



# Harvest Time

## co-operative strategy game

2 to 8 players • age 3+ • duration about 10 minutes

### Game overview

During spring, we have planted our vegetable garden. Earth, sun and rain have all supported the crop's growth. We have removed weeds and we have watered the plants when needed. Now summer has arrived and the garden is filled with delicious vegetables. Harvest time!

We will be harvesting from our own garden, and we will help the other players with the harvest of their crops. Slowly, the warm summer gives way to the cold winter. Will we succeed in harvesting all the vegetables before winter has arrived?

### Contents

Game board, game rules, 12 tomatoes, 12 carrots, 12 beans, 12 sweetcorn, 6 spring cards (puzzle pieces), 6 winter cards (puzzle pieces), 1 special die with colour dots.

### Preparations

- Put the game board on the table.
- Divide the 4 gardens between the players. If more than 4 are playing, take care of a garden together. With less than 4, take care of two gardens alone.
- Plant each garden with 3 tomatoes, 3 carrots, 3 beans and 3 sweetcorn.
- Put the 6 winter cards next to the game board. The spring cards are not needed in this game.
- Decide together who will be the first to play. For example the player that has most recently visited a vegetable garden or a farm.

### Playing

1. In turns, throw the die.
2. Red, orange, green or yellow: Harvest one vegetable of that colour. Red=tomato, orange=carrot, green=bean, yellow=sweetcorn. Take the card from the game board and put it in front of you.
3. Black: The colour of the earth. You may now choose any vegetable to harvest.
4. White: It gets colder, winter is coming! This turn you cannot harvest anything. Instead, take a winter card. Put it at the right place on top of the summer picture.
5. You can harvest from your own garden, or you can choose to help another player with harvesting: "Would you like help?". Take a card from the other garden and give it to the keeper of this garden. You may even do this when you still have these vegetables in your own garden. In this game, it can be very smart to help each other in this way!
6. If you throw a colour that you cannot use in any way, then you may throw again.
7. As soon as the last vegetable in a garden is harvested, something special happens: the keeper of the empty garden may remove a winter card and put it back next to the game board.
8. When your own garden is empty, you keep throwing the die. You can still help the other players with harvesting.

### Game end

The game can end in two ways:

- All vegetables are harvested before winter arrives: Hurray, a great harvest season!
- The winter puzzle is completed before all vegetables are harvested. Now it has become too cold to harvest. How many vegetables have you harvested? How could you reach a better result next time?

### Easy game

In the basic game, players always put a winter piece on the board when throwing a white dot. For an easier game you can agree that all players with an empty garden do not need to add any more winter pieces.

### The planting game

This is a longer game in which the spring puzzle is also used. It is especially suited for older children that already know the basic game.

1. First, assemble the spring puzzle on the centre of the game board, on top of the summer picture. The 4 gardens stay empty for now.
2. Then, throw the die in turns to plant vegetables. The colours now indicate which vegetable may be planted. You can also help other players with planting.
3. White now indicates the removal of a spring piece. It is slowly getting summer.
4. As soon as a garden is completely planted, the garden keeper may put one spring piece back on the board, so that you get more time for planting.
5. When your own garden is completely planted, you still keep rolling the die to help the other players with planting.
6. The planting game ends when all vegetables are planted or all spring pieces are removed from the board.
7. Any remaining spring cards are removed from the board. Now you can proceed with the harvesting game. Of course, only vegetables that have been planted can now be harvested!

### Colophon

© 2015 Sunny Games.

This game is a license version of the game 'Harvest Time' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Original game rules © 1980, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version © 2011, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games).

Illustrators: Ber van de Rijdt and Jim Deacove (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

### Publisher:

Sunny Games  
Keizerfazant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
The Netherlands  
+31-72-5747825 (072-kristal)  
info@sunnygames.eu  
[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.

### Some other co-operative games by Sunny Games

#### Princess

2-4 players, age 4+

How can we rescue the princess who is sleeping in her castle for 100 years? The players make up a story together, using the things they find on their way.

#### Winter

1-12 players, age 6+

Winter has come. Snow and ice block the roads. With the help of snow ploughs and gritters we can return home safely!

#### Secret Door

1-8 players, age 5+

We try to find out what valuables are hidden behind the secret door. Then we can prevent them from being stolen.

A co-operative memory game.

#### Eyes of the Jungle

1-12 players, age 8+

How can we conquer the dangers of the jungle? An exciting game in which strategy, creativity and co-operation go hand in hand. The fantasy of the players leads to new stories all the time.



# Oogsttijd

## coöperatief strategiespel

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

### Spelidee

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

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

### Inhoud

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

### Vorbereiding

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

### Spelen

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

### Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren aflopen:

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

### Het spel makkelijker maken

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

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

### Het plantspel

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

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

### Colofon

© 2015 Sunny Games.

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

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

Vertaling en bewerking © 2011, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

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

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

*De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:*

Sunny Games  
Keizerfazant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
072-5747825 (072-kristal)  
info@sunnygames.nl  
[www.sunnygames.nl](http://www.sunnygames.nl)

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

Earth Games  
info@earthgames.nl  
[www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)

### Enkele andere coöperatieve spellen van Sunny Games

#### Prinses

*2-4 spelers, vanaf 4 jaar*

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

#### De Geheime Gang

*1-8 spelers, vanaf 5 jaar*

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

#### Winter

*1-12 spelers, vanaf 6 jaar*

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

#### Ogen van de Jungle

*1-12 spelers, vanaf 8 jaar*

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

#### Kracht van 8 kaartspel

*1-42 spelers, 4 tot 12 jaar*

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



# Ernte-Zeit

## kooperatives Strategiespiel

für 2 - 8 Spieler • Alter 3+ • Spieldauer ca. 10 Minuten

### Spielüberblick

Während des Frühlings, haben wir unseren Gemüsegarten bepflanzt. Erde, Sonne und Regen haben das Gemüse zum Wachsen gebracht. Wir haben Unkraut gezupft und die Pflanzen gegossen. Nun ist Sommer und der Garten ist prall gefüllt mit leckerem Gemüse. Ernte-Zeit!

Wir werden unseren eigenen Garten ernten und den anderen dabei helfen auch ihre Früchte zu ernten. Langsam beginnt der warme Sommer dem kalten Winter zu weichen. Werden wir es schaffen alle Früchte zu ernten bevor der Winter vollständig angekommen ist?

### Inhalt

Spielbrett, Spielregeln, 12 Tomaten, 12 Karotten, 12 Bohnen, 12 Maiskolben, 6 Frühlingskärtchen (Puzzleteile), 6 Winterkärtchen (Puzzleteile), 1 Spezialfarbwürfel.

### Vorbereitung

- Legt das Spielbrett auf einem Tisch bereit.
- Verteilt die 4 Gärten zwischen den Spielern. Gibt es mehr als 4 Spieler, teilen sich mehrere Spieler einen Garten. Bei weniger als 4 Spielern kümmert sich ein Spieler um mehrere Gärten.
- Pflanz in jeden Garten 3 Tomaten, 3 Karotten, 3 Bohnen und 3 Maispflanzen.
- Legt die 6 Winterkärtchen neben dem Spielbrett bereit. Die 6 Frühlingskarten werden in diesem Spiel nicht benötigt.
- Entscheidet zusammen, wer beginnen soll. Zum Beispiel derjenige, welcher zuletzt in einem Gemüsegarten war.

### Spielen

1. Würfelt nacheinander in der festgelegten Reihenfolge.
2. Rot, Orange, Grün oder Gelb: Erntet ein Gemüse dieser Farbe. Rot=Tomate, Orange=Karotte, Grün=Bohne, Gelb=Mais. Nehmt das Gemüse und legt es vor euch ab.
3. Schwarz: Das ist die Farbe der Erde. Du kannst ein Gemüse zum Ernten frei aussuchen.
4. Weis: Es wird kälter, der Winter kommt! Der Spieler kann nichts ernten. Stattdessen muss er ein Winterkärtchen nehmen und es an die passende Stelle auf das Sommerbild legen.
5. Wenn ihr eine Farbe gewürfelt habt, mit der ihr etwas ernten könnt, könnt ihr in eurem eigenen Garten ernten oder in dem Garten eines anderen Spielers. "Kann ich dir beim Ernten helfen?" – nehmt dann ein Gemüse aus einem anderen Garten und gebt es dem anderen Gärtner. Ihr könnt das auch tun, wenn ihr die Gemüsesorte noch in eurem eigenen Garten habt. In diesem Spiel kann es sehr schlau sein auf diese Art einem anderen zu helfen!
6. Würfelt ihr eine Farbe, die ihr nicht gebrauchen könnt, könnt ihr einfach nochmal würfeln. Aber gebt acht, es kann auch weiß ergeben.
7. Sobald der Garten eines Spielers vollständig abgeerntet ist, darf der Gärtner des nun leeren Gartens ein bereits auf dem Spielbrett liegendes Winterkärtchen wieder zurücklegen.
8. Wenn der eigene Garten leer ist, wird dennoch weiter gewürfelt. Ihr könnt weiterhin den anderen beim Ernten helfen.

### Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Alle Früchte wurden geerntet bevor der Winter vollständig angekommen ist: Hurra, eine großartige Ernte-Saison!
- Das Winterpuzzle ist fertig bevor alle Gemüse geerntet sind.

Nun ist es leider zu kalt zum Ernten. Wie viele Früchte habt ihr geerntet? Wie könnt ihr es beim nächsten Mal schaffen mehr zu ernten?

### Leichte Spielvariante

Im normalen Spiel legen die Spieler nach jedem Würfeln des weißen Punkts ein Winterkärtchen auf das Sommerbild. Für eine leichte Variante könnt ihr beschließen, dass die Gärtner mit einem leeren Garten kein Winterkärtchen mehr legen müssen.

### Das Pflanz-Spiel

Das ist ein Spiel, in welchem das Frühlingspuzzle benutzt wird. Es eignet sich am besten für ältere Kinder, die das Basisspiel schon kennen.

1. Baut das Frühlingspuzzle in der Spielfeldmitte auf dem Sommerbild zusammen. Die 4 Gärten bleiben vorerst leer.
2. Nun würfelt ihr, um das Gemüse zu pflanzen. Die Würfelfarben sagen euch, welches Gemüse ihr säen könnt. Ihr könnt auch wieder den anderen dabei helfen.
3. Bei einem weißen Punkt, nehmt ihr ein Frühlingskärtchen aus der Mitte und legt es neben das Spielbrett. Es wird langsam Sommer und damit allmählich zu spät zum Pflanzen.
4. Sobald ein Garten vollständig bepflanzt ist, kann der Gärtner ein Frühlingskärtchen wieder in die Mitte legen. So habt ihr wieder mehr Zeit zum Pflanzen.
5. Wenn der eigene Garten vollständig bepflanzt ist, würfelt ihr trotzdem weiter und könnt den anderen helfen.
6. Das Pflanzspiel endet, wenn alle Früchte gepflanzt sind oder alle Frühlingskärtchen aus der Mitte genommen wurden.
7. Alle möglicherweise verbleibenden Frühlingskärtchen werden vom Spielbrett genommen. Nun könnt ihr mit dem Ernte-Spiel weitermachen. Ihr könnt natürlich nur das Gemüse ernten, das ihr auch gepflanzt habt!

### Colofon

© 2015 Sunny Games.

Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Harvest Time' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.

Originalspielregeln © 1980, Jim Deacove (Family Pastimes).

Diese Version © 2011, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) und Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Übersetzters: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvai), Berlin, Deutschland.

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

Layouter: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

### Herausgeber:

Sunny Games  
Keizerfazant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
Die Niederlande  
+31-72-5747825 (072-kristal)  
info@sunnygames.eu  
[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

### Einige weitere kooperative Spiele von Sunny Games

#### Prinzessin

2-4 Spieler, Alter 4+

Wie können wir die zu 100 Jahren Schlaf verzauberte Prinzessin befreien? Mit viel Phantasie können die Spieler es gemeinsam schaffen.

#### Winter

1-12 Spieler, Alter 6+

Der Winter hat begonnen. Schnee und Eis blockieren die Straßen. Mit der Hilfe von Schneepflügen und Streuwagen

können wir sicher nach Hause kommen!

#### Augen des Dschungels

1-12 Spieler, Alter 8+

Wie können wir die Gefahren des Dschungels meistern? Ein spannendes Spiel in welchem Strategie, Kreativität und Kooperation Hand in Hand gehen. Jedes Spiel entwickelt sich durch die Phantasie der Spieler zu einer Geschichte.



# Le Temps des Récoltes

## Jeu de stratégie coopératif

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

### Idée générale

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

### Contenu

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

### Préparation

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

### Le jeu

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

### Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de 2 façons:

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

### Plus facile

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

### Jeu avec les plantations

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

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

### Colophon

© 2015 Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Harvest Time» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada. Règles originales © 1980, Jim Deacove (Family Pastimes). Cette version © 2011, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande. Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France. [www.jeux-de-traverse.com](http://www.jeux-de-traverse.com) Illustrateurs: Ber van de Rijdt et Jim Deacove (Family Pastimes). Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Hollande. Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

### Éditeur:

Sunny Games  
Keizerfazant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
Les Pays-Bas  
+31-72-5747825 (072-kristal)  
[info@sunnygames.eu](mailto:info@sunnygames.eu)  
[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

### D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

#### La Princesse Ensorcelée

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

#### Tempête de Neige

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

#### Derrière la Porte Secrète

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

#### Les Yeux de la Jungle

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