

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (NL)

Nr. 4162

# Frühling, Sommer, Herbst und Winter



# HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1996

# Frühling, Sommer, Herbst und Winter

In vier einfachen Spielen begleiten 2-4 Kinder ab 4 Jahren vier Obstbäume durch die Jahreszeiten. Blätter, Blüten und Früchte zeigen, wie die Bäume sich im Jahresablauf verändern.

Alle vier Spiele sind auch einzeln spielbar.

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten pro Spiel  
**Spielidee:** Hajo Bücken und Dirk Hanneforth  
**Grafik:** Doris Matthäus

## Spielinhalt:

4 Bäume  
24 Blüten  
24 Blätter  
24 Obstscheiben: je 6 Äpfel, Birnen, Kirschen und Pflaumen  
1 Brunnenring  
1 Wurfscheibe (Blüte/ Blatt)  
2 Sonderwürfel  
2 Leitern  
4 Obstkarten  
4 Jahreszeitenkarten  
1 Baumuhr

Kurzanleitung:

## Im Frühling

### Spielziel:

Die noch kahlen Bäume bekommen im Frühling Blätter und Blüten. Wer den eigenen Baum zuerst aus der Winterruhe aufweckt und ihm **sechs Blätter und sechs Blüten** geben kann, gewinnt das Spiel.

6 Blüten und  
6 Blätter

Zum Spiel gehören :

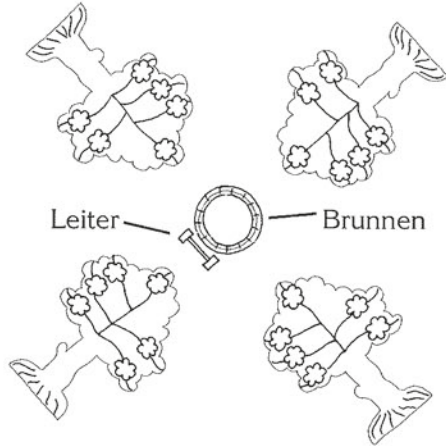
die 4 Bäume  
24 Blätter  
24 Blüten  
der Brunnenring  
die Wurfscheibe  
1 Leiter  
die Frühlingkarte

alle 4 Bäume hinlegen

### Spielvorbereitung:

Jedes Kind sucht sich einen Baum aus und legt ihn vor sich hin. Die Baumkronen zeigen in die Tischmitte.

Auch wenn weniger als vier Kinder mitspielen, werden alle vier Bäume auf den Tisch gelegt und, wie auf der Abbildung gezeigt, angeordnet.



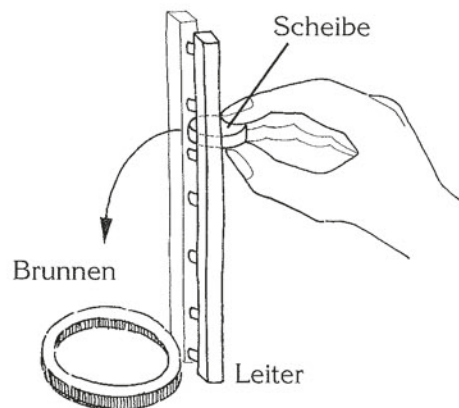
Brunnenring und Leiter aufstellen, Wurfscheibe, Blätter und Blüten bereitlegen

Den Brunnenring und die Wurfscheibe in die Mitte zwischen die Bäume legen, eine Leiter neben dem Brunnen aufstellen. Blätter und Blüten sortieren und auf zwei Stapel verteilen.

### Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt und nimmt die **Wurfscheibe** in eine Hand. Mit der anderen Hand die Leiter vor den Brunnen stellen und festhalten. Die Wurfscheibe waagrecht durch die zweitoberste Öffnung schieben und so loslassen, daß sie möglichst im **Brunnen** landet.

Wurfscheibe in den Brunnen fallen lassen



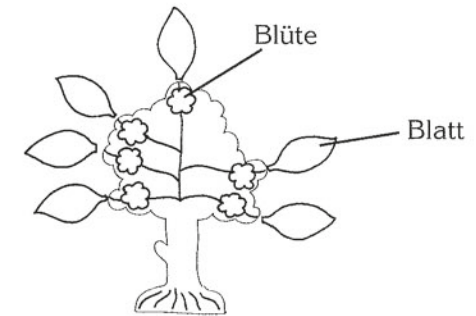
**Scheibe im Brunnen: Blüte oder Blatt nehmen**

Landet die Scheibe **im Brunnen**, dann gibt es eine **Blüte** oder ein **Blatt** für den eigenen Baum als Belohnung - je nachdem, welches Symbol oben auf der Scheibe zu sehen ist.

**Baum voll: Blüte oder Blatt verschenken**  
**Blüte auf Ast, Blätter an Astende**

Trägt der eigene Baum bereits sechs Blüten (oder sechs Blätter), werden Blüte oder Blatt **einem anderen Kind** geschenkt.

Die Blüten werden direkt auf einen der Äste gelegt. Die Blätter wachsen an den Enden der sechs Äste.



**Scheibe nicht im Brunnen: Blüte oder Blatt verschenken**

Landet die Scheibe **nicht im Brunnen**, sondern auf dem Rand oder daneben, werden Blatt oder Blüte an den **Baum eines anderen Kindes** gelegt.

Nur wenn alle anderen Bäume schon voller Blätter oder Blüten sind, dürfen Blatt oder Blüte an den **eigenen Baum** gelegt werden.

Nachdem ein Kind die Scheibe geworfen und Blatt oder Blüte an einen Baum gelegt hat, ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

**6 Blüten und 6 Blätter? Sieg: Frühlingskarte**

### Spielende:

Das Spiel endet, wenn der erste Frühlingsbaum **sechs Blätter und sechs Blüten** trägt. Das schnellste Kind bekommt als Belohnung die **Frühlingskarte**.

Kurzanleitung:

## Im Sommer

**Blüten werden zu Früchten**

### Spielziel:

Die Blütenblätter der Bäume fallen ab. Aus den Fruchtknoten der Blüten werden im Spätsommer die Früchte. Wer zuerst die **eigenen Früchte** auf die passenden Bäume verteilt hat, gewinnt. Aber zuerst müssen die Blütenblätter weggewürfelt werden!

Zum Spiel gehören:  
die 4 Bäume  
24 Blätter  
24 Blüten  
24 Obstscheiben  
der Fruchtwürfel  
die Sommerkarte

### Spielvorbereitung:

Der Frühling ist gerade erst vorbei.

**Alle vier Bäume** liegen auf dem Tisch und tragen je sechs Blüten und sechs Blätter.

Die Baumkronen zeigen in die Tischmitte. Auch wenn weniger als vier Kinder mitspielen, liegen alle blühenden Bäume aus.

**Jetzt spielen alle Kinder gemeinsam mit allen vier Bäumen.** Die **Obstscheiben** werden **verdeckt, gemischt und gleichmäßig** verteilt. Anschließend decken alle Kinder die Scheiben auf, so daß die Früchte zu sehen sind.

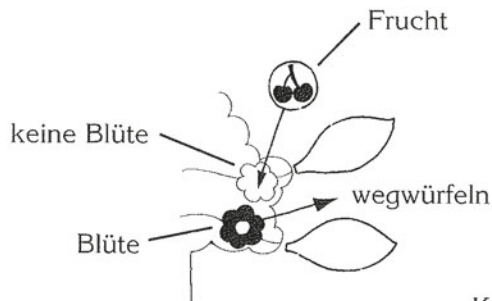
Der Würfel mit den Früchten und den Blüten wird bereitgelegt.

### Spielablauf:

Das jüngste Kind nimmt den Würfel und würfelt einmal.

Auf dem Würfel erscheint eine **Blüte**: eine Blüte von einem beliebigen Baum nehmen und zur Seite legen. Wird Blüte gewürfelt und alle Blüten sind schon weg-gewürfelt, darf eine beliebige Frucht abgelegt werden.

Auf dem Würfel erscheint eine **Frucht**: eine Frucht aus dem eigenen Vorrat auf einen Baum legen. **Eine Frucht (Apfel, Birne, Kirsche, Pflaume) kann immer nur auf einen Platz am Baum gelegt werden, von dem zuvor eine Blüte weg-gewürfelt wurde.**



Kirschbaum

erste Frucht bestimmt die Obstsorte

6 gleiche Früchte

keine Frucht

Alle Früchte verteilt? Sieg: Sommerkarte

Kurzanleitung:

Früchte ernten

Die erste Frucht, die an einen Baum gehängt wird, bestimmt, ob dieser Baum Äpfel, Birnen, Kirschen oder Pflaumen trägt.

Jeder Baum kann höchstens **sechs Früchte der gleichen Art** tragen.

Ist kein Platz auf einem Baum frei, weil noch Blüten am Baum hängen, verfällt der Zug.

Der Würfel wird dann im Uhrzeigersinn weitergegeben.

### Spielende:

Wer zuerst **alle eigenen Früchte** auf die Bäume gehängt hat, gewinnt und bekommt die **Sommerkarte** als Belohnung.

## Im Herbst

### Spielziel:

Der Herbst ist gekommen. Die Blätter fallen von den Bäumen, und die Kinder ernten die Früchte. Wer die meisten Früchte erntet, gewinnt.

Zum Spiel gehören:

die 4 Bäume  
24 Obstscheiben  
24 Blätter  
2 Leitern  
4 Obstkarten  
der Erntewürfel  
die Herbstkarte

### Spielvorbereitung:

**Alle vier Bäume** werden auf den Tisch gelegt. Die Baumkronen zeigen in die Tischmitte. Die Bäume tragen je **sechs gleiche Früchte und je sechs Blätter.**

**Auch wenn weniger als vier Kinder mitspielen, liegen alle Obstbäume aus.**

Die **Leitern** werden auf zwei gegenüberliegende Bäume gelegt.

Danach zieht jedes Kind **verdeckt** eine **Obstkarte** und schaut sie sich an. **Achtung:** Die Karte bleibt geheim!

Spielen weniger als vier Kinder mit, werden die restlichen Obstkarten beiseite gelegt.

Der Würfel mit den Leitern wird bereitgelegt.

Alle 4 Bäume:  
6 Blätter  
6 Blüten

Obstscheiben verteilen

Fruchtwürfel bereitlegen

1 x würfeln



Blüte nehmen



eigene Frucht auf freien Platz am Baum

alle 4 Bäume mit je sechs Blättern und Früchten

Leitern auf zwei Bäume

Obstkarte verdeckt ziehen, geheim halten!

Erntewürfel bereitlegen

1 x würfeln



Leiter versetzen



Frucht pflücken



Blatt weglegen

2 Bäume ohne Blätter: Obst zählen

Höchste Punktzahl: Herbstkarte

Kurzanleitung:

Auf jede Baumwurzel 6 Blätter

### Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt das Spiel und würfelt einmal.

Auf dem Würfel erscheint eine **Leiter**:

Die Leiter wird an einen beliebigen anderen Baum gestellt. An einem Baum darf nur eine Leiter stehen.

Auf dem Würfel erscheint eine **Hand**:

Jetzt darf eine beliebige Frucht von einem Baum gepflückt werden. **Aber nur von einem Baum, an dem eine Leiter steht!**

Beim Ernten und Sammeln sind die Früchte am wertvollsten, die auf der eigenen Obstkarte zu sehen sind.

Auf dem Würfel erscheint ein **Blatt**:

Von einem beliebigen Baum weht der Wind ein Blatt herunter. Das Blatt vom Baum nehmen und zur Seite legen.

### Spielende:

Wenn zwei Bäume keine Blätter mehr tragen, ist das Herbstspiel zuende. Die Kinder zählen ihre geernteten Früchte. Für jedes Obst gibt es einen Punkt.

**Früchte der eigenen Obstkarte zählen doppelt.**

Wer so die meisten Punkte erreicht, bekommt als Belohnung die Herbstkarte.

## Im Winter

### Spielziel:

Alle Kinder versuchen, die Wurzeln ihrer Bäume mit Laub gegen die Kälte des Winters zu schützen. Wer das am schnellsten mit **sechs Blättern** schafft, gewinnt das Spiel.

Zum Spiel gehören:

die 4 Bäume

24 Blätter

8 Obstscheiben

die Baumuhr

die Winterkarte

### Spielvorbereitung:

Die vier Bäume werden **kahl** auf den Tisch gelegt. Die **Baumwurzeln** zeigen in die Tischmitte.

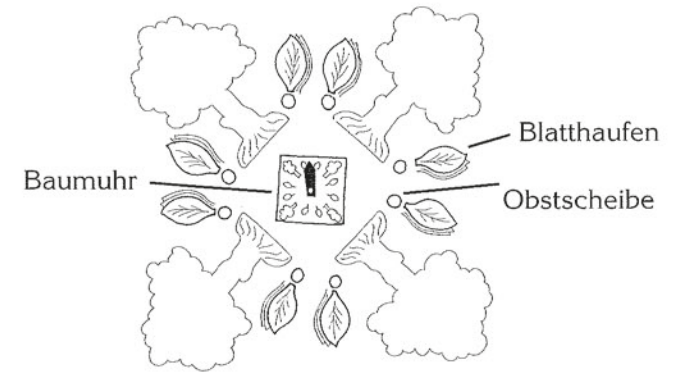
Jedem Kind gehört der vor ihm liegende Baum.

Zwischen die Bäume werden je zwei **Haufen mit je drei Blättern** gelegt. Verdeckte Obstscheiben kennzeichnen die einzelnen Blätterhaufen.

4 kahle Bäume, Wurzeln zur Mitte  
Zwischen die Bäume: Blätter verteilen

**Baumuhr in die Mitte**

Die Baumuhr wird in die Mitte zwischen die Bäume gelegt. **Achtung:** die Baumsymbole müssen immer auf die Bäume zeigen!



**Zeiger drehen**

### Spielablauf:

Das jüngste Kind beginnt. Es dreht den Zeiger mit der einen Hand und hält mit der anderen die Baumuhr fest.

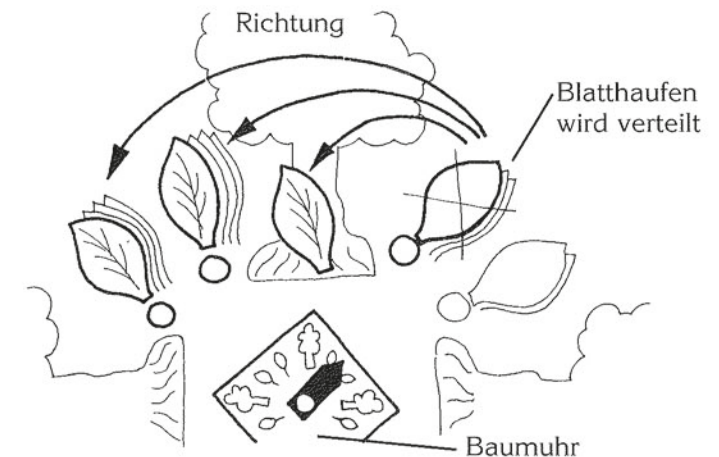
**Blätterhaufen aufnehmen und verteilen**

Dann nimmt es den Blätterhaufen, auf den die Pfeilspitze annähernd zeigt, und **verteilt** die einzelnen Blätter. Es legt **je ein Blatt** auf Blätterhaufen und Baumwurzeln. Das kann nach eigenem Wunsch links oder rechts herum geschehen.

**Auf jeden Platz darf aber nur ein Blatt!**

**Beispiel:**

Nach dem ersten Zug ist ein Haufen aufgelöst, auf einer Baumwurzel liegt ein Blatt und auf zwei Blätterhaufen sind nun vier Blätter abgelegt.



Blätter auf  
Baumwurzeln  
liegenlassen

aussuchen  
Keine Blätter:  
nächster Spieler

6 Blätter auf  
eigener Baum-  
wurzel: Winter-  
karte

Jetzt dreht das nächste Kind den Zeiger und sucht sich die Richtung aus, in die es die Blätter neu verteilt.

Blätter, die auf Baumwurzeln gelegt worden sind, dürfen von dort nicht wieder weggenommen werden.

Bleibt der Zeiger genau zwischen zwei Blättern stehen, darf einer der Blätterhaufen **ausgewählt** werden.

Weist der Zeiger auf einen Baum oder auf eine Stelle, wo ein Haufen aufgelöst wurde, ist das nächste Kind an der Reihe.

### **Spielende:**

Wenn der erste Baum gut gegen den Winter geschützt ist, endet das Spiel. Gewonnen hat nun das Kind, das die Wurzeln seines eigenen Baumes **am schnellsten mit sechs Blättern** bedeckt hat. Zur Belohnung bekommt es die Winterkarte.

### **Großer Sieger:**

Sind alle vier Spiele nacheinander gespielt worden, ist das Kind, das die meisten Jahreszeitenkarten gewonnen hat, großer Sieger der "Vier Jahreszeiten".

Short  
instructions:

6 blossoms and  
6 leaves

Habermaß Game Nr. 4162

# Spring, Summer, Autumn and Winter

In four simple games 2-4 players aged 4 and up accompany four fruit-trees through the seasons. Leaves, blossoms and fruits show how the tree is changing in the course of the year. All four games can also be played separately.

**Length of the game:** approximately 15 minutes each  
**Game idea by:** Hajo Bücken and Dirk Hanneforth  
**Graphics by:** Doris Matthäus

### **Contents of the game:**

- 4 trees
- 24 blossoms
- 24 leaves
- 24 fruit disks: 6 apples, pears, cherries and plums each
  - 1 well ring
  - 1 throwing disk (blossom, leaf)
  - 2 special dice
  - 2 ladders
  - 4 fruit cards
  - 4 season cards
  - 1 tree clock

## **In the springtime**

### **Aim of the game:**

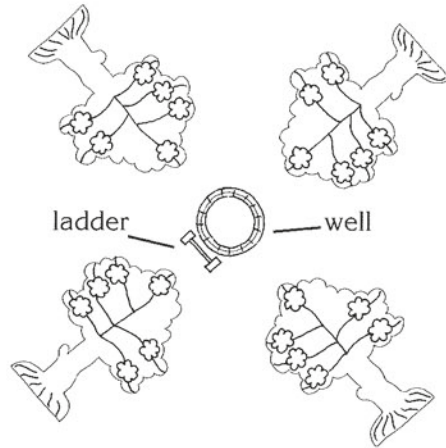
The bare trees get leaves and blossom in the springtime. Whoever is the first to wake up his or her own tree from the stillness of winter and can provide it with **six leaves and six blossoms**, wins the game.

To the game belong:  
the 4 trees  
24 leaves  
24 blossoms  
the well ring  
the throwing disk  
1 ladder  
the springtime card

place all 4 trees

### Preparation of the game:

Each player chooses a tree and places it in front of him or her. The treetops show towards the middle of the table. Even if less than four players participate, all four trees are placed on the table as shown in the drawing.

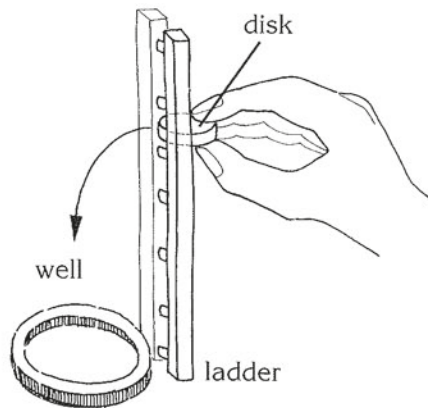


place well ring and ladder, prepare throwing disk, leaves and blossoms

The well ring and the throwing disk are placed in center of the trees, while the ladder is placed next to the well. Separate the leaves from the blossoms and pile them up in two heaps.

### How to play:

The youngest player starts and takes the **throwing disk** in one hand. With the other hand put the ladder upright in front of the well and hold it steady. Push the throwing disk horizontally through the second opening from the top and release it so that it can land in the **well**.



let throwing disk fall into the well

disk in the well: take blossom or leaf

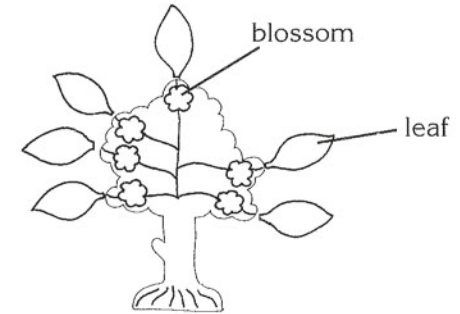
If the disk lands **in the well**, then you get a **blossom** or a **leaf** for your tree as a reward - depending on the symbol that is shown face up.

tree full: give away blossom or leaf

If the player's own tree already has six blossoms (or six leaves), the blossoms or leaves are given as a present to **another player**.

blossom on branch, leaves on end of branch

The blossoms are placed directly on one of the branches. The leaves grow at the ends of the six branches.



disk is not in the well: give away blossom or leaf

If the disk does **not land in the well**, but on its edge or next to it, you have to place the leaf or blossom on the **tree of another player**.

Only when all other trees are full with leaves or blossoms, may you place the blossom or leaf **on your own tree**.

After a player has thrown the disk and put the leaf or blossom onto the tree, the game proceeds in a clockwise direction.

6 blossoms and 6 leaves? Winner: springtime card

### End of the game:

The game ends when the first springtime tree bears **six leaves and six blossoms**. The quickest player gets the **springtime card** as a reward.

Short instructions:

## In the summer

blossoms become fruits

### Aim of the game:

The petals of the blossoms fall off. The buds of the blossoms become fruit at the end of the summer. Whoever has first distributed his or her **own fruit** on the corresponding trees, wins the game. But first the blossoms have to be removed - this is done by throwing the dice.

To the game belong:  
 the 4 trees  
 24 leaves  
 24 blossoms  
 24 fruit disks  
 the fruit dice  
 the summer card

### Preparation of the game:

Springtime has just passed.

All four trees are placed on the table and bear six blossoms and six leaves each.

The tops of the trees lie towards the center of the table. Even if less than four players participate, all the blossoming trees are displayed.

Now all players play together with all four trees.

The fruit disks are placed face down, shuffled and distributed evenly. Then all players lay open the disks so that the fruits can be seen.

Prepare the dice with the fruits and the blossoms.

### How to play:

The youngest player takes the dice and throws it once.

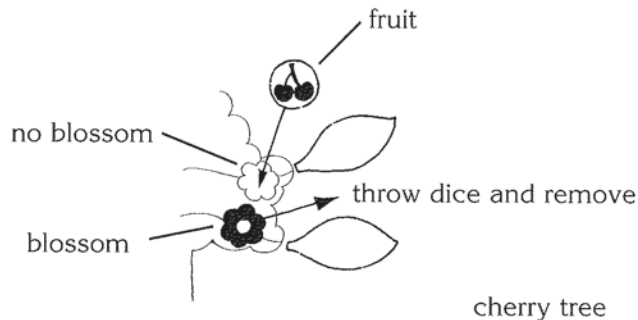
The dice shows a **blossom**:

Take a blossom from one of the trees of your choice and put it to one side. If your dice shows a blossom when all the blossoms have already been removed from the trees, you may place a fruit of your choice.

The dice shows a **fruit**:

place a fruit from your stock on the tree.

A fruit (apple, pear, cherry, plum) can only be placed onto a space in the tree, if a blossom has been removed before.



all 4 trees:  
 6 leaves,  
 6 blossoms

distribute fruit  
 disks

get ready fruit  
 dice

throw the dice 1x



take blossom



own fruit on  
 free space on  
 tree

first fruit deter-  
 mines kind of  
 fruit tree  
 6 equal fruits

no fruit

All fruit distri-  
 buted? Winner:  
 summer card

Short  
 instructions:

harvest fruits

all 4 trees with  
 six leaves and  
 fruits each

ladders on two  
 trees  
 choose fruit  
 card secretly,  
 don't show it!

get ready har-  
 vest dice

The first fruit to be hung on a tree determines whether this tree will bear apples, pears, cherries or plums.

Each tree can bear no more than six fruit of the same kind.

If there is no space on the tree left, because there are still blossoms on it, you lose your opportunity.  
 The dice is passed on in a clockwise direction.

### End of the game:

Whoever has placed all his or her the own fruit first onto the trees, wins the game and gets the summer card as a reward.

## In the autumn

### Aim of the game:

Autumn has come. The leaves fall from the trees and the children harvest the fruits. Whoever gets the biggest amount of fruit, wins the game.

To the game belong:

the 4 trees  
 24 fruit disks  
 24 leaves  
 2 ladders  
 4 fruit cards  
 the harvest dice  
 the autumn card

### Preparation for the game:

Place all four trees on the table. The treetops lie towards the center of the table. The trees each bear six fruits of the same kind and six leaves.

Even if less than four players participate, all fruit trees are displayed.

The ladders are placed opposite onto two trees.

Then each player chooses a fruit card **without showing it** and looks at it. **Watch out:** the card has to remain secret.

If less than four players participate, the remaining fruit cards are put aside.

Prepare the dice with the ladders.



throw the dice 1x



move ladder



pick fruit



put aside leaf

2 trees without leaves: count fruits

Biggest amount of fruit: autumn card

Short instructions:

6 leaves on each root

### How to play:

The youngest player starts and throws the dice once.

The dice shows a **ladder**:

Place the ladder on a tree of your choice. There can be only one ladder against a tree.

The dice shows a **hand**:

Now you can pick a fruit of your choice from a tree. **But only from a tree with a ladder on it!**

When harvesting and collecting fruits the most precious ones are those **shown on your own fruit card**.

The dice shows a **leaf**:

The wind sweeps away a leaf from any tree. Take a leaf from any tree and put it aside.

### End of the game:

If there are **two trees without leaves**, the autumn game is over. The players count their collected fruits. Every fruit counts for one point.

**Fruits coinciding with the one on your fruit card count double.**

Whoever gets the **largest amount of points**, gets the autumn card as a reward.

## In the winter

### Aim of the game:

All players try to protect the roots of their trees with leaves against the cold of the winter. Whoever is the quickest to do so with **six leaves**, wins the game.

To the game belong:

the 4 trees

24 leaves

8 fruit disks

the tree clock

the winter card

### Preparation of the game:

Place the four bare trees on the table. The **roots of the trees** lie towards the center of the table.

The tree in front of you belongs to you.

**Place two piles with three leaves each** between the trees.

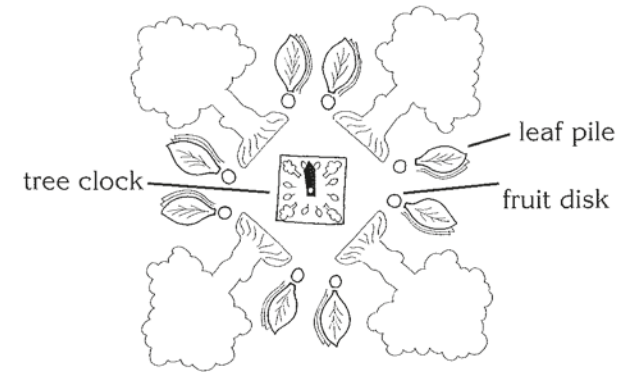
Fruit disks -face down- indicate the leaf piles.

4 bare trees, roots towards the middle, between the trees: distribute leaves

tree clock into the middle

Place the tree clock in the center of the trees.

**Watch out:** the tree symbols must always coincide with the trees!



turn hand of clock

### How to play:

The youngest player starts. With one hand he or she turns the hand of the clock and holds the clock with the other one.

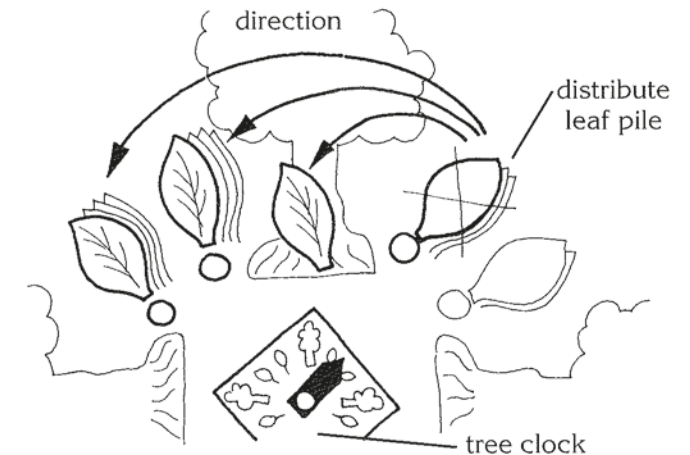
take pile of leaves and distribute

Then he or she takes the leaf pile to which the arrowhead points most closely and **distributes** the leaves. Proceeding in the direction you wish, you place **one leaf each** on the next leaf pile or root.

**You can place only one leaf at each point.**

example:

After the first round, one pile has disappeared: one leaf lies on one root and on two leaf piles there are now four leaves.



don't remove  
leaves from  
roots

choose  
no leaves: next  
player

6 leaves on pla-  
yer's own root:  
winter card

The following player turns the hand of the clock and chooses the direction in which to distribute the leaves.

Leaves that have been placed onto the roots of trees cannot be removed from their position.

If the hand of the clock points exactly between two leaves, you can **choose** any one of the leaf piles.

If the hand of the clock points to a tree or a space where there has been a leaf pile before, it is now the next player's turn.

### End of the game:

The game ends, when the first tree has been protected well against the winter. The player who was the **quickest** to cover the roots of his or her own tree **with six leaves**, is the winner. As a reward she or he gets the **winter card**.

### Big winner:

If you play all four games one after the other, the player who has collected the biggest amount of season cards, is the big "Four Seasons" winner.

En bref :

6 fleurs et  
6 feuilles

Jeu Habermass 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

**Idée 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

## 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.

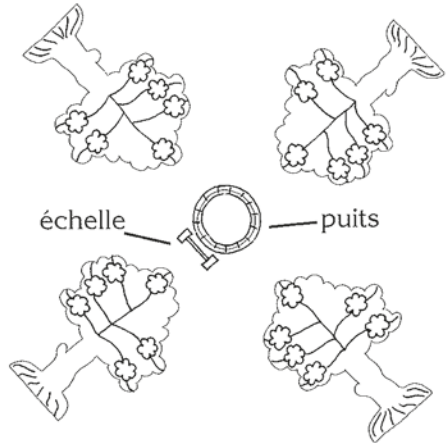
### Contenu du jeu :

- 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.

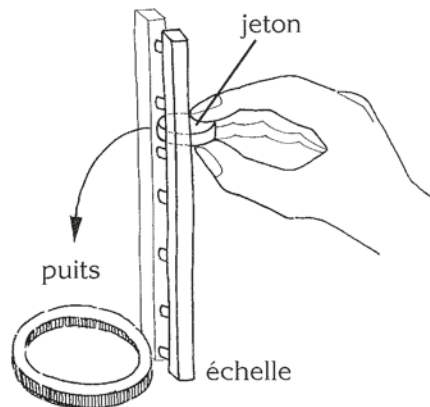


placer la margelle, l'échelle et le jeton, préparer feuilles et fleurs

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.

### 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**.



faire tomber le jeton 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**

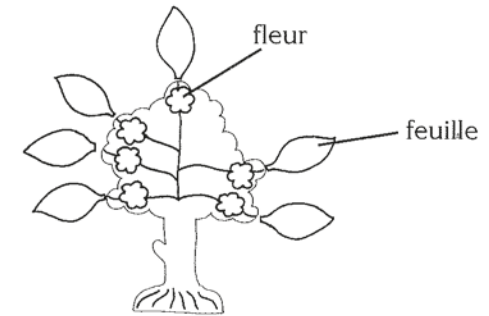
En bref :

**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 !

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

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

### 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.

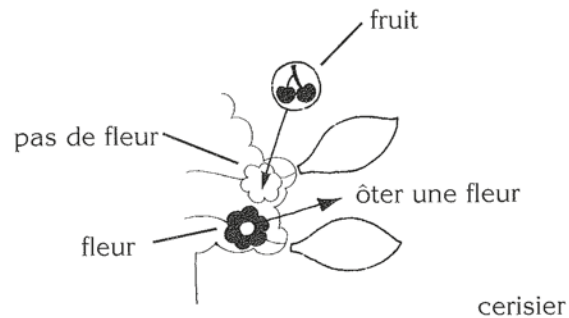
S'il obtient une **fleur** :

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 enfant 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

## 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-fruit

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-fruit retournés marquent les différents tas de feuilles.

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

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 :

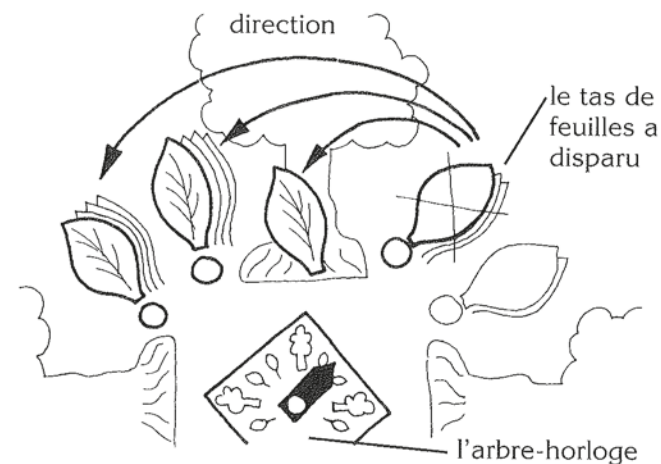
L'enfant le plus jeune commence. D'une main, il tient l'horloge et, de l'autre, fait tourner l'aiguille.

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 un feuille sur les racines d'un arbre et deux tas de quatre feuilles.



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

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

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

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

**6 feuilles sur propre racine : carte de l'hiver**  
**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".

Habermass Spiel Nr. 4162

# Lente, Zomer, Herfst en Winter

Door middel van vier eenvoudige spellen vergezellen 2-4 kinderen vanaf 4 jaar vier fruitbomen door de vier jaargetijden. Bloemen, bladeren en fruit laten zien hoe de bomen in de loop van het jaar veranderen.

Alle vier de spellen zijn ook onafhankelijk te spelen.

**Speelduur:** ca. 15 minuten per spel  
**Spelidee:** Hajo Bücken en Dirk Hanneforth  
**Grafiek:** Doris Matthäus

## Spelinhoud:

- 4 bomen
- 24 bloesems
- 24 bladeren
- 24 fruitschijven: van elk 6 appels, peren, kersen en pruimen
- 1 put
- 1 werpschijf (bloesem/blad)
- 2 speciale dobbelstenen
- 2 ladders
- 4 fruitkaarten
- 4 jaargetijdenkaarten
- 1 boomklok

Korte inleiding:

## In de lente

### Doel van het spel:

In de lente krijgen de nog kale bomen bloemen en blaadjes. Wie zijn eigen boom als eerste uit z'n winterslaap wekt en hem zes bladeren en zes bloesems kan bezorgen, wint het spel.

6 bloesems en  
6 bladeren

Bij het spel behoren:

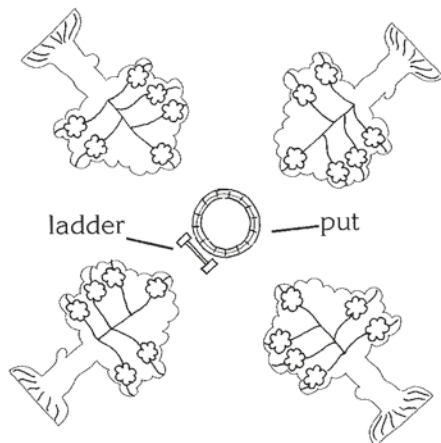
- de 4 bomen
- 24 bladeren
- 24 bloesems
- de put
- de werpschijf
- 1 ladder
- de lentekaart

alle 4 de bomen neerleggen

### Spelvoorbereiding:

Elk kind zoekt een boom uit en legt die voor zich neer. De boomtoppen wijzen naar het midden van de tafel.

Ook in het geval dat er minder dan vier kinderen meedoen, worden alle vier de bomen op tafel gelegd en gerangschikt volgens de afbeelding.



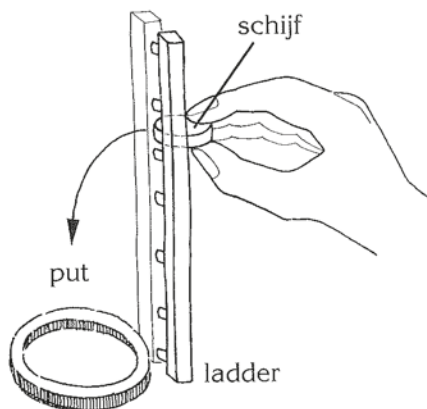
put en ladder opstellen, werpschijf, bladeren en bloesems klaarleggen

De put en de werpschijf leggen jullie in het midden tussen de bomen, en naast de put zetten jullie een ladder neer. De bloemen en bladeren worden uitgezocht en in twee stapels verdeeld.

### Spelverloop:

Het jongste kind mag beginnen en neemt de werpschijf in een hand. Met de andere wordt de ladder voor de put gezet en vastgehouden. Vervolgens moet de werpschijf horizontaal door de op-een-na-bovenste opening worden geschoven en zo worden loslaten dat hij in de put terecht komt.

werpschijf in de put laten vallen



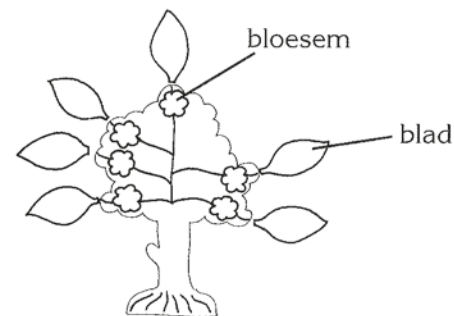
schijf in de put: bloesem of blad pakken

Valt de schijf in de put, dan krijg je een blad of een bloesem voor je eigen boom als beloning, al naar gelang de afbeelding die op de schijf te zien is.

boom vol: bloesem of blad weggeven, bloesem op de tak, bladeren aan het uiteinde

Wanneer je boom al zes bloemen (of zes bladeren) telt, moet de bloem of het blad aan een ander kind gegeven worden.

De bloesems leg je boven op de takken. De bladeren groeien aan de uiteinden van de zes takken.



schijf naast de put: bloesem of blad weggeven

Als de schijf niet in de put terecht komt, maar op de rand of ernaast, moet een blad of bloesem aan de boom van een ander kind gelegd worden.

Alleen wanneer alle andere bomen al vol met bloesems en bladeren zitten, mogen bloesem of blad aan je eigen boom worden aangelegd.

Nadat een kind de schijf heeft geworpen en een blad of bloesem aan een van de bomen heeft gelegd, is het volgende kind aan de beurt volgens de richting van de wijzers van de klok.

### Einde van het spel:

6 bloesems en 6 bladeren? winnaar: lente-kaart

Het spel is ten einde, wanneer de eerste lenteboom zes bladeren en zes bloesems draagt. Het snelste kind krijgt als beloning de lentekaart.

Korte inleiding:

### In de zomer

#### Doel van het spel:

bloesems worden vruchten

De bloemblaadjes vallen van de bomen op de grond. Uit het vruchtbeginsel van de bloesem groeit in de late zomer het fruit. Wie het eerst z'n eigen vruchten over de juiste bomen verdeelt, heeft gewonnen. Maar eerst moeten de bloemblaadjes weggedobbeld worden!

Bij het spel behoren:  
de 4 bomen  
24 bladeren  
24 bloesems  
24 fruitschijven  
de fruitdobbelsesten  
de zomerkaart

### Spelvoorbereiding:

De lente is alweer voorbij.

**Alle vier de bomen** liggen op tafel en dragen elk zes bloesems en zes bladeren.

De boomtoppen wijzen naar het midden van de tafel. Ook wanneer er minder dan vier kinderen meespelen, liggen alle bloeiende bomen op tafel.

**Nu spelen alle kinderen gezamenlijk met alle vier de bomen.** De fruitschijven worden met de afbeelding naar beneden geschud en gelijk onder de kinderen verdeeld. Vervolgens keren alle kinderen hun schijven om, zodat de vruchten te zien zijn.

De dobbelsteen met de vruchten en bloesems wordt klaargelegd.

### Spelverloop:

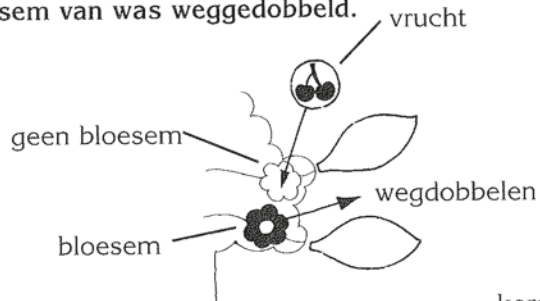
Het jongste kind neemt de dobbelsteen en gooit eenmaal.

De dobbelsteen vertoont een **bloem**:

een bloesem van een willekeurige boom nemen en opzij leggen. Als er een bloem gegooid wordt terwijl alle bloesems al zijn weggedobbeld, dan mag een vrucht naar keuze worden weggelegd.

De dobbelsteen vertoont een **vrucht**:

een vrucht uit de eigen voorraad op een boom leggen. Een vrucht (appel, peer, kers, pruim) kan alleen dan op z'n plek in de boom gelegd worden, wanneer daar eerder al een bloesem van was weggedobbeld.



kersenboom

alle 4 de bomen:  
6 bladeren  
6 bloesems

fruitschijven  
verdelen

vruchtdobbelsteen  
klaarleggen

1 x gooiën



bloesem pakken



eigen vrucht op  
een vrije plek  
aan de boom

eerste vrucht  
bepaalt de  
boomsoort,  
6 gelijke vruchten

De eerste vrucht die aan een boom gehangen wordt, bepaalt of deze een appel-, peren-, kersen- of pruimenboom is.

geen vrucht

Is er aan geen enkele boom een plekje vrij, omdat er nog bloesem aan de boom hangt, dan vervalt je beurt. De dobbelsteen wordt dan volgens de wijzers van de klok doorgegeven.

Alle vruchten  
verdeeld?  
Winnaar:  
zomerkaart

### Einde van het spel:

Wie als eerste al z'n eigen vruchten aan de bomen heeft gehangen, wint het spel en krijgt als beloning de zomerkaart.

Korte inleiding:

## In de herfst

vruchten plukken

### Doel van het spel:

Het is herfst geworden. De bladeren vallen van de bomen en de kinderen plukken de vruchten. Wie de meeste vruchten plukt heeft gewonnen.

Bij het spel behoren:

de 4 bomen  
24 fruitschijven  
24 bladeren  
2 ladders  
4 fruitkaarten  
de plukdobbelsteen  
de herfstkaart

### Spelvoorbereiding:

**Alle vier de bomen** worden op tafel gelegd. De boomtoppen wijzen naar het midden van de tafel. De bomen dragen elk zes dezelfde vruchten en zes bladeren.

Ook wanneer er minder dan vier kinderen meespelen, liggen alle bomen op tafel.

De ladders worden op twee tegenoverliggende bomen gelegd.

Vervolgens trekt elk kind **gedekt een fruitkaart** en bekijkt deze goed. **Opgelet:** de kaart moet wel geheim blijven.

Als er minder dan vier kinderen meespelen, worden de overblijvende fruitkaarten apart gelegd.

De dobbelsteen met de ladders erop wordt klaargelegd.

alle vier de  
bomen met elk  
zes bladeren en  
vruchten

ladders tegen  
twee bomen,  
fruitkaarten  
gedekt trekken,  
geheim houden!

plukdobbelsteen  
klaarleggen



1 x gooien



ladder verplaatsen



vrucht plukken



blad wegleggen

2 bomen zonder bladeren: vruchten tellen, hoogste aantal punten: herfstkaart

Korte inleiding:

op elke boomwortel 6 bladeren

4 kale bomen wortels naar het midden, tussen de bomen: bladeren verdelen

## Spelverloop:

Het jongste kind begint het spel door eenmaal met de dobbelsteen te gooien.

Op de dobbelsteen is een **ladder** te zien: De ladder wordt tegen een boom naar keuze gezet. Aan een boom kan maar een ladder tegelijk staan.

Op de dobbelsteen is een **hand** te zien: Nu mag naar keuze een vrucht van een van de bomen worden geplukt. **Maar alleen van een boom waartegen een ladder staat!**

Bij het plukken en verzamelen zijn de vruchten die op je **eigen fruitkaart** zijn te zien het meeste waard.

Op de dobbelsteen is een **blad** te zien: Van een boom naar keuze waait de wind een blad naar beneden. Het blad van de boom nemen en aan de kant leggen.

## Einde van het spel:

Wanneer er twee bomen zijn die geen bladeren meer hebben, is het herfstspel voorbij. De kinderen tellen hun geplukte vruchten. Elke vrucht telt voor een punt.

De vruchten van de eigen fruitkaart tellen dubbel.

Wie op deze manier de meeste punten verzameld, ontvangt als beloning de herfstkaart.

## In de winter

### Doel van het spel:

Alle kinderen proberen om de wortels van hun bomen met gebladerte tegen de winterse kou te beschermen. Degene die dat het eerste met zes bladeren lukt, wint het spel.

Bij het spel behoren:

- de 4 bomen
- 24 bladeren
- 8 fruitschijven
- de boomklok
- de winterkaart

### Spelvoorbereiding:

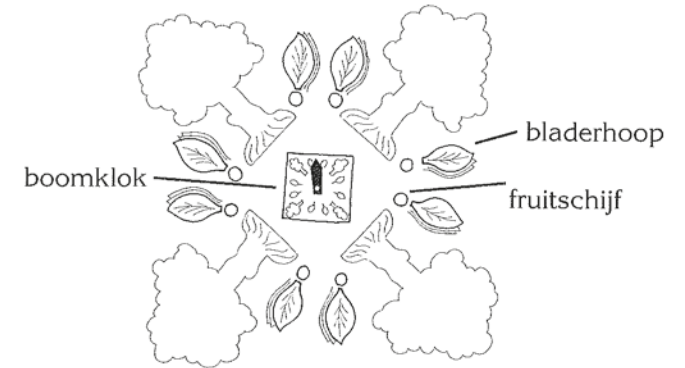
De vier bomen worden **kaal** op de tafel neergelegd. De boomwortels wijzen naar het midden van de tafel.

Elk kind speelt met de boom die voor hem ligt.

Tussen elke twee bomen worden twee stapeltjes met drie bladeren gelegd. Omgedraaide fruitschijven geven de bladerhopen aan.

boomklok in het midden

De boomklok wordt in het midden tussen de bomen gelegd. **Let op:** De bomen op de klok moeten altijd naar de bomen wijzen!



wijzer draaien

### Spelverloop:

Het jongste kind begint. Het draait met een hand de wijzer rond en houdt met de andere de klok beet.

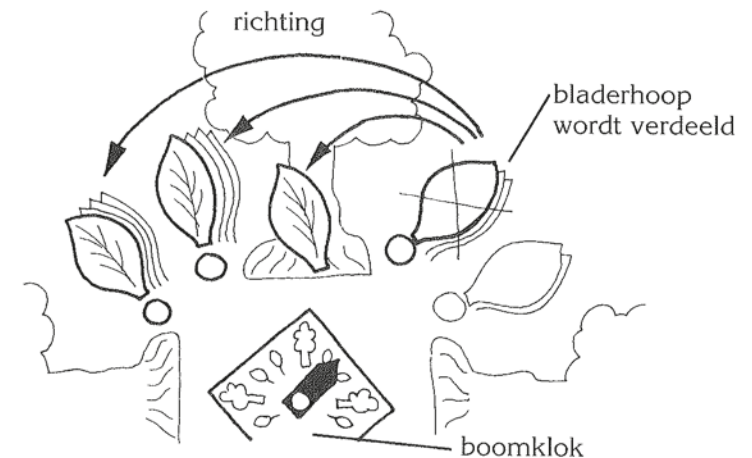
bladerhopen oppakken en verdelen

Vervolgens neemt het de bladerhoop waar de pijlpunt ongeveer op wijst, en verdeelt deze bladeren. Het legt telkens een blad op een bladerhoop en een boomwortel. Dat mag naar wens links- dan wel rechtsom gedaan worden.

**Op elke plaats echter maar één blad!**

voorbeeld:

Na de eerste zet is er een hoopje verdwenen, op een van de boomwortels ligt een blad en op twee van de bladerhopen liggen nu vier bladeren.



Daarna draait het volgende kind de wijzer rond en kiest de richting uit waarin het opnieuw de bladeren verdeelt.

bladeren op  
boomwortels  
laten liggen

**Bladeren die op een boomwortel zijn gelegd, mogen daarvan niet opnieuw worden opgepakt.**

uitkiezen

Blijft de wijzer precies tussen twee bladeren staan, dan mag een van beide bladerhopen worden **gekozen**.

geen bladeren:  
volgende speler

Als de wijzer op een boom terecht komt of op een plek waar geen bladeren meer liggen, dan is het volgende kind aan de beurt.

6 bladeren op  
eigen boom-  
wortel: winter-  
kaart

### **Einde van het spel:**

Als de eerste boom goed tegen de winter beschermt is, is het spel ten einde. Het kind dat de wortels van z'n boom **het snelst met zes bladeren** heeft bedekt, heeft gewonnen. Als beloning krijgt het de **winterkaart**.

### **Kampioen:**

Wanneer alle vier de spellen achter elkaar zijn gespeeld, is het kind dat de meeste jaargetijdenkaarten heeft gewonnen de kampioen der "vier jaargetijden".