partie

---

La partie est finie ...

- dès que le corbeau arrive sur la dernière case devant l'arbre et qu'il vole toutes les cerises. Dans ce cas, les joueurs ont malheureusement tous perdu la partie.
- dès que les joueurs ont cueilli la dernière cerise de l'arbre : ils gagnent la partie tous ensemble. Ils peuvent alors célébrer une fête des cerises.

## Variante cueillette des cerises

---

Si vous voulez, vous pouvez compter qui a le plus de cartes à la fin de la partie. Ce joueur est nommé le meilleur cueilleur de cerises.

## Variante corbeau

---

L'effronté corbeau s'est avancé d'une case au début de la partie. Cela va encore compliquer la cueillette des cerises. Si vous avez assez de bravoure, vous pourrez même avancer le corbeau de deux ou trois cases avant de commencer la partie.