Un jeu de H. Meister
Jeu Ravensburger® n° 21 002 2
Illustration: K. Lindley

Pour 2 à 4 joueurs de 3½ à 7 ans.

Contenu: 1 plan de jeu
1 dé
3 canards en bois
16 cartes
1 règle du jeu

Pour des raisons techniques, nous avons rajouté 2 cartes non imprimé. Elles ne sont pas utiles au bon déroulement du jeu.

Maman Cane et ses deux canetons nagent dans la mare tout en rendant visite aux enfants qui jouent sur la rive. Que de choses à voir pour ces canards curieux . . . !

But du jeu

Le jeu consiste à atteindre avec l'un des trois canards les motifs correspondant à ceux des cartes retournées. Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu, a atteint le plus grand nombre de motifs.

Préparation

Vous remarquerez sur le plan de jeu huit motifs différents d'enfants jouant sur la rive. Chacun des motifs est représenté sur deux cartes. Nous vous conseillons de bien regarder les cartes avant le début du jeu et de chercher les motifs correspondants sur le plan de jeu. Lorsque vous les avez tous trouvés, battez bien les cartes et posez-les en tas sur la table de façon à ce que les motifs soient cachés. Placez alors les trois canards à l'intérieur de la mare dans trois zones de votre choix.

Règle du jeu

Vous pouvez jouer avec n'importe quel canard, mais vous ne pouvez le déplacer que dans le sens des aiguilles d'une montre. La mare est divisée en huit zones. Vous avancerez d'autant de zones que de nombre de points indiqués par le dé.

Le joueur le plus jeune commence. Il prend la carte supérieure du tas et la retourne à côté du plateau de jeu de sorte que le motif soit visible. Les cartes vous indiquent le lieu que vous devez atteindre avec les canards.

Dès que vous avez trouvé sur le plan de jeu le motif dessiné sur la carte, le joueur dont c'est le tour, lance le dé.

Et maintenant faites bien attention! Avec quel canard allez-vous pouvoir atteindre la zone où se trouvent les enfants représentés sur la carte?

A partir des indications du dé, le joueur cherche à atteindre, avec l'un des trois canards, le motif correspondant à celui de la carte retournée. S'il y parvient, il reçoit la carte en question et c'est alors au tour de son voisin de gauche de retourner une nouvelle carte et de jouer.

S'il n'y parvient pas, pas de chance! C'est au tour du joueur suivant. Les joueurs continuent ainsi à jouer chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le tas de cartes soit épuisé.

Important: vous obtenez la carte retournée que si vous avez effectivement déplacé un canard sur le motif correspondant. Si l'un des canards se trouve déjà sur la zone en question au moment où vous retournez la carte, vous ne recevez celle-ci que si vous parvenez à la zone voulue avec un autre canard.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque l'un des joueurs reçoit la dernière carte. Comptez alors vos cartes. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France