

Pêche Canards!



INSTRUCTIONS

2 à 4 joueurs

MATERIEL

12 canards, 1 mare, 4 cartes nid,
1 feuille d'autocollants.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à mettre ses trois
canards de la bonne couleur dans le nid.

L'HISTOIRE

Sur les berges fraîches de la mare ombragée vivent 4 familles de canards. Chaque famille a 3 bébés canards mais ils se ressemblent tous! Tous les matins, les canards se dandinent et passent la journée à nager, jouer et chercher dans la mare des choses délicieuses à manger. Quand le soleil se couche, les parents appellent leurs bébés canards pour rentrer à la maison dans leurs nids. Mais les canards se ressemblent tous!! Personne ne peut dire quel canard appartient à quelle famille. Ils ont besoin d'aide!

LA PREMIERE FOIS QUE TU JOUES

1 METS LES PILES

Demande à un adulte d'enlever les vis des portes du compartiment à piles sur la base du jeu en utilisant un tournevis (voir schéma 1). Puis enlève la porte et insère 3 piles alcaline LR 14 comme le montre le schéma. Vérifie que les piles soient bien placées sur les symboles "+" et "-" correspondants dans le compartiment. Referme la porte et visse la.



Tourne le jeu, la mare en face de toi. Maintenant, teste les piles en appuyant sur le bouton ON/OFF qui est au centre de la mare. Si l'eau de la mare ne bouge pas ou si le jeu n'émet pas le cri des canards, les piles sont usées ou mal installées.

Après ce test, presse le bouton central pour éteindre le jeu.

ATTENTION: POUR EVITER QUE LES PILES NE COULENT

Vérifie que tu as correctement mis les piles et respecte toujours les instructions de montage du jeu et des piles.

Ne mélange jamais de vieilles piles avec des neuves, ou des piles standard (carbon-zinc) avec des piles alcaline.

Enlève toujours du jeu les piles épuisées ou vides.

Enlève les piles si le jeu est rangé pendant une longue période.

Piles rechargeables: ne mélange jamais ces piles avec d'autres types de piles.

Enlève-les toujours du jeu avant de les recharger.

Ne pas recharger d'autres types de piles.

2 LES NIDS

Détache les 4 nids pré-découpés, vérifie que les petits trous de chaque nid sont bien enfoncés. Débarrasse-toi des cartes qui restent.

3 AUTOCOLLANTS

- D'abord, colle l'autocollant rond sur le bouton ON/OFF au centre du jeu. (Voir schéma 2)



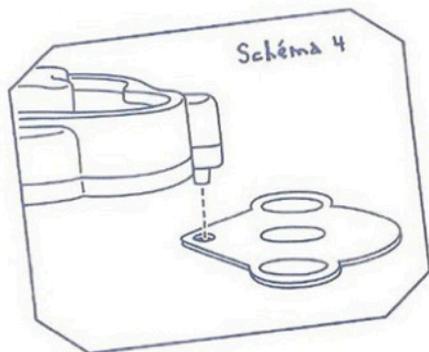
- Puis, colle les autocollants des yeux des canards (voir schéma 3)



- Enfin, colle les 12 autocollants au-dessous de chaque canard. (voir schéma 3)

PLACE LA MARE

Attache les nids aux chevilles sous le jeu comme le montre le schéma 4.



Choisis un nid d'une couleur et assieds-toi devant. Tu dois attraper les 3 canards qui ont l'autocollant correspondant à la couleur de ton nid!

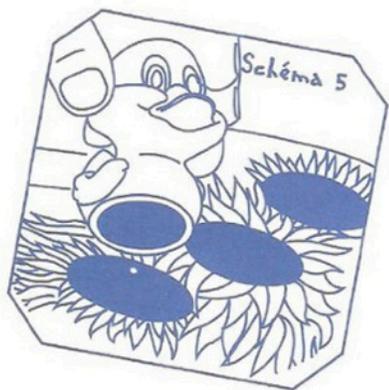
Mets les 12 canards sur l'étang sans regarder leur couleur au dessous.

COMMENT JOUER!

Pour commencer à jouer, appuie sur le ON/OFF au milieu de la mare. Ecoute les canards faire coin-coin quand ils commencent à sauter autour de la mare! Ils doivent bien s'amuser!

Le joueur le plus jeune est le premier à jouer.

A ton tour, prends un canard dans la mare. Regarde au-dessous et montre aux autres joueurs la couleur de l'étiquette qui est sous son ventre.



• **C'est la bonne!** Si la couleur du canard correspond à la couleur de ton nid, place-le sur un des 3 trous de ton nid (voir schéma 5). Maintenant, ce canard est sauvé, il est à la maison avec ses parents et ton tour est terminé.

• **Ce n'est pas la bonne!** Si la couleur du canard ne correspond pas à ton nid, remets-le n'importe où dans la mare. Encore un petit tour dans l'eau! Ton tour est maintenant terminé.

Maintenant c'est au tour du joueur qui est à ta gauche de jouer!

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur prend à son tour un canard dans la mare, et essaye de trouver les canards correspondants à son nid.

Continue à jouer jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait rempli son nid avec les 3 canards correspondants.

UN INDICE PRECIEUX: Si un autre joueur prend un canard avec ta couleur et le remet dans la mare, essaie de te souvenir de l'endroit où il l'a reposé. Continue à le fixer et tu le retrouveras à ton prochain tour!

LE GAGNANT!

Le premier joueur qui a les 3 canards dans son nid gagne la partie! Appuie sur le bouton ON/OFF pour éteindre le jeu.

UN JEU POUR LES PETITS CANETONS

Pour les plus jeunes, le jeu peut être raccourci: enlève un canard de chaque couleur de la mare.

Le jeu finit quand un joueur a trouvé les 2 canards de couleur correspondante.

MB
JEUX

© 1995 Hasbro International Inc.
Distribué en France par MB France S.A.,
Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-
du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
12814563101

14563F₁₁₉₅