

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Jeu Habermaaß N° 4162

Printemps, Eté, Automne, Hiver

Ce sont **quatre jeux faciles** pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans** qui accompagnent quatre arbres fruitiers au long des quatre saisons. Grâce aux différents fruits, feuilles et fleurs, on peut observer la métamorphose des arbres pendant l'année.

Les quatre jeux peuvent être joués séparément.

Durée du jeu : 15 minutes environ par jeu

Idee du jeu : Hajo Bücken et Dirk Hanneforth

Graphisme : Doris Matthäus

Contenu du jeu :

- 4 arbres
- 24 fleurs
- 24 feuilles
- 24 pions-fruits : 6 pommes, 6 poires, 6 cerises et 6 prunes
- 1 margelle de puits
- 1 jeton à lancer (fleur/feuille)
- 2 dés spéciaux
- 2 échelles
- 4 cartes-fruits
- 4 cartes-saisons
- 1 arbre-horloge

En bref :

**6 fleurs et
6 feuilles**

Au printemps

But du jeu :

Au printemps, feuilles et fleurs commencent à pousser. Le premier qui tire son arbre du sommeil de l'hiver et lui donne **six feuilles et six fleurs** gagne.

Contenu du jeu :

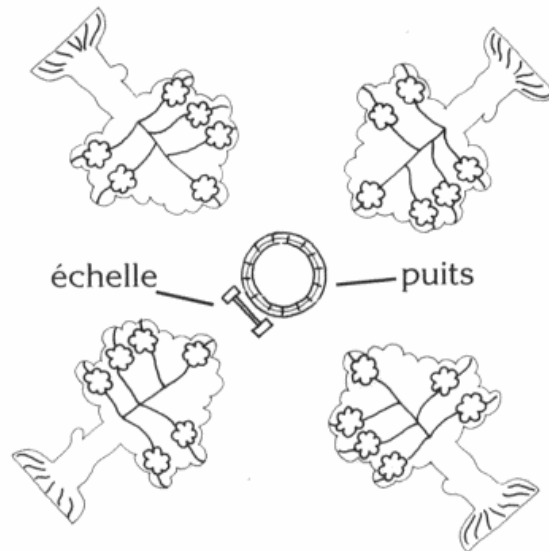
- 4 arbres
- 24 feuilles
- 24 fleurs
- la margelle de puits
- le jeton à lancer
- 1 échelle
- la carte du printemps

poser les 4
arbres

Préparation du jeu :

Chaque enfant choisit un arbre et le pose devant soi. Les cimes des arbres sont tournées vers le centre de la table.

Même s'il y a moins de quatre joueurs, les quatre arbres sont placés sur la table comme dans l'illustration suivante.



placer la mar-
gelle, l'échelle
et le jeton, pré-
parer feuilles et
fleurs

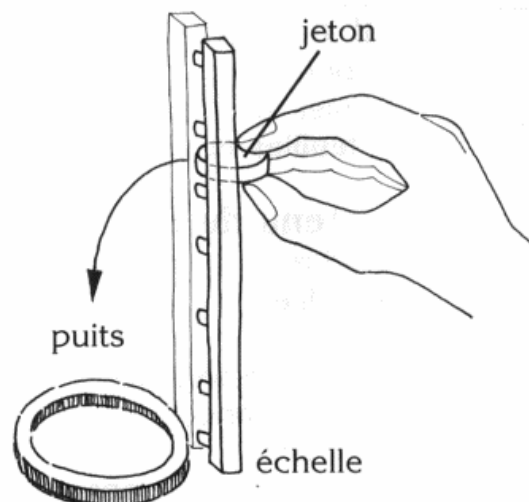
Place la margelle et le jeton au milieu, entre les arbres. Place une échelle à côté du puits.

Fais un tas de feuilles et un tas de fleurs.

faire tomber le
jeton dans le
puits

Déroulement du jeu :

L'enfant le plus jeune commence. Il prend le **jeton** dans une main. Avec l'autre main, il dresse l'échelle devant le puits. Il pousse le jeton horizontalement entre le deuxième et le troisième barreau de l'échelle (à compter du haut) de manière à ce qu'il tombe **dans le puits**.



jeton dans le puits : prendre fleur ou feuille, arbre plein : faire cadeau de la fleur ou feuille,

fleur sur la branche, feuilles sur l'extrémité de la branche

jeton hors du puits : faire cadeau de la fleur ou de la feuille

6 fleurs et 6 feuilles? victoire : carte du printemps

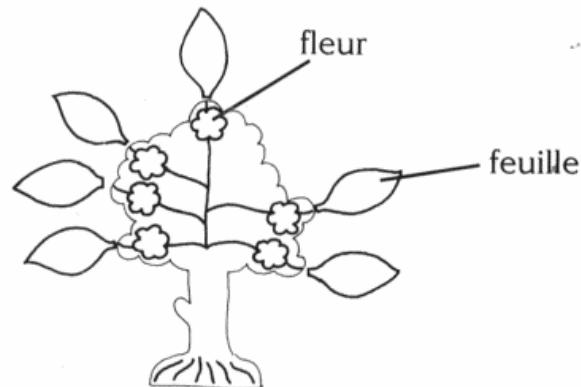
En bref :

les fleurs se transforment en fruits

Si le jeton tombe **dans le puits**, l'enfant obtient une **fleur** ou une **feuille** pour son arbre - en fonction du dessin qu'on peut voir sur le jeton.

Si l'arbre a déjà six fleurs (ou six feuilles), la feuille ou la fleur obtenue est donnée à un **autre enfant**.

Les fleurs sont placées directement sur les branches.
Les feuilles poussent sur les extrémités des six branches.



Si le jeton **ne tombe pas dans le puits** mais sur la margelle ou à côté, la feuille ou la fleur est placée sur l'**arbre d'un autre enfant**.

Si tous les autres arbres sont complets, soit en feuilles, soit en fleurs, le **joueur** a quand même le droit de garnir **son arbre**.

Après qu'un enfant ait lancé le jeton et placé la feuille ou la fleur sur l'arbre, c'est le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé au moment où le premier arbre du printemps porte **six feuilles et six fleurs**. Le gagnant reçoit alors la **carte du printemps** en récompense.

En été

But du jeu :

Les pétales des fleurs des arbres tombent. Les fleurs se transforment en fruits à la fin de l'été. Le premier qui a posé **ses fruits** dans les arbres correspondants a gagné. Mais il faut d'abord que les pétales des fleurs tombent !

tous les 4
arbres :
6 feuilles
6 fleurs

répartir les
pions-fruits

préparer le dé à
fruits

jeter le dé 1 fois



prendre fleur



fruit sur place
libre dans l'ar-
bre

On joue avec :
les 4 arbres
24 feuilles
24 fleurs
24 pions-fruits
le dé à fruits
la carte de l'été

Préparation du jeu :

Le printemps vient de se terminer.

Les quatre arbres se trouvent sur la table et portent six fleurs et six feuilles.

Les cimes des arbres sont tournées vers le centre de la table. Même s'il y a moins de quatre joueurs, on met tous les arbres fleuris sur la table.

Les joueurs joueront maintenant avec l'ensemble des quatre arbres.

Les pions-fruits sont retournés, mélangés et répartis également entre les joueurs. Puis ceux-ci vont les retourner de façon à ce que la face " fruit " soit visible.

Le dé à fruits et à fleurs est placé à portée de main.

Déroulement du jeu :

L'enfant le plus jeune jette le dé une fois.

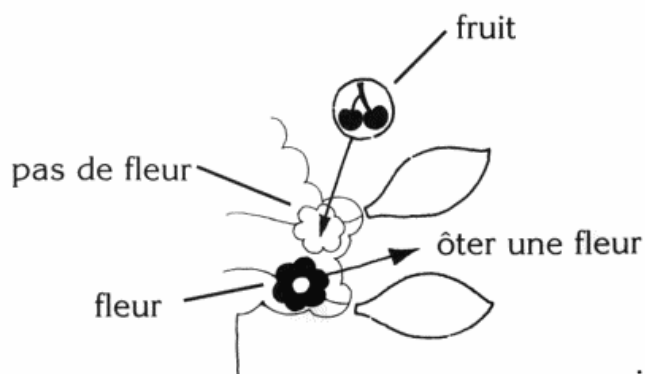
S'il obtient une fleur :

Il retire une fleur de l'arbre de son choix et la met de côté. Si toutes les fleurs ont déjà été retirées, il peut placer le fruit de son choix sur un arbre.

S'il obtient un fruit :

Il prend un fruit correspondant de sa réserve et le place sur un arbre.

Un fruit (pomme, poire, cerise, prune) peut seulement être placé à un endroit de l'arbre où il y avait une fleur auparavant.



premier fruit
détermine l'es-
pèce de l'arbre

6 fruits identi-
ques

pas de fruit

Tous tes fruits
sont partis?
Victoire : carte
de l'été

En bref :

récolter les fruits

les 4 arbres
avec six feuilles
et six fruits
chacun

échelles sur
deux arbres

prendre une
carte-fruit
retournée,
ne pas faire voir
aux autres !
préparer le dé
des récoltes

Le premier fruit à être posé sur un arbre détermine si cet arbre portera des pommes, des poires, des cerises ou des prunes.

Chaque arbre ne peut porter que **six fruits de la même espèce**.

S'il n'y a aucune place libre parce qu'il y a encore des fleurs sur l'arbre, le joueur passe son tour et remet le dé à son voisin dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du jeu :

Celui qui, le premier, réussit à mettre **tous ses fruits** sur les arbres a gagné et obtient la **carte de l'été** en récompense.

A l'automne

But du jeu :

L'automne est arrivé. Les feuilles tombent des arbres et les enfants récoltent les fruits. Celui qui récolte le plus de fruits gagne.

On joue avec :

les 4 arbres

24 pions-fruits

24 feuilles

2 échelles

4 cartes-fruits

le dé des récoltes

la carte de l'automne

Préparation du jeu :

Les **quatre arbres** sont mis sur la table. Les cimes des arbres sont tournées vers le centre de la table. Chaque arbre porte **six fruits identiques et six feuilles**.

Même s'il y a moins de quatre joueurs, on met tous les arbres fruitiers sur la table.

On met les **échelles** contre deux arbres qui se trouvent l'un en face de l'autre.

Puis, chaque enfant prend une **carte-fruit et la regarde sans la montrer aux autres**.

S'il y a moins de quatre joueurs, les cartes restantes sont mises de côté.

On prend le dé des récoltes.

jeter le dé 1 fois



déplacer l'échelle



cueillir le fruit



mettre une
feuille de côté

2 arbres sans
feuilles : comp-
ter les fruits,

le plus de
points : carte de
l'automne

En bref :

6 feuilles sur
chaque racine

4 arbres nus,
racines orientés
vers le centre,
répartir les
feuilles entre les
arbres

Déroulement du jeu :

L'enfant le plus jeune jette le dé une fois.

Il obtient une **échelle** :

Il faut mettre l'échelle contre un autre arbre. Il ne peut y avoir qu'une échelle par arbre.

Il obtient une **main** :

Il peut récolter n'importe quel fruit d'un arbre, **sur lequel il y a une échelle!**

Les fruits récoltés qui **correspondent** aux fruits de sa propre **carte-fruit** sont les plus précieux.

Il obtient une **feuille** :

Le vent fait tomber une feuille d'un arbre. Il faut alors prendre une feuille d'un arbre et la mettre de côté.

Fin du jeu :

Quand il y a **deux arbres qui ne portent plus de feuilles**, le jeu d'automne est terminé. Les enfants comptent les fruits récoltés. Pour chaque fruit on compte un point.

Pour les fruits qui correspondent au fruit de la propre carte, on compte deux points.

Celui qui a le **plus de points** obtient la **carte de l'automne** en récompense.

En hiver

But du jeu :

Tous les enfants essaient de protéger du froid les racines de leurs arbres en les couvrant de feuilles. Le premier qui a mis **six feuilles** gagne.

On joue avec :

les 4 arbres

24 feuilles

8 pions-ruits

l'arbre-horloge

la carte de l'hiver

Préparation du jeu :

Les quatre arbres **nus** sont mis sur la table. Les **racines des arbres** sont tournées vers le centre de la table.

A chaque enfant appartient l'arbre qui se trouve en face de lui.

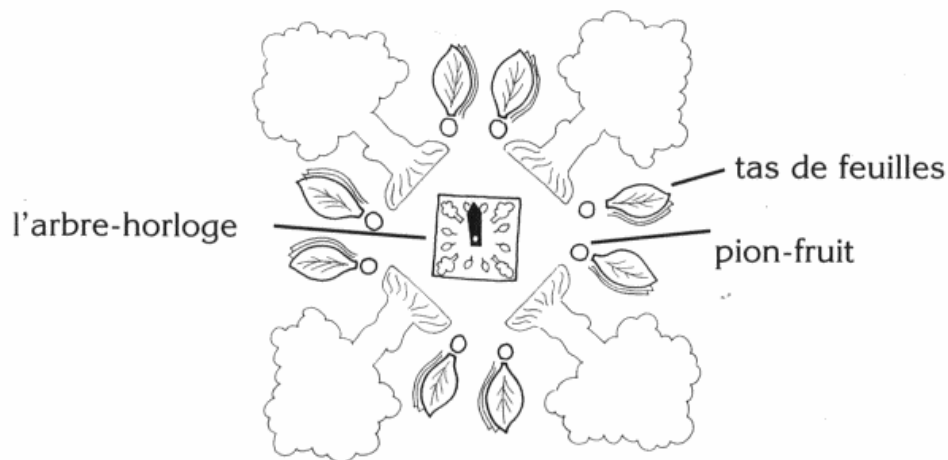
Entre deux arbres, on place deux tas de trois feuilles chacun.

Des pions-ruits retournés marquent les différents tas de feuilles.

**l'arbre-horloge
au milieu**

L'arbre-horloge est placé au centre des arbres.

Attention : il faut que les symboles représentant les arbres soient dans l'axe des arbres !



**faire tourner
l'aiguille**

Déroulement du jeu :

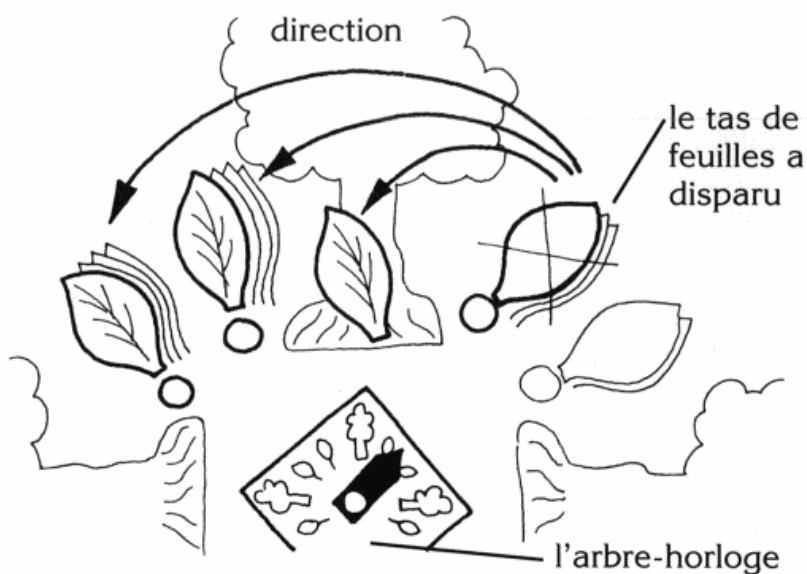
L'enfant le plus jeune commence. D'une main, il tient l'horloge et, de l'autre, fait tourner l'aiguille.

**prendre le tas
de feuilles et
répartir**

Ensuite, il prend le tas indiqué par la pointe de l'aiguille et en distribue les feuilles. Les **feuilles** sont réparties une par une soit vers la droite, soit vers la gauche, à raison **d'une par tas et par racine d'arbre** (voir exemple ci-dessous).

exemple :

À l'issue du premier tour, un tas de feuilles a disparu. Par contre, il y a maintenant une feuille sur les racines d'un arbre et deux tas de quatre feuilles.



laisser les feuilles
sur les racines

choisir

pas de feuilles :
joueur suivant

6 feuilles sur
propre racine :
carte de l'hiver

Maintenant, c'est au joueur suivant de lancer l'aiguille et de choisir la direction dans laquelle il veut distribuer les feuilles.

Les feuilles qui sont placées sur les racines ne peuvent plus être enlevées.

Si l'aiguille s'arrête entre deux feuilles, il faudra **choisir** un des deux tas.

Si l'aiguille signale un arbre ou un endroit où un tas a déjà été enlevé, on passe au joueur suivant.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès qu'un arbre est protégé des rigueurs de l'hiver, c'est-à-dire **dès qu'un** joueur est parvenu à couvrir sa racine avec **six feuilles**. Il obtient la **carte de l'hiver**.

Le grand gagnant :

Si les quatre jeux sont joués l'un après l'autre, celui qui a rassemblé le plus de cartes de saisons est le grand gagnant des "Quatres saisons".