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

Règle 1 : Jeu coopératif de parcours et de récolte.

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

De 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : environ 20 minutes

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

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

Le joueur le plus jeune commence, en choisissant **soit de lancer le dé, soit de piocher dans le sac tissu une carte couleur.**
Si le joueur décide de lancer le dé :
- le dé tombe sur un chiffre > le joueur avance son pion du chiffre indiqué.
- le dé tombe sur la taupe > le joueur retire un jeton récolte du grand panier.

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

Le joueur a fini son tour, il remet la carte couleur dans le sac tissu et c'est au joueur suivant de lancer le dé ou de piocher une carte couleur.
Si un joueur arrive à la case 20 avant que le grand panier soit rempli, il est éliminé.

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

Règle 2 : Jeu de parcours et de récolte en compétition

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

De 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : environ 20 minutes

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

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

Le joueur le plus jeune commence, en choisissant **soit de lancer le dé, soit de piocher dans le sac tissu une carte couleur.**
Si le joueur décide de lancer le dé :
- le dé tombe sur un chiffre > le joueur avance son pion du chiffre indiqué.
- le dé tombe sur la taupe > le joueur retire un jeton récolte du grand panier.

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

Le joueur a fini son tour, il remet la carte couleur dans le sac tissu et c'est au joueur suivant de lancer le dé ou de piocher une carte couleur.
Si un joueur arrive à la case 20 avant que le grand panier soit rempli, il est éliminé.

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

PT - Que dia fantástico para um piquenique! A caminho do lago, os 4 amigos Ouriço, Caracol, Galinha e Coelho colhem no jardim tudo aquilo de que precisam para o piquenique, mas cuidado para não se encontrarem com o jardineiro e a toupeira. Participa nesta colheita gulosa!

Regra 1: Jogo cooperativo de percurso e colheita.

O objetivo do jogo: Acompanhar os 4 amigos ao lago (casa 20) ao mesmo tempo que colhe as frutas e legumes do grande cesto, mas cuidado com a toupeira gulosa e com o jardineiro vigilante.

De 2 a 4 jogadores

Duração de um jogo: cerca de 20 minutos

Conteúdo do jogo
1 tabuleiro de jogo
4 peões animais
As botas do jardineiro
1 dado com algarismos e uma toupeira
18 cartões colididos
1 saco de pano para colocar os cartões
4 cestos
32 fichas de colheita

Desenvolvimento do jogo
Desdobre o tabuleiro no meio da mesa e coloque as 32 fichas de colheita viradas para cima sobre o tabuleiro e o grande cesto ao lado do tabuleiro.
Os 18 cartões colididos são colocados dentro do saco de pano e as botas são colocadas à entrada da cabana do jardineiro.
Cada um dos jogadores escolhe um peão, coloca-o próximo do portão e posiua um cesto à sua frente.

O jogador mais novo começa. Pode optar por **lançar o dado ou por pescar um cartão colorido no interior do saco de pano.**
Se o jogador decidir lançar o dado:
- o dado calha num algarismo > o jogador avança o seu peão o número de casas indicado.
- o dado calha na toupeira > o jogador retira uma ficha de colheita do cesto grande.

Se o jogador decidir pescar um cartão colorido:
- Cartão roxo > o jogador colhe uma ficha de amora ou mirtilo e coloca-a em cima da amora ou do mirtilo disponível no cesto grande.
Se o fruto/legume não estiver disponível, o jogador passa a sua vez.
- Cartão verde > o jogador colhe uma ficha de alface ou menta e coloca-a em cima da alface ou da menta disponível no seu cesto.
- Cartão laranja > o jogador colhe uma ficha de cenoura ou abóbora e coloca-a em cima da cenoura ou da abóbora disponível no cesto grande.
- Cartão vermelho > o jogador colhe uma ficha de morango ou tomate e coloca-a em cima do morango ou do tomate disponível no cesto grande.
- Cartão multicor > o jogador escolhe uma ficha de colheita à sua escolha e coloca-a num espaço disponível no cesto grande.
- Cartão castanho > o jogador avança as botas do jardineiro de uma casa em cima das pegadas do jardineiro.
O jogador terminou a sua jogada, volta a colocar o cartão colorido no saco de pano e cabe ao jogador seguinte lançar o dado ou pescar um cartão colorido.
Se um jogador chegar à casa 20 antes que o seu cesto esteja cheio, então é eliminado.

Fim do jogo
Se o cesto grande estiver cheio e um dos peões animal chegar à casa 20 antes que as botas do jardineiro cheguem à última casa, os jogadores ganham o jogo.
Se, pelo contrário, as botas do jardineiro chegarem à última casa antes que um dos peões animal chegue à casa 20 com o cesto cheio, os jogadores perdem o jogo.

Regra 2: Jogo de percurso e colheita em competição

O objetivo do jogo: Ser o primeiro a chegar à casa 20 com o respetivo cesto cheio de frutas e de legumes.

De 2 a 4 jogadores

Duração de um jogo: cerca de 20 minutos

Conteúdo do jogo
1 tabuleiro de jogo
4 peões animais
As botas do jardineiro
1 dado com algarismos e uma toupeira
18 cartões colididos
1 saco de pano para colocar os cartões
4 cestos
32 fichas de colheita

Desenvolvimento do jogo
Desdobre o tabuleiro no meio da mesa e coloque as 32 fichas de colheita viradas para cima sobre o tabuleiro. Os 18 cartões colididos são colocados dentro do saco de pano e as botas são colocadas à entrada da cabana do jardineiro.
Cada um dos jogadores escolhe um peão, coloca-o próximo do portão e posiua um cesto à sua frente.

O jogador mais novo começa. Pode optar por **lançar o dado ou por pescar um cartão colorido no interior do saco de pano.**
Se o jogador decidir lançar o dado:
- o dado calha num algarismo > o jogador avança o seu peão o número de casas indicado.
- o dado calha na toupeira > o jogador retira uma ficha de colheita do cesto grande.

Se o jogador decidir pescar um cartão colorido:
- Cartão roxo > o jogador colhe uma ficha de amora ou mirtilo e coloca-a em cima da amora ou do mirtilo disponível no seu cesto.
Se o fruto/legume não estiver disponível, o jogador passa a sua vez.
- Cartão verde > o jogador colhe uma ficha de alface ou menta e coloca-a em cima da alface ou da menta disponível no seu cesto.
- Cartão laranja > o jogador colhe uma ficha de cenoura ou abóbora e coloca-a em cima da cenoura ou da abóbora disponível no seu cesto.
- Cartão vermelho > o jogador colhe uma ficha de morango ou tomate e coloca-a em cima do morango ou do tomate disponível no seu cesto.
- Cartão multicor > o jogador escolhe uma ficha de colheita à sua escolha e coloca-a num espaço disponível no seu cesto.
- Cartão castanho > o jogador avança as botas do jardineiro de uma casa em cima das pegadas do jardineiro.
O jogador terminou a sua jogada, volta a colocar o cartão colorido no saco de pano e cabe ao jogador seguinte lançar o dado ou pescar um cartão colorido.
Se um jogador chegar à casa 20 antes que o seu cesto esteja cheio, então é eliminado.

Fim do jogo
Se o cesto grande estiver cheio e um dos peões animal chegar à casa 20 antes que as botas do jardineiro cheguem à última casa, o jogador ganha o jogo.
Se, pelo contrário, as botas do jardineiro chegarem à última casa antes que um dos jogadores chegue à casa 20 com o seu cesto cheio, os jogadores perdem o jogo.

NL - Wat een mooie dag voor een picknick! Onderweg naar de vijver oogsten de vier vrienden Egel, Slak, Kip en Konijn in de tuin alles wat ze nodig hebben voor de picknick, maar ze moeten oppassen voor de tuinman en de mol. Help mee bij deze heerlijke oogst!

Regels 1: Klassiek bordspel waarbij de spelers moeten samenwerken en oogsten.

Doel van het spel: de 4 vrienden naar het meer (vakje 20) vergezellen en onderweg het fruit en de groenten oogsten voor in de grote mand, maar pas op voor lekkerbek mol en de tuinman die op de loer ligt.

2 tot 4 spelers

Duur van het spel: ongeveer 20 minuten

Inhoud van het spel
1 speelbord
4 dierenpionnen
De laarzen van de tuinman
1 dobbelsteen met cijfers en een mol
18 gekleurde kaarten
1 stoffen zak waarin de gekleurde kaarten kunnen worden gestopt
3 grote mand
32 oogstfiches

Verloop van het spel
Leg het bord in het midden van de tafel, leg de 32 oogstfiches met de afbeelding naar boven op het bord en zet de grote mand naast het bord.
Doe de 18 gekleurde kaarten in de stoffen zak en zet de laarzen voor het huisje van de tuinman.
Kiester spelers kiest een dierenpion en zet deze bij de poort.
De jongste speler begint en mag kiezen: **ofwel de dobbelsteen gooien of uit de stoffen zak een gekleurde kaart trekken.**
De speler besluit de dobbelsteen te gooien:
- de dobbelsteen valt op een cijfer > de speler verplaatst zijn pion evenveel vakjes als het aantal ogen dat hij/zij heeft gegooid.
- de dobbelsteen valt op de mol > de speler haalt een oogstfiche uit de grote mand.
Als de speler besluit een gekleurde kaart te trekken:
- Paarse kaart > de speler oogst een fiche met een braam of een bosbes en legt deze op de nog vrije braam of bosbes in zijn of haar eigen mand.
Als het fruit/de groente niet meer vrij is, is de beurt van de speler voorbij.
- Groene kaart > de speler oogst een fiche met sla of met en legt deze op de nog vrije sla of munt in de grote mand.
- Oranje kaart > de speler oogst een fiche met een wortel of een pompoen en legt deze op de nog vrije wortel of pompoen in de grote mand.
- Rode kaart > de speler oogst een fiche met een aardbei of een tomaat en legt deze op de nog vrije aardbei of tomaat in de grote mand.
- Veelkleurige kaart > de speler oogst een fiche met een aardbei of een tomaat en legt deze op de nog vrije aardbei of tomaat in de grote mand.
- Blauwe kaart > de speler oogst een fiche naar keuze en legt deze op een vrije plaats in de grote mand.
- Bruine kaart > de speler zet de laarzen van de tuinman een vakje vooruit op het spoor van de tuinman.
Als de speler klaar is met zijn beurt, doet hij de gekleurde kaart weer in de stoffen zak en mag de volgende speler de dobbelsteen gooien of een gekleurde kaart trekken.
Als een speler op vakje 20 komt voorzien zijn/haar mand vol is, valt hij/zij af.

Einde van het spel
Als de grote mand vol is en een van de spelers vakje 20 bereikt voordat de laarzen van de tuinman op het laatste vakje komen, hebben de spelers gewonnen.
Maar als de laarzen van de tuinman op het laatste vakje komen voordat een van de spelers vakje 20 bereikt met de volle mand, hebben de spelers verloren.

Regels 2: Klassiek bordspel waarbij de spelers moeten oogsten en tegen elkaar spelen.

Doel van het spel: de 4 vrienden naar het meer (vakje 20) vergezellen en onderweg het fruit en de groenten oogsten voor in de grote mand, maar pas op voor lekkerbek mol en de tuinman die op de loer ligt.

2 tot 4 spelers

Duur van het spel: ongeveer 20 minuten

Inhoud van het spel
1 speelbord
4 dierenpionnen
De laarzen van de tuinman
1 dobbelsteen met cijfers en een mol
18 gekleurde kaarten
1 stoffen zak waarin de gekleurde kaarten kunnen worden gestopt
4 mandjes
32 oogstfiches

Verloop van het spel
Leg het bord in het midden van de tafel, leg de 32 oogstfiches met de afbeelding naar boven op het bord en zet de grote mand naast het bord.
Doe de 18 gekleurde kaarten in de stoffen zak en zet de laarzen voor het huisje van de tuinman.
Kiester spelers kiest een dierenpion en zet deze bij de poort.
De jongste speler begint en mag kiezen: **ofwel de dobbelsteen gooien of uit de stoffen zak een gekleurde kaart trekken.**
De speler besluit de dobbelsteen te gooien:
- de dobbelsteen valt op een cijfer > de speler verplaatst zijn pion evenveel vakjes als het aantal ogen dat hij/zij heeft gegooid.
- de dobbelsteen valt op de mol > de speler haalt een oogstfiche uit zijn/haar mand.
Als de speler besluit een gekleurde kaart te trekken:
- Paarse kaart > de speler oogst een fiche met een braam of een bosbes en legt deze op de nog vrije braam of bosbes in zijn of haar mand.
Als het fruit/de groente niet meer vrij is, is de beurt van de speler voorbij.
- Groene kaart > de speler oogst een fiche met sla of met en legt deze op de nog vrije sla of munt in de grote mand.
- Oranje kaart > de speler oogst een fiche met een wortel of een pompoen en legt deze op de nog vrije wortel of pompoen in de grote mand.
- Rode kaart > de speler oogst een fiche met een aardbei of een tomaat en legt deze op de nog vrije aardbei of tomaat in de grote mand.
- Veelkleurige kaart > de speler oogst een fiche met een aardbei of een tomaat en legt deze op de nog vrije aardbei of tomaat in de grote mand.
- Blauwe kaart > de speler oogst een fiche naar keuze en legt deze op een vrije plaats in de grote mand.
- Bruine kaart > de speler zet de laarzen van de tuinman een vakje vooruit op het spoor van de tuinman.
Als de speler klaar is met zijn beurt, doet hij de gekleurde kaart weer in de stoffen zak en mag de volgende speler de dobbelsteen gooien of een gekleurde kaart trekken.
Als de speler op vakje 20 komt voorzien zijn/haar mand vol is, valt hij/zij af.

Einde van het spel
Als de grote mand vol is en een van de spelers vakje 20 bereikt voordat de laarzen van de tuinman op het laatste vakje komen, hebben de spelers gewonnen.
Maar als de laarzen van de tuinman op het laatste vakje komen voordat een van de spelers vakje 20 bereikt met de volle mand, hebben de spelers verloren.

GB- What a lovely day for a picnic! On their way to the pond, 4 little friends Hedgehog, Snail, Chicken and Rabbit gather everything they need for their picnic – but watch out for the gardener and the mole! Join in with this game of collecting tasty treats!

Rule 1:A team game of harvesting food along the way.

Aim of the game:Help the 4 friends reach the pond (square 20), gathering fruit and vegetables in a big basket along the way. But watch out for the greedy mole and the gardener who's always on the lookout!

2 to 4 players

Length of game: around 20 minutes

Game contents
1 game board
4 animal counters
Gardener's boots
1 dice with numbers and a mole
18 coloured cards
1 fabric bag for the coloured cards
1 big basket
32 harvest tokens

Instructions
Open out the board in the middle of the table, arrange the 32 harvest tokens face-up on the board and place the big basket next to the board.
Place the 18 coloured cards inside the fabric bag and place the boots at the entrance to the gardener's shed.
Each player chooses an animal counter and places it at the gate.

The youngest player starts, choosing **either to throw the dice or pick a coloured card from the fabric bag.**
If the player decides to throw the dice:
- If the dice lands on a number > the player moves their counter the number of squares shown.
- If the dice lands on the mole > the player takes a harvest token from the basket.

If the player decides to take a coloured card:
- Purple card > the player picks up a blackberry or blueberry token and places it on an available blackberry or blueberry space in the big basket. **If the fruit/vegetable is not available, the player misses a turn.**
- Green card > the player picks up a lettuce or mint token and places it on an available lettuce or mint space in the big basket.
- Orange card > the player picks up a carrot or pumpkin token and places it on an available carrot or pumpkin space in the big basket.
- Red card > the player picks up a strawberry or tomato token and places it on an available strawberry or tomato space in the big basket.
- Multi-coloured card > the player takes a harvest token of their choice and places it on an available space in the big basket.
- Brown card > the player moves the gardener's boots one step along the gardener's path.
The player has then finished their turn. They put the coloured card back in the fabric bag and the next player then throws the dice or takes a coloured card.
If a player reaches square 20 before the big basket is full, they are out of the game.

Ending the game
If the big basket is full and one of the animal counters reaches square 20 before the gardener's boots reach the last square, the players win the game.
But if the gardener's boots reach the last square before a player reaches square 20 with their full basket, all the players lose the game.

DK - En skøn dag til en skovtur! På vejen til den lille sø samler de 4 venner, Pindsvin, Snegl, Høne og Kanin alt det sammen. I haven, som de skal bruge til deres skovtur, men pas på ikke at komme på tværs af gartneren eller muldvarpen. Hjælp dem med at samle alle godt sammen!

Regel 1: Samarbejdsspil med rute og indsamling.

Formål med spillet: Følg de 4 venner til søen (felt 20), mens de samler frugt og grønt i den store kurv, men pas på den lækkersulte muldvarp og gartneren, der er ligger på lur.

Fra 2 til 4 spillere

Spillets varighed: ca. 20 minutter

Æsken indholder
1 spilleplade
4 dyrebriker
Gartnerens støvler
1 terning med tal og en mulvarp
18 farvekort
1 stofpose til at lægge farvekortene i
1 stor kurv
32 brikker med produkterne

Spillets forbeh
Fold spilpladen ud og læg den midt på bordet. Læg produktkortene på spillepladen med billedsiden opad og sæt den store kurv ved siden af pladen.
De 18 farvekort lægges i stofposen, og støvlerne sættes uden for døren til gartnerens hytte.
Hver spiller vælger et dyrebrik og sætter den ved porten.

Den yngste spiller starter og vælger **enten at kaste sin terning eller at trække et farvekort fra stofposen.**
Hvis spilleren vælger at kaste terningen:
- terningen viser et tal > spilleren flytter sin brik det viste antal felter frem.
- terningen viser muldvarpen > spilleren trækker en produktbrik fra den store kurv.

Hvis spilleren vælger at trække et farvekort:
- Lilla kort > spillerens samler en brik med brombær eller blåbær op og lægger den på et ledigt brombær eller blåbær i sin egen kurv.
Hvis frugten/grøntsagen ikke er ledig, sidder spilleren over.
- Grønt kort > spillerens samler en brik med salat eller mynte op og lægger den på et ledigt salat eller en ledig mynte i den store kurv.
- Orange kort > spillerens samler en brik med en gulerod eller et græskar op og lægger den på en ledig gulerod eller et ledigt græskar i sin egen kurv.
- Rødt kort > spillerens samler en brik med jordbær eller tomat op og lægger den på et ledigt jordbær eller en ledig tomat i sin egen kurv.
- Flerfarvet kort > spilleren samler en brik op med en frugt / grøntsag efter eget valg og lægger den på en ledig plads i sin egen kurv.
- Brunt kort > spilleren flytter gartnerens støvler et felt frem i gartnerens hytte.
Spilleren har spillet færdig og lægger farvekortet tilbage i stofposen. Nu er det den næste spillers tur til at slå terningen eller trække et farvekort.
Hvis en spiller når frem til felt nummer 20, før den store kurv er fyldt, er han ude af spillet.

Afslutning af spillet
Hvis den store kurv bliver fyldt, og en af dyrebrikkerne når frem til felt 20, før gartnerens støvler er kommet frem til det sidste felt, har denne spiller vundet spillet.
Hvis gartnerens støvler derimod kommer frem til det sidste felt, før en af dyrebrikkerne er kommet frem til felt 20 med sin egen kurv fyldt, har denne spiller tabt spillet.

Regel 2: Her konkurrerer du om at nå først frem og samle ind

Formål med spillet: Det gælder om at være den første, der kommer frem til felt 20 med sin kurv helt fyldt med frugt og grønt.

Fra 2 til 4 spillere

Spillets varighed: ca. 20 minutter

Æsken indholder
1 spilleplade
4 dyrebriker
Gartnerens støvler
1 terning med tal og en mulvarp
18 farvekort
1 stofpose til at lægge farvekortene i
4 kurve
32 brikker med produkterne

Spillets forbeh
Fold pladen ud og læg den midt på bordet. Læg de 32 produktbrikker på pladen med billedsiden opad. De 18 farvekort lægges i stofposen, og støvlerne sættes uden for døren til gartnerens hytte.
Hver spiller vælger et dyr og sætter den ved indgangsporten og lægger en kurv foran sig.

Den yngste spiller starter og vælger **enten at kaste sin terning eller at trække et farvekort fra stofposen.**
Hvis spilleren vælger at kaste terningen:
- terningen viser et tal > spilleren flytter sin brik det viste antal felter frem.
- terningen viser muldvarpen > spilleren fjerner en frugt / grøntsag fra sin kurv.

Hvis spilleren vælger at trække et farvekort:
- Lilla kort > spillerens samler en brik med brombær eller blåbær op og lægger den på et ledigt brombær eller blåbær i sin egen kurv.
Hvis frugten/grøntsagen ikke er ledig, sidder spilleren over.
- Grønt kort > spillerens samler en brik med salat eller mynte op og lægger den på et ledigt salat eller en ledig mynte i den store kurv.
- Orange kort > spillerens samler en brik med en gulerod eller et græskar op og lægger den på en ledig gulerod eller et ledigt græskar i sin egen kurv.
- Rødt kort > spillerens samler en brik med jordbær eller tomat op og lægger den på et ledigt jordbær eller en ledig tomat i sin egen kurv.
- Flerfarvet kort > spilleren samler en brik op med en frugt / grøntsag efter eget valg og lægger den på en ledig plads i sin egen kurv.
- Brunt kort > spilleren flytter gartnerens støvler et felt frem i gartnerens hytte.
Spilleren har spillet færdig og lægger farvekortet tilbage i stofposen. Nu er det den næste spillers tur til at slå terningen eller trække et farvekort.
Hvis en spiller når frem til felt nummer 20, før han/hendes egen kurv er fyldt, er denne spiller ude af spillet.

Afslutning af spillet
Hvis en spiller kommer frem til felt 20 med sin kurv fyldt, før gartnerens støvler er kommet frem til det sidste felt, har denne spiller vundet spillet.
Hvis gartnerens støvler derimod kommer frem til det sidste felt, før en af spillerne er kommet frem til felt 20 med sin egen kurv fyldt, har denne spiller tabt spillet.

DE - Ein ideales Picknickwetter! Auf dem Weg zum Teich pflücken die 4 Freunde Igel, Schnecke, Huhn und Kaninchen im Garten alles, was sie für das Picknick brauchen, aber sie müssen aufpassen, das sie nicht vom Gärtner erwischt oder vom Maulwurf gestört werden. Hilf ihnen beim Sammeln von Leckereien!

Regel 1: Kooperatives Brett- und Sammelspiel.

Ziel des Spiels: Ihr begleitet die 4 Freunde zum Teich (Feld 20) und sammelt dabei Obst und Gemüse im großen Korb, doch nehmt euch in Acht vor dem gefräßigen Maulwurf und dem wachsamen Gärtner.

Für 2 bis 4 Spieler

Dauer der Spielrunde: ungefähr 20 Minuten

Inhalt des Spiels
1 Spielbrett
4 Tierfiguren
Gärtnerstiefel
1 Würfel mit Ziffern und einem Maulwurf
18 Farbkarten
1 Stoffbeutel für die Farbkarten
1 großer Korb
32 Sammelmarken

Ablauf des Spiels
Das Brett in der Tischmitte auseinanderfalten, die 32 Sammelmarken mit sichtbarer Bildseite auf dem Brett verteilen. Die 18 Farbkarten werden in den Stoffbeutel gesteckt, und die Stiefel werden an den Eingang des Gärtnerhäuschens gestellt.
Die 18 Farbkarten werden in den Stoffbeutel gesteckt, und die Stiefel werden an den Eingang des Gärtnerhäuschens gestellt.
Jeder Spieler wählt eine Tierfigur und stellt sie an das Tor.

Der jüngste Spieler beginnt, indem er **wahlweise würfelt oder eine Farbkarte aus dem Stoffbeutel zieht.**
Wenn sich der Spieler für das Würfeln entscheidet:
- Fällt der Würfel auf eine Ziffer, > bewegt der Spieler seine Figur um die angegebene Anzahl an Feldern nach vorn.
- Fällt der Würfel auf den Maulwurf , > entfernt der Spieler eine Sammelmarke aus seinem Korb.

Wenn sich der Spieler für das Ziehen einer Farbkarte entscheidet:
- Violettfarbene Karte > Der Spieler erntet eine Brombeer- oder Heidelbeerenmarke und legt sie auf die Brombeere- oder Heidelbeere in seinem Korb. **Wenn es die Obst/Gemüsesorte nicht gibt, setzt der Spieler in dieser Runde aus.**
- Grüne Karte > Der Spieler erntet eine Salat- oder Minzmarke und legt sie auf die Salat- oder Minzmarke in seinem Korb.
- Orangefarbene Karte > Der Spieler erntet eine Möhren- oder Kürbismarke und legt sie auf die Möhre oder den Kürbis in seinem Korb.
- Bunte Karte > Der Spieler sucht sich eine beliebige Sammelmarke aus und legt sie auf einen freien Platz im großen Korb.
- braune Karte > Der Spieler zieht die Gärtnerstiefel auf der Gärtnerspur um ein Feld nach vorn.
Nun hat der Spieler seinen Zug beendet, legt die Farbkarte zurück in den Stoffbeutel, und der nächste Spieler ist an der Reihe, entweder zu würfeln oder eine Farbkarte zu ziehen.
Wenn ein Spieler das Feld 20 erreicht, bevor sein Korb gefüllt ist, scheidet er aus.

Ende des Spiels
Wenn ein Spieler mit seinem gefüllten Korb auf dem Feld 20 ankommt, bevor die Gärtnerstiefel das letzte Feld erreichen, hat der Spieler gewonnen.
Wenn dagegen die Gärtnerstiefel das letzte Feld erreichen, bevor ein Spieler mit seinem gefüllten Korb auf dem Feld 20 ankommt, haben alle Spieler verloren.

Wenn dagegen die Gärtnerstiefel das letzte Feld erreichen, bevor eine Tierfigur auf dem Feld 20 ankommt und zugleich der große Korb gefüllt ist, haben die Spieler verloren.jene

Regel 2: Konkurrierendes Brett-und Sammelspiel

Ziel des Spiels: Als Erster mit seinem gefüllten Obst- und Gemüsekorb das Feld 20 erreichen.

Für 2 bis 4 Spieler

Dauer der Spielrunde: ungefähr 20 Minuten

Inhalt des Spiels
1 Spielbrett
4 Tierfiguren
Gärtnerstiefel
1 Würfel mit Ziffern und einem Maulwurf
18 Farbkarten
1 Stoffbeutel für die Farbkarten
4 Körbe
32 Sammelmarken

Ablauf des Spiels
Das Brett in der Tischmitte auseinanderfalten, die 32 Sammelmarken mit sichtbarer Bildseite auf dem Brett verteilen. Die 18 Farbkarten werden in den Stoffbeutel gesteckt, und die Stiefel werden an den Eingang des Gärtnerhäuschens gestellt.
Die 18 Farbkarten werden in den Stoffbeutel gesteckt, und die Stiefel werden an den Eingang des Gärtnerhäuschens gestellt.
Jeder Spieler wählt eine Tierfigur, stellt sie an das Tor und stellt einen Korb vor sich auf.

Der jüngste Spieler beginnt, indem er **wahlweise würfelt oder eine Farbkarte aus dem Stoffbeutel zieht.**
Wenn sich der Spieler für das Würfeln entscheidet:
- Fällt der Würfel auf eine Ziffer, > bewegt der Spieler seine Figur um die angegebene Anzahl an Feldern nach vorn.
- Fällt der Würfel auf den Maulwurf , > entfernt der Spieler eine Sammelmarke aus seinem Korb.

Wenn sich der Spieler für das Ziehen einer Farbkarte entscheidet:
- Violettfarbene Karte > Der Spieler erntet eine Brombeer- oder Heidelbeerenmarke und legt sie auf die Brombeere- oder Heidelbeere in seinem Korb. **Wenn es die Obst/Gemüsesorte nicht gibt, setzt der Spieler in dieser Runde aus.**
- Grüne Karte > Der Spieler erntet eine Salat- oder Minzmarke und legt sie auf die Salat- oder Minzmarke in seinem Korb.
- Orangefarbene Karte > Der Spieler erntet eine Möhren- oder Kürbismarke und legt sie auf die Möhre oder den Kürbis in seinem Korb.
- Bunte Karte > Der Spieler sucht sich eine beliebige Sammelmarke aus und legt sie auf einen freien Platz im seinem Korb.
- braune Karte > Der Spieler zieht die Gärtnerstiefel auf der Gärtnerspur um ein Feld nach vorn.
Nun hat der Spieler seinen Zug beendet, legt die Farbkarte zurück in den Stoffbeutel, und der nächste Spieler ist an der Reihe, entweder zu würfeln oder eine Farbkarte zu ziehen.
Wenn ein Spieler das Feld 20 erreicht, bevor sein Korb gefüllt ist, scheidet er aus.

Ende des Spiels
Wenn ein Spieler mit seinem gefüllten Korb auf dem Feld 20 ankommt, bevor die Gärtnerstiefel das letzte Feld erreichen, hat der Spieler gewonnen.
Wenn dagegen die Gärtnerstiefel das letzte Feld erreichen, bevor ein Spieler mit seinem gefüllten Korb auf dem Feld 20 ankommt, haben alle Spieler verloren.

IT - Che bella giornata per un picnic! Sul sentiero per lo stagno, i 4 amici Riccio, Lumaca, Pollo e Coniglio raccolgono nel giardino tutto ciò di cui hanno bisogno per il picnic, ma attenzione a non incrociare il giardiniere e la talpa. Partecipa a questa golosa raccolta!

Regola 1: Gioco di percorso e raccolta in collaborazione.

Scopo del gioco: Accompagnate i 4 amici allo stagno (casella 20) raccogliendo la frutta e la verdura dal cestone, ma facendo attenzione a non incrociare la talpa ghiottona e il giardiniere in agguato.

Da 2 a 4 giocatori

Durata di una partita: circa 20 minuti

Contenuto del gioco
1 tabellone
4 pedoni animali
Stivali del giardiniere
1 dado con numeri e talpa
18 carte colorate
1 sacchetto di stoffa per le carte
4 cestini
32 gettoni raccolta

Svolgimento della partita
Aprire il tabellone al centro del tavolo, quindi disporre i 32 gettoni raccolta a faccia in su sul tabellone. Mettere le 18 carte colorate nel sacchetto di stoffa e gli stivali all'ingresso del capanno del giardiniere.
Ogni giocatore sceglie un pedone, lo dispone alla partenza e mette un cesto davanti a sé.

Inizia il giocatore più piccolo scegliendo **se lanciare il dado o estrarre una carta colorata dal sacchetto di stoffa.**
Il giocatore sceglie di lanciare il dado:
- se esce un numero > il giocatore fa avanzare il pedone di un numero di caselle corrispondente al numero uscito.
- se esce la talpa > il giocatore toglie una pedina dal suo cestino.

Il giocatore sceglie di pescare una carta colorata:
- Carta viola > il giocatore prende una pedina mora o mirtillo e la dispone sulla mora o il mirtillo disponibile nel suo cestino.
Se il frutto/la verdura non è disponibile, il giocatore passa la mano.
- Carta verde > il giocatore prende una pedina insalata o menta e la mette sull'insalata o la menta disponibile nel suo cestino.
- Carta arancione > il giocatore prende una pedina carota o zucca e la mette sulla carota o la zucca disponibile nel suo cestino.
- Carta rossa > il giocatore prende una pedina fragola o pomodoro e la mette sulla fragola o il pomodoro disponibile nel cestino.
- Carta multicolore > il giocatore prende la pedina che desidera e la mette su qualunque frutto/verdura disponibile nel suo cestino.
- Carta marrone > il giocatore sposta gli stivali del giardiniere in una casella sui passi del giardiniere.
Finito il proprio turno, il giocatore rimette la carta colorata nel sacchetto di stoffa e tocca al giocatore successivo lanciare il dado o pescare una carta colorata.
Se un giocatore raggiunge la casella 20 prima che il cestone sia pieno, viene eliminato.

Fine della partita
Se un giocatore raggiunge la casella 20 con il suo cesto pieno prima che gli stivali del giardiniere raggiungano l'ultima casella, il giocatore vince la partita.
Se invece gli stivali del giardiniere raggiungono l'ultima casella prima che un pedone animale raggiunga la casella 20 con il cestone pieno, i giocatori perdono la partita.

Regola 2: Gioco di percorso e raccolta in competizione

Scopo del gioco: Essere il primo ad arrivare alla casella 20 con il cesto di frutta e verdura pieno.

Da 2 a 4 giocatori

Durata di una partita: circa 20 minuti

Contenuto del gioco
1 tabellone
4 pedoni animali
Stivali del giardiniere
1 dado con numeri e talpa
18 carte colorate
1 sacchetto di stoffa per le carte
4 cestini
32 fichas de cosecha

Desarrollo de la partida
Se despliega el tablero en el centro de la mesa, se colocan las 32 fichas de cosecha boca arriba en el tablero y se situa la cesta grande al lado del tablero.
Las 18 cartas de colores se colocan en la bolsa de tela y las botas en la entrada de la cabaña del jardinero.
Las 18 cartas de colores se colocan en la bolsa de tela y las botas en la entrada de la cabaña del jardinero.
Cada jugador elige un peón animal y lo coloca en el portal.

Empieza el jugador más joven, y elige **entre tirar el dado o sacar una carta de color de la bolsa de tela.**
Si el jugador decide tirar el dado:
- el dado cae en un número > el jugador avanza su peón del mismo número de casillas.
- el dado cae en el topo > el jugador saca una ficha de cosecha de la cesta grande.

Si el jugador decide sacar una carta de color:
- Carta violeta > el jugador coseche una ficha mora o arándano y la coloca sobre la mora o el arándano libre en la gran cesta.
Si la fruta/verdura no está disponible el jugador pierde su turno.
- Carta verde > el jugador coseche una ficha lechuga o menta y la coloca sobre la menta o la lechuga libre en su cesta.
- Carta naranja > el jugador coseche una ficha zanahoria o calabaza y la coloca sobre la zanahoria o la calabaza libre en su cesta.
- Carta roja > el jugador coseche una ficha fresa o tomate y la coloca sobre la fresa o el tomate libre en su cesta.
- Carta multicolor > el jugador elige una ficha cosecha de su elección y la coloca en un espacio libre de la gran cesta