

Äpfelchen

DE

Ein spannendes Sammelspiel für **2–4** Kinder
ab **3** Jahren

Erntezeit, die Äpfel sind reif! Im Obstgarten hat jedes Kind sein eigenes Bäumchen und möchte die leckeren Früchte pflücken. Wer lässt sich dabei nicht vom frechen Raben oder dem leckeren Eis ablenken und hat seinen Eimer zuerst gefüllt?

Inhalt: 1 quadratischer Spielplan mit Unterbau
1 runde Drehscheibe mit Pfeil
4 Bäume
4 Eimer
44 Äpfel (4 als Ersatz)



Vor dem ersten Spiel

Nehmen Sie alle Inhalte aus der Schachtel. Stecken Sie die vier Elemente für den Unterbau zu einem Doppelkreuz zusammen. Achten Sie darauf, die geraden Schlitzte in die welligen zu stecken. Setzen Sie Unterbau und Spielplan in den Schachtelboden ein und montieren Sie den Pfeil auf der Drehscheibe, siehe Abbildung. Trennen Sie die Äpfelchen durch Drehen vorsichtig vom Spritzgerüst ab und entsorgen Sie das leere Gerüst. Achten Sie darauf, dass an den Äpfelchen keine scharfen Spitzen zurückbleiben, die zu Verletzungen führen könnten.



Spielvorbereitung

Steckt die 4 Bäume und die Eimer in die passenden Öffnungen des Spielplans. Verteilt 10 Äpfel an alle, die mitspielen. Die restlichen Äpfel braucht ihr nicht, ihr könnt sie prima in den Fächern der Unterkonstruktion aufbewahren. Wählt alle einen Baum aus und hängt eure 10 Äpfel an euren Baum. Achtet darauf, dass zu Spielbeginn kein Apfel im Eimer oder auf der Wiese liegt. Legt die Drehscheibe so aus, dass sie für alle gut erreichbar ist.

Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt und stupst den Pfeil auf der Drehscheibe kräftig an. Wohin zeigt er, wenn er wieder zum Stehen kommt?



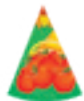
1–4 Äpfel: Du darfst so viele Äpfel von deinem Baum ernten, wie auf dem Feld auf der Drehscheibe zu sehen. Lege die Äpfel in deinen Eimer. Wenn schon Äpfel auf deiner Wiese liegen, dann kannst du auch diese verwenden.



Eistüte: Du gönnst dir eine Pause und isst ein Eis. Setze einmal aus.



Rabe: Hoppla, der freche Rabe stibitzt sich zwei Äpfel aus deinem Eimer! Weil du ihn dabei erwischst, lässt er sie vor Schreck fallen. Nimm zwei Äpfel aus deinem Eimer und lege sie auf deine Wiese. Ist in deinem Eimer nur ein oder gar kein Apfel, darfst du bei einem anderen Kind einen Apfel aus dem Eimer nehmen und auf seine Wiese legen. Sind auch dort keine Äpfel, verfällt dein Zug.



Umgekippter Eimer: Oje, dein Eimer ist umgefallen! Nimm alle Äpfel heraus und lege sie auf deine Wiese. Sind keine Äpfel im Eimer, verfällt dein Zug.



Ende des Spiels

Wer zuerst alle zehn Äpfel im eigenen Eimer hat, gewinnt.



Pim, Pam, Pomme !

Un jeu de collection plein de suspense pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Les pommes sont mûres ; la récolte commence ! Dans le verger, chacun possède son propre pommier et souhaite cueillir ses délicieux fruits. Qui ne se laissera pas distraire par le méchant corbeau ou une délicieuse glace et remplira son seau le premier ?

Contenu : 1 plateau de jeu carré avec une base
1 roue munie d'une flèche
4 arbres
4 seaux
44 pommes (dont 4 de remplacement)



Avant la première partie

Sortez tous les éléments de la boîte. Assemblez les quatre éléments de la base pour former une double croix. Insérez bien les fentes droites dans celles en zigzag. Placez la base et le plateau dans le fond de la boîte et assemblez la flèche sur la roue, comme le montre l'illustration. Détachez soigneusement les pommes en tournant, puis jetez les grappes vides. Vérifiez qu'il ne reste aucune pointe sur les pommes, susceptible de vous blesser.



Mise en place

Insérez les arbres et les seaux dans les fentes et trous dédiés du plateau. Distribuez 10 pommes à chaque joueur. Les pommes restantes ne sont pas utilisées et peuvent être rangées dans les compartiments de la base. Choisissez chacun un arbre et accrochez-y vos 10 pommes. Au début de la partie, vérifiez qu'il n'y ait aucune pomme dans un seau ou sur l'herbe. Installez la roue à portée de main de tout le monde.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence et fait tourner la flèche d'une pichenette. Vers quoi pointe-t-elle lorsqu'elle est arrêtée ?



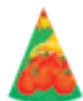
1 à 4 pommes : Vous pouvez cueillir dans votre arbre le nombre de pommes indiqué sur la case de la roue. Placez les pommes dans votre seau. S'il y a déjà des pommes sur l'herbe dans votre zone, vous pouvez aussi commencer par ramasser celles-ci.



Cornet de glace : vous faites une petite pause pour manger une glace. Passez votre tour.



Corbeau : Oh, là ! Ce méchant corbeau vole deux pommes de votre seau ! Comme vous le surprenez en train de voler, il prend peur et les lâche. Sortez deux pommes de votre seau et mettez-les sur l'herbe dans votre zone. Si vous n'avez qu'une seule, voire aucune pomme, dans votre seau, vous pouvez sortir la ou les pommes manquante(s) du seau d'un adversaire et les placer sur l'herbe devant son arbre. S'il n'a pas de pommes non plus, passez votre tour.



Seau renversé : Oh, non ! Votre seau est tombé ! Sortez toutes vos pommes et placez-les sur l'herbe dans votre zone. Si vous n'avez aucune pomme dans votre seau, passez votre tour.

Fin de la partie

Le premier à avoir récolté 10 pommes dans son seau remporte la partie.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Il Meleto

Un entusiasmante gioco di raccolta per 2-4 bambini dai 3 anni in su

È tempo di raccolto, le mele sono mature! Nel frutteto, ogni bambino ha il suo alberello e vuole raccogliere i deliziosi frutti. Chi non si lascerà distrarre dal corvo sfacciato o dal delizioso gelato e riuscirà a riempire per primo il proprio secchiello?

Contenuto: 1 tabellone quadrato con base rialzata
1 disco con freccia rotante
4 alberi
4 secchi
44 mele (4 di riserva)



Prima della prima partita

Togliete tutto il contenuto dalla scatola. Incastrate insieme i quattro elementi per la struttura interna a formare una doppia croce. Assicuratevi di inserire le fessure dritte in quelle ondulate. Inserite la base e il tabellone nel fondo della scatola e montate la freccia sul disco, come mostrato in figura. Separate delicatamente le mele dalla cornice ruotandole e smaltite la cornice vuota. Assicuratevi che sulle mele non rimangano estremità taglienti che potrebbero causare ferite.



Preparazione

Inserite i 4 alberi e i secchielli negli appositi spazi del tabellone. Distribuite 10 mele a tutti coloro che partecipano al gioco. Le mele avanzate non servono, potete conservarle all'interno della scatola, sotto il tabellone. Scegliete tutti un albero e appendete le vostre 10 mele al vostro albero. Assicuratevi che all'inizio del gioco non ci siano mele nel secchio o sul prato. Posizionate il disco in modo che sia facilmente accessibile a tutti.

Svolgimento del gioco

Il bambino più piccolo inizia e dà un colpetto con il dito alla freccia sulla ruota. Dove punta quando si ferma?



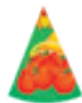
1–4 mele: puoi raccogliere mele dal tuo albero pari al numero di mele visibili sul disco. Metti le mele nel tuo secchio. Se ci sono già mele sul tuo prato, allora puoi prenderle anche da lì.



Cono gelato: ti concedi una pausa e mangi un gelato. Salta il turno.



Corvo: Ops, il corvo dispettoso ruba due mele dal tuo secchio! Siccome lo sorprendi, lui le lascia cadere per lo spavento. Prendi due mele dal secchio e mettile sul tuo prato. Se nel tuo secchio c'è solo una mela o nessuna mela, puoi prenderne una dal secchio di un altro bambino, e metterla sul suo prato. Se anche lì non ci sono mele, il tuo turno è sprecato.



Secchio rovesciato: Oh no, il tuo secchio si è rovesciato! Togli tutte le mele dal tuo secchio e mettile sul tuo prato. Se non ci sono mele nel secchio, il tuo turno è sprecato.



Fine del gioco

Vince chi per primo raccoglie tutte e dieci le mele nel proprio secchio.