

# Stokke® MuTable™ Fruits & Veggies

## How to play the game

**UK/IE** How to play the game

**AE** كيف تلعب اللعبة

**BG** Как се играе играта

**CN Simpl** 游戏攻略

**CN Trad** 遊戲攻略

**CZ** Pravidla hry

**DE** So wird das Spiel gespielt

**DK** Sådan spiller man spillet

**EE** Mängujuhis

**ES** Objetivo del juego

**FI** Pelin idea

**FR** Règles du jeu

**GR** Πώς παίζεται

**HR** Kako se igra ova igra

**HU** Játékszabályok

**IT** Come funziona il gioco

**JP** ゲームの進め方

**KR** 게임 방법

**LT** Kaip žaisti žaidimą

**LV** Kā spēlēt spēli

**NL** Zo speel je het spel

**NO** Slik spiller du

**PL** Zasady gry

**PT** Como jogar

**RO** Cum se joacă

**RS** Pravila igre

**RU** Правила игры

**SE** Så här spelar du

**SI** Navodila za igro

**SK** Pravidlá hry

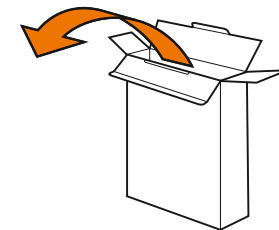
**TR** Oyunun oynanması

**UA** Як грати в гру



## Items included

AE العنصر المضمّن BG Включени части CN Simpl. 内含物品 CN Trad. 内含物品 CZ Zahrnuté položky DE Packungsinhalt DK Medfølgende dele EE Komplektis sisalduvad ES Objetos incluidos FI Toimitussisältö FR Articles inclus GR Αντικείμενα περιεχομένων HR Dijelovi u kompletu HU Tartozékok IT Articoli inclusi JP 同梱品 KR 포함 품목 LT Sudedamosios dalys LV Iekļautie punkti NL Meegeleverde onderdelen NO Deler som følger med PL Elementy zestawu PT Peças incluídas RO Articole incluse RS Uključeni delovi RU Комплект поставки SE Medföljande delar SI Vključeno aketu SK Obsiahnuté položky TR Ürünle birlikte gelen parçalar UA До складу входять



1x, double sided



Illustrations: Silvia Bonanni



**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD** – Small parts.  
Not for children under 3 years.



**ATTENTION:**  
**RISQUE D'ETOUFFEMENT** – Petites pièces.  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

# How to play the game

For 2 to 4 players

Take a walk through the colourful orchard and complete the course before the other players to win the game. You can play with one or two dice, depending on how difficult you want the game to be.



1

All players place their tokens on the “start” space at the beginning of the route.

2

Each player rolls one die and whoever rolls the highest number goes first.

3

The first player rolls the dice and moves forward as many spaces as the number thrown.

4

All players take it in turns to do the same, going clockwise.

5

Watch out from the fruit-eating caterpillars

- if you land on a space with a caterpillar’s mouth, you must go back to the space showing its tail.

6

Along the walk you will encounter trees and ladders

- if you land on the space with a ladder that would take you forward, you can climb up and down the other side of the tree only if you say the name of the depicted fruit out loud.
- Otherwise, you will have to wait on the tree for a turn before coming down on the other side.



7

Take advantage of the dice:

- when you land on that space, roll the dice again and move forward as many spaces as the number thrown.



9

Whoever is first to complete the walk and get back to the start is the winner. But be careful!

- the ‘start’ space can only be reached with an exact throw;
- if you throw a higher number than you need, you must then move back that extra number of spaces...

8

Along the walk you will encounter a bridge:

- if you land on space 20, cross the bridge to space 45.
- If you land on space 45 instead, return to space 20.



Enjoy  
The game!

# How to play the game

For 2 to 4 players

The aim of the game is to collect 4 different vegetable cards before the other players. You can play using one or two dice, depending on how difficult you want the game to be.



1



All players place their tokens on the 'start' space in the middle of the route.

2

The first player rolls the dice and moves forward as many spaces as the number thrown.

3

Each player can decide whether to move clockwise or anticlockwise, but must keep the same direction throughout the game.



4

- If you land on a vegetable space, you can take a card from the pack.
- If you find a vegetable card, set it aside to try and collect 4 different more.

7

In the pack you will also find cards that will allow you to move three spaces if you do as they ask:

- Insect Cards: mimic the drawn insect.
- Vegetable Soup Card: say the name of a vegetable that you would eat in soup.
- Sandwich Card: say the name of a vegetable that you would eat in a sandwich.
- Crudites Card: say the name of a vegetable that you would eat raw.
- Vegetable Juice Card: say the name of a vegetable juice that you would like to drink.
- Yucky! Card: say the name of a vegetable that you do not like.
- If you find a Wild Card in the deck, use it as a substitute for the card you are missing to complete your vegetable set!

Once the special cards have been picked, put them at the bottom of the pack.

6



Along the route you will encounter some spaces that require you to miss a turn:

- «Boots» space: stop to sow the plot.
- «Gloves» space: stop to harvest the vegetables from the plot.
- «Spade and rake» space: stop to work the soil.
- «Watering can» space: stop to water the plot.

5

If you have more than one of the same vegetable cards, you can swap them with another player to get a card you are missing.

- By doing so, you must lose a turn and return to the farmhouse (the player who is asked to swap can refuse to do so).

8

The game ends when one of the players collect 4 different vegetable cards.

P.S.

Do you want the game to last longer?

- In order to win, decide to collect 6 different cards instead of 4.

# كيف تلعب اللعبة

لعدد من ٢ إلى ٤ لاعبين

تجول في البستان الملون وأكمل المسار قبل اللاعبين الآخرين للفوز في اللعبة.



1

يضع جميع اللاعبين رموزهم المميزة على مساحة «البداية» في بداية المسار

2

يرمي كل لاعب بترد واحد، وصاحب الرقم الأعلى يبدأ أولاً.

3

يرمي اللاعب الأول الترد ويتقدم للأمام بعدد الخطوات وفقاً للرقم الذي ظهر على الترد.

4

يأخذ كل لاعب دوره للقيام بنفس الشيء، في اتجاه عقارب الساعة.

5

إذا هبطت على مساحة بها فم بركة، يتعين عليك العودة إلى المساحة التي تظهر ذيلها فيها. احتس من البرقات الآكلة للفاكهة

6

على امتداد المسار، سوف تواجه الأشجار والسلام: إذا هبطت على مساحة بها سلم يقودك إلى الأمام، يمكنك تسلق الجانب الآخر من الشجرة لأعلى وأسفل فقط إذا قلت اسم الفاكهة المصورة بصوت مرتفع. وإلا، سيكون عليك الانتظار على الشجرة لدورك قبل النزول على الجانب الآخر.



7

الاستفادة من الترد: عندما تهبط على هذه المساحة، قم بإلقاء الترد مرة أخرى وتقدم للأمام بعدد الخطوات وفقاً للرقم الذي ظهر على الترد.



9

كل من يكمل المسار ويعود إلى البداية هو الفائز. ولكن، احذر: لا يمكن الوصول إلى مساحة «البداية» إلا برمي دقيق للترد؛ إذا نتج عن رمي الترد عدد أكبر مما تحتاج إليه، يتعين عليك بعد ذلك الرجوع بمقدار هذا العدد الإضافي من المساحات ...

8

على امتداد المسار، سوف تواجه جسراً: إذا هبطت على المساحة ٢٠، اعبر الجسر إلى المساحة ٤٥. إذا هبطت على المساحة ٤٥ بدلاً من ذلك، ارجع إلى المساحة ٢٠.



استمتع  
اللعبة

# كيف تلعب اللعبة

لعدد من ٢ إلى ٤ لاعبين

الهدف من اللعبة هو جمع 4 بطاقات خضروات مختلفة قبل اللاعبين الآخرين. يمكنك اللعب بنرد واحد أو اثنين، حسب صعوبة اللعبة التي تريدها.



1



يضع جميع اللاعبين رموزهم على مساحة «البداية» في منتصف المسار

2

يرمي اللاعب الأول النرد ويتقدم للأمام بعدد الخطوات وفقاً للرقم الذي ظهر على النرد.

3

يمكن لكل لاعب أن يقرر ما إذا كان سيتحرك في اتجاه عقارب الساعة أو عكس اتجاه عقارب الساعة، ولكن يجب أن يبقى على نفس الاتجاه طوال اللعبة.



4

إذا هبطت على مساحة خضروات، يمكنك أخذ بطاقة من الرزمة.

7

- إذا وجدت وايلد كارد في مجموعة البطاقات، فاستخدمه كبديل للبطاقة التي تفتقدها لإكمال مجموعة الخضروات الخاصة بك!
- كما ستجد في الرزمة بطاقات تتيح لك التقدم ثلاث مسافات إذا فعلت ما يطلبونه:
  - بطاقات الحشرات: قلد الحشرة المسحوبة.
  - بطاقة حساء الخضار: اذكر اسم الخضار الذي ستأكله في الحساء.
  - بطاقة الشطيرة: اذكر اسم الخضار الذي ستأكله في الشطيرة.
  - بطاقة الخضار غير المطهي: اذكر اسم الخضار الذي ستأكله غير مطهي.
  - بطاقة حساء الخضار: اذكر اسم عصير الخضار الذي ترغب في تناوله.
  - مقزز! البطاقة: اذكر اسم نوع من الخضروات لا تحبه.
  - إذا وجدت وايلد كارد في مجموعة البطاقات، فاستخدمه كبديل للبطاقة التي تفتقدها لإكمال مجموعة الخضروات الخاصة بك!
  - عند اختيار البطاقات الخاصة، ضعها في أسفل الرزمة.

6



- على امتداد المسار، سوف تواجه بعض المساحات التي تتطلب منك تفويت أدوار:
- «Boots» مساحة «الأحذية الطويلة»: توقف لزراعة الأرض.
  - مساحة «القفازات»: توقف لحصاد الخضروات من الأرض.
  - مساحة «المجرفة والجارورة»: توقف عن العمل في التربة.
  - مساحة «مرشة المياه»: توقف لسقي الأرض.

5

- إذا كان لديك أكثر من بطاقة واحدة من بطاقات الخضروات نفسها، يمكنك مبادلتها مع لاعب آخر للحصول على بطاقة مفقودة.
- من خلال القيام بذلك، يجب أن تخسر دوراً وأن تعود إلى المزرعة (يمكن للاعب الذي يُطلب منه المبادلة أن يرفض القيام بذلك).

8

تنتهي اللعبة عندما يجمع أحد اللاعبين 4 بطاقات خضروات مختلفة.

## ملاحظة

- ملاحظة! هل تريد أن تستمر اللعبة لفترة أطول؟
- من أجل الفوز، قرر جمع 6 بطاقات مختلفة بدلاً من 4.

# Как се играе играта

За 2 до 4 играчи

Разходете се из цветната овощна градина и завършете маршрута преди останалите играчи, за да спечелите играта. Можете да играете с един или два зара, в зависимост от това колко трудна искате да бъде играта.



1

Всички играчи поставят своите жетони на полето „старт“ в началото на маршрута.

2

Всеки играч хвърля по един зар и този, който хвърли най-голямото число, играе първи.

3

Първият играч хвърля заровете и се придвижва напред с толкова полета, колкото е хвърленото число.

4

Всички играчи се редуват да правят същото, като това става по посока на часовниковата стрелка.

5

Пазете се от гъсениците, които ядат плодове

- Ако попаднете на поле с уста на гъсеница, трябва да се върнете на полето, на което се показва нейната опашка.

6

По пътя ще срещнете дървета и стълби:

- ако попаднете на полето със стълба, която ще ви отведе напред, можете да се изкачите и слезете от другата страна на дървото само ако кажете на глас името на изображения плод.
- В противен случай ще трябва да изчакате своя ред на дървото, преди да слезете от другата страна.



7

Възползвайте се от заровете:

- когато попаднете на това поле, хвърлете заровете отново и се придвижете напред с толкова полета, колкото показва числото върху зара.



9

Победител е този, който пръв завърши разходката и се върне на старта. Но внимавайте:

- полето „старт“ може да бъде достигнато само с точно хвърляне;
- ако хвърлите по-голямо число от необходимото, след това трябва да се върнете назад със същия допълнителен брой полета...

8

По време на разходката ще попаднете на мост:

- ако попаднете на поле 20, пресечете моста до поле 45.
- Ако вместо това попаднете на поле 45, върнете се на поле 20.

Насладете се на играта

# Как се играе играта

За 2 до 4 играчи

Целта на играта е да съберете 4 различни карти със зеленчуци преди останалите играчи. Можете да играете с един или два зара, в зависимост от това колко трудна искате да бъде играта.



1



Всички играчи поставят жетоните си върху полето „старт“ в средата на маршрута.

2

Първият играч хвърля заровете и се придвижва напред с толкова полета, колкото е хвърленото число.

3

Всеки играч може да реши дали да се движи по посока на часовниковата стрелка или обратно на часовниковата стрелка, но трябва да спазва една и съща посока през цялата игра.



4

- Ако попаднете на поле със зеленчуци, можете да вземете карта от колодата.
- Ако намерите карта със зеленчуци, оставете я настрана, за да се опитате да съберете още 4 различни карти.

7

В пакета ще откриете и карти, които ви позволяват да се придвижите с три полета напред, ако направите това, което те изискват:

- Карти с насекоми: имитирайте нарисуваното насекомо.
- Карта със зеленчукова супа: кажете името на зеленчук, който бихте яли в супа.
- Карта със сандвич: кажете името на зеленчук, който бихте яли в сандвич.
- Карта със сурови зеленчуци: кажете името на зеленчук, който бихте яли суров.
- Карта със зеленчуков сок: кажете името на зеленчуков сок, който искате да пиете.
- Гадно! Карта: кажете името на зеленчук, който не харесвате.
- Ако намерите жокер в тестето, използвайте го като заместител на картата, която ви липсва, за да попълните своя комплект зеленчуци!
- След като вземете специалните карти, поставете ги най-отдолу на тестето.

6



По пътя ще попаднете на някои полета, които изискват да пропуснете реда си:

- Поле „Ботуши“: спрете, за да засеете парцела земя.
- Поле „Ръкавици“: спрете, за да съберете зеленчуците от парцела.
- Поле „Лопата и гребло“: спрете, за да обработите почвата.
- Поле „Лейка“: спрете, за да полеете парцела.

5

- Ако имате повече еднакви карти със зеленчуци, можете да ги размените с друг играч, за да получите картата, която ви липсва.
- По този начин трябва да изгубите ред и да се върнете във фермата (играчът, който е помолен да размени, може да откаже да го направи).

8

Играта приключва, когато един от играчите събере 4 различни карти със зеленчуци.

P.S.

P.S. Искате ли играта да продължи по-дълго?

- Решете, че за спечелването на играта трябва да бъдат събрани в различни карти вместо 4.



# 游戏攻略

适用于 2 至 4 名玩家

抢在其他玩家之前，率先走完彩色果园，即可赢得比赛。您可以用一两个骰子进行游戏，具体取决于您希望挑战的游戏难度。



1

所有玩家将自己的衍生物 (token) 放置于路径开始处的“起点”格子里。

2

每名玩家掷出一个骰子，谁掷出的数最大，谁先走。

3

先走的玩家掷骰子，并向前走与所掷出数字相同的格子数。

4

所有玩家轮流以顺时针顺序完成同样的操作。

5

留意吃水果的毛毛虫

留意吃水果的毛毛虫 如果你落下的位置恰好位于毛毛虫的嘴巴，就必须回到毛毛虫尾巴那里。

6

在前进过程中，你会遇到树木和梯子：

- 如果你落下的位置恰好有梯子能将你带到前方，就可以爬上梯子，然后从梯子的另一头爬下，只是你需要大声说出所描绘水果的名称。
- 否则，你必须在树上等上一轮，然后才能从另一侧爬下。

7

利用骰子：

- 当你落到那个格子上时，再次投掷骰子，并向前移动与所掷出数字相同的格子。

9

谁先走完整条路并返回起点，谁就是赢家。但要注意：

- 只有精确投掷中骰子才能到达“起点”那个格子；
- 如果你掷出的数字超出所需数字，则必须后退，且后退的格子数为超出的数字...

8

在前进过程中，你会遇到一座桥：

- 如果你落到 20 号格子上，可从桥上走到 45 号格子上。
- 如果你落到 45 号格子上，则要返回到 20 号格子上。

开始享受游戏吧

# 游戏攻略

适用于 2 至 4 名玩家

游戏目的是抢在其他玩家之前先收集到 4 张不同的蔬菜卡片。  
您可以用一两个骰子进行游戏，具体取决于你希望挑战的游戏难度。



1



所有玩家都将自己的衍生物 (token) 放在路径中间的“起点”格子里。

2

先走的玩家掷骰子，并向前走与所掷出数字相同的格子数。

3

每个玩家可以决定顺时针还是逆时针移动，但在整个游戏过程中必须保持方向不变。

4



- 如果你落在蔬菜格子上，就可以从中拿走一张卡片。
- 拿到蔬菜卡片后，把它放在一边，继续努力，再收集 4 张不同的卡片。

7

在套装中，你还可以找到一些卡片，只需按其要求操作即可移动三个格子：

- 昆虫卡：模拟画出的昆虫。
- 蔬菜汤卡：说出你愿意吃的蔬菜汤名称。
- 三明治卡：说出您愿意吃的蔬菜三明治名称。
- 蔬菜色拉卡：说出你愿意生吃的蔬菜名称。
- 蔬菜汁卡：说出你愿意饮用的蔬菜汁名称。
- 难吃！卡片 (Yucky!)：说出你讨厌的蔬菜名称。
- 如果你在牌中得到一张万能卡 (Wild Card)，可用它来替代你缺少的卡片，补全你的蔬菜卡！

挑选好专用卡片后，将它们放在卡叠底部。

6



在路上，你会遇到一些需要你错过一轮的格子：

- “靴子”格子：停下来播种。
- “手套”格子：停下来收获该片地里的蔬菜。
- “铲子和耙子”格子：停止以松松土。
- “浇水壶”格子：停止为地浇水。

5

- 如果你有多张相同的蔬菜卡片，可以与其他玩家交换你缺失的卡片。
- 这样做的话，你必须丢掉一轮，回到农场（被要求互换的玩家可以拒绝）。

8

当一名玩家收集够 4 张不同的蔬菜卡片时，游戏结束。

**附注！**

附注：想让游戏玩得更长一点？

- 把收集 6 张不同卡片（而非 4 张）定为比赛目标。

# 遊戲攻略

適用於 2 至 4 名玩家

搶在其他玩家之前，率先走完彩色果園，即可贏得比賽。  
您可以用一兩個骰子進行遊戲，具體取決於你挑戰的遊戲難度。



1

所有玩家將自己的衍生物 (token) 放置於路徑開始處的「開始」格子中。

2

每名玩家擲出一個骰子，誰擲出的數最大，誰先走。

3

先走的玩家擲骰子，並向前走出與所擲出數字相同的格子數。

4

所有玩家輪流以順時針順序完成同樣的操作。

5

留意吃水果的毛毛蟲。

如果你落下的位置恰好位於毛毛蟲的嘴巴，就必須回到毛毛蟲尾巴那裡。

6

在前進過程中，你會遇到樹木和梯子：

- 如果你落下的位置恰好有梯子能將你帶到前方，就可以爬上梯子，然後從梯子的另一頭爬下，只是你需要大聲說出所描繪水果的名稱。
- 否則，你必須在樹上等上一輪，然後才能從另一側爬下。



7

利用骰子：

- 當你落到那個格子上時，再次投擲骰子，並向前移動與所擲出數字相同的格子。



9

誰先走完整條路並返回起點，誰就是贏家。但請注意：

- 只有精確投擲骰子才能到達「開始」那個格子；
- 如果你擲出的數字超出所需數字，則必須後退，且後退的格子數為超出的數字...

8

在前進過程中，你會遇到一座橋：

- 如果你落到 20 號格子上，可從橋上走到 45 號格子上。
- 如果你落到 45 號格子上，則要返回到 20 號格子上。



享受遊戲

# 遊戲攻略

適用於 2 至 4 名玩家

遊戲目的是搶在其他玩家之前先收集到 4 張不同的蔬菜卡片。  
您可以用一兩個骰子進行遊戲，具體取決於你希望挑戰的遊戲難度。



1



所有玩家都將自己的衍生物 (token) 放在路徑中間的「開始」格子中。

2

先走的玩家擲骰子，並向前走出與所擲出數字相同的格子數。

3

每個玩家可以決定順時針還是逆時針移動，但在整個遊戲過程中必須保持方向不變。



4

- 如果你落在蔬菜格子上，就可以從中拿走一張卡片。
- 拿到蔬菜卡片後，把它放在一邊，繼續努力，再收集 4 張不同的卡片。

7

在套裝中，你還可以找到一些卡片，只需按其要求操作即可移動三個格子：

- 昆蟲卡：模擬畫出的昆蟲。
- 蔬菜湯卡：說出你願意吃的蔬菜湯名稱。
- 三明治卡：說出您願意吃的蔬菜三明治名稱。
- 蔬菜沙拉卡：說出你願意生吃的蔬菜名稱。
- 蔬菜汁卡：說出你願意飲用的蔬菜汁名稱。
- 難吃卡 (Yucky!)：說出你討厭的蔬菜名稱。
- 如果你在牌中得到一張萬能卡 (Wild Card)，可用它來替代你缺少的卡片，補全你的蔬菜卡！

挑選好專用卡片後，將它們放在卡疊底部。

6



在路上，你會遇到一些需要你錯過一輪的格子：

- 「靴子」格子：停下來種地。
- 「手套」格子：停下來收穫該片地裡的蔬菜。
- 「鏟子和耙子」格子：停止以鬆土。
- 「澆水壺」格子：停止為地澆水。

5

- 如果你有多張相同的蔬菜卡片，可以與其他玩家交換你缺失的卡片。
- 這樣做的話，你必須丟掉一輪，回到農場 (被要求互換的玩家可以拒絕)。

8

當一名玩家收集夠 4 張不同的蔬菜卡片時，遊戲結束。

## 附注!

想讓遊戲更長一點？

- 把收集 6 張不同卡片 (而非 4 張) 定為比賽目標。

# Pravidla hry

Pro 2 až 4 hráče

Vydej se na procházku pestrobarevným sadem, projdi trasu dříve než ostatní hráči a vyhraji hru. Můžeš hrát s jednou nebo dvěma kostkami, podle toho, jak chceš, aby hra byla obtížná.



1

Všichni hráči umístí své žetony na startovní pole na začátku trasy.

2

Každý hráč hodí jednou kostkou a ten, komu padne nejvyšší číslo, jde první.

3

První hráč hodí kostkou a posune se dopředu o tolik políček, kolik mu padlo.

5

Pozor na housenky požírající ovoce

- Pokud se ocitneš na políčku s ústy housenky, musíš se vrátit na políčko s jejím ocáskem.

4

Všichni hráči se střídají po směru hodinových ručiček.

6

Během cesty narazíš na stromy a žebříky:

- pokud se ocitneš na políčku s žebříkem, ze kterého bys mohl postoupit dál, můžeš vyšplhat nahoru a slézt na druhou stranu stromu, ovšem pouze když nahlas řekneš název zobrazeného ovoce.
- Jinak budeš muset počkat na stromě, dokud na tebe nepřijde řada, a teprve pak se spustit na druhou stranu.

7

Využij hrací kostku:

- když se na tomto políčku ocitneš, hod' kostkou znovu a posuň se o tolik políček dopředu, jaké číslo ti padlo.

9

Vyhrává ten, kdo jako první dokončí trasu a vrátí se na start. Ale pozor:

- políčko „Start“ lze dosáhnout pouze přesným hodem.
- Když ti padne vyšší číslo, než potřebuješ, musíš se vrátit zpět o příslušný počet políček...

8

Během cesty narazíš na most:

- jestliže postoupíš na políčko 20, přejdi po mostě na políčko 45.
- Pokud ale přistaneš na políčku 45, musíš se vrátit na políčko 20.

Příjemnou  
zábavu!

# Pravidla hry

Pro 2 až 4 hráče

Cílem hry je nasbírat 4 různé karty se zeleninou dříve než ostatní hráči. Můžeš hrát s jednou nebo dvěma kostkami, podle toho jak chceš, aby hra byla obtížná.



1



Všichni hráči umístí své žetony na startovní pole uprostřed trasy.

2

První hráč hodí kostkou a posune se dopředu o tolik políček, kolik mu padlo.

3

Jednotliví hráči se mohou rozhodnout, zda se budou pohybovat ve směru nebo proti směru hodinových ručiček, ale musí po celou dobu hry postupovat stejným směrem.

4



- Pokud se ocitneš na políčku se zeleninou, můžeš si z balíčku vytáhnout kartu.
- Když narazíš na kartu se zeleninou, odlož ji stranou a snaž se nasbírat 4 další karty.

7

V balíčku najdeš také karty, které ti umožní posunout se o tři políčka, pokud uděláš, co po tobě chtějí:

- Karta s hmyzem: napodob hmyz na obrázku.
  - Karta se zeleninovou polévkou: řekni název zeleniny, která by se hodila do polévky.
  - Karta se sendvičem: řekni název zeleniny, která by se hodila do sendviče.
  - Karta se syrovou zeleninou: řekni název zeleniny, která se může jíst syrová.
  - Karta se zeleninovou šťávou: řekni název zeleniny, ze které se může dělat šťáva.
  - Karta Fuj!: řekni název zeleniny, která ti nechutná.
  - Jestliže v balíčku narazíš na divokou kartu, využij ji jako náhradu za kartu, která ti chybí, a doplň si tak svou sadu zeleniny!
- Když budou všechny speciální karty vybrány, založ je na dno balíčku.

6



Po cestě se vyskytnou místa, kdy budeš muset jeden tah vynechat:

- Políčko „Boty“: musíš se zastavit, abys zasel svůj pozemek.
- Políčko „Rukavice“: musíš zastavit, abys sklídl zeleninu z pozemku.
- Políčko „rýč a hrábě“: musíš se zastavit, abys obdělal půdu.
- Políčko „Kropicí konev“: musíš se zastavit, abys pozemek zalil.

5

Pokud máš více stejných karet zeleniny, můžeš je vyměnit s jiným hráčem a získat tak kartu, která ti chybí.

- Když to uděláš, ztrácíš jeden tah a musíš se vrátit na statek (hráč, který je požádán o výměnu, to může odmítnout).

8

Hra končí, až jeden z hráčů nasbírá 4 různé karty se zeleninou.

P.S.

Chceš, aby hra trvala déle?

- Urči pravidlo, že vyhrává ten, kdo nasbírá ne 4 karty, ale 6.

# So wird das Spiel gespielt

Für 2 bis 4 Personen

Macht einen Spaziergang durch den farnefrohen Obstgarten, indem ihr den nummerierten Feldern folgt. Wer zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen. Ihr könnt das Spiel mit einem oder zwei Würfeln spielen.



1

Bringt eure Spielfiguren an den „Start“ des Parcours.

2

Jeder würfelt ein Mal. Die Person mit der höchsten Zahl beginnt.

3

Die beginnende Person würfelt und rückt so viele Felder vor, wie sie erwürfelt hat.

4

Die anderen folgen nacheinander im Uhrzeigersinn.

5

Achtet auf die obstfressenden Raupen!

- Landet ihr auf einem Feld mit dem Mund einer Raupe, müsst ihr auf das Feld mit dem Ende der Raupe zurückgehen.

6

Entlang des Weges gibt es Bäume und Leitern:

- Landet ihr auf einem Feld mit einer Leiter, müsst ihr sie hochsteigen. Ihr dürft die Leiter auf der anderen Seite des Baums nur herabsteigen, wenn ihr den Namen des Baums, auf dem ihr sitzt, laut aussprecht.
- Wenn ihr den Namen nicht wisst, müsst ihr bis zur nächsten Runde warten, bevor ihr herabsteigen dürft.

7

Mit Würfeln schneller vorankommen:

- Landet ihr auf dem Feld mit den Würfeln, dürft ihr ein zweites Mal würfeln und die gewürfelte Zahl nach vorne rücken.

9

Die Person, die den Spaziergang als Erstes zurücklegt und das Startfeld erreicht, hat gewonnen. Aber Vorsicht:

- Ihr könnt das Startfeld nur erreichen, indem ihr die exakte Zahl würfelt.
- Würfelt ihr eine höhere Zahl, müsst ihr diese zusätzliche Anzahl an Feldern zurückgehen...

8

Auf der Strecke gibt es eine Brücke:

- Wenn ihr auf Feld 20 landet, dürft ihr die Brücke zu Feld 45 überqueren.
- Wenn ihr auf Feld 45 landet, müsst ihr zu Feld 20 zurückkehren.

Viel Spaß  
beim Spielen!

# So wird das Spiel gespielt

Für 2 bis 4 Personen

Ziel des Spiels ist es, als Erster vier unterschiedliche Gemüse-Karten zu sammeln.  
Ihr könnt das Spiel mit einem oder zwei Würfeln spielen.



1



Bringt eure Spielfiguren an den „Start“ in der Mitte des Parcours.

2

Die beginnende Person würfelt und rückt so viele Felder vor, wie sie erwürfelt hat.

3

Ihr könnt individuell entscheiden, ob ihr im oder gegen den Uhrzeigersinn spielen möchtet. Aber ihr müsst die Richtung während des gesamten Spiels beibehalten.



4

- Landet ihr auf einem Gemüse-Feld, dürft ihr eine Karte von dem Stapel nehmen.
- Wenn ihr eine Gemüse-Karte gezogen habt, legt sie beiseite. Ihr braucht jetzt noch drei weitere andere Gemüse-Karten.

7

Mit anderen Karten könnt ihr drei Felder nach vorne ziehen, wenn ihr macht, was darauf steht:

- „Insekt“: Ahmt das dargestellte Insekt nach.
  - „Suppe“: Nennt ein Gemüse, das als Suppe gegessen wird.
  - „Butterbrot“: Nennt ein Gemüse, das mit einem Butterbrot gegessen wird.
  - „Rohkost“: Nennt ein Gemüse, das roh gegessen werden kann.
  - „Saft“: Nennt ein Gemüse, das als Saft getrunken wird.
  - „Bäh!“: Nennt ein Gemüse, das ihr nicht mögt.
  - Wenn ihr einen Joker zieht, könnt ihr ihn gegen die Gemüse-Karte, die euch noch in eurem Gemüsequartett fehlt, eintauschen.
- Legt diese Karten hinterher wieder unter den Stapel.

6



Entlang der Strecke gibt es bestimmte Felder, auf denen ihr eine Runde aussetzen müsst:

- „Stiefel“: Das Saatgut muss ausgesät werden.
- „Handschuhe“: Das Gemüse muss geerntet werden.
- „Spaten und Rechen“: Der Boden muss vorbereitet werden.
- „Gießkanne“: Das Beet muss bewässert werden.

5

Wenn ihr mehrere von der gleichen Gemüse-Karte habt, könnt ihr sie gegen eine Karte der anderen spielenden Personen tauschen.

- Dafür müsst ihr jedoch einen Runde aussetzen und zum Bauernhaus zurückkehren.
- Die Mitspieler\*innen, die ihr gefragt habt, können den Tausch ablehnen.

8

Das Spiel ist zu Ende, sobald eine\*r von euch vier unterschiedliche Gemüse-Karten vorweisen kann.

P.S.

- P. S. Wollt ihr das Spiel länger spielen?
- Dann entscheidet vor Spielbeginn, dass sechs unterschiedliche Gemüse-Karten gesammelt werden müssen.



# Sådan spiller man spillet

For 2-4 spillere

Gå en tur gennem den farverige frugthave, og gennemfør turen før de andre spillere for at vinde spillet. Du kan spille med en eller to terninger, afhængigt af hvor svært du vil have, spillet skal være.



1

Alle spillere lægger deres brikker på startfeltet i begyndelsen af ruten.

2

Hver spiller kaster en terning, og den, der slår det højeste tal, starter.

3

Den første spiller kaster terningen og rykker så mange felter frem, som terningen viser.

5

Pas på de frugtædende larver

- Hvis du lander på et felt med en larves mund, skal du gå tilbage til feltet, der viser dens hale.

4

Alle spillere skiftes til at gøre det samme i retning med uret.

6

På gåturen møder du træer og stiger:

- Hvis du lander på feltet med en stige, der ville føre dig fremad, kan du klatre op og ned på den anden side af træet, men kun hvis du siger navnet på den afbildede frugt højt.
- Ellers skal du vente i træet, til det bliver din tur, før du kommer ned på den anden side.

7

Udnyt terningerne:

- Når du lander på det felt, skal du kaste terningen igen og rykke lige så mange felter frem, som terningen viser.

9

Vinderen er den, der først gennemfører turen og kommer tilbage til start. Men pas på:

- Startfeltet kan kun nås med et præcist kast.
- Hvis du slår et højere tal, end du har brug for, skal du rykke det ekstra antal felter tilbage...

8

På gåturen møder du en bro:

- Hvis du lander på felt 20, skal du krydse broen til felt 45.
- Hvis du lander på felt 45, skal du gå tilbage til felt 20.

God  
fornøjelse

# Sådan spiller man spillet

For 2-4 spillere

Formålet med spillet er at samle 4 forskellige grøntsagskort før de andre spillere.

Du kan spille med en eller to terninger, afhængigt af hvor svært du vil have, spillet skal være.



1



Alle spillere lægger deres brikker på startfeltet midt på ruten.

2

Den første spiller kaster terningen og rykker så mange felter frem, som terningen viser.

3

Spillerne kan selv bestemme, om de vil flytte med eller mod uret, men skal holde samme retning under hele spillet.



4

- Hvis du lander på et grøntsagsfelt, må du tage et kort fra bunken.
- Hvis du finder et grøntsagskort, skal du lægge det til side og prøve at samle 4 forskellige.

7

I bunken finder du også kort, som giver dig mulighed for at flytte tre felter, hvis du gør, som de beder om:

- Insekterkort: Efterlign det tegnede insekt.
- Grøntsagssuppekort: Sig navnet på en grøntsag, som du ville spise i en suppe.
- Sandwichkort: Sig navnet på en grøntsag, som du ville spise i en sandwich.
- Crudites-kort: Sig navnet på en grøntsag, som du ville spise rå.
- Grøntsagsjuicekort: Sig navnet på en grøntsagsjuice, som du gerne vil drikke.
- Ulækkert! Kort: Sig navnet på en grøntsag, som du ikke kan lide.
- Hvis du finder et Wild Card i bunken, skal du bruge det som erstatning for det kort, du mangler, for at få et helt grøntsagssæt!

Når specialkortene er valgt, skal du lægge dem i bunden af bunken.

6



På ruten kan du lande på nogle felter, som kræver, at du mister din tur:

- "Støvle"-feltet: Stop for at så på grunden.
- "Handske"-feltet: Stop for at høste grøntsagerne på grunden.
- "Spade- og rive"-feltet: Stop for at arbejde med jorden.
- "Vandkande"-feltet: Stop for at vande grunden.

5

Hvis du har mere end et af de samme grøntsagskort, kan du bytte dem med en anden spiller og få det kort, du mangler.

- Hvis du gør det, mister du en tur og skal vende tilbage til bondegården (den spiller, der bliver bedt om at bytte, kan nægte at gøre det).

8

Spillet slutter, når en af spillerne har samlet 4 forskellige grøntsagskort.

P.S.

Vil du have spillet til at vare længere?

- For at vinde skal du samle 6 forskellige kort i stedet for 4.

# Mängujuhvis

2 kuni 4 mängijale

Jaluta läbi värvikireva puuviljaaia, võitmiseks läbi rada enne teisi mängijaid. Mängida saab ühe või kahe täringuga, olenevalt sellest, kui rasket mängu tahate.



1

Kõik mängijad asetavad oma nupud marsruudi algsruudule.

2

Kõik mängijad veeretavad täringut, kõrgeima silmade arvuga mängija alustab.

3

Esimene mängija veeretab täringut ja liigub edasi nii mitu ruutu, kui palju ta silmi viskas.

5

Hoidu puuvilju söövate röövikute eest!

- Kui satud rööviku peaga ruudule, siis pead minema tagasi sellele ruudule, kus on tema saba.

4

Kõik mängijad teevad seda päripäeva liikudes kordamööda.

6

Teekonna vältel näed sa puid ja redeleid:

- Kui satud redeliga ruudule, mis sind edasi viib, siis võid üles ronida ja teiselt poolt puud alla, aga enne pead valjusti ütleva kujutatud puuvilja nime.
- Muidu pead enne teisel poolt alla ronimist ühe ringi puu otsas ootama.

7

Kasuta ära täringut:

- kui sellele ruudule satud, siis veereta uuesti täringut ja mine visatud silmade arvu võrra edasi.

9

Kes esimesena raja läbib ja algusesse tagasi jõuab, see on võitja. Kuid ettevaatust!

- Algsruudule võib tagasi jõuda vaid täpse viskega.
- Kui viskad vajalikust rohkem silmi, siis pead ülemäärased ruudud tagasi tulema...

8

Sinu teele jääb ka sild:

- kui satud ruudule 20, siis mine üle silla ruudule 45.
- Kui satud selle asemel ruudule 45, siis mine tagasi ruudule 20.

Toredat mängu!

# Mängujuhvis

2 kuni 4 mängijale

Mängu eesmärk on koguda enne teisi mängijaid kokku neli erinevat köögiviljakaarti. Mängida saab ühe või kahe täringuga, olenevalt sellest, kui rasket mängu tahate.



1



Kõik mängijad asetavad oma nupud teekonna keskohta.

2

Esimene mängija veeretab täringut ja liigub edasi nii mitu ruutu, kui palju ta silmi viskas.

3

Iga mängija otsustab ise, kas ta liigub päri- või vastupäeva, aga sama suunda tuleb hoida terve mängu jooksul.



4

- Kui satud köögiviljaruudule, siis võid pakist kaardi võtta.
- Kui leiad köögiviljakaardi, siis pane see kõrvale, et koguda veel 4.

7

Pakis on ka kaardid, millega saab kolm ruutu edasi minna, kui teha, nagu kaardil kirjas.

- Putukakaardi puhul tuleb mängida joonistatud putukat.
  - Köögiviljasupi kaardi puhul tuleb öelda selle köögivilja nimi, mida sa tahaksid supis süüa.
  - Võileiva kaardi puhul tuleb öelda selle köögivilja nimi, mida sa tahaksid võileiva vahel süüa.
  - Köögiviljavaagna kaardi puhul tuleb öelda selle köögivilja nimi, mida sa tahaksid toorelt süüa.
  - Köögiviljamahla kaardi puhul tuleb öelda selle köögiviljamahla nimi, mida sa tahaksid juua.
  - Väkk! kaardi puhul tuleb öelda selle köögivilja nimi, mis sulle ei meeldi.
  - Kui leiad pakist jokkeri, siis võid sellega asendada puuduoleva kaardi, et oma köögiviljakomplekt täis saada!
- Kui erikaardid on valitud, siis pane nad paki alla.

6



Teekonnal on mõned ruudud, kuhu sattudes jääb üks käik vahele:

- “Kummikute” ruudul tuleb peatuda ja seemneid külvata.
- “Kinnaste” ruudul tuleb peatuda ja peenrad tühjaks korjata.
- “Labida ja reha” ruudul tuleb peatuda ja peenraid kaevata.
- “Kastekannu” ruudul tuleb peatuda ja peenraid kasta.

5

Kui sul on sama köögiviljakaarti rohkem kui üks, siis võid neid puuduoleva kaardi saamiseks teiste mängijatega vahetada.

- Seda tehes jääb sul käik vahele ja sa lähed tagasi talusse. Mängija, kellega sa vahetada tahad, võib vahetusest ka keelduda.

8

Mäng lõpeb siis, kui üks mängija saab kokku neli köögiviljakaarti.

P.S.

Kas tahad, et mäng kestaks kauem?

- Siis võib võitmiseks koguda mitte neli, vaid kuus kaarti.

# Objetivo del juego

Para 2-4 jugadores

Date un paseo por el colorido huerto y completa la carrera antes de que los demás jugadores te ganen la partida. Puedes jugar con uno o dos dados, dependiendo del grado de dificultad que quieres que tenga.



1

Todos los jugadores colocan sus fichas en la casilla de salida al principio de la ruta.

2

Cada jugador tira un dado y el que saque el número más alto empieza.

3

El primer jugador tira los dados y avanza tantas casillas como puntos hayan sacado los dados.

4

Por turnos, todos los jugadores hacen lo mismo en el sentido de las agujas del reloj.

5

**Cuidado con las orugas que comen fruta!**

- Si caes en una casilla en la que haya la boca de una oruga, debes volver a la casilla en la que aparezca su cola.

6

**A lo largo del paseo te encontrarás árboles y escaleras:**

- Si caes en una casilla con una escalera que te haga avanzar, puedes subir y bajar por el otro lado del árbol solo si dices en voz alta el nombre de la fruta representada.
- De lo contrario, tendrás que esperar un turno en el árbol antes de bajar por el otro lado.

7

**Aprovecha los dados:**

- cuando aterrices en esa casilla, vuelve a tirar los dados y avanza tantas casillas como puntos hayas sacado.

9

**Gana el primero que complete el recorrido y vuelva a la casilla de salida. Pero, cuidado:**

- para llegar a la casilla de salida, debes sacar un número exacto;
- si sacas un número más alto que el que necesitas, deberás retroceder el número casillas que te sobren...

8

**A lo largo del paseo te encontrarás un puente:**

- si aterrizas en la casilla 20, cruza el puente hasta la casilla 45.
- Si caes en la casilla 45, vuelve a la casilla 20.

Disfruta  
del juego!

# Objetivo del juego

Para 2-4 jugadores

El objetivo del juego es reunir 4 cartas de verduras diferentes antes que el resto de jugadores. Puedes jugar con uno o dos dados, dependiendo del grado de dificultad que quieres que tenga.



1



Todos los jugadores colocan sus fichas en la casilla de salida en el centro de la ruta.

2

El primer jugador tira los dados y avanza tantas casillas como puntos hayan sacado los dados.

3

Cada jugador puede decidir si se desplaza en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario, pero debe mantener la misma dirección durante toda la partida.



4

- Si caes en una casilla en la que haya una verdura, puedes coger una carta del mazo.
- Si te sale la carta de una verdura, guárdatela e intenta reunir 4 más.

7

En el mazo también encontrarás cartas que te permitirán desplazarte tres casillas si así te lo indican:

- Cartas de insectos: imita al insecto dibujado.
- Carta de sopa de verduras: di el nombre de una verdura que te comerías en la sopa.
- Carta de sándwich: di el nombre de una verdura que te comerías en un sándwich.
- Carta de crudités: di el nombre de una verdura que te comerías cruda.
- Carta de zumo de verduras: di el nombre de un zumo de verduras que te gustaría beber.
- ¡Puag! Carta: di el nombre de una verdura que no te guste.
- Si te sale un comodín en el mazo, utilízalo como sustituto de la carta que te falte para completar tu conjunto de verduras.

Una vez cogidas las cartas especiales, colócalas en la parte inferior del mazo.

6



A lo largo de la ruta encontrarás algunas casillas que te obligarán a perder un turno:

- Casilla de las «botas»: párate a sembrar la parcela.
- Casilla de los «guantes»: párate a cosechar las verduras de la parcela.
- Casilla de la «pala y el rastrillo»: párate a trabajar la tierra.
- Casilla de la «regadera»: párate a regar la parcela.

5

Si tienes la misma carta de una verdura repetida, puedes intercambiarla con otro jugador y así conseguir la carta que te falte.

- Al hacerlo, debes perder un turno y regresar a la granja (el jugador al que le pidas que te cambie la carta puede negarse a hacerlo).

8

La partida termina cuando uno de los jugadores haya reunido 4 cartas con verduras diferentes.

P.D.

¿Quieres que la partida dure más?

- Acordad que, para ganar, hay que reunir 6 cartas diferentes en lugar de 4.

# Pelin idea

2-4 pelaajalle

Kulkea värikkään hedelmätarhan läpi ja kiiruhtaa maaliin ennen muita. Peliä voi pelata yhdellä tai kahdella nopalla riippuen siitä, kuinka vaikean pelistä haluaa tehdä.



1

Kaikki pelaajat asettavat pelimerkinsä reitin alussa olevaan aloitusruutuun.

2

Jokainen pelaaja heittää yhtä noppaa, ja suurimman silmäluvun heittänyt pelaaja saa aloittaa pelin.

3

Ensimmäinen pelaaja heittää noppaa ja liikkuu eteenpäin niin monta askelta kuin nopan silmäluke näyttää.

4

Kukin pelaaja tekee saman omalla vuorollaan.

5

Varo hedelmiä syöviä perhosentoukkia!

- Jos pelaaja osuu toukan suun kohdalla olevaan ruutuun, hänen on palattava sen peräpäähän kohdalla olevaan ruutuun.

6

Reitin varrella on puita ja tikkaita:

- Jos pelaaja osuu ruutuun, jossa on eteenpäin vievät tikkaat, hän voi kiivetä ylös ja laskeutua puun toiselle puolelle vain, jos sanoo kuvassa olevan hedelmän nimen ääneen.
- Muussa tapauksessa hänen on odotettava puussa yhden heittovuoron ajan ennen laskeutumista toiselle puolelle.



7

Hyödynnä noppaa:

- Kun pelaaja osuu tähän ruutuun, hän saa heittää noppaa uudelleen ja liikkuu eteenpäin niin monta askelta kuin nopan silmäluke näyttää.



9

Pelin voittaa pelaaja, joka saa kävelyn päätökseen eli palaa aloitusruutuun ensimmäisenä. Huomaa kuitenkin, että:

- aloitusruutuun pääsee vain täsmälleen oikealla silmäluvulla.
- Jos pelaaja heittää suuremman luvun kuin tarvitsee, hänen on peruutettava ylimääräisen ruutumäärän verran...

8

Kävelymatkan varrella on silta:

- Jos pelaaja osuu ruutuun 20, hän saa ylittää sillan ruutuun 45.
- Jos pelaaja osuu ruutuun 45, hänen on palattava takaisin ruutuun 20.



Hauskoja pelihetkiä!

# Pelin idea

2-4 pelaajalle

Pelin tavoitteena on kerätä neljä erilaista vihanneskorttia ennen muita pelaajia. Peliä voi pelata yhdellä tai kahdella nopalla riippuen siitä, kuinka vaikean pelistä haluaa tehdä.



1



Kaikki pelaajat asettavat pelimerkinsä reitin keskellä olevaan aloitusruutuun.

2

Ensimmäinen pelaaja heittää nopaa ja liikkuu eteenpäin niin monta askelta kuin nopan silmäluoku näyttää.

3

Jokainen pelaaja voi itse päättää, liikkuuko myötä- vai vastapäivään, mutta suuntaa ei saa vaihtaa kesken pelin.



4

- Jos pelaaja osuu vihannesruutuun, hän voi ottaa pakasta yhden kortin.
- Jos hän saa vihanneskortin, hän panee sen sivuun ja yrittää kerätä vielä neljä muuta.

7

Pakassa on myös kortteja, joiden avulla pelaaja pääsee kolme ruutua eteenpäin, jos tekee mitä kortissa pyydetään:

- Hyönteiskortit: pelaajan on matkittava kuvan hyönteistä.
- Kasviskeitkokortti: pelaajan on kerrottava, mitä kasvista haluaisi syödä keitossa.
- Voileipäkortti: pelaajan on kerrottava, mitä kasvista haluaisi syödä eväsleivän välissä.
- Kasvistikkukortti: pelaajan on kerrottava, mitä kasvista haluaisi syödä raakana.
- Vihannesmehukortti: pelaajan on kerrottava, mistä kasviksesta tehtyä mehua haluaisi juoda.
- Yök- kortti: pelaajan on kerrottava, mistä kasviksesta ei pidä.
- Jos pelaaja nostaa pakasta jokerikortin, hän voi korvata sillä kortin, joka hänen vihannessettistään vielä puuttuu.

Käytetyt erikoiskortit pannaan pakan pohjalle.

6



Reitin varrella on paikkoja, joissa pelaaja menettää heittovuoronsa:

- Saapasruutu: pelaajan on pysähdyttävä kylvämään kasvimaata.
- Hansikasruutu: pelaajan on pysähdyttävä keräämään satoa.
- Lapio ja harava: pelaajan on pysähdyttävä möyhentämään maata.
- Kastelukannu: pelaajan on pysähdyttävä kastelemaan kasvimaata.

5

Jos pelaajalla on monta samanlaista vihanneskorttia, hän voi antaa yhden niistä toiselle pelaajalle ja yrittää saada itseltään puuttuvan kortin vaihdossa.

- Kortteja vaihtava pelaaja menettää yhden heittovuoron ja hänen on palattava maatilalle (pelaaja, jota pyydetään vaihtamaan kortteja, voi kieltäytyä).

8

Peli päättyy, kun joku pelaajista on kerännyt neljä erilaista vihanneskorttia.

P.S.

Haluatko pelin kestävän pidempään?

- Pelaajat voivat päättää, että voittoon tarvitaan kuusi erilaista korttia neljän sijasta.



# Règles du jeu

Pour 2 à 4 joueurs

Promenez-vous dans le verger coloré et terminez le parcours avant les autres joueurs pour gagner la partie. Vous pouvez jouer avec un ou deux dés, selon la difficulté que vous souhaitez.



1

Tous les joueurs placent leurs jetons sur la case « Départ » au début du parcours.

2

Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.

3

Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases que le nombre lancé.

4

Tous les joueurs font de même à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

5

Attention aux chenilles qui mangent des fruits !

- Si vous atterrissez sur une case avec la bouche d'une chenille, vous devez retourner à la case où se trouve sa queue.

6

Au cours de la promenade, vous rencontrerez des arbres et des échelles :

- si vous atterrissez sur la case avec une échelle qui vous fait avancer, vous ne pouvez monter et descendre de l'autre côté de l'arbre que si vous dites à voix haute le nom du fruit représenté.
- Sinon, vous devrez attendre un tour sur l'arbre avant de descendre de l'autre côté.

7

Tirez parti des dés :

- lorsque vous arrivez sur cette case, relancez les dés et avancez d'autant de cases que le nombre lancé.

9

Le premier à terminer la promenade et à revenir au début remporte la partie. Mais, attention !

- la case « Départ » ne peut être atteinte qu'avec un lancer exact.
- Si vous lancez un nombre plus élevé que ce dont vous avez besoin, vous devez ensuite reculer de ce nombre supplémentaire de cases...

8

Au cours de la promenade, vous rencontrerez un pont :

- Si vous atterrissez sur la case 20, traversez le pont jusqu'à la case 45.
- Si vous atterrissez en revanche sur la case 45, revenez à la case 20.

Amusez-vous

# Règles du jeu

Pour 2 à 4 joueurs

Le but du jeu est de réunir 4 cartes « légumes » différentes avant les autres joueurs. Vous pouvez jouer avec un ou deux dés, selon la difficulté que vous souhaitez.



1



Tous les joueurs placent leurs jetons sur la case « Départ » au milieu du parcours.

2

Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases que le nombre lancé.

3

Chaque joueur peut décider de se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse, mais il doit garder la même direction pendant toute la partie.

4



- Si vous atterrissez sur une case de légumes, vous pouvez prendre une carte dans la pioche.
- Si vous trouvez une carte « légumes », mettez-la de côté pour tenter de collecter 4 autres cartes différentes.

7

Dans la pioche, vous trouverez également des cartes qui vous permettront de déplacer trois cases si vous le souhaitez :

- Cartes d'insectes : imitez l'insecte dessiné.
- Carte « soupe de légumes » : dites le nom d'un légume que vous mangeriez dans une soupe.
- Carte sandwich : dites le nom d'un légume que vous mangeriez dans un sandwich.
- Carte Crudités : dites le nom d'un légume que vous mangeriez cru.
- Carte de jus de légumes : dites le nom d'un jus de légumes que vous souhaitez boire.
- Carte Beurk ! : dites le nom d'un légume que vous n'aimez pas.
- Si vous trouvez une carte joker dans la pioche, utilisez-la en remplacement de la carte manquante pour compléter votre kit de légumes !

Une fois que les cartes spéciales ont été prélevées, placez-les en bas de la pioche.

6



Sur le chemin, vous rencontrerez des espaces qui vous obligent à laisser passer un tour :

- Espace « bottes » : arrêt pour ensemercer la parcelle.
- Espace « gants » : arrêt pour récolter les légumes sur la parcelle.
- Espace « pelle et râteau » : arrêt pour travailler le sol.
- Espace « arrosoir » : arrêt pour arroser la parcelle.

5

Si vous avez plusieurs cartes de légumes identiques, vous pouvez en échanger avec un autre joueur pour obtenir une carte manquante.

- Ce faisant, vous perdez un tour et retournez à la ferme (le joueur qui est invité à échanger peut refuser).

8

Le jeu s'achève lorsqu'un des joueurs a réuni 4 cartes « légumes » différentes.

P.S.

Voulez-vous que le jeu dure plus longtemps ?  
- Réunissez 6 cartes différentes au lieu de 4 pour gagner.

# Πώς παίζεται

Για 2 έως 4 παίκτες

Για να νικήσετε στο παιχνίδι, κάντε μια βόλτα στο πολύχρωμο περιβάλλον και ολοκληρώστε τη διαδρομή πριν από τους άλλους παίκτες. Μπορείτε να παίξετε με ένα ή δύο ζάρια, ανάλογα με το πόσο δύσκολο θέλετε να είναι το παιχνίδι.



1

Όλοι οι παίκτες τοποθετούν τα πιόνια τους στη θέση «εκκίνησης» στην αρχή της διαδρομής.

2

Κάθε παίκτης ρίχνει ένα ζάρι και ξεκινάει πρώτος όποιος φέρει τη μεγαλύτερη ζαριά.

3

Ο πρώτος παίκτης ρίχνει το ζάρι και προχωρά μπροστά τόσες θέσεις όσες καθορίζονται από τη ζαριά του.

5

Προσέξτε να μην πλησιάζετε τις κάμπιες που τρώνε τα φρούτα.

- Αν φτάσετε σε κάποια θέση όπου υπάρχει το στόμα μιας κάμπιας, πρέπει να επιστρέψετε στη θέση που σας δείχνει η ουρά της.

4

Όλοι οι παίκτες παίζουν με τη σειρά τους για να κάνουν το ίδιο, πηγαίνοντας προς τα δεξιά.

6

Στη διαδρομή θα συναντήσετε δέντρα και σκάλες

- Αν φτάσετε σε κάποια θέση όπου υπάρχει μια σκάλα που θα σας βοηθούσε να προχωρήσετε παρακάτω, μπορείτε να την ανέβετε και να κατέβετε από την άλλη πλευρά του δέντρου μόνο αν πείτε δυνατά το όνομα του εικονιζόμενου φρούτου.
- Αλλιώς, θα χρειαστεί να περιμένετε στο δέντρο ώσπου να έρθει πάλι η σειρά σας για να κατέβετε από την άλλη πλευρά.



7

Εκμεταλλευτείτε τη ζαριά σας:

- Όταν φτάσετε στη θέση αυτή, ρίξτε ξανά το ζάρι και προχωρήστε μπροστά τόσες θέσεις όσες καθορίζονται από τη ζαριά σας.



9

Νικητής θα είναι όποιος ολοκληρώσει τη διαδρομή και επιστρέψει στην αφετηρία πρώτος. Αλλά προσέξτε!

- Μπορείτε να φτάσετε στη θέση «εκκίνησης» μόνο αν φέρετε τη ζαριά που οδηγεί ακριβώς στην αφετηρία.
- Αν ρίξετε μεγαλύτερη ζαριά από αυτή που χρειάζεστε, τότε πρέπει να μετακινηθείτε προς τα πίσω τόσες πρόσθετες θέσεις όσες καθορίζονται από τη ζαριά...

8

Στη διαδρομή θα συναντήσετε μια γέφυρα:

- Αν φτάσετε στη θέση 20, διασχίστε τη γέφυρα για να φτάσετε στη θέση 45.
- Αντίθετα, αν φτάσετε στη θέση 45, επιστρέψτε στη θέση 20.



Απολαύστε  
το παιχνίδι

# Πώς παίζεται

Για 2 έως 4 παίκτες

Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να συγκεντρώσετε 4 διαφορετικά χαρτιά με λαχανικά πριν από τους άλλους παίκτες. Μπορείτε να παίξετε χρησιμοποιώντας ένα ή δύο ζάρια, ανάλογα με το πόσο δύσκολο θέλετε να είναι το παιχνίδι.



1



Όλοι οι παίκτες τοποθετούν τα πιόνια τους στη θέση «εκκίνησης» στη μέση της διαδρομής.

2

Ο πρώτος παίκτης ρίχνει το ζάρι και προχωρά μπροστά τόσες θέσεις όσες καθορίζονται από τη ζαριά του.

3

Κάθε παίκτης μπορεί να αποφασίσει αν θα κινηθεί προς τα δεξιά ή προς τα αριστερά, αλλά πρέπει να μείνει στην ίδια κατεύθυνση σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.



4

- Αν βρεθείτε σε κάποια θέση όπου υπάρχουν λαχανικά, μπορείτε να πάρετε ένα χαρτί από την τράπουλα.
- Αν βρείτε ένα χαρτί με κάποιο λαχανικό, βάλτε το στην άκρη και προσπαθήστε να συγκεντρώσετε άλλα 4 διαφορετικά.

7

Στην τράπουλα θα βρείτε επίσης χαρτιά που θα σας επιτρέψουν να προχωρήσετε κατά τρεις θέσεις αν κάνετε αυτό που σας ζητούν:

- Χαρτιά «Έντομα»: Μιμηθείτε το εικονιζόμενο έντομο.
- Χαρτί «Χορτόσουπα»: Πείτε το όνομα ενός λαχανικού που θα τρώγατε σε σούπα.
- Χαρτί «Σάντουιτς»: Πείτε το όνομα ενός λαχανικού που θα τρώγατε σε σάντουιτς.
- Χαρτί «Μπαστουνάκια λαχανικών»: Πείτε το όνομα ενός λαχανικού που θα τρώγατε ωμό.
- Χαρτί «Χυμός λαχανικών»: Πείτε το όνομα ενός χυμού λαχανικών που θα σας άρεσε να πιείτε.
- Χαρτί «Αηδία!»: Πείτε το όνομα ενός λαχανικού που δεν σας αρέσει.

Αν βρείτε μπαλαντέρ στην τράπουλα, χρησιμοποιήστε τον στη θέση ενός χαρτιού που σας λείπει για να συμπληρώσετε το σετ των λαχανικών σας!

Μόλις ανοίξουν τα ειδικά χαρτιά, βάλτε τα κάτω-κάτω στην τράπουλα.

6



Στη διαδρομή θα συναντήσετε μερικές θέσεις όπου υποχρεωτικά κάνετε τη σειρά σας:

- Θέση «Μπότες»: Σταματήστε για να σπείρετε το χωράφι.
- Θέση «Γάντια»: Σταματήστε για να μαζέψετε τα λαχανικά από το χωράφι.
- Χώρος «Φτυάρι και τσουγκράνα»: Σταματήστε για να σκάψετε το χώμα.
- Θέση «Ποτιστήρι»: Σταματήστε για να ποτίσετε το χωράφι.

5

Αν έχετε περισσότερα από ένα χαρτιά με το ίδιο λαχανικό, μπορείτε να τα ανταλλάξετε με κάποιον άλλο παίκτη για να πάρετε ένα χαρτί που σας λείπει.

- Στην περίπτωση αυτή, υποχρεωτικά κάνετε τη σειρά σας και πρέπει να επιστρέψετε στην αγροικία (ωστόσο, ο άλλος παίκτης μπορεί να αρνηθεί να κάνει την ανταλλαγή που θα ζητήσετε).

8

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας από τους παίκτες συγκεντρώσει 4 χαρτιά με διαφορετικά λαχανικά.

ΥΓ:

Θέλετε να διαρκέσει περισσότερο το παιχνίδι;  
- Για να νικήσετε, αποφασίστε να συγκεντρώσετε 6 διαφορετικά χαρτιά αντί για 4.

# Kako se igra ova igra

Za 2 do 4 igrača

Prošetajte šarolikim voćnjakom, završite stazu prije drugih igrača i pobijedite!  
Možete igrati s jednom ili dvije kockice, ovisno o tome koliko teška želite da igra bude.



1

Svi igrači postavljaju svoje simbole na početno polje na početku staze.

2

Svaki igrač jednom baca kockicu, a prvi igra onaj tko dobije najveći broj.

3

Prvi igrač baca kockicu i pomiče se naprijed za onoliko polja koliko je kockica pokazala.

5

Čuvajte se gusjenica koje rado jedu voće!

- Ako se zaustavite na polju s ustima gusjenice, morate se vratiti na mjesto koje pokazuje njezin rep.

4

Svi igrači naizmjenice bacaju kockicu u smjeru kazaljke na satu.

6

Duž staze susrest ćete se s drvećem i ljestvama.

- ako završite potez na mjestu s ljestvama koje bi vas mogle odvesti naprijed, možete se popeti uz ljestve i spustiti na drugu stranu stabla samo ako glasno izgovorite ime prikazanog voća.
- U protivnom, morate jedan krug pričekati na stablu prije spuštanja na drugu stranu.



7

Iskoristite kockicu:

- kada dođete na to mjesto, ponovno bacite kockicu i pomaknite se naprijed za onoliko mjesta koliko pokazuje broj na kockici.



9

Pobjednik je ona osoba koja prva dovrši stazu i vrati se na početak. No, pažljivo!

- Na početno polje može se doći samo ako se baci točan broj;
- ako pri bacanju dobijete veći broj nego što vam je potrebno, morate se vratiti unatrag za taj višak...

8

Na stazi ćete naići i na most:

- ako se zaustavite na polju 20, prijedite preko mosta na polje 45.
- Ako umjesto toga dospijete na polje 45, vratite se na polje 20.



Uživajte  
u igri

# Kako se igra ova igra

Za 2 do 4 igrača

Cilj je igre sakupiti 4 različite karte s povrćem prije ostalih igrača.

Možete igrati s jednom ili dvije kockice, ovisno o tome koliko teška želite da igra bude.



1



Svi igrači postavljaju svoje simbole na početno polje u sredini staze.

2

Prvi igrač baca kockicu i pomiče se naprijed za onoliko polja koliko je kockica pokazala.

3

Svaki igrač može odlučiti hoće li se pomicati u smjeru kazaljke na satu ili u suprotnom smjeru, ali mora se nastaviti kretati u tom smjeru tijekom cijele igre.



4

- Ako se zaustavite na polju s povrćem, možete uzeti kartu iz špila.
- Ako pronađete kartu s povrćem, stavite je sa strane pa tako pokušajte sakupiti 4 različita povrća.

7

U špilu se također nalaze karte koje će vam omogućiti da se pomaknete za tri polja ako napravite ono što se na njima traži:

- Karte s kukcima: oponašajte izvučenog kukca.
  - Karta s povrtnom juhom: recite naziv povrća koje biste jeli u juhi.
  - Karta sa sendvičem: recite naziv povrća koje biste jeli u sendviču.
  - Karta s trakicama povrća: recite naziv povrća koje biste jeli sirovo.
  - Karta s povrtnim sokom: recite naziv soka od povrća koji biste željeli piti.
  - Blijak! karta: recite naziv povrća koje ne volite.
  - Ako u špilu pronađete džokera, iskoristite ga kao zamjenu za kartu koja vam nedostaje kako biste upotpunili svoj komplet povrća!
- Nakon što izvučete posebne kartice, vratite ih na dno špila.

6



Na stazi ćete naići na neka polja na kojima ćete morati preskočiti krug:

- Polje „čizme“: zaustavite se kako biste posijali zemljište.
- Polje „rukavice“: zaustavite se kako biste sakupili povrće sa zemljišta.
- Polje „lopata i grablje“: zaustavite se kako biste obradili zemlju.
- Polje „kantica za zalijevanje“: zaustavite se kako biste zalili zemljište.

5

Ako imate više karata s istim povrćem, možete se mijenjati s drugim igračem kako biste dobili kartu koja vam nedostaje.

- No pritom morate preskočiti krug i vratiti se u kuću (igrač kojega zamolite za zamjenu može je i odbiti).

8

Igra završava kada jedan od igrača sakupi 4 različite karte s povrćem.

P.S.

Želite li da igra traje dulje?

- Odlučite da za pobjedu treba skupiti 6 različitih karata, a ne 4.

# Játékszabályok

2-4 játékos részére

Sétálj végig a színpompás gyümölcsösön, és teljesítsd a pályát a többi játékos előtt, hogy megnyerd a játékot. Egy vagy két kockával játszhatsz, attól függően, hogy milyen nehéz játékot szeretnél.



1

Minden játékos az útvonal elején lévő start mezőre helyezi a bábuit

2

Minden játékos dob a dobókockával, és aki a legnagyobb számot dobja, az kezd.

3

Az első játékos dob a kockával, és annyi mezőt lép előre, amennyit dobott.

4

Minden játékos egymás után végrehajtja ugyanezt, az óramutató járásával megegyező irányban.

5

Vigyázz a gyümölcssevő hernyókkal.

- Ha egy hernyó száját ábrázoló mezőre érkezel, vissza kell térned arra a mezőre, ahol a hernyó farka látható.

6

A séta során fákkal és létrákkal találkozol

- ha olyan mezőre érkezel, ahonnan egy létra visz tovább, csak akkor mászhatsz fel és a le a fa másik oldalán, ha hangosan kimondod az ábrázolt gyümölcs nevét.
- Ellenkező esetben a fán kell várnod egy fordulót, mielőtt a másik oldalon lejönnél.



7

Használd ki a kocka nyújtotta előnyt:

- ha erre a mezőre érsz, dobj újra a kockával, és lépj előre annyi mezőt, amennyit dobtál.



9

Az a győztes, aki elsőként fejezi be a sétát és tér vissza a start mezőre. De vigyázat!

- a start mezőre csak pontos dobással lehet rálépni;
- ha a szükségesnél nagyobb számot dobsz, akkor annyit kell visszalépned, amennyivel többet dobtál...

8

A séta során találkozol egy híddal:

- ha a 20-as mezőre érkezel, kelj át a hídon, és lépj a 45-ös mezőre.
- Ha azonban 45-ös mezőre érkezel, térj vissza a 20-as mezőre.



Jó szórakozást kívánunk a játékhoz

# Játékszabályok

2-4 játékos részére

A játék célja, hogy összegyűjts 4 különböző zöldségkártyát a többi játékos előtt. Egy vagy két kockával játszatsz, attól függően, hogy milyen nehéz játékot szeretnél.



1



Minden játékos az útvonal közepén lévő start mezőre helyezi a bábuit.

2

Az első játékos dob a kockával, és annyi mezőt lép előre, amennyit dobott.

3

Minden játékos eldöntheti, hogy az óramutató járásával megegyező vagy azzal ellentétes irányban mozog, de a játék során végig ugyanazt az irányt kell követnie.



4

- Ha egy zöldség mezőre lépsz, húzhatsz egy kártyát a pakliból.
- Ha zöldségkártyát találsz, tedd félre, és próbálj még 4 különböző lapot gyűjteni.

7

A pakliban olyan kártyák is találhatóak, amelyek segítségével továbbléphetesz három mezőt, ha teljesíted a kártyán lévő kérést

- Rovarkártyák: utánozd a lerajzolt rovar.
- Zöldségleves-kártya: mondd ki egy olyan zöldség nevét, amelyet levesben megennél.

- Szendvicskártya: mondd ki egy olyan zöldség nevét, amelyet szendvicsben megennél.

- Nyerszöldség-kártya: mondd ki egy olyan zöldség nevét, amelyet megennél nyersen.

- Zöldséglé-kártya: mondd ki egy olyan zöldséglé nevét, amelyet meginnál.

- Fúúúj! Kártya: mondd ki egy olyan zöldség nevét, amit nem szeretsz.

- Ha dzsókert találsz a pakliban, kiválthatod vele a hiányzó kártyádat, így teljes lehet a zöldségkészleted!

A különleges kártyákat a kihúzásukat követően vissza kell helyezni a pakli aljára.

6



Az útvonal mentén találkozni fogsz néhány olyan mezővel, amely esetében ki kell hagynod egy fordulót:

- „Gumicsizma mező”: állj meg, és vedd be a parcellát.
- „Kesztyű” mező: állj meg, és takarítsd be a zöldségeket a parcelláról.
- „Ásó és gereblye” mező: állj meg, és tedd rendbe a termőföldet.
- „Öntözőkanna” mező: állj meg, és öntözd meg a parcellát.

5

Ha egynél több ugyanolyan zöldségkártyád van, elcserélheted azt egy másik játékosra, hogy megszerezd a hiányzó kártyát.

- Ezzel veszítesz egy kört, és vissza kell térned a farmra (a játékos, akit megkérsz a cserére, visszautasíthatja a cserét).

8

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos összegyűjt 4 különböző zöldségkártyát.

U. i.:

Szeretnéd, ha a játék tovább tartana?

- A győzelem érdekében döntesz úgy, hogy 6 különböző kártyát kell összegyűjteni a 4 helyett.



# Come funziona il gioco

Da 2 a 4 giocatori

Passeggia per il colorato frutteto e completa il percorso prima degli altri giocatori per vincere il gioco. È possibile giocare usando un dado o due a seconda della difficoltà desiderata.



1

Tutti i giocatori posizionano le pedine nella casetta all'inizio del percorso.

2

Ogni giocatore lancia un dado; chi ottiene il punteggio più alto inizia il gioco per primo.

3

Il primo giocatore lancia i dadi e avanza del numero di caselle pari al punteggio ottenuto con il lancio.

5

Fai attenzione ai bruchi mangiafrutta:

- se capiti in una casella con la bocca del bruco, devi tornare indietro fino alla casella dove si trova la sua coda.

4

Tutti i giocatori si alternano per fare lo stesso, procedendo in senso orario.

6

Lungo il percorso incontrerai alberi e scale

- se arrivi nella casella con una scala che ti porterebbe in avanti, puoi salire e scendere dall'altra parte dell'albero solo se pronunci ad alta voce il nome del frutto raffigurato.
- Altrimenti, dovrai aspettare sull'albero per un turno prima di scendere dall'altro lato.



7

Approfitta dei dadi:

- quando arrivi in quella casella, lancia di nuovo i dadi e avanza del numero di caselle corrispondente al punteggio che hai ottenuto.



9

Vince chi completa il percorso ritornando per primo alla casetta di partenza. Ma fai attenzione:

- la casetta di partenza va raggiunta con un lancio di dadi esatto,
- altrimenti dovrai tornare indietro di tante caselle quanti saranno i punti che hai ottenuto in più...

8

Lungo il percorso incontrerai un ponte:

- se arrivi alla casella 20, attraversa il ponte sino alla casella 45.
- Se arrivi alla casella 45, ritorna alla casella 20.



Buon divertimento!

# Come funziona il gioco

Da 2 a 4 giocatori

L'obiettivo del gioco è raccogliere per primo quattro carte verdura diverse tra loro. È possibile giocare usando un dado o due a seconda della difficoltà desiderata.



1



Tutti i giocatori posizionano le pedine nella cascina al centro del percorso.

2

Il primo giocatore lancia i dadi e avanza del numero di caselle pari al punteggio ottenuto con il lancio.

3

Ogni giocatore è libero di decidere se procedere in senso orario o antiorario, ma deve mantenere la stessa posizione per l'intera durata del gioco.



4

- Se arrivi in una casella verdura, puoi pescare una carta dal mazzo.
- Se trovi una carta verdura, tienila da parte al fine di raccoglierne quattro diverse.

7

Nel mazzo troverai delle carte che ti permetteranno di avanzare di tre caselle dopo aver fatto le azioni richieste:

- Carta Insetti: mima l'insetto del disegno.
- Carta Vegetable Soup: di il nome di una verdura che mangeresti nella minestra.
- Carta Sandwich: di il nome di una verdura che mangeresti nel panino.
- Carta Crudites: di il nome di una verdura che mangeresti cruda.
- Carta Vegetable Juice: di il nome di un succo di verdura che berresti.
- Carta Yucky!: di il nome di una verdura che proprio non ti piace.
- Se trovi una carta Wild nel mazzo, usala come sostituta della carta che ti manca per completare il tuo set di verdure!

Dopo aver pescato queste carte rimettile sotto al mazzo.

6



Lungo il percorso incontrerai alcune caselle dove dovrai fermarti un turno:

- Casella "stivali": ti fermerai per seminare.
- Casella "guanti": ti fermerai per raccogliere le verdure dell'orto.
- Casella "vanga e rastrello": ti fermerai per lavorare la terra.
- Casella "innaffiatoio": ti fermerai per innaffiare.

5

Se hai carte verdura doppie, puoi scambiarle con un altro giocatore per ottenere la carta che ti manca.

- In questo modo, devi perdere un turno e ritornare alla cascina (Il giocatore a cui viene richiesto il cambio può rifiutarsi di farlo).

8

Il gioco finisce quando uno dei giocatori ha raccolto 4 carte verdura diverse tra loro.

P.S.

Vuoi che il gioco duri di più?

- Per vincere, decidi di raccogliere 6 carte differenti invece di 4.

# ゲームの進め方

2人から4人用

色とりどりの果樹園を散歩しながら、他のプレイヤーよりも早くコースをクリアして、ゲームに勝利しましょう。サイコロは、ゲームの難易度に合わせて1個または2個使うことができます。



1

すべてのプレイヤーは、ルートの始めにある「スタート」のマス目にトークンを置きます。

2

各プレイヤーはサイコロを1つ振り、最も大きい数字を出したプレイヤーからプレイします。

3

最初のプレイヤーはサイコロを振って、投げた数の分だけ駒を進めます。

5

果実を食べるイモムシに気をつけましょう。イモムシの口があるマス目に止まったら、イモムシの尻尾があるマス目まで戻らなければなりません。

4

すべてのプレイヤーが、時計回りに順にこれを繰り返します。

6



散歩中、木やはしごに遭遇します。

- はしごで前に進むマス目に止まったら、描かれている果物の名前を声に出して言った場合のみ、木に登って、木の向こう側に降りることができます。
- それ以外は、木の上で順番待ちをしてから木の向こう側に降りなければなりません。

7



サイコロを活用する：

- そのマス目に止まったら、もう一度サイコロを振って、投げた数字の数だけ進みます。

9

先に散歩を終えてスタート地点に戻ってきたプレイヤーの勝ちです。次の点にご注意ください。

- 「スタート」のマス目には、正確に投げなければ到達できません。
- 必要な数より多く投げたら、その数だけ後退しないといけません。

8



散歩の途中、橋に遭遇します：

- 20のマス目に止まったら、橋を渡って45のマス目まで進みます。
- 45のマス目に止まったら、20のマス目まで戻ります。

それでは、  
ゲームをお楽しみ  
ください

# ゲームの進め方

2人から4人用

ゲームの目的は、他のプレイヤーよりも先に4種類の野菜カードを集めることです。サイコロは、ゲームの難易度に合わせて1個または2個使うことができます。



1



すべてのプレイヤーは、ルートの真ん中にある「スタート」のマス目にトークンを置きます。

2

最初のプレイヤーはサイコロを振って、投げた数の分だけ駒を進めます。

3

各プレイヤーは時計回りか反時計回りのどちらに進むかを定めることができ、ゲーム中は常に同じ方向に進む必要があります。



4

- 野菜のマス目に止まった場合は、パックからカードを1枚引くことができます。
- 野菜カードが出たら、それを置いて、さらに4種類集めてみてください。

7

また、パックの中には、書いてあるとおりにすると3スペース移動できる以下のカードも入っています。

- 昆虫カード：描かれている昆虫の真似をしてください。
  - 野菜スープカード：スープで食べたい野菜の名前を言ってください。
  - サンドイッチにして食べたい野菜の名前を言ってください。
  - 生野菜カード：生で食べたい野菜の名前を言ってください。
  - 野菜ジュースカード：飲みたい野菜ジュースの名前を言ってください。
  - マズイ！カード：嫌いな野菜の名前を言ってください。
  - 山札の中にワイルドカードを見つけたら、足りないカードの代わりに使って、野菜セットを完成させましょう。
- これらの特別なカードを引いたら、パックの一番下に置いてください。

6



途中、以下の曲がり角をはずさなければならないマス目に遭遇することがあります。

- 「長靴」スペース：畑に種をまくために止まります。
- 「手袋」スペース：畑で野菜を収穫するために止まります。
- 「鋤・熊手」スペース：畑を耕すために止まります。
- 「水やり」スペース：畑に水やりをするために止まります。

5

同じ野菜カードを複数枚持っている場合は、他のプレイヤーと交換することで、足りないカードを手に入れることができます。

- そうすることで、手番を失い、家に戻らなければなりません(交換を頼まれたプレイヤーは拒否することができます)。

8

プレイヤーの1人が4種類の野菜カードを集めると、ゲームは終了します。

P.S.

ゲームを長く続けるには

- 4種類のカードではなく、6種類のカードを集めれば勝てるルールにします。

# 게임 방법

2~4인용

다채로운 과수원을 걸으며 다른 플레이어 보다 먼저 코스를 완주해 게임에서 승리하세요.  
원하는 게임 난이도에 따라 한 개 또는 두 개의 주사위를 사용해 플레이할 수 있습니다.



1

모든 플레이어는 '시작' 칸에 자신의 토큰을 두고 게임을 시작합니다.

2

먼저, 모든 플레이어가 주사위를 한 번씩 굴리고, 그중 가장 높은 숫자가 나온 사람부터 진행합니다.

3

첫 번째 플레이어가 주사위를 굴려 나온 숫자만큼 앞으로 이동합니다.

4

모든 플레이어가 시계 방향 순서대로 진행합니다.

5

과일을 먹어치우는 애벌레를 조심하세요  
애벌레 입이 있는 칸에 도착하게 되면 꼬리가 보이는 칸

6

건다 보면 나무와 사다리를 만나게 됩니다.  
- 당신을 앞으로 데려다 줄 사다리가 있는 공간에 착지하면, 그려진 과일의 이름을 큰 소리로 말해야만 나무 반대편으로 오르내릴 수 있습니다.  
- 그렇지 않으면 반대편으로 내려오기 전에 나무에서 한 차례를 기다려야 합니다.

7

주사위 활용하기  
- 해당 칸에 도착하면, 주사위를 다시 굴려 나온 숫자만큼 앞으로 이동합니다.

9

가장 먼저 한 바퀴를 돌아오는 사람이 승리합니다. 주의 사항:  
- '시작' 칸은 주사위를 던졌을 때, 남은 숫자만큼의 수가 나와야 도착할 수 있습니다.  
- 남은 칸보다 더 높은 숫자의 주사위가 나오면, 초과하는 수만큼 뒤로 이동해야 합니다.

8

칸을 이동하며 다리를 만나게 됩니다.  
- 20번 칸에 도착하면, 다리를 건너 45번 칸으로 이동할 수 있습니다.  
- 하지만, 45번 칸에 도착하면 반대로 20번 칸으로 돌아가게 됩니다.

즐거워 시간 보내세요!

# 게임 방법

2~4인용

이 게임의 목적은 다른 플레이어보다 먼저 4가지의 야채 카드를 모으는 것입니다. 원하는 게임 난이도에 따라 한 개 또는 두 개의 주사위를 사용해 플레이할 수 있습니다.



1



모든 플레이어는 루트 중간에 있는 '시작' 칸에 자신의 토큰을 두고 게임을 시작합니다.

2

첫 번째 플레이어가 주사위를 굴러 나온 숫자만큼 앞으로 이동합니다.

3

플레이어들은 시계 방향 또는 반시계 방향 중에서 하나를 선택해 게임이 끝날 때까지 같은 방향으로 게임을 진행해야 합니다.



4

- 야채 칸에 도착하면 팩에서 카드를 가져갈 수 있습니다.
- 야채 카드를 뽑게 되면, 따로 모아 4가지 야채를 모두 모으세요.

7

카드 중에는 플레이어가 다음의 행동을 수행할 경우, 세 칸 앞으로 이동할 수 있게 해주는 카드도 있습니다.

- 곤충 카드: 카드에 있는 곤충을 따라 하세요.
- 야채 수프 카드: 수프에 넣을 야채의 이름을 말하세요.
- 샌드위치 카드: 샌드위치에 넣을 야채의 이름을 말하세요.
- 전채요리 카드: 생으로 먹을 야채의 이름을 말하세요.
- 야채 주스 카드: 마시고 싶은 야채 주스의 이름을 말하세요.
- 욕! 카드: 좋아하지 않는 야채의 이름을 말하세요.
- '와일드 카드'는 원하는 야채 하나를 대신해 세트를 완성할 수 있도록 해줍니다. 스페셜 카드를 뽑으면, 해당 카드는 카드팩의 맨 아래에 두세요.

6



루트를 따라 플레이하다 보면, 한 턴을 잃게 되는 칸이 있습니다.

- "부츠" 칸: 파종을 위해 한 턴 쉽니다.
- "장갑" 칸: 야채 수확을 위해 한 턴 쉽니다.
- "삽과 갈퀴" 칸: 땅을 갈기 위해 한 턴 쉽니다.
- "물뿌리개" 칸: 땅에 물을 주기 위해 한 턴 쉽니다.

5

동일한 야채 카드를 하나 이상 뽑게 되면, 다른 플레이어와 교환하여 필요한 것을 얻을 수도 있습니다.

- 다른 플레이어와 카드를 교환하게 되면 한 턴을 잃고, 농장으로 돌아와야 합니다(교환을 요청받은 플레이어는 교환을 거절할 수 있습니다).

8

4가지 야채 카드를 모두 모은 플레이어가 나오면 게임은 끝납니다.

추신

게임을 더 오래 진행하고 싶으신가요?

- 그렇다면 4가지가 아닌 6가지의 야채를 모아야 승리하는 것으로 바꾸세요.

# Kaip žaisti žaidimą

2–4 žaidėjams

Pasivaikščiokite po spalvingą sodą ir užbaikite kelią anksčiau už kitus žaidėjus, kad laimėtumėte žaidimą. Jūs galite žaisti su vienu ar dviem kauliukais, priklausomai nuo to, kokio sunkumo lygio žaidimo norite.



1

Visi žaidėjai laiko savo žetonus pradžios erdvėje pradžioje

2

Kiekvienas žaidėjas ridena po vieną kauliuką ir tas, kuris išridena didžiausią skaičių, eina pirmas.

3

Pirmasis žaidėjas ridena kauliuką ir paeina į priekį tiek laukelių, koks išmetamas skaičius skaičius.

4

Visi žaidėjai paeiliui daro tą patį, eidami pagal laikrodžio rodyklę.

5

Saugokitės vaisių valgymo vikšrų

- Jei nusileidžiate į erdvę su vikšro burna, turite grįžti į erdvę, kurioje yra jo uodega.

6

Žaidime prieisite medžius ir kopėčias

- jei pateksite ant erdvės su kopėčiomis, kurios jus nuves į priekį, galite lipti aukštyn ir žemyn kitoje medžio pusėje tik jei garsiai pasakysite pavaizduoto vaisiaus pavadinimą.
- Priešingu atveju, prieš nusileisdami kitoje pusėje, turėsite palaukti ant medžio pasukimo.

7

Pasinaudokite kauliukais:

- kai nusileisite ant tos vietos, vėl ridenkite kauliukus ir judėkite į priekį tiek tarpų, kiek išmesite skaičių.

9

Laimi tas, kuris pirmas užbaigia pasivaikščiojimą ir grįžta į pradžią. Būkite atsargūs!

- pradžios erdvę galima pasiekti tik tiksliai metant;
- jei metate didesnį skaičių, nei reikia, turite grįžti atgal tą papildomą skaičių tarpų...

8

Žaidime prieisite tiltą:

- jei prieisite 20 laukelių, pereikite tiltu į 45 laukelį.
- Jei pateksite į 45 kalykėlį, turėsite grįžti į 20 laukelį.

Mėgaukitės žaidimu

# Kaip žaisti žaidimą

2-4 žaidėjams

Žaidimo tikslas yra surinkti 4 skirtingų daržovių korteles anksčiau už kitus žaidėjus. Jūs galite žaisti naudojant vieną ar du kauliukus, priklausomai nuo to, kokio sunkumo žaidimo norite.



1



Visi žaidėjai savo žetonus laiko pradžios erdvės vidurėje.

2

Pirmasis žaidėjas ridena kauliuką ir paeina į priekį tiek laukelių, koks išmetamas skaičius skaičius.

3

Kiekvienas žaidėjas gali nuspręsti, ar judėti pagal laikrodžio rodyklę ar prieš laikrodžio rodyklę, bet turi išlaikyti tą pačią kryptį visame žaidime.



4

- Jei nusileidžiate į daržovių erdvę, galite pasiimti kortelę iš pakuotės.
- Jei radote daržovių kortelę, atidėkite ją į šalį, kad galėtumėte pabandyti surinkti dar 4 skirtingus.

7

Pakuotėje taip pat rasite korteles, kurios leis jums perkelti tris tarpus, jei jūs darote, kaip jie prašo:

- Vabzdžių kortelės: imituoja nupieštą vabzdį.
  - Daržovių sriubos kortelė: pasakykite daržovių, kurias valgytumėte sriuboje, pavadinimą.
  - Sumuštinių kortelė: pasakykite daržovių, kurias valgytumėte sumušiniame, pavadinimą.
  - Daržovių užkandos kortelė: pasakykite daržovių, kurias valgytumėte žalias, pavadinimą.
  - Daržovių sulčių kortelė: pasakykite daržovių sulčių, kurias norėtumėte gerti, pavadinimą.
  - Linkime sėkmės! Kortelė: pasakykite daržovių, kurios jums nepatinka, pavadinimą.
  - Jei radote pakaitinę kortelę kaladėje, naudokite ją kaip kortelės pakaitalą, kurios trūksta, kad užbaigtumėte daržovių rinkinį!
- Paėmę specialias korteles, padėkite jas pakuotės apačioje.

6



Maršruto metu susidursite su vietomis, kuriose reikia praleisti ėjimą:

- Batų erdvė: sustokite apsėti sklypą.
- Pirštinių erdvė: sustokite nuimti daržoves iš sklypo.
- Kastuvo ir grėblio erdvė: sustokite apdirbti dirvožemį.
- Laistymo žarnos erdvė: sustokite palaistyti sklypą.

5

Jei turite daugiau nei vieną iš tų pačių daržovių kortelių, galite sukeisti jas su kitu žaidėju, kad gautumėte trūkstamą kortelę.

- Toku būdu, jūs turite prarasti ėjimą ir grįžti į sodybą (žaidėjas, kurio yra prašoma apsisiekitimo gali atsisakyti tai padaryti).

8

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų surenka 4 skirtingas daržovių korteles.

P.S.

Ar norite, kad žaidimas truktų ilgiau?

- Siekiant laimėti, pasirinkti surinkti 6 skirtingų kortelių vietoj 4.



# Kā spēlēt spēli

No 2 līdz 4 spēlētājiem

Dodieties pastaigā pa krāsaino augļu dārzu, un spēlē uzvar tas, kurš pabeidz pastaigu pirms citiem spēlētājiem. Jūs varat spēlēt ar vienu vai diviem kauliņiem atkarībā no tā, cik grūtu vēlaties savu spēli.



1

Visi spēlētāji novieto savus žetonus "starta" laukumā maršruta sākumā

2

Katrs spēlētājs met vienu metamo kauliņu, un tas, kurš ir uzmetis lielāko skaitli, dodas ceļā pirmais.

3

Pirmais spēlētājs met metamo kauliņu un pārvietojas uz priekšu par tik laukumiem, kāds skaitlis ir uzmetis.

5

Uzmanieties no augļu ēdošiem kāpuriem

- Ja nonāksiet laukumā ar kāpura muti, ir jādodas atpakaļ uz laukumu, kur redzama kāpura aste.

4

Visi spēlētāji pēc kārtas dara to pašu, pārvietojoties pulksteņrādītāju kustības virzienā.

6

Pastaigas laikā jūs sastapsiet kokus un kāpnes

- Ja nonāksiet laukumā ar kāpnēm, kas var aizvest jūs uz priekšu, varat uzkāpt kokā un nokāpt lejā tā otrā pusē tikai tad, ja skaļi nosauksiet attēloto augļu nosaukumu.
- Pretējā gadījumā kokā būs jāgaida savs gājiens, pirms varēsiet nokāpt lejā otrajā pusē.

7

Izmantojiet metamo kauliņu priekšrocības:

- Kad nonāksiet šajā laukumā, vēlreiz metiet metamo kauliņu un dodieties uz priekšu par tik laukumiem, kādu skaitli uzmetāt.

9

Uzvar tas, kurš pirmais pabeidz pastaigu un atgriežas "starta" laukumā. Taču uzmanieties!

- "Starta" laukumu jūs varat sasniegt tikai ar precīzu metienu!
- Ja uzmetīsiet lielāku skaitli, nekā nepieciešams, jāpārvietojas atpakaļ par pārsniegto laukumu skaitu...

8

Pastaigas laikā jūs nonāksiet pie tilta:

- Ja nonāksiet uz laukuma 20, šķērsojiet tiltu un nokļūstiet laukumā 45.
- Bet, ja nonāksiet uz laukuma 45, atgriezieties laukumā 20.

izbaudiet spēli

# Kā spēlēt spēli

No 2 līdz 4 spēlētājiem

Spēles mērķis ir savākt 4 dažādas dārzeņu kārtis ātrāk par citiem spēlētājiem.

Spēli varat spēlēt ar vienu vai diviem metamajiem kauliņiem atkarībā no tā, cik grūtu vēlaties savu spēli.



1



Visi spēlētāji novieto savu žetonu "starta" laukumā maršruta vidū.

2

Pirmais spēlētājs met metamo kauliņu un pārvietojas uz priekšu par tik laukumiem, kāds skaitlis ir uzņemts.

3

Katrs spēlētājs var izvēlēties, vai pārvietoties pulksteņrādītāju kustības virzienā vai pretēji pulksteņrādītāju kustības virzienam, taču šis virziens ir jā saglabā visu spēles laiku.



4

- Ja nonākat laukumā ar dārzeni, no komplekta varat paņemt kārti.
- Ja izdodas atrast dārzeņa kārti, atlieciet to malā un mēģiniet savākt 4 dažādas kārtis.

7

Komplektā jūs atradīsiet arī kārtis, kas ļaus jums pārvietoties uz priekšu par trim laukumiem, ja darīsiet, ko citi spēlētāji lūgs.

- Kukaiņu kārtis: atdariniet attēlā redzamo kukaiņi.
  - Dārzeņu zupas kārtis: nosauciet dārzeni, kuru ēstu zupā.
  - Sviestmaizes kārtis: nosauciet dārzeni, kuru ēstu uz sviestmaizes.
  - Svaigu dārzeņu kārtis: nosauciet dārzeni, kuru ēstu svaigu.
  - Dārzeņu sulas kārtis: nosauciet dārzeņu sulu, kuru gribētu dzert.
  - Oho! Kārtis: nosauciet dārzeni, kurš negaršo.
  - Ja komplektā izdodas atrast "brīvo" kārti, izmantojiet šo kārti un aizstājiet to kārti, kuras jums trūkst, lai dārzeņu komplekts būtu pilnīgs!
- Kad īpašās kārtis ir paņemtas, nolieciet tās komplektā apakšā.

6



Pa ceļam jūs nonāksiet dažos laukumos, kur savs gājiens būs jāizlaiž.

- Laukums "Zābakī": apstājieties, lai apsētu zemes gabalu.
- Laukums "Cimdi": apstājieties, lai novāktu dārzeņus no zemes gabala.
- Laukums "Lāpsta un grābeklis": apstājieties, lai apstrādātu augsni.
- Laukums "Lejkanna": apstājieties, lai aplaistītu zemes gabalu.

5

Ja jums ir vairāk nekā viena tā paša dārzeņa kārtis, varat apmainīt to ar citu spēlētāju, lai iegūtu kārti, kuras jums trūkst.

- Tā darot, jums ir jāizlaiž savs gājiens un jāatgriežas lauku mājā (spēlētājs, kuram lūdz apmainīt kārti, var atteikties to darīt).

8

Spēle beidzas, kad viens no spēlētājiem iegūst 4 dažādas dārzeņu kārtis.

P.S.

P.S. Vai vēlaties, lai spēle ilgst ilgāk?

- Lai uzvarētu, nolēmiet iegūt 6 dažādas kārtis, nevis 4 kārtis.

# Zo speel je het spel

Voor 2 tot 4 spelers

Wandel door de kleurrijke boomgaard en als jij de route sneller aflegt dan de andere spelers ben jij de winnaar! Je kunt met één of twee dobbelstenen spelen, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad die je wilt.



1

Alle spelers zetten hun fiche op het startvak aan het begin van de route.

2

Ledere speler gooit één dobbelsteen. Wie het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen.

3

De eerste speler gooit de dobbelstenen en gaat net zoveel vakken vooruit als het gegooid aantal ogen.

4

De andere spelers doen hetzelfde, om de beurt en met de klok mee.

5

Pas op voor de fruitetende rupsen

- Kom je op een vak terecht met de mond van een rups, dan moet je terug naar het vak met zijn staart.

6

Tijdens de wandeling tref je bomen en ladders aan

- beland je op het vak met een ladder die je vooruit kan helpen, dan kun je alleen aan de andere kant van de boom komen als je de naam van de afgebeelde vrucht hardop uitsprekt.
- Anders moet je daar op je beurt wachten, voordat je aan de andere kant naar beneden kunt.



7

Doe je voordeel met de dobbelstenen:

- Kom je op dat vak, dan gooi je opnieuw en ga je evenveel vakken vooruit als het gegooid aantal ogen.

9

Wie als eerste de wandeling afrondt en terug is bij de start, wint het spel. Maar let op:

- alleen met een exacte worp kun je op het startvak komen;
- gooi je meer ogen dan je nodig hebt, dan moet je dat extra aantal vakken teruggaan...

8



Tijdens de wandeling stuit je op een brug:

- beland je op vak 20, dan steek je de brug over naar vak 45.
- Kom je in plaats daarvan op vak 45, ga dan terug naar vak 20.

Veel plezier

# Zo speel je het spel

Voor 2 tot 4 spelers

Doel van het spel is om sneller de andere spelers 4 verschillende groentekaarten te verzamelen. Je kunt één of twee dobbelstenen gebruiken, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad die je wilt.



1



Alle spelers zetten hun fiches op het startvak in het midden van de route.

2

De eerste speler gooit de dobbelstenen en gaat net zoveel vakken vooruit als het gegooid aantal ogen.

3

Iedere speler bepaalt zelf of hij/zij met de klok mee of daar juist tegenin speelt, maar moet gedurende het hele spel dezelfde richting aanhouden.



4

- Kom je op een groentevak terecht, dan mag je een kaart van de stapel pakken.
- Trek je een groentekaart, leg die dan apart en probeer 4 verschillende te pakken te krijgen.

7

In het spel zitten ook kaarten waarmee je drie vakken verder kunt komen, als je doet wat er gevraagd wordt:

- Insectenkaarten: doe het getekende insect na.
- Groentesoepkaart: noem een groente die je in soep kunt aantreffen.
- Sandwichkaart: noem een groente die je op je boterham kunt eten.
- Rauwe-groentekaart: noem een groente die je rauw kunt eten.
- Groentesapkaart: noem een groentesap dat je zou willen drinken.
- Jakkies! kaart: noem de naam van een groente die je niet lekker vindt.
- Haal je een jokerkaart uit de stapel, gebruik die dan als vervanging voor de kaart die je mist om je groentenset compleet te maken!

Als er een speciale kaart wordt getrokken, dan stop je die terug onderop de stapel.

6



Op de route stuit je op een paar vakken waarbij je een beurt moet overslaan:

- "Laarzen"-vak: stop om de kavel in te zaaien.
- "Handschoenen"-vak: stop om de groenten van de kavel te oogsten.
- "Schop en hark"-vak: stop om de grond te bewerken.
- "Gieter"-vak: stop om de kavel te besproeien.

5

Heb je meer dan één van dezelfde groentekaart, dan mag je er eentje ruilen met een andere speler om een kaart te krijgen die je nog niet hebt.

- Daardoor verlies je wél een beurt en moet je terug naar de boerderij (de speler die gevraagd wordt om te ruilen, kan dat weigeren).

8

Het spel is voorbij zodra één van de spelers 4 verschillende groentekaarten heeft verzameld.

P.S.

Wil je het spel langer laten duren?

- Je kunt besluiten om 6 in plaats van 4 verschillende kaarten te verzamelen.

# SLik spiller du

For 2-4 spillere

Ta en spasertur gjennom den fargerike frukthagen og fullfør runden før de andre spillerne for å vinne. Du kan spille med én eller to terninger, avhengig av hvor vanskelig du vil at spillet skal være.



1

Alle spillerne plasserer brikkene sine på startfeltet i begynnelsen av spillet.

2

Hver spiller kaster en terning, den spilleren som får høyest terningkast starter.

3

Spilleren som starter kaster terningen og flytter frem like mange felt som terningen viser.

5

Se opp for fruktspisende larver!

- Hvis du lander på et felt med larvens munn, må du gå tilbake til feltet som viser larvens hale.

4

Alle spillerne gjør det samme etter tur, i retning med klokken.

6

Langs ruten vil du møte på trær og stiger

- Hvis du lander på feltet med en stige som kan ta deg fremover, kan du klatre opp og så ned på den andre siden av treet hvis du sier navnet på den avbildede frukten høyt.
- Hvis du ikke sier navnet på frukten, må du vente oppe i treet til neste runde før du kommer ned på den andre siden.



7

Dra nytte av terningen:

- Når du lander på dette feltet, får du et ekstra terningkast og flytter frem like mange felter som terningen viser.

9

Den som først fullfører spaserturen og kommer tilbake til start, vinner spillet. Men vær forsiktig!

- «Start»-feltet kan bare nås med et nøyaktig terningkast.
- Hvis du kaster og får et høyere tall enn det du trenger, må du flytte tilbake det ekstra antallet felter terningen viser.

8

Langs ruten kommer du til en bro:

- Hvis du lander på felt 20, krysser du broen til felt 45.
- Men lander du på felt 45, må du gå tilbake til felt 20.



Kos deg med spillet!

# SLik spiller du

For 2-4 spillere

Målet med spillet er å samle 4 forskjellige grønnsakskort før de andre spillerne. Du kan spille med én eller to terninger, avhengig av hvor vanskelig du vil at spillet skal være.



1



Alle spillerne plasserer brikkene sine på startfeltet midt på ruten.

2

Spilleren som starter kaster terningen og flytter frem like mange felt som terningen viser.

3

Hver spiller kan selv bestemme om de vil bevege seg med eller mot klokken, men må holde den samme retningen gjennom hele spillet.



4

- Hvis du lander på et felt med grønnsaker, kan du ta et kort fra bunken.
- Hvis du finner et grønnsakskort, legger du det til side og prøver å samle 4 forskjellige.

7

I kortstokken finner du også kort som gjør at du kan flytte tre felter fremover hvis du gjør som de ber om:

- «Insekt»-kort: etterlign det tegnede insektet.
  - «Grønnsakssuppe»-kort: si navnet på en grønnsak du ville spist i en suppe.
  - «Sandwich»-kort: Si navnet på en grønnsak du ville spist på en sandwich.
  - «Rå grønnsaker»-kort: Si navnet på en grønnsak du ville spist rå.
  - «Grønnsaksjuice»-kort: Si navnet på en grønnsaksjuice du ville drukket.
  - «Æsj!»-kort: Si navnet på en grønnsak du ikke liker.
  - Hvis du får et wildcard, kan du bruke det som erstatning hvis du mangler et grønnsakskort!
- Når de spesielle kortene er tatt fra bunken, legges de tilbake i bunnen av kortstokken.

6



Langs ruten vil du møte på felt som krever at du står over en runde:

- «Støvel»-felt: Stopp for å så tomten.
- «Hansker»-felt: Stopp for å høste grønnsakene fra tomten.
- «Spade- og rive»-felt: Stopp for å bearbeide jorden.
- «Vannkanne»-felt: Stopp for å vanne på tomten.

5

Hvis du har mer enn ett av de samme grønnsakskortene, kan du prøve å bytte dem med en annen spiller for å få et kort du mangler.

- For å kunne gjøre dette må du stå over en omgang og returnere til gårdshuset (spilleren som blir spurt om å bytte kan avslå forespørselen).

8

Spillet er slutt når en av spillerne har samlet 4 forskjellige grønnsakskort.

P.S.

Vil du at spillet skal vare lenger?

- For å vinne, samle 6 forskjellige kort i stedet for 4.

# Zasady gry

Gra dla 2 do 4 graczy

Wybierz się na spacer po kolorowym sadzie owocowym i ukończ trasę przed innymi, aby wygrać grę. Możecie grać jedną lub dwiema kostkami, w zależności od tego, jaki poziom trudności Wam odpowiada.



1

Wszyscy gracze ustawiają swoje pionki na polu startowym na początku trasy.

2

Każdy z graczy rzuca kostką, a osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek, zaczyna grę.

3

Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól, ile wskazuje kostka.

4

Każdy gracz, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, wykonuje swój ruch.

5

Uważaj na gąsienice pożerające owoce!

- Gdy staniesz na polu z głową gąsienicy, musisz wrócić na pole, które wskazuje jej ogon.

6

Podczas spaceru będziesz widzieć drzewa i drabiny

- gdy staniesz na polu z drabiną, możesz skorzystać ze skrótu. Ale pamiętaj, że aby wejść na drzewo po drabinie i zejść z niego po drugiej stronie, musisz powiedzieć, jak nazywają się owoce rosnące na tym drzewie.
- W przeciwnym razie musisz odczekać jedną kolejkę na drzewie, aby móc z niego zejść drugą drabiną.



7

Dodatkowy rzut kostką:

- Gdy staniesz na tym polu, rzuć kostką jeszcze raz i przesuń się do przodu o tyle pól, ile wyrzucisz.

9

Wygrywa ten, kto jako pierwszy ukończy spacer i wróci na pole startowe. Uwaga!

- na pole startowe można się dostać tylko poprzez wyrzucenie dokładnej liczby oczek.
- Jeśli wyrzucisz więcej oczek, niż potrzebujesz, musisz cofnąć się o tę nadmiarową liczbę pól...

8

Podczas spaceru będziesz widzieć mostek:

- gdy staniesz na polu 20, przejdź przez mostek na pole 45.
- Z kolei gdy staniesz na polu 45, wróć na pole 20.



Miłej zabawy

# Zasady gry

Gra dla 2 do 4 graczy

Celem gry jest zebranie 4 różnych kart warzyw, zanim zrobią to inni gracze. Możecie grać jedną lub dwiema kostkami, w zależności od tego, jaki poziom trudności Wam odpowiada.



1



Wszyscy gracze ustawiają swoje pionki na polu startowym pośrodku planszy.

2

Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól, ile wskazuje kostka.

3

Każdy gracz może sam zdecydować, czy chce poruszać się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara czy przeciwnym, ale musi zachować jednakowy kierunek przez cały czas trwania gry.



4

- Gdy staniesz na polu z warzywem, możesz wziąć jedną kartę z talii.
- Gdy wylosujesz kartę z warzywem, zachowaj ją. Staraj się zebrać kolekcję 4 różnych warzyw.

7

W talii znajdują się również karty, dzięki którym możesz przesunąć się o 3 pola do przodu, jeśli wykonasz podane na nich zadanie:

- Karty z owadami: udawaj owada przedstawionego na karcie.
  - Karta zupy warzywnej: podaj nazwę warzywa, które zjadł(a)byś w zupie.
  - Karta kanapki: podaj nazwę warzywa, które zjadł(a)byś w kanapce.
  - Karta przekąski: podaj nazwę warzywa, które zjadł(a)byś na surowo.
  - Karta soku warzywnego: podaj nazwę warzywa, z którego sok byś wypił(a).
  - Jeśli wylosujesz z talii dziką kartę, może ona zastąpić kartę, której Ci brakuje do kolekcji warzyw!
  - Fúj! Karta: podaj nazwę warzywa, którego nie lubisz.
- Użyta kartę specjalną umieść na spodzie talii.

6



Na trasie znajdują się pola, które powodują utratę kolejki:

- Pole „Kalosze”: zatrzymaj się, aby zasiać grządkę.
- Pole „Rękawice”: zatrzymaj się, aby zebrać warzywa z grządki.
- Pole „Szpadel i grabie”: zatrzymaj się, aby przekopać grządkę.
- Pole „Konewka”: zatrzymaj się, aby podlać grządkę.

5

Jeśli masz więcej niż jedną kartę z danym warzywem, możesz wymienić się nią z innym graczem, aby zdobyć kartę, której Ci brakuje.

- Dokonując wymiany, tracisz kolejkę i musisz wrócić do gospodarstwa (gracz, który zostanie poproszony o wymianę, może odmówić).

8

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zbierze 4 różne karty warzyw.

P.S.

Chcecie, aby gra trwała dłużej?

- Umówcie się, że aby wygrać, trzeba zebrać 6 różnych kart zamiast 4.



# Como jogar

Para 2 a 4 jogadores

Dê um passeio pelo pomar colorido e complete o percurso antes dos outros jogadores para ganhar o jogo. Pode jogar com um ou dois dados, dependendo da dificuldade que pretender para o jogo.



1

Todos os jogadores colocam as suas fichas no espaço de "start" ("início") no início do percurso

2

Cada jogador lança um dado e quem tirar o número mais alto é o primeiro a avançar.

3

O primeiro jogador lança o dado e avança o número de espaços que sair no dado.

4

Cada jogador, na sua vez, faz o mesmo, avançando pela direita.

5

Cuidado com as lagartas que comem fruta!

- Se ficar num espaço com a boca de uma lagarta, tem de voltar ao espaço que mostra a respetiva cauda.

6

Ao longo do percurso, irá encontrar árvores e escadas

- se ficar num espaço com uma escada que o levaria para a frente, pode subir e descer do outro lado da árvore apenas se disser o nome do fruto representado em voz alta.
- Caso contrário, terá de esperar na árvore pela sua vez antes de descer do outro lado.



7

Tire partido do dado:

- Quando ficar nesse espaço, lance o dado outra vez e avance o número de espaços que sair no dado.

9

Quem completar o percurso primeiro e voltar ao início, é o vencedor. Mas atenção!

- o espaço de "start" ("início") só pode ser alcançado com um número exato de espaços indicado pelo dado;
- se sair um número maior do que o necessário, tem de retroceder esse número adicional de espaços...

8

Ao longo do percurso vai encontrar uma ponte:

- se ficar no espaço 20, atravesse a ponte para o espaço 45.
- Se, em vez disso, ficar no espaço 45, regresse ao espaço 20.



Desfrute  
do jogo

# Como jogar

Para 2 a 4 jogadores

O objetivo do jogo é retirar 4 cartas de vegetais diferentes antes dos outros jogadores. Pode jogar com um ou dois dados, dependendo da dificuldade que pretender para o jogo.



1



Todos os jogadores colocam as suas fichas no espaço de “start” (“início”) no meio do percurso

2

O primeiro jogador lança o dado e avança o número de espaços que sair no dado.

3

Cada jogador pode decidir se deve mover-se para a direita ou para a esquerda, mas tem de manter a mesma direção durante o jogo.



4

- Se ficar numa casa de vegetais, pode tirar uma carta.
- Se encontrar uma carta de vegetais, guarde-a para tentar retirar mais 4 cartas diferentes.

7

No baralho, também encontrará cartas que lhe permitirão avançar três espaços, se fizer o que lhe é pedido:

- Carta Inseto: imite o inseto desenhado.
- Carta Sopa de vegetais: diga o nome de um vegetal que comeria numa sopa.
- Carta Sanduíche: diga o nome de um vegetal que comeria numa sanduíche.
- Carta Vegetais crus: diga o nome de um vegetal que comeria cru.
- Carta Sumo de vegetais: diga o nome de um sumo de vegetais que gostaria de beber.
- Carta Yucky!: diga o nome de um vegetal de que não gosta.
- Se encontrar uma Carta Wild no baralho, use-a como substituta da carta que lhe falta para completar o seu conjunto de vegetais!

Assim que as cartas especiais tiverem sido retiradas, coloque-as no fundo do baralho.

6



Ao longo do percurso irá encontrar alguns espaços que requerem que perca uma volta:

- Espaço “Botas”: pare para semear o terreno.
- Espaço “Luvas”: pare para colher os vegetais do terreno.
- Espaço “Pá e ancinho”: pare para lavar o solo.
- Espaço “Regador”: pare para regar o terreno.

5

Se tiver mais do que uma carta de vegetais, pode trocá-la com outro jogador para obter uma carta que lhe esteja a faltar.

- Ao fazê-lo, tem de perder uma vez e voltar à quinta (o jogador quem pedir para fazer a troca pode recusar-se a fazê-lo).

8

O jogo termina quando um dos jogadores retirar 4 cartas de vegetais diferentes.

Nota:

- Quer que o jogo dure mais tempo?
- Para ganhar, decida que devem ser retiradas 6 cartas diferentes em vez de 4.

# Cum se joacă

Pentru 2 sau 4 jucători

Faceți o plimbare prin livada plină de culoare și finalizați parcursul înaintea celorlalți jucători pentru a câștiga jocul. Puteți juca cu unul sau două zaruri, în funcție de cât de dificil doriți să fie jocul.



1

Toți jucătorii își pun piesele în spațiul „start” la începutul rutei

2

Fiecare jucător aruncă un zar și cine are cel mai mare număr începe jocul.

3

Primul jucător aruncă zarurile și avansează cu numărul de spații indicat de zar.

5

Atenție la omizile care mănâncă fructe!

- Dacă aterizați într-un spațiu cu gura unei omizi, trebuie să vă întoarceți în spațiul care prezintă coada acesteia.

4

Toți jucătorii procedează pe rând la fel, în sensul acelor de ceasornic.

6

De-a lungul plimbării veți întâlni copaci și scări

- dacă aterizați pe spațiul cu o scară care vă duce înainte, puteți urca și coborî pe cealaltă parte a copacului numai dacă spuneți numele fructului reprezentat cu voce tare.
- În caz contrar, va trebui să așteptați un rând în copac înainte de a coborî pe cealaltă parte.



7

Profitați de zaruri:

- Când aterizați pe spațiul respectiv, aruncați din nou zarurile și deplasați-vă înainte cu numărul de spații indicat de zar.

9

Cel care finalizează primul acest drum și revine la start este câștigătorul. Atenție însă!

- spațiul pentru pornire poate fi atins doar cu o aruncare exactă;
- dacă zarul aruncat indică un număr mai mare decât aveți nevoie, trebuie să mergeți înapoi numărul suplimentar de spații...

8

De-a lungul plimbării veți întâlni o punte:

- dacă aterizați pe spațiul 20, treceți podul la spațiul 45.
- Dacă aterizați pe spațiul 45, reveniți la spațiul 20.



Distracție  
plăcută

# Cum se joacă

Pentru 2 sau 4 jucători

Scopul jocului este de a colecta 4 cartonașe vegetale diferite înaintea celorlalți jucători. Puteți juca folosind unul sau două zaruri, în funcție de cât de dificil doriți să fie jocul.



1



Toți jucătorii își pun piesele în spațiul „start” din mijlocul traseului.

2

Primul jucător aruncă zarurile și avansează cu numărul de spații indicat de zar.

3

Fiecare jucător poate decide dacă să se deplaseze în sensul acelor de ceasornic sau în sens invers acelor de ceasornic, dar trebuie să păstreze aceeași direcție pe parcursul jocului.



4

- Dacă aterizați într-un spațiu cu legume, puteți lua un cartonaș din pachet.
- Dacă găsiți o carte cu legume, puneți-o deoparte pentru a încerca să colectați încă 4 bucăți.

7

În pachet veți găsi de asemenea cărți care vă vor permite să vă deplasați trei spații dacă faceți cum vi se spune:

- Cărți cu insecte: imitați insectele desenate.
- Cartea cu supă de legume: spuneți numele unei legume pe care ați mânca-o în supă.
- Cartea sandwich: spuneți numele unei legume pe care ați mânca într-un sandwich.
- Cartea crudități: spuneți numele unei legume pe care ați mânca-o crudă.
- Cartea suc de legume: spuneți numele unui suc de legume pe care ați dori să îl beți.
- Greșos! Carte: spuneți numele legumei care nu vă place.
- Dacă găsiți un cartonaș Wild Card în pachet, folosiți-l pentru a înlocui cartea care vă lipsește pentru a completa setul de legume!

După ce au fost culese cărțile speciale, puneți-le în partea de jos a pachetului.

6



De-a lungul traseului veți întâlni câteva spații care vă solicită să stați o tură:

- Spațiul „Cizme”: opriți-vă pentru a semăna terenul.
- Spațiul „Mănuși”: opriți-vă pentru a recolta legumele de pe teren.
- Spațiul „Sapă și greblă”: opriți-vă pentru a lucra pământul.
- Spațiul „Stropitoare”: opriți-vă pentru a uda pământul.

5

Dacă aveți mai multe cărți cu legume identice, le puteți schimba cu un alt jucător pentru a obține o carte care vă trebuie.

- În acest caz trebuie să stați o tură și să reveniți la casa fermierului (cumpărătorul care este rugat să schimbe poate refuza să facă acest lucru).

8

Jocul se termină când unul dintre jucători colectează 4 cărți cu legume diferite.

P.S.

Doriți ca jocul să dureze mai mult?

- Pentru a câștiga, decideți să colectați 6 cărți diferite în loc de 4.

# Pravila igre

Za 2 do 4 igrača

Prošetajte se šarenim voćnjakom i prođite stazom pre drugih igrača da biste pobedili u igri. Možete da koristite jednu ili dve kockice, u zavisnosti od toga koliko želite da igra bude teška.



1

Svi igrači stavljaju svoje žetone na polje „Start“ na početku staze.

2

Svaki igrač baca jednu kockicu i ko dobije najveći broj, igra prvi.

3

Prvi igrač baca kockice i pomera se za broj polja koji pokazuju kockice.

4

Igrači se smenjuju redosledom kretanja kazaljki na satu.

5

Čuvate se gusenica koje jedu voće!

- ako stanete na polje sa ustima gusenice, morate da se vratite na polje na kome je prikazan njen rep.

6

Na putu ćete nailaziti na drveće i merdevine

- ako stanete na polje sa merdevinama, to znači da idete unapred, možete da se popnete i sidete sa druge strane drveta samo ako naglas kažete naziv nacrtanog voća.
- U suprotnom ćete morati da sačekate na drvetu jedan krug pre nego što sidete sa druge strane.



7

Iskoristite kockice:

- Kada stanete na to polje, bacite kockice ponovo i pomerite se unapred za broj polja koji pokazuju kockice.

9

Pobednik je ko prvi pređe put i vrati se na „Start“. Ali pazite!

- polje „Start“ može da se dođe samo ako se bacanjem dobije tačan broj;
- ako bacite veći broj od potrebnog, morate da se navratite unazad za tu razliku u poljima...

8

Na putu ćete naići na most:

- ako stanete na polje 20, pređite most na polje 45.
- Ako stanete na polje 45, vratite se na polje 20.



Uživajte  
u igri

# Pravila igre

Za 2 do 4 igrača

Cilj igre je da sakupite 4 različite kartice sa povrćem pre drugih igrača.

Možete da igrate koristeći jednu ili dve kockice, u zavisnosti od toga koliko želite da igra bude teška.



1



Svi igrači stavljaju žetone na polje „Start“ na sredini staze.

2

Prvi igrač baca kockice i pomera se za broj polja koji pokazuju kockice.

3

Svaki igrač može da odluči da li će da ide u smeru kazaljki na satu ili u suprotnom smeru, ali mora da se drži tog smera tokom cele igre.



4

- Ako stanete na polje sa povrćem, možete da uzmete karticu iz špila.
- Ako izvučete karticu sa povrćem, ostavite je sa strane i sakupite 4 različite.

7

U špilu ćete naći i kartice koje vam omogućavaju da se pomerite tri polja ako uradite ono što piše:

- Kartice sa insektima: glumite nacrtanog insekta.
- Kartica sa supom od povrća: recite naziv povrća koje biste jeli u supi.
- Kartica sa sendvičem: recite naziv povrća koje biste jeli u sendviču.
- Kartica sa sirovim povrćem: recite naziv povrća koje biste jeli sirovo.
- Kartica sa sokom od povrća: recite naziv soka od povrća koje biste voleli da pijete.
- Fuj! Kartica: recite naziv povrća koje ne volite.
- Ako u špilu pronađete džokera, upotrebite ga kao zamenu za karticu koja vam nedostaje da biste popunili svoj set povrća!

Kada se izvuku specijalne kartice, stavite ih na dno špila.

6



Na putu ćete naići na neka polja koja zahtevaju da se preskoči krug:

- Polje „Čizme“: stanite da zasejete parcelu.
- Polje „Rukavice“: stanite da biste obrali povrće sa parcele.
- Polje „Lopata i grabulje“: stanite da biste obradili zemlju.
- Polje „Kantica za polivanje“: stanite da biste polili parcelu.

5

Ako imate više istih kartica sa povrćem, možete da ih zamenite sa drugim igračem da biste dobili karticu koja vam nedostaje.

- Ali ako to uradite, morate da propustite krug i vratite se u kuću (igrač od koga ste tražili zamenu to može da odbije).

8

Igra se završava kada jedan od igrača sakupi 4 različite kartice sa povrćem.

P.S.

Da li želite da igra traje duže?

- Odlučite da je za pobjedu potrebno 6 različitih kartica umesto 4.

# Правила игры

Для 2-4 игроков

Прогуляйтесь по яркому фруктовому саду и завершите маршрут раньше других игроков. Можно играть с одним или двумя кубиками, в зависимости от того, насколько сложной вы хотите сделать игру.



1

Все игроки размещают свои фишки в поле «старт» в начале маршрута

2

Каждый игрок бросает по одному кубику, и тот, кто выбросит наибольшее число очков, начинает игру.

3

Первый игрок бросает кубик и перемещается вперед на столько полей, сколько очков на кубике выброшено.

4

Все игроки по очереди делают то же самое, двигаясь по часовой стрелке.

5

Берегитесь прожорливых гусениц!

- Если в результате хода игрок окажется на поле с пастью гусеницы, ему придется вернуться на поле, на котором изображен ее хвост.

6

По дороге вам будут попадаться деревья и лестницы

- если в результате хода игрок остановится на поле с лестницей, по которой можно продвигаться вперед, то взобраться вверх по одной и спуститься вниз по другой стороне дерева можно только при условии, что вы вслух произнесете название изображенного плода.
- В противном случае игроку придется подождать на дереве, прежде чем можно будет спуститься с другой стороны...

7

Воспользуйтесь преимуществами кубиков:

- если в результате хода игрок окажется на этом поле, снова бросьте кубик и передвиньтесь вперед на столько же полей, сколько выброшено очков.

9

Побеждает тот, кто первым завершит маршрут и вернется к стартовому полю. Но учтите!

- попасть на поле «старт» можно только, точно выбросив количество очков, равное количеству отделяющих вас от старта полей;
- если вы выбросите большее количество, чем нужно, вам придется, дойдя до старта, вернуться назад на “лишнее” количество полей...

8

По дороге вам встретится мост:

- если вы окажетесь на поле 20, перейдите по мосту на поле 45.
- Если же вы окажетесь на поле 45, придется вернуться на поле 20.

Приятной  
игры

# Правила игры

Для 2-4 игроков

Цель игры состоит в том, чтобы раньше других игроков собрать 4 различные карты с изображением овощей. Можно играть с одним или двумя кубиками, в зависимости от того, насколько сложной вы хотите сделать игру.



1



Все игроки размещают свои фишки в поле «старт» в середине маршрута.

2

Первый игрок бросает кубик и перемещается вперед на столько полей, сколько очков на кубике выброшено.

3

Каждый игрок сам решает, двигаться ли по часовой стрелке или против нее, но должен сохранять выбранное направление во все время игры.



4

- Если игрок приземляется на поле с изображением овоща, можно взять карту из колоды.
- Если вы нашли карту овоща, отложите ее в сторону, чтобы попытаться собрать еще 4 карты с другими овощами.

7

В колоде вы также найдете карты, которые позволят вам переместиться на три поля, если вы выполните то, что на них запрашивается:

- Карты с насекомыми: имитировать изображенное насекомое.
- Карта с овощным супом: назовите овощ, который вы хотели бы съесть в супе.
- Карта с бутербродом: назовите овощ, который вы бы съели в сэндвиче.
- Карта нарезанных овощей: назовите овощ, который вы бы съели сырым.
- Карта овощного сока: скажите назовите овощной сок, который вы хотели бы выпить.
- Бр-р-р! Карточка «не люблю»: назовите овощ, который вам не нравится.
- Если вы нашли в колоде карт джокера, используйте его в качестве замены той карты, которой вы не хватает, чтобы завершить свой овощной набор!

После того, как специальные карты были собраны, сложите их снизу колоды.

6



По дороге можно угодить на поля, на которых вы теряете ход:

- Поле «Сапоги»: остановитесь, чтобы засеять участок.
- Поле «Перчатки»: остановитесь, чтобы собрать урожай овощей с участка.
- Поле «Лопата и грабли»: остановитесь, чтобы вскопать и обработать землю.
- Поле «Лейка»: остановитесь, чтобы полить участок.

5

- Если у вас несколько карт с одинаковыми овощами, вы можете поменяться с другим игроком, чтобы получить недостающую вам карту.
- При этом вы теряете ход и должны вернуться на ферму (игрок, которого просили поменяться, может отказаться от обмена).

8

Игра заканчивается, когда один из игроков соберет 4 различные карты с изображениями овощей.

P.S.

Примечание: Хотите, чтобы игра длилась дольше?

- Договоритесь собирать 6 различных карт вместо 4.



# Så här spelar du

För 2-4 spelare

Ta en promenad genom den färgglada fruktträdgården och vinn spelet genom att ta dig runt hela banan före motspelarna. Ni kan spela med en eller två tärningar, beroende på hur svårt ni vill att spelet ska vara.



1

Alla spelare placerar sina pjäser på startrutan i början av banan.

2

Varje spelare slår en tärning och den som slår högst börjar.

3

Den spelare som börjar slår tärningen och flyttar fram så många steg som siffran visar.

4

Gå medsols och låt alla spelare turas om att göra samma sak.

5

Se upp för fruktätande larver!

- Om du hamnar på en ruta med en larvmun måste du gå tillbaka till rutan som visar larvens svans.

6

Under promenaden stöter du på träd och stegar.

- Landar du på ruta med en stege som kan ta dig framåt får du klättra upp sedan och ner på andra sidan trädet endast om du högt säger namnet på den avbildade frukten.
- I annat fall måste du vänta i trädet och stå över din tur nästa gång innan du kommer ner på andra sidan..



7

Få hjälp av tärningen:

- När du landar på den rutan, slår du tärningen igen och flyttar din pjäs lika många steg som tärningen visar.

9

Den som först slutför promenaden och kommer tillbaka till start vinner. Men se upp!

- Startrutan kan endast nås med ett exakt kast.
- Visar tärningen ett högre tal än du behöver för att komma i mål, måste du flytta tillbaka det extra antalet steg ...

8

Under promenaden stöter du på en bro:

- Hamnar du på ruta 20 korsar du bron och går vidare till ruta 45.
- Men hamnar du istället på ruta 45 korsar du bron åt andra hållet och går tillbaka till ruta 20.



Mycket  
spelnöje

# Så här spelar du

För 2-4 spelare

Målet med spelet är att samla 4 olika grönsakskort före de andra spelarna. Ni kan spela med en eller två tärningar, beroende på hur svårt ni vill att spelet ska vara.



1



Alla spelare placerar sina pjäser på startrutan i mittdelen av banan..

2

Den spelare som börjar slår tärningen och flyttar fram så många steg som siffran visar.

3

Varje spelare kan välja om han eller hon vill gå medsols eller motsols, men måste sedan hålla sig till vald riktning under spelets gång.



4

- Om du landar på en grönsaksruta kan du ta ett kort från högen.
- Om du får upp ett grönsakskort ska du lägga det åt sidan och försöka samla på dig ytterligare 3 av andra sorter.

7

I högen finns också kort som låter dig flytta fram din pjäs tre steg om du följer instruktionen:

- Kort med insekt: härma den aktuella insekten.
  - Kort med grönsakssoppa: säg namnet på en grönsak som du skulle kunna äta i soppa.
  - Kort med smörgås: säg namnet på en grönsak som du skulle kunna äta på en smörgås.
  - Kort med grönsaksstavar: säg namnet på en grönsak som du skulle kunna äta rå.
  - Kort med grönsaksjuice: säg namnet på en grönsak som du skulle vilja dricka.
  - Bläh!: Kort: säg namnet på en grönsak som du inte gillar.
  - Får du upp en joker i korthögen använder du det som en ersättning för kortet du saknar för att komplettera din uppsättning av grönsaker!
- Lägg tillbaka specialkortet underst i korthögen när det har använts.

6



Under spelets gång kommer du att hamna på rutor som kräver att du står över ett slag:

- Ruta med stövlar: stå över ett slag för att så i grönsakslandet.
- Ruta med handskar: stå över ett slag för att skörda grönsakerna i grönsakslandet.
- Ruta med spade och räfsa: stå över ett slag för att bruka jorden.
- Ruta med vattenkanna: stå över ett slag för att vattna grönsakslandet.

5

Har du fler än ett av samma grönsakskort kan du byta kort med en motspelare för att få tag på ett saknat kort.

- Gör du det, måste du stå över din tur och gå tillbaka till bondgården (spelaren som blir ombedd att byta har rätt att vägra ett byte).

8

Spelet är slut när en av spelarna har samlat ihop 4 olika grönsakskort.

P.S.

Vill du att spelet ska pågå längre?  
- Bestäm att man måste samla ihop 6 olika kort för att vinna, istället för 4.

# Navodila za igro

Za 2 do 4 igralce

Sprehodi se po barvitem sadovnjaku. Za zmago moraš priti na cilj pred ostalimi igralci. Igraš lahko z eno kocko ali dvema, odvisno od tega, kako zahtevno igro želiš.



1

Vsi igralci postavijo svoje figure na mesto za »start« na začetku poti.

2

Vsak igralec vrže kocko in, kdor vrže najvišje število, začne prvi.

3

Prvi igralec vrže kocke in se pomakne naprej za toliko polj, kot kaže število na kocki.

5

Boji pozoren na gosenice, ki jedo sadje!

- Če pristaneš na polju z gosenico, se moraš vrniti na polje, kamor kaže njen rep.

4

Vsi igralci po vrsti v smeri urnega kazalca storijo enako.

6

Na sprehodu boš naletel na drevesa in lestve

- Če pristaneš na polju z lestvijo, te lahko popelje naprej tako, da se po eni strani drevesa povzpneš navzgor, na drugi pa navzdol, vendar le, če na glas poveš ime sadja na tem drevesu.
- Če tega ne storiš, boš moral počakati na drevesu, da boš spet na vrsti, in se boš lahko spustil na drugi strani spet dol.



7

Izkoristi kocke:

- ko prideš na to polje, lahko znova vržeš kocko in se pomakneš naprej za toliko mest, kot kaže število na kocki.

9

Zmaga tisti, ki prvi zaključi sprehod in se vrne na izhodišče. Vendar pozor!

- izhodišče lahko dosežeš samo z natančnim metom kocke;
- če vržeš večje število, kot ga potrebuješ, potem se moraš vrniti in poskušati znova, ko si na vrsti.

8



Na poti boš prišel do mostu:

- če pristaneš na polju 20, prečkaj most in se pomakni vse do polja 45.
- Če se znajdeš na polju 45, se moraš vrniti na polje 20.

Uživaj v igri!

# Navodila za igro

Za 2 do 4 igralce

Cilj igre je zbrati 4 različne karte, na katerih so rastline, pred drugimi igralci. Igraš lahko z eno kocko ali dvema, odvisno od tega, kako zahtevno igro želiš.



1



Vsi igralci postavijo svoje igralne figure na začetno mesto sredi poti.

2

Prvi igralec vrže kocke in se pomakne naprej za toliko polj, kot kaže število na kocki.

3

Vsak igralec se lahko odloči, ali se bo premikal v smeri urnega kazalca ali v nasprotni smeri urnega kazalca, vendar pa mora ves čas igre ostati v isti smeri.



4

- Če pristaneš na polju z zelenjavo, lahko s kupa vzameš kartico.
- Če najdeš kartico z zelenjavo, jo položi na mizo, nato pa poskušaj zbrati še 4 različne kose zelenjave.

7

V kupu kart so tudi kartice, s katerimi se boš lahko premaknil za tri polja naprej, če storiš, kar zahtevajo:

- kartica z žuželko: oponašaj žuželko na sliki.
  - kartica z zelenjavno juho: povej, katero zelenjavo želiš jesti v zelenjavni juhi.
  - kartica s sendvičem: povej, katero zelenjavo želiš jesti v sendviču.
  - kartica s surovo zelenjavo: povej, katero zelenjavo želiš jesti surovo.
  - kartica z zelenjavnim smutijem: povej, katero zelenjavo želiš zaužiti v zelenjavnem smutiju.
  - *Fuj!* kartica: povej, katere zelenjave ne maraš.
  - Če med kupom kart najdeš posebno karto, jo lahko uporabiš kot nadomestek za kartico, ki ti še manjka, da dopolniš svojo zelenjavno zbirko!
- Ko si uporabil posebno kartico, jo zatakneš na dno kupa kartic.

6



Na poti boš naletel na polja, ki zahtevajo, da izpustiš en krog (enkrat ne mečeš):

- Polje s »škornjik«: pomeni: ustavi se in posej njivo.
- Polje z »rokavicami«: ustavi se in z njive poberi zelenjavne pridelke.
- Polje z »grabljami in lopato«: ustavi se za delo na polju.
- Polje z »zalivalko«: ustavi se in zalij njivo.

5

Če imaš več kot eno kartico z isto vrsto zelenjave, jo lahko zamenjaš z drugim igralcem, tako da zbereš vse, ki ti še manjkajo.

- Če to storita, enkrat ne smeš metati in se moraš vrniti na kmetijo (igralec, s katerim želiš izvesti zamenjavo, lahko to zavrne).

8

Igra se konča, ko eden od igralcev zbere 4 različne kartice z zelenjavo.

P.S.

Želiš, da igra traja dlje?

- Lahko določite, da mora zmagovalec zbrati 6 različnih kart namesto 4.

# Pravidlá hry

Pre 2 až 4 hráčov

Prejdite sa farebným sadom a dokončite dráhu skôr ako ostatní hráči, aby ste vyhrali hru. Môžete hrať s jednou alebo dvoma kockami v závislosti od toho, akú náročnú hru chcete.



1

Všetci hráči umiestnia svoje figúrky na začiatok cesty na poličko „štart“.

2

Každý hráč hodí jednu kocku a ten, kto hodí najvyššie číslo, ide prvý.

3

Prvý hráč hodí kockou a posunie sa o toľko miest, aké číslo mu padlo.

5

Dávajte pozor na húsenice, ktoré rady jedia ovocie!

- Ak pristanete na poličku s ústami húsenice, musíte sa vrátiť na poličko, na ktorom je jej chvost.

4

Hráči sa striedajú, postup je rovnaký pre všetkých, idú v smere hodinových ručičiek.

6

Cestou narazíte na stromy a rebríky

- Keď pristanete na poličku s rebríkom, ktorý vás môže posunúť dopredu, môžete naň vyliezť a zliezť na druhej strane stromu, len ak nahlas povieť názov zobrazeného ovocia.
- Ináč musíte na strome počkať, kým budete na rade, aby ste mohli zliezť na druhej strane.



7

Využite výhodu kocky:

- Keď pristanete na tomto poličku, ešte raz hádžete kocku a posuniete sa o toľko miest, aké číslo padlo.

9

Vítazom sa stáva ten, kto ako prvý dokončí prechádzku a vráti sa na štart. Ale pozor!

- Na poličko štart sa dá dostať iba presným hodom;
- ak hodíte vyššie číslo, ako potrebujete, musíte sa vrátiť späť o takýto počet poličok...

8

Cestou narazíte na most:

- Ak pristanete na poličku 20, prejdite po moste na poličko 45.
- Ak pristanete na poličku 45, vráťte sa na poličko 20.



Užite si hru!

# Pravidlá hry

Pre 2 až 4 hráčov

Cieľom hry je zozbierať 4 rôzne karty so zeleninou skôr ako ostatní hráči. Môžete hrať s jednou alebo dvoma kockami v závislosti od toho, akú náročnú hru chcete.



1



Všetci hráči umiestnia svoje figúrky do stredu trasy na poličko „štart“.

2

Prvý hráč hodí kockou a posunie sa o toľko miest, aké číslo mu padlo.

3

Každý hráč sa môže rozhodnúť, či sa bude pohybovať v smere alebo proti smeru hodinových ručičiek, no počas celej hry musí dodržiavať rovnaký smer.



4

- Keď pristanete na poličku so zeleninou, môžete si vybrať kartu z kôpky.
- Keď nájdete kartu so zeleninou, odložte ju bokom a skúste zozbierať ďalšie 4 karty.

7

V balíčku nájdete aj karty, ktoré vám umožnia posunúť sa o tri polička. Ak tak urobíte, opýtajú sa vás:

- Karta s hmyzom: napodobnite daný hmyz.
  - Karta so zeleninovou polievkou: povedzte názov zeleniny, ktorú by ste zjedli v polievke.
  - Karta s so sendvičom: povedzte názov zeleniny, ktorú by ste zjedli v sendviči.
  - Karta so surovou zeleninou: povedzte názov zeleniny, ktorú by ste zjedli surovú.
  - Karta so zeleninovou šťavou: povedzte názov zeleninovej šťavy, ktorú by ste chceli vypiť.
  - Juchú! Karta: povedzte názov zeleniny, ktorú nemáte radi.
  - Ak nájdete v balíčku žolíka, použite ho ako náhradu za kartu, ktorá vám chýba na dokončenie zeleninovej súpravy.
- Keď boli vybrané špeciálne karty, dajte ich na spodok kôpky.

6



Na trase narazíte na niektoré polička, pre ktoré prídete o ťah:

- Poličko „čižmy“: stojíte jedno kolo, aby ste mohli osiať záhon.
- Poličko „rukavice“: stojíte jedno kolo, aby ste mohli pozbierať zeleninu zo záhonu.
- Poličko „rýľ a hrable“: stojíte jedno kolo, aby ste mohli obrobiť pôdu.
- Poličko „krhla“: stojíte jedno kolo, aby ste mohli poliať záhon.

5

Ak máte viacero rovnakých kariet so zeleninou, môžete si ich vymeniť s iným hráčom, aby ste získali kartu, ktorá vám chýba.

- Prítom prídete o ťah a musíte sa vrátiť na farmu (hráč, ktorý je vyzvaný na výmenu kariet, môže odmietnuť).

8

Hra sa končí, keď jeden z hráčov zozbiera 4 rôzne karty so zeleninou.

P.S.

Chcete, aby hra trvala dlhšie?

- Na výhru treba zozbierať 6 rôznych kariet namiesto 4.

# Oyunun oynanması

2-4 oyuncu için

Renkli bahçede yürüyün ve oyunu kazanmak için yolu diğer oyunculardan önce tamamlayın. Oyunun ne kadar zor olmasını istediğinize bağlı olarak bir ya da iki zarla oynayabilirsiniz.



1

Tüm oyuncular piyonlarını güzer-gâhın başında 'başlangıç' alanına yerleştirir.

2

Her oyuncu bir zar atar ve en yüksek sayıyı atan oyuna ilk başlar.

3

İlk oyuncu zar atar ve atılan sayı kadar hane ilerler.

4

Tüm oyuncular saat yönünde sırasıyla aynıını yapar.

5

Meyve yiyen tırtıllara dikkat edin.

- Tırtıl ağız olan bir yere gelirsiniz, kuyruğunu kısmını gösteren alana geri dönmelisiniz.

6

İlerlerken ağaçlar ve merdivenlerle karşılaşacaksınız

- Sizi ileriye götürecek bir merdivenin bulunduğu bir yere gelirsiniz, sadece gösterilen meyvenin adını yüksek sesle söylediğinizde ağacın diğer tarafına tırmanıp inebilirsiniz.
- Aksi takdirde diğer taraftan inmeden önce ağacın üzerinde bir tur beklemeniz gerekecektir.

7

Zardan yararlanın:

- Bu haneye geldiğinizde zarı bir kez daha atın ve atılan sayıdaki kadar hane ilerleyin.

9

İlerleme işlemi ilk tamamlayan ve başlangıç noktasına geri dönen kişi oyunu kazanır. Ama dikkat!

- "Başlangıç" alanına sadece tam atılan sayıyla gelinebilir;
- ihtiyacınız olandan daha yüksek bir sayı atarsanız, fazlalık kadar hane geri gitmelisiniz...

8

İlerlerken bir köprüyle karşılaşacaksınız:

- 20 numaralı haneye geldiğinizde, köprüden geçerek 45 numaralı haneye geçin.
- Bunun yerine 45 numaralı haneye gelerseniz 20 numaralı haneye dönün.

Oyunda iyi eğlenceler

# Oyunun oynanması

2-4 oyuncu için

Oyunun amacı, diğer oyuncuların önce 4 farklı sebze kartı toplamaktır. Oyunun ne kadar zor olmasını istediğinize bağlı olarak bir ya da iki zarla oynayabilirsiniz.



1



Tüm oyuncular piyonlarını güzergâhın ortasındaki 'başlangıç' alanına yerleştirir.

2

İlk oyuncu zar atar ve atılan sayı kadar hane ilerler.

3

Her oyuncu saat yönünde mi yoksa saat yönünün tersine mi hareket edeceğine karar verebilir, ancak oyun boyunca aynı yönde devam etmelidir.



4

- Bir sebze hanesine gelerseniz, paketten bir kart alabilirsiniz.
- Bir sebze kartı bulursanız, bir kenara koyun ve 4 farklı kart daha toplamaya çalışın.

7

Destede, soruları yaparsanız üç hane ilerlemenize izin veren kartlar da bulacaksınız:

- Böcek Kartları: çizilen böcekleri taklit edin.
- Sebze Çorbası Kartı: Çorbada yiyeceğiniz sebzenin adını söyleyin.
- Sandviç Kartı: Sandviçte yiyeceğiniz bir sebzenin adını söyleyin.
- Çiğ Sebze Çubukları Kartı: çiğ yiyeceğiniz bir sebzenin adını söyleyin.
- Sebze Suyu Kartı: İçmek istediğiniz sebze suyunun adını söyleyin.
- İğrenç! Kartı: sevmediğiniz bir sebzenin adını söyleyin.
- Destede bir Joker kart bulursanız, sebze setinizi tamamlamak için eksik olan kartın yerine kullanın!

Özel kartlar seçildikten sonra bunları destenin altına yerleştirin.

6



Güzergah boyunca, bir tur beklemenizi gerektiren bazı hanelerle karşılaşacaksınız:

- "Çizme" hanesi: Alana dikim yapmak için durun.
- "Eldiven" hanesi: Alandaki sebzeleri toplamak için durun.
- "Kürek ve tırmık" hanesi: Toprağı işlemek için durun.
- "Sulama kabı" hanesi: araziyi sulamak için durun.

5

Aynı sebze kartından birden fazla sayıda varsa, bunları, eksik bir kartınızı almak için başka bir oyuncuyla takas edebilirsiniz.

- Bunu yaptığınızda bir tur hakkınızı kaybedersiniz ve çiftlik evine geri dönmelisiniz (takas yapmak istediğiniz oyuncu bunu reddedebilir).

8

Oyun, oyunculardan biri 4 farklı sebze kartı topladığında biter.

**NOT:**

Oyunun daha uzun süre oynanmasını istiyor musunuz?

- Kazanmak için 4 yerine 6 farklı kart toplaması gerektiği kararını alabilirsiniz.



# Як грати в гру

Для 2–4 гравців

Прогуляйтеся різнобарвним фруктовим садом і дійдіть до кінця раніше за всіх гравців, щоб виграти. Можна грати одним кубиком або двома кубиками, якщо ви хочете, щоби гра була більш складною.



1

Всі гравці розміщують свої фішки на полі «старт» на початку маршруту

2

Кожен гравець по черзі кидає кубик і той, у кого випадає найбільше число, ходить першим.

3

Перший гравець кидає кубики і рухається вперед на стільки кроків, скільки випало на кубиках.

5

Бережіться гусениць, що з'їдають фрукти!

- Якщо ви попали на поле з ротом гусениці, необхідно повернутися на поле, що показує її хвіст.

4

Всі гравці по черзі роблять те ж саме, рухаючись за годинниковою стрілкою.

6

По ходу прогулянки вам зустрінуться дерева і драбини:

- якщо ви зупинилися на полі з драбиною, що просуває вперед, можна піднятися вгору і спуститися униз по іншій стороні дерева, але тільки якщо назвете зображений фрукт уголос.
- Інакше доведеться чекати на дереві своєї черги, перш ніж спуститися з іншого боку.

7

Скористайтесь кубиками:

- якщо попадаєте на це поле, знову киньте кубики і рухайтесь вперед на стільки полів, скільки на кубиках випало.

9

Перемагає той, хто першим завершить прогулянку й повернеться до старту. Але будьте обережні!

- на поле «старт» можна потрапити лише якщо на кубики випадає точне число полів, що залишилося пройти;
- якщо випадає більше число, ніж потрібно, необхідно вернутися назад на кількість полів, що перевищує точне число...

8

По ходу прогулянки вам зустрінеться міст:

- якщо ви попадаєте на поле 20, перейдіть міст на поле 45.
- Якщо попадаєте на поле 45, тоді поверніться на поле 20.

Грайте з задоволенням

# Як грати в гру

Для 2-4 гравців

Мета гри – зібрати 4 карти різних овочів раніше інших гравців.

Можна грати одним кубиком або двома кубиками, якщо хочете, щоб гра була більш складною.



1



Гравці ставлять свої фішки на полі «старт» у середині маршруту.

2

Перший гравець кидає кубики і рухається вперед на стільки кроків, скільки випало на кубиках.

3

Кожен гравець вирішує, в яку сторону рухатися, але має дотримуватися водного напрямку протягом всієї гри.



4

- Якщо попадаєте на поле овочів, можна взяти картку з колоди.
- Якщо ви знайшли картку овочів, відкладіть її в сторону, щоб зібрати 4 різних картки.

7

У наборі також є картки, які дозволять рухатися на три поля, якщо зробити, як на них вимагається:

- Картки комах: імітуйте намальовану комаху.
- Картка овочевого супа: назвіть овоч, який з'їли би в супі.
- Картка бутерброда: назвіть овоч, який з'їли би в бутерброді.
- Картка салата з сирих овочів: назвіть овоч, який з'їли би сирих.
- Карта овочевого соку: назвіть овочевий сік, який хотіли б випити.
- Брррр! Картка: назвіть овоч, який вам не подобається.
- Якщо на дошці ви знайшли картку «джокера», ним можна замінити картку, якої не вистачає, щоб завершити свій набір овочів!

Після того, як вибрано спеціальні картки, покладіть їх на дно колоди.

6



На маршруті вам зустрінуться поля, на яких необхідно пропустити чергу:

- поле «чоботи»: зупиніться для посіву ділянки.
- Поле «рукавички»: припиніть збирати овочі з ділянки.
- Поле «лопата і граблі»: припиніть працювати з ґрунтом.
- Поле «поливальниця»: зупиніться для поливу ділянки.

5

Якщо у вас є однакові картки овочів, можна міняти їх з іншим гравцем, щоб отримати картку, якої не вистачає.

- Якщо міняєтесь картками, необхідно пропустити свою чергу і повернутися до ферми (гравець, якого просять помінятися, може відмовитися).

8

The game ends when one of the players collect 4 different vegetable cards.

Примітка

Хочете, щоб гра тривала довше?

- Тоді для того, щоб виграти, домовтеся збирати 6 різних карток замість 4.



Here we grow™

[stokke.com](https://www.stokke.com)

STOKKE AS | PO. Box 707, N-6001 Ålesund, Norway  
STOKKE LLC | 262 Harbor Drive, 3rd Floor, Stamford, CT, 06902. USA | Call us: +1 877-978-6553