

**FR** - Quelle belle journée pour un pique-nique ! En chemin pour la mare, les 4 amis Hérisson, Escargot, Poule et Lapin récoltent dans le jardin tout ce qu'il faut pour le pique-nique, mais attention de ne pas croiser le jardinier et la taupe. Participe à cette récolte gourmande !

**Règle 1 : Jeu coopératif de parcours et de récolte.**

**Le but du jeu :** Accompagner les 4 amis à la mare (case 20) tout en récoltant les fruits et légumes du grand panier, mais attention à la taupe gourmande et au jardinier qui guette.

De 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : environ 20 minutes

**Contenu du jeu**

- 1 plateau de jeu
- 4 pions animaux
- Les bottes du jardinier
- 1 dé avec chiffres et une taupe
- 18 cartes couleur
- 1 sac tissu pour mettre les cartes couleur
- 1 grand panier
- 32 jetons récolte

**Déroulement de la partie**

Déplier le plateau au milieu de la table, disposer les 32 jetons récolte face visible sur le plateau et poser le grand panier à côté. Les 18 cartes couleur sont placées dans le sac tissu et les bottes sont placées à l'entrée de la cabane du jardinier. Chaque joueur choisit un pion animal et le place au portail.

Le joueur le plus jeune commence, en choisissant **soit de lancer le dé, soit de piocher dans le sac tissu une carte couleur.**

**Si le joueur décide de lancer le dé :**

- le dé tombe sur un chiffre > le joueur avance son pion du chiffre indiqué.
- le dé tombe sur la taupe > le joueur retire un jeton récolte du grand panier.

**Si le joueur décide de piocher une carte couleur :**

- Carte violette > le joueur récolte un jeton mûre ou myrtille et le pose sur la mûre ou la myrtille disponible dans le grand panier.
- Si le fruit/légume n'est pas disponible le joueur passe son tour.**
- Carte verte > le joueur récolte un jeton salade ou menthe et le pose sur la menthe ou la salade disponible dans le grand panier.
- Carte orange > le joueur récolte un jeton carotte ou citrouille et le pose sur la carotte ou la citrouille disponible dans le grand panier.
- Carte rouge > le joueur récolte un jeton fraise ou tomate et le pose sur la fraise ou la tomate disponible dans le grand panier.
- Carte multi-couleurs > le joueur choisit un jeton récolte de son choix et le pose sur une place disponible dans le grand panier.
- Carte marron > le joueur avance les bottes du jardinier d'une case sur les pas du jardinier.

Le joueur a fini son tour, il remet la carte couleur dans le sac tissu et c'est au joueur suivant de lancer le dé ou de piocher une carte couleur.

Si un joueur arrive à la case 20 avant que le grand panier soit rempli, il est éliminé.

**Fin de la partie**

Si le grand panier est rempli et qu'un des pions animaux arrive à la case 20 avant que les bottes du jardinier n'atteignent la dernière case, tous les joueurs gagnent la partie. Si au contraire, les bottes du jardinier atteignent la dernière case avant qu'un pion animal atteigne la case 20 avec le grand panier rempli, la partie est perdue pour tous les joueurs.

**Règle 2 : Jeu de parcours et de récolte en compétition**

**Le but du jeu :** Être le premier à arriver à la case 20 avec son panier de fruits et légumes rempli.

De 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : environ 20 minutes

**Contenu du jeu**

- 1 plateau de jeu
- 4 pions animaux
- Les bottes du jardinier
- 1 dé avec chiffres et une taupe
- 18 cartes couleur
- 1 sac tissu pour mettre les cartes couleur
- 4 paniers
- 32 jetons récolte

**Déroulement de la partie**

Déplier le plateau au milieu de la table et disposer les 32 jetons récolte face visible sur le plateau. Les 18 cartes couleur sont placées dans le sac en tissu et les bottes sont placées à l'entrée de la cabane du jardinier.

Chaque joueur choisit un pion, le place au portail et pose un panier devant lui.

Le joueur le plus jeune commence, en choisissant **soit de lancer le dé, soit de piocher dans le sac tissu une carte couleur.**

**Si le joueur décide de lancer le dé :**

- le dé tombe sur un chiffre > le joueur avance son pion du chiffre indiqué.
- le dé tombe sur la taupe > le joueur retire un jeton récolte de son panier.

**Si le joueur décide de piocher une carte couleur :**

- Carte violette > le joueur récolte un jeton mûre ou myrtille et le pose sur la mûre ou la myrtille disponible dans son panier.
- Si le fruit/légume n'est pas disponible le joueur passe son tour.**
- Carte verte > le joueur récolte un jeton salade ou menthe et le pose sur la menthe ou la salade disponible dans son panier.
- Carte orange > le joueur récolte un jeton carotte ou citrouille et le pose sur la carotte ou la citrouille disponible dans son panier.
- Carte rouge > le joueur récolte un jeton fraise ou tomate et le pose sur la fraise ou la tomate disponible dans son panier.
- Carte multi-couleurs > le joueur choisit un jeton récolte de son choix et le pose sur un fruit/légume disponible dans son panier.
- Carte marron > le joueur avance les bottes du jardinier d'une case sur les pas du jardinier.

Le joueur a fini son tour, il remet la carte couleur dans le sac tissu et c'est au joueur suivant de lancer le dé ou de piocher une carte couleur.

Si un joueur arrive à la case 20 avant que son panier soit rempli, il est éliminé.

**Fin de la partie**

Si un joueur arrive à la case 20 avec son panier rempli avant que les bottes du jardinier n'atteignent la dernière case, le joueur gagne la partie.

Si au contraire, les bottes du jardinier atteignent la dernière case avant qu'un joueur atteigne la case 20 avec son panier rempli, tous les joueurs perdent la partie.

**Grand panier**

Big basket - Großer Korb - Cestone - Cesta grande  
Cesto grande - Grote mand - Stor kurv - Stor korg  
большая корзина



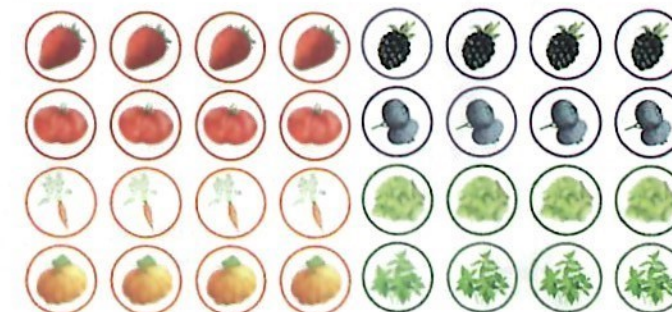
**Pions**

Counters - Pionen - Pedoni - Peones  
Peões - Pionnen - Pjäser - Пешки



**Jetons récolte**

Harvest tokens - Sammelmarken - Gettoni raccolta - Fichas de cosecha  
Fichas de colheita - Oogstfiches - Brikker med produkterne  
Skördebrickor - жетона с урожаем



**Cartes couleur**

Coloured cards - Farbkarten - Carte colorate - Cartas de colores  
Cartões coloridos - Gekleurde kaarten - Farvekort - Spelkort i färg  
цветных карт

