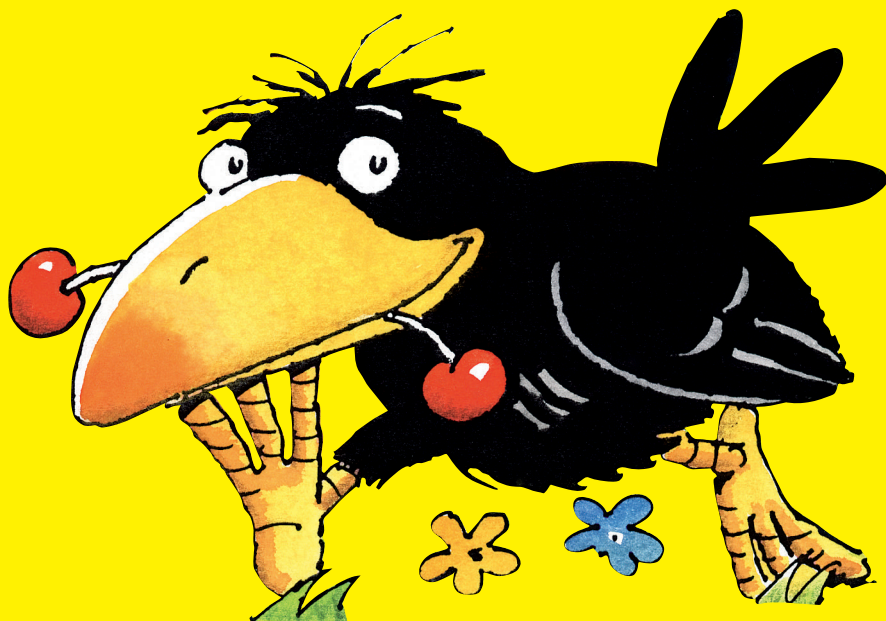


Peliohje • Spelregler • Spilleveiledning • Spillevejledning • Instructions • Spielanleitung



# Pieni hedelmätarha

Fruktträdgården • Frukthage  
Den lille frugthave • The Little Orchard  
Obstgärtchen

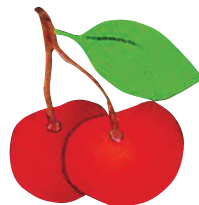


Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2004

# Pieni hedelmätarha

Yhteistoimintapeli 3–8-vuotiaille, 1–4 pelaajalle.

**Peli-idea:** Vera Baumeister  
**Kuvitus:** Reiner Stolte  
**Pelin kesto:** n. 10 minuuttia



Tehtävänne on kerätä yhdessä kirsikoita puusta. Korppikin pitää näistä mehukkaista punaisista hedelmistä...

Oletteko riittävän nopeita keräämään kirsikat ennen kuin korppi ehtii puuhun?

## Pelin sisältö

---

1 pelilauta  
 1 kirsikkapuu  
 1 korppi  
 5 kirsikkaparia  
 1 hedelmäkori  
 1 värinoppa  
 15 kukkakorttia  
 1 peliohjeet

## Pelin tavoite

---

Toimimalla yhteistuumin ja olemalla nokkelia voitte kerätä kirsikat ennen kuin korppi ehtii paikalle.

*Kerätkää kirsikat  
 ennen kuin korppi  
 ehtii puuhun*



## Pelin valmistelu

*Kootkaa pelilautaa, ripustakaa kirsikat, asettakaa korppi ja kori paikoilleen,*

*kääntäkää kortit ylös alaisin*

*Ottakaa noppa esiin*

Nostakaa pelilautaa laatikosta ja ottakaa pelin osat pakkauksesta. Asettakaa pelilautaa lopuksi takaisin laatikkoonsa. Kiinnittäkää kirsikkapuu pelilaudassa olevaan uraan ja ripustakaa kirsikat puuhun. Asettakaa korppi lähtökenttään. Lähtökenttään on piirretty korpin jalat. Asettakaa kortit kukkapuoli ylöspäin laatikon eteen ja sekoittakaa ne. Kortit eivät saa olla päällekkäin. Asettakaa kori laatikon viereen ja ottakaa värinoppa esiin. Istukaa niin, että kaikki näkevät kukkakortit ja korpin hyvin.



## Pelin kulku

*1 x nopanheitto*

Pelaaja, joka raakkuu parhaiten kuten korppi, saa aloittaa. Jos pelaajat eivät pääse yksimielisyyteen, nuorin lapsista saa aloittaa ja heittää noppaa.

*Kukka: käännä esiin väriä vastaavan kortin kuvapuoli  
Aurinko: ota haluamasi kortti*

### Mitä noppa näyttää?

- **Punainen, keltainen, sininen, valkoinen tai violetti kukka?**  
Etsi kortti, jonka kukan väri vastaa noppaa, ja käännä esiin kortin toinen puoli.
- **Aurinko?**  
Valitse haluamasi kortti ja käännä esiin kortin toinen puoli.

*Kirsikka: kerää kirsikka, pidä kortti*

### Mitä kortin toisella puolella on?

- **Kirsikka?**  
Hieno! Voit ottaa puusta yhden kirsikan ja laittaa sen hedelmäkoriin. Ota kortti itsellesi ja aseta se eteesi kuvapuoli ylöspäin.
- **Pikku Korppi?**  
Ota korppi, sano „Kraa, Kraa“ ja siirrä korppia eteenpäin seuraavaan kenttään. Käännä kortti uudelleen nurin.
- **Nukkuva eläin?**  
Ole mahdollisimman hiljaa, ettet herätä eläintä! Käännä kortti uudelleen nurin.

*Korppi: siirrä korppi 1 kenttä eteenpäin, käännä kortti uudelleen nurin*

*Nukkuva eläin: käännä kortti uudelleen nurin*

On myötöpäivään katsottuna seuraavan pelaajan vuoro heittää noppaa.

*Korppi pääsee puuhun = Lapset häviävät  
Kaikki kirsikat on kerätty = Lapset voittavat*

## Pelin päättyminen

---

Peli päättyy, kun...

- korppi pääsee viimeiseen kenttään ennen puuta ja nappaa kaikki kirsikat. Valitettavasti lapset häviävät tällä kertaa.
- lapset ovat keränneet viimeisen kirsikan puusta. Lapset voittavat pelin.

## Ahkerin kirsikan kerääjä

---

Halutessanne voitte pelin lopuksi laskea, kenellä on eniten kortteja edessään. Tämä pelaaja nimetään ahkerimmaksi kirsikan kerääjäksi.

## Korppimuunnelma

---

Pikku Korppi on liikkunut pelin alussa yhden kentän eteenpäin. Nyt on entistä vaikeampaa kerätä kirsikat ajoissa. Jos olette rohkeita, voitte siirtää korppia kaksi tai kolmekin kenttää eteenpäin pelin alussa!

# Fruktträdgården

Ett kooperativt minnes- och färgtärningsspel för 1 - 4 barn mellan 3 - 8 år.

**Spelidé:**

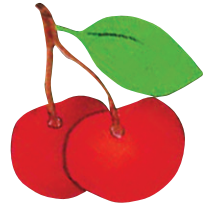
Vera Baumeister

**Illustration:**

Reiner Stolte

**Speltid:**

ca 10 minuter



SVENSKA

Ni hjälper Britta Bonde med att plocka körsbär. Det är inte bara vi människor som gillar saftiga och små röda frukter - den lilla korpen tycker också om dem! Är ni snabba nog att plocka körsbären innan korpen når trädet?

## Spelinnehåll

---

- 1 spelplan
- 1 körsbärsträd
- 1 korp
- 5 körsbärspar
- 1 fruktkorg
- 1 färgtärning
- 15 blomkort
- 1 spelmanvisning

## Spelets mål

---

Om ni håller ihop och använder minnesförmågan, hinner ni plocka ner alla körsbär innan korpen når trädet.

*Plocka körsbären  
innan korpen når  
trädet*

Bygg upp spelplanen, häng upp körsbären, placera körsbärskorgen och korpen

Lägg korten nedåt-vända

Håll tärningen beredd

Slå tärningen 1 gång

Blomma: Vänd upp kort med passande färg  
Sol: vänd upp valfritt kort

Körsbär: Plocka ett körsbär, behåll kortet  
Korpen: Korpen förflyttas ett steg framåt, kortet vänds ner igen  
Sovande djur: Vänd ner kortet igen

## Spelförberedelse

Vik upp spelplanen och plocka ut allt spelmaterial ur förpackningen.

Vik ihop spelplanen igen. För körsbärsträdet i spelplansöppningen och häng körsbärsparen i trädet.

Ställ korpen på sitt start-fält. Startfältet är markerat med korpfötter. Blanda och lägg korten med blomsidan uppåt framför lådan.

Korten bör inte ligga ovanpå varandra.

Ställ fruktkorgen bredvid lådan och håll färgtärningen beredd.

Sätt er på ett sådant sätt att alla spelare kan se blomkortet och korpen.



## Spelförlopp

Barnet som bäst kan kraxa som en korp får börja slå tärningen. Kan ni inte komma överens? I så fall får den yngste spelaren börja och slå tärningen.

### Vad visar tärningen?

- **Den röda, gula, blåa, vita eller lila blomman?**  
Välj ett kort med en blomma i passande färg och vänd på det.
- **Fick du solen?**  
Välj ett valfritt kort och vänd på det.

### Vad är avbildat på kortets baksida?

- **Ett körsbär?**  
Perfekt! Du får plocka ett körsbär från trädet och lägga det i fruktkorgen. Du får ta det uppvända kortet till dig och lägga det framför dig.
- **Fick du den fräcka korpen?**  
Oj oj, den lilla korpen flyttar sig ett steg framåt närmare trädet. Vänd ner kortet igen. Flytta korpen ett steg framåt och låt som en korp!
- **Ett sovande djur?**  
Var tyst så att du inte väcker djuret! Vänd ner kortet igen.

Nästa barn på tur medsols får slå tärningen.

*Korpen når trädet =  
barnen förlorar spe-  
let i grupp  
Alla körsbär plockas  
ned = gemensam  
seger*

## Spelets slut

---

Spelet är slut när...

- korpen når det sista fältet framför trädet och knycker alla körsbär. Då förlorar alla barn gemensamt.
- barnen har plockat ner det sista körsbäret från trädet. Spelarna vin ner spelet gemensamt, och kan ordna ett stort körsbärsparty med Britta Bonde.

## Alternativ 1

---

Om man vill kan man räkna korten varje spelare har framför sig efter spelets slut. Barnet med flest kort utnämns till den flitigaste körsbärsplockaren.

## Alternativ 2

---

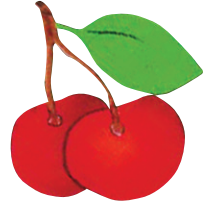
Låt den fräcka korpen flytta ett steg framåt innan spelet påbörjas. Nu blir det ännu knepigare att plocka ner körsbären i tid. Om man är riktigt modig kan man låta korpen flytta två eller t.o.m. tre steg framåt innan spelet påbörjas.



# Frukthage

Et hukommelses- og fargeterningspill der spillerne samarbeider.  
Egnet for 1–4 barn i alderen 3–8 år.

**Spillidé:** Vera Baumeister  
**Illustrasjoner:** Reiner Stolte  
**Spillvarighet:** ca. 10 minutter



Dere hjelper Petra Pæretre å plukke kirsebær. Men det er ikke bare vi mennesker som er glad i kirsebær. Også den lille raven synes de saftige, røde bærene smaker fryktelig godt...  
Klarer dere å plukke kirsebærene før raven kommer frem til treet og rapper dem?

## Spillinnhold

---

1 spillbrett  
1 kirsebærtre  
1 ravn  
5 knipper med kirsebær  
1 fruktkurv  
1 fargeterninger  
15 blomsterkort  
1 spillveiledning

## Målet med spillet

---

For å klare å høste inn alle kirsebærene før raven kommer og tar dem, trengs godt samarbeid og skjerpede hjerner.

*Plukk  
kirsebærene  
før raven  
kommer til treet*



## Spillforberedelser

Sett opp spillbrettet, heng opp kirsebærene, still opp ravnene og kurven, snu kortene med bil-siden ned

Legg klar terningen

Vipp opp spillbrettet og ta alt spillmaterialet ut av emballasjen. Brett deretter ut igjen spillbrettet. Sett kirsebærtreet i åpningen, og heng kirsebærene på treet. Sett ravnene på startfeltet der han har laget fotspor. Bland kortene og legg dem med blomstersiden opp foran esken. De skal ikke ligge oppå hverandre. Plasser kurven ved siden av esken, og legg klar fargeretningen. Sett dere slik at alle ser blomster-kortene og ravnene.



## Spillforløp

1 kast

Barnet som er flinkest til å lage «rra-rra»-lyder som en ravn, får begynne. Blir dere ikke enige? Da får det yngste barnet lov til å kaste terningen først.

NORSK

Blomst: snu et kort med samme farge

Sol: snu et hvilket som helst kort

Kirsebær: plukk et kirsebær og behold kortet

Ravn: flytt ravnene 1 felt fram, og legg tilbake kortet med bildesiden ned

Sovende dyr: legg tilbake kortet med bildesiden ned

### Hva viser terningen?

- **Den røde, gule, blå, hvite eller fiolette blomsten?**  
Finn et kort som har en blomst i samme farge, og snu det.
- **Sola?**  
Velg et hvilket som helst kort, og snu det.

### Hva ser du på den andre siden av kortet?

- **Et kirsebær?**  
Kjempebra! Plukk et kirsebær fra treet, og legg det i fruktkurven. Ta kortet du snudde, og legg det foran deg med bildesiden opp.
- **Den frekke ravnene?**  
Å huff, den lille ravnene hopper enda litt nærmere treet. Legg til-bake kortet med bildesiden ned. Ta ravnene, rop «rra-rra!» og flytt ham ett felt forover.
- **Et sovende dyr?**  
Hysj, vær musestille så du ikke vekker dyret! Legg tilbake kortet med bildesiden ned.

Turen går videre til neste barn (spillet går med klokken).

*Ravnen kommer  
fram til treet = alle  
barna taper  
Alle kirsebærene er  
plukket = seier*

## Spillavslutning

---

Spillet er slutt...

- når raven har kommet til det siste feltet foran treet og knabber alle kirsebærene. Dessverre har da alle barna tapt.
- når barna har plukket det siste kirsebæret fra treet. De vinner da spillet i fellesskap. Dermed kan de feire en knasende kirsebærfest sammen med Petra Pæretre.

## Høste-variant

---

Hvis dere vil, kan dere telle hvem som har flest kort foran seg når spillet er slutt. Dette barnet blir kåret til flittigste kirsebærplukker.

## Ravn-variant

---

Den frekke raven har sneket seg til å starte ett felt lenger fram. Nå trengs full skjerpings for å høste alle kirsebærene i tide. Hvis dere er skikkelig tøffe, kan dere la raven starte to eller tre felt lenger fram.



NORSK

# Den lille frugthave

Et fælles memory- og farveterningspil for 1 - 4 børn fra 3 - 8 år.

**Spilidé:**

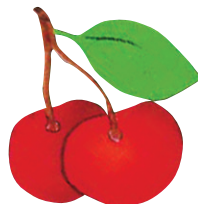
Vera Baumeister

**Illustration:**

Reiner Stolte

**Spilvarighed:**

ca. 10 minutter



I hjælper Berta Pæretræ med at plukke kirsebær Men det er ikke kun os mennesker, men også den lille ravn, der godt kan lide de saftige røde frugter...

Er I hurtigt nok til at plukke kirsebærerne inden raven når træet?

## Spillet indeholder

---

- 1 spilleplade
- 1 kirsebærtræ
- 1 ravn
- 5 par kirsebær
- 1 frugtkurv
- 1 farveterning
- 15 blomsterkort
- 1 spilvejledning

## Spillemål

---

Når I holder sammen og har en hukommelse, klarer I at plukke alle kirsebærerne inden raven når dem.

*Plukke kirsebær  
inden raven når  
frem til træet*

Opbygge spilleplan,  
hænge kirsebær op,  
placere ravn  
og kurven,

tildække kortene

lægge terningen klar

## Spilleforberedelse

Klap spilleplanen op og tag alt spillematerialet ud af pakken. Derefter klapper I spilleplanen sammen igen. Sæt kirsebærtræet ned i slidsen i spilleplanen og hæng kirsebærrene på træet. Stil ravn-  
nen på startfeltet.

Der er aftegnet ravnefødder. Læg kortene med blomstersiden opad foran æsken og bland dem. De må ikke ligge oven på hinanden. Stil kurven ved siden af æsken og læg farveterningen klar.

Sæt jeg sådan, at alle kan se blomsterkortene og også ravn-  
nen.



## Spillets forløb

1 x terning

Barnet, der bedst kan skrive som en ravn, begynder. Kan I ikke blive enige? Så begynder den yngste spiller og kaster terningen.

### Hvad viser terningen?

- **The red, yellow, blue, white or violet flower?**  
Den røde, gule, blå, hvide eller violette blomst?  
Find et kort med en blomst i samme farve og vend det om.
- **Solen?**  
Udsøg dig et tilfældigt kort og vend det om.

### Hvad viser billedet på bagsiden af kortet?

- **Et kirsebær?**  
Bravo! Du må plukke et kirsebær fra træet og lægge det i frugtkurven. Du må tage det kort, du har vendt, og lægge det foran dig.
- **Den frække ravn?**  
Åh, den lille ravn hopper et stykke længere hen mod træet. Skjul kortet igen. Tag så ravn-  
nen, råb „krah krah“ og ryk den et felt frem.
- **Et sovende dyr?**  
Vær helt stille, så du ikke vækker dyret!  
Skjul kortet igen.

Der spilles med uret og næste barn kaster terningen.

Blomster: afdække  
kort, der passer i  
farven

Sol: udvælge et  
tilfældigt kort

Kirsebær: plukke  
kirsebær, beholde  
kortet

Ravn: Ravn 1 felt  
frem, kortet skjules  
igen  
sovende dyr: kortet  
skjules igen

DANSK

Ravnen når træet  
= alle børn taber  
sam-men  
alle kirsebær  
plukket = sejr

## Afslutningen på spillet

---

Spillet slutter når ...

- ravnen har nået det sidste felt inden træet og har rapset alle kisebær. Så har alle børnene tabt i fællesskab.
- børnene har plukket alle kirsebærerne på træet. Så har de vundet i fællesskab. Nu kan de fejre en vældig kirsebærfest sammen med Berta Pæretræ.

## Kirsebærhøst-variant

---

Hvis I har lyst, kan I tælle hvem der har flest kort liggende foran sig når spillet slutter. Dette barn udnævnes til den flittigste kirsebær-plukkercted the most. This player is named the most hard-working cherry picker.

## Ravne-variant

---

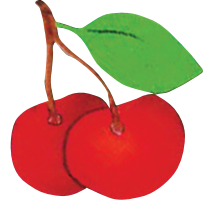
Så har den frække ravn sneget sig et felt frem inden spillet begynd-te. Nu bliver det så endnu vanskeligere at plukke kirsebærerne i tide. Hvis I er meget modige, kan I sågar flytte ravnen to eller tre felter frem



# The Little Orchard

A co-operative memory and color die game  
for 1 to 4 players ages 3 - 8.

**Author:** Vera Baumeister  
**Illustrations:** Reiner Stolte  
**Length of the game:** approx. 10 minutes



You have to help Bertha Peartree harvest the cherries. Not just we humans enjoy the cherries, but the little raven also adores the red and juicy fruit. Will you be quick enough to harvest the cherries before the raven reaches the tree?

## Contents

---

- 1 game board
- 1 Cherry tree
- 1 raven
- 5 pairs of cherries
- 1 little basket
- 1 color die
- 15 flower cards
- 1 set of game instructions

## Aim of the game

---

If you work as a team and prove to have a good memory you will manage to collect all the cherries before the raven reaches the tree.



ENGLISH

*harvest the cherries  
before the raven reaches tree*

## Preparation

*set up the game board, hang cherries, place raven, basket,*

*uncover cards*

*get dice ready*

Fold the game board up and remove all items from the box. Now fold the board back down and insert the cherry tree into the slot. Hang the pairs of cherries from the tree and put the raven on the starting square where you see his foot prints.

Shuffle the cards and spread them out in front of the box with the flower side facing up. They should not lie on top of each other.

Get the color die ready.

Sit in such a way that you can all clearly see the flower cards and the raven.



## How to play

*roll dice 1x*

The player who is the best at cawing like a raven may start. If you cannot agree then the youngest player starts by rolling the dice.

*flower = uncover matching card*

### What appears on the dice?

- **The red, yellow, blue, white or violet flower?**

Look for a card with a flower of the corresponding color and turn it over.

- **The sun?**

Take any flower card and turn it over.

*sun = uncover any card*

### What appears on the backside of the card?

- **A Cherry?**

Fine! You can pick a pair of cherries from the tree and put it into the basket. Also take the turned over card and keep it face up in front of you.

- **The cheeky raven?**

Oh, dear! The little raven hops a littler closer to the tree. Cover the card again. Take the raven and move it on a square, shouting "Caw, caw".

- **A sleeping animal?**

Hush. Be quiet not to wake up the animal.

Cover the card up again.

*cherry = pick cherry, keep card*

*raven = move raven 1 square, uncover card*

*sleeping animal = turn card around again*

It's the turn of the next player, in a clockwise direction, to roll the dice.



*raven reaches tree =  
players lose together,  
all cherries*

*harvested = victory*

## End of the game

---

The game ends as soon as ...

- the raven has reached the square next to the tree, pinching all the cherries. In this case the players have lost together.
- the players have picked the last cherry from the tree thus winning the game together. Now they can have a big cherry party together with Bertha Peartree.

## Cherry harvesting variation

---

If you want, after finishing the game you can count the cards to see who has collected the most. This player is named the most hard-working cherry picker.

## Raven variation

---

The cheeky raven has already snuck ahead one square at the beginning of the game. Now it becomes even more difficult to harvest the cherries in time. If you are brave enough, you can also move the raven two or three squares at the start of the game!





# Obstgärtchen

Ein kooperatives Merk- und Farbwürfelspiel  
für 1 - 4 Kinder von 3 - 8 Jahren.

**Spielidee:** Vera Baumeister  
**Illustration:** Reiner Stolte  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten



Ihr helft Berta Birnbaum beim Kirschenpflücken. Doch nicht nur wir Menschen, auch der kleine Rabe mag die saftigen roten Früchte gerne ...

Seid ihr schnell genug, um die Kirschen zu ernten, bevor der Rabe den Baum erreicht?

## Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Kirschbaum
- 1 Rabe
- 5 Kirschpaare
- 1 Obstkörbchen
- 1 Farbwürfel
- 15 Blumenkarten
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

Wenn ihr zusammenhaltet und ein gutes Gedächtnis beweist, schafft ihr es, alle Kirschen zu pflücken, bevor der Rabe den Baum erreicht.

*Kirschen ernten,  
bevor der Rabe am  
Baum ist*

*Spielplan aufbauen,  
Kirschen aufhängen,  
Raben, Korb platzieren,  
Karten verdecken*

*Würfel bereitlegen*

*1 x würfeln*

*Blume: farblich passende Karte aufdecken,  
Sonne: beliebige Karte aussuchen*

*Kirsche:  
Kirsche pflücken,  
Karte behalten*

*Rabe:  
Rabe 1 Feld vor,  
Karte wieder verdecken*

*schlafendes Tier:  
Karte wieder verdecken*

## Spielvorbereitung

---

Klappt den Spielplan nach oben und nimmt das gesamte Spielmaterial aus der Verpackung. Anschließend klappt ihr den Spielplan wieder zu. Steckt den Kirschbaum in den Spielplanschlitz und hängt die Kirschaare an den Baum. Stellt den Raben auf sein Startfeld. Darauf sind Rabenfüße abgebildet. Legt die Karten mit der Blumenseite nach oben vor der Schachtel aus und mischt sie. Sie sollen nicht übereinander liegen. Stellt den Korb neben die Schachtel und legt den Farbwürfel bereit. Setzt euch so, dass alle die Blumenkarten und auch den Raben gut sehen können.

## Spielablauf

---

Das Kind, das am besten wie ein Rabe krächzen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt.

### Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Die rote, gelbe, blaue, weiße oder violette Blume?**  
Suche dir eine Karte mit farblich passender Blume aus und drehe sie um.
- **Die Sonne?**  
Suche dir eine beliebige Karte aus und drehe sie um.

### Was ist auf der Rückseite der Karte abgebildet?

- **Eine Kirsche?**  
Prima! Du darfst eine Kirsche vom Baum pflücken und in den Obstkorb legen. Die umgedrehte Karte darfst du nehmen und offen vor dir ablegen.
- **Der freche Rabe?**  
Oje, der kleine Rabe hüpft ein Stückchen weiter an den Baum heran. Verdecke die Karte wieder. Nimm dann den Raben, rufe „Kraah, kraah!“ und rücke ihn ein Feld vorwärts.
- **Ein schlafendes Tier?**  
Sei schön leise, damit du das Tier nicht weckst!  
Verdecke die Karte wieder.

Das im Uhrzeigersinn folgende Kind ist an der Reihe und würfelt.

*Rabe erreicht Baum  
= Kinder verlieren  
gemeinsam*

*alle Kirschen  
gepflückt = Sieg*

## Spielende

---

Das Spiel endet, ...

- sobald der Rabe das letzte Feld vor dem Baum erreicht und alle Kirschen stibitzt. In diesem Fall haben die Kinder leider alle gemeinsam verloren.
- sobald die Kinder die letzte Kirsche vom Baum gepflückt haben. Sie gewinnen das Spiel gemeinsam. Nun können sie zusammen mit Berta Birnbaum ein großes Kirschenfest feiern.

## Kirschernte-Variante

---

Wenn ihr möchtet, könnt ihr nach Spielende zählen, wer die meisten Karten vor sich liegen hat. Dieses Kind wird zum fleißigsten Erntehelfer ernannt.

## Raben-Variante

---

Da hat sich der freche Rabe zu Spielbeginn ein Feld weiter nach vorne geschlichen. Jetzt wird es noch kniffliger, die Kirschen rechtzeitig zu ernten. Wenn ihr mutig genug seid, könnt ihr den Raben zu Spielbeginn sogar zwei oder drei Felder weiter nach vorne stellen.

