

Oogsttijd



coöperatief strategiespel

2 tot 8 spelers • vanaf 3 jaar • speelduur circa 10 minuten

Spelidee

In het voorjaar hebben we groente gezaaid in onze moestuin. Aarde, zon en regen hebben ervoor gezorgd dat de planten goed hebben kunnen groeien. We hebben onkruid gewied en water gegeven als dat nodig was. Nu is het zomer en staat de tuin vol met heerlijke groente. Tijd voor de oogst!

We gaan groente oogsten in onze eigen tuin, en helpen ook de andere spelers met de oogst in hun tuin. Langzaam maar zeker gaat de warme zomer over in de gure herfst. Zal het lukken om samen alle groente te oogsten, voordat het herfst is?

Inhoud

Spelbord, spelregels, 12 tomaten, 12 wortels, 12 bonen, 12 maïskolven, 6 lentekaartjes (puzzelstukjes), 6 herfstkaartjes (puzzelstukjes), 1 kleurendobbelsteen.

Vorbereiding

- Leg het spelbord op tafel.
- Verdeel de 4 tuintjes over de spelers. Bij meer dan 4 spelers kun je samen voor een tuintje zorgen. Bij minder dan 4 kun je in je eentje voor twee tuintjes zorgen.
- Plant in elke tuin 3 tomaten, 3 wortelen, 3 bonen en 3 maïs.
- Leg de 6 herfstkaartjes naast het bord. De lentekaartjes zijn bij dit spel niet nodig.
- Bepaal samen wie er begint, bijvoorbeeld degene die het laatst in een moestuin of op een boerderij is geweest.

Spelen

1. Gooi om beurten met de dobbelsteen.
2. Rood, oranje, groen of geel: Oogst een groente van die kleur. Rood=tomaat, oranje=wortel, groen=boon, geel=maïs. Pak het kaartje van het bord en leg het voor je neer.
3. Zwart: De kleur van de aarde. Je mag zelf kiezen welke groente je wilt oogsten.
4. Wit: Het wordt kouder, de herfst komt eraan! Deze beurt kun je niets oogsten. In plaats daarvan pak je een herfstkaartje. Leg deze op de juiste plek op de tekening van de zomer.
5. Je kunt groente oogsten in je eigen tuin, of je kunt ervoor kiezen om een andere speler te helpen bij de oogst: "Zal ik je helpen?". Pak dan een kaartje uit een andere tuin en geef dit aan de verzorger van die tuin. Dit mag je zelfs doen als je die groente nog in je eigen tuin hebt staan. Het kan in dit spel heel slim zijn om elkaar op deze manier te helpen!
6. Heb je een kleur gegooid waar je niets mee kan, dan mag je opnieuw gooien.
7. Als de laatste groente uit een tuin geogst wordt, gebeurt er iets speciaals: de verzorger van de lege tuin mag een herfstkaartje weghalen en naast het bord terugleggen.
8. Is je eigen tuin leeg, dan blijf je gewoon met de dobbelsteen gooien. Je kunt daarmee nog steeds de andere spelers helpen bij het oogsten.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren aflopen:

- Alle groente is geogst voordat het herfst is: Hoera, een goed oogstseizoen!
- De herfstpuzzel is af, voordat alle groente geogst is. Het is nu te koud geworden om nog te oogsten. Hoeveel groente hebben jullie geogst? Hoe zou je ervoor kunnen zorgen dat volgende keer alle groente geogst wordt?

Het spel makkelijker maken

Bij het basisspel leg je altijd een herfststukje neer als je wit gooit.

Voor een makkelijker spel kun je afspreken dat alle spelers met een lege tuin geen herfststukjes meer hoeven neer te leggen.

Het plantspel

Dit is een langer spel waarbij ook de lentepuzzel gebruikt wordt. Het is vooral geschikt voor iets oudere kinderen die het basisspel al kennen.

1. Maak eerst samen de lentepuzzel op het bord, bovenop de zomertekening. De tuintjes blijven nog leeg.
2. Dan gooi je om beurten met de dobbelsteen om groente te planten. De kleuren geven aan welke groente er geplant mag worden. Je mag ook de andere spelers helpen met planten.
3. Bij wit wordt nu een stukje van de lentepuzzel weggehaald. Zo wordt het langzaam zomer.
4. Is een tuin helemaal vol, dan mag de verzorger van de tuin 1 lentekaartje op het bord terugleggen, zodat jullie meer tijd krijgen om te planten.
5. Als je eigen tuin vol is blijf je meedoen om de andere spelers te helpen met planten.
6. Dit plantspel is klaar als alle groente geplant is óf alle lentekaartjes weg zijn.
7. Haal eventuele overgebleven lentekaartjes van het bord en ga verder met het oogstspel. Je kunt nu natuurlijk alleen groente oogsten die geplant is!

Colofon

© 2011 Zonnespel/Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Harvest Time' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 1980, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling en bewerking © 2011, Steven Michiel Rijdsdijk

(Zonnespel) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

Illustratoren: Ber van de Rijdt en Jim Deacove (Family Pastimes).

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Zonnespel/Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

072-5747825 (072-kristal)

info@zonnespel.nl

www.zonnespel.nl

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Earth Games

Burggraaf 28

7371 CX Loenen

055-5050152

info@earthgames.nl

www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Zonnespel

Prinses

2-4 spelers, vanaf 4 jaar

Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

De Geheime Gang

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.

Winter

1-12 spelers, vanaf 6 jaar

Het is winter. Sneeuw en ijs blokkeren de wegen. Dankzij sneeuwschuivers en strooiwagens kunnen we toch veilig thuis komen!

Ogen van de Jungle

1-12 spelers, vanaf 8 jaar

Hoe bedwingen we de gevaren van het oerwoud? Een spannend spel waarin strategie, creativiteit en samenwerking hand in hand gaan. Er ontstaan telkens weer nieuwe verhalen vanuit de fantasie van de spelers.

Kracht van 8 kaartspel

1-42 spelers, 4 tot 12 jaar

Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speellezier.



Le Temps des Récoltes

jeu de stratégie coopératif
2 à 8 joueurs • à partir de 3 ans • durée: environ 10 min.

Idée générale

Pendant le printemps, nous avons cultivé notre potager. La terre, le soleil et la pluie, ont permis la croissance de nos plantations. Nous avons enlevé les mauvaises herbes et arrosé lorsque c'était nécessaire. C'est maintenant l'été et le jardin regorge de magnifiques et délicieux légumes. C'est le temps des récoltes! Nous allons récolter notre propre jardin et aiderons aussi les autres joueurs dans leur tâche. Progressivement, la chaleur de l'été laissera la place à la fraîcheur de l'automne. Parviendrons-nous à faire toute la récolte avant l'arrivée du froid?

Contenu

Plateau de jeu, règles, 48 cartes dont 12 tomates, 12 carottes, 12 haricots et 12 épis de maïs, 6 pièces de puzzle «printemps», 6 pièces de puzzle «automne», 1 dé spécial avec faces couleurs.

Préparation

- Posez le plateau sur la table.
- Distribuez les 4 jardins entre les joueurs. S'il y a plus de 4 joueurs, occupez-vous d'un jardin à plusieurs. Si vous êtes moins de 4, un joueur cultivera 2 jardins.
- Plantez dans chaque jardin 3 tomates, 3 carottes, 3 haricots et 3 épis de maïs.
- Posez les 6 cartes puzzle représentant l'automne à proximité du plateau. Dans cette partie, les cartes «printemps» ne seront pas utilisées.
- Décidez qui jouera le premier. Le dernier qui a visité un potager ou une ferme, par exemple...

Le jeu

1. Chacun votre tour, lancez le dé.
2. Récoltez un légume de la couleur indiquée. Rouge = tomate, orange = carotte, vert = haricot, jaune = maïs. Retirez alors la carte du plateau, et gardez là devant vous.
3. Noir: c'est la couleur de la terre. Vous pouvez alors choisir le légume à récolter.
4. Blanc: coup de froid, l'automne approche! Vous ne pouvez rien récolter. Mettez une pièce du puzzle «automne» au bon endroit, sur l'image représentant l'été.
5. Vous pouvez faire la récolte dans votre propre jardin, ou choisir d'aider un autre joueur, en récoltant un de ses légumes. Dans ce cas, vous devez prendre la carte dans son potager et lui donner. Vous pouvez agir ainsi même s'il reste le légume demandé dans votre potager. Dans ce jeu, ce genre d'entraide peut se révéler habile!
6. Si la couleur désignée par le dé ne peut être utilisée d'aucune façon, vous pouvez rejouer.
7. Dès que le dernier légume d'un jardin a été récolté, vous avez droit à un bonus: celui qui a son jardin vide peut retirer une carte «automne» du puzzle et la remettre sur le côté.
8. Lorsque votre jardin est vide, vous continuez à jouer. Vous aiderez alors les autres à leur récolte.

Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de 2 façons:

- Tous les légumes sont récoltés avant l'arrivée de l'automne: Bravo! Le récolte a été parfaite!
- Le puzzle «automne» est complet avant que tous les légumes n'aient été récoltés. Il fait maintenant trop froid pour continuer. Combien de légumes avez-vous récolté? Comment obtenir un meilleur résultat la prochaine fois?

Plus facile

Dans le jeu de base, les joueurs ajoutent toujours une pièce du puzzle quand le dé montre la face blanche. Pour simplifier le jeu, on peut accepter que les joueurs ayant leur jardin vide, ne rajoutent plus de pièces «automne».

Jeu avec les plantations

C'est une partie plus longue au cours de laquelle on utilisera le puzzle «printemps». Elle conviendra aux enfants plus âgés, qui ont déjà pratiqué le jeu de base.

1. Assemblez d'abord, au centre du plateau, le puzzle «printemps», qui recouvrira donc l'image de l'été. Les 4 jardins sont vides, pour le moment.
2. Puis, lancez le dé à votre tour pour planter les légumes. Les couleurs indiquent alors quel légume doit être planté. Vous pouvez toujours vous entraider.
3. La couleur blanche indique que vous devez enlever une pièce du puzzle. C'est alors l'été qui arrive progressivement.
4. Dès qu'un jardin est complet, le joueur peut alors remettre une pièce «printemps» sur le plateau. Vous gagnez ainsi du temps pour vos plantations.
5. Lorsque votre jardin est complet, vous continuez à jouer pour aider les autres joueurs.
6. La phase de plantation se termine quand tous les légumes sont en place ou lorsque toutes les pièces du puzzle ont été enlevées.
7. Les pièces «printemps» restantes sont alors enlevées. Vous pouvez maintenant procéder à la récolte. Evidemment, seuls les légumes qui ont été plantés peuvent être récoltés!

Colophon

© 2011 Zonnospel/Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Harvest Time» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1980, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2011, Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnospel) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France. www.jeux-de-traverse.com

Illustrateurs: Ber van de Rijdt et Jim Deacove (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk, Hollande.

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Zonnospel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

La Princesse Ensorcelée

2-4 joueurs, à partir de 4 ans
Parviendrons-nous à secourir la princesse, endormie pour 100 ans dans son château? Avec les éléments qu'ils trouveront sur leur chemin, les joueurs inventeront l'histoire ensemble.

Derrière la Porte Secrète

1-8 joueurs, à partir de 5 ans
Nous devons retrouver les objets qui ont été cachés derrière la porte secrète, avant que les voleurs ne les emportent! Un jeu de mémoire coopératif.

Tempête de Neige

1-12 joueurs, à partir de 6 ans
Voici venu l'hiver. Neige et verglas bloquent les routes. À l'aide de chasse-neige et de saieuses, nous pourrions rentrer chez nous en toute sécurité!

Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans
Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.