

ALL ABOARD AND OFF WE GO!

An exciting memory game – a race on the water -

Age:	from 4 years
Players:	2 to 4
Contents:	16 wooden motif cards (which can be joined onto each other) 4 wooden jety cards 8 wooden motif cards 1 wooden miss-a-turn card (buoy) 2 wooden boats 2 playing figures (orange + blue) Monika Mulzer-Adam
Illustrations:	Monika Mulzer-Adam

Idea of the game:

Our two nature lovers Emma & Fips are off on another voyage of discovery along the pond. It is a mild summer evening, the crickets are chirping and it is the ideal time and weather for exploring. In addition, a duck on the other bank has hatched out little ducklings and these are making their very first attempts at swimming. Emma & Fips can hardly wait to see them. However, each wants to be the first one there and so they start a competition. They both grab a boat, run to the jety and off they go. However, to reach the destination, Emma and Fips must first make a waterway from one jety to another. Which one will be the first to land at the opposite jety?

Game preparation:

At the beginning, each player is given 8 different wooden cards which can be joined on together and two jety cards so that in total each player has 2 jety cards, 1 frog, 1 reed, 1 dragon-fly, 1 water plant, 1 sun, 1 duck, 1 fish and 1 water lily card. One jety card is at the beginning of the row and the other is at the end. There are 8 wooden cards between the beginning and the end of the jety, which each player can join together in whichever order he likes, with the motif upwards. The remaining 9 wooden cards are placed face down in the centre. Each player chooses a playing figure, puts it into a boat and places his boat at the starting jety.

How to play:

The youngest player begins by trying to upturn a card in the centre which has the same motif as the one on his "waterway". If the two motifs are the same, he may turn over the motif on his "waterway" so that it is lying face down and move his boat on a bit (one motif card). The motif card which was drawn is placed face down in the centre again. It is then the next player's turn. For example, if the first motif on his "waterway" is the water lily, the player must try to upturn the water lily in the centre. If he succeeds, he turns the water lily face down and moves his boat forward (one card). If he fails, he stays on the same spot. It is the next player's turn now. If the second motif is a fish, he must try to upturn the fish, and so on. If a "sailor" upturns the buoy card, he has to wait until his next turn before he may upturn another motif.

The winner is the first one to reach his jety at the end of the "waterway".

Variant 1:

This variant can be played by four children, forming two teams. Within the team, the players can take turns in upturning the motifs. Apart from that, the rules are identical (see above). The first team to reach the end of the jety is the winner.

"Ahoy" and have a lot of fun sailing.

Beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau
Germany

EN BARQUE, ET C'EST PARTII

Un jeu de mémoire passionnant – une course sur l'eau

Âge:	à partir de 4 ans
Nombre de joueurs:	2 à 4
Contenu:	16 cartes à motif en bois (pouvant être posées les unes contre les autres) 4 cartes passerelle en bois 8 cartes à motif en bois 1 carte de passe en bois (bouée) 2 barques en bois 2 figurines (orange + bleu) 2 figurines (orange + bleu) Monika Mulzer-Adam
Illustrations:	Monika Mulzer-Adam

L'idée du jeu:

Une douce soirée d'été, nos deux amis de la nature Emma & Fips sont une nouvelle fois partis à la découverte. Les grillons chantent, le moment idéal pour partir à la découverte et de plus, de l'autre côté de la berge, une canne à eu des canelons. Les canelons sont justement en train d'apprendre à nager et de découvrir l'étiang. Emma & Fips veulent absolument les voir. Mais chacun veut être le premier, c'est ainsi que commence une course. Chacun attrape une barque, va à la passerelle et c'est parti. Cependant, Emma & Fips doivent parcourir le chemin d'une passerelle à l'autre, d'une berge à l'autre pour parvenir au but. Qui sera le premier à atteindre la passerelle opposée?

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit au début 8 différentes cartes de bois pouvant être posées les unes contre les autres et deux cartes passerelle; chaque joueur a donc 2 cartes passerelles, respectivement 1 carte grenouille, roseau, libellule, plante aquatique, soleil, canard, poisson et nénuphar. Au début de la série, on trouve une carte passerelle, la fin de la série est également une carte passerelle. Entre la carte passerelle du début et celle de la fin se trouvent 8 cartes que les joueurs peuvent poser à leur gré, motif découvert. Les 9 autres cartes de bois sont posées retournées au milieu. Chaque joueur cherche une figurine, la met dans la barque qu'on place sur la passerelle de départ.

Déroulement du jeu:

Le joueur le plus jeune commence en essayant de retourner au milieu le motif qui est sur sa "voie d'eau". Si les deux motifs concordent, il peut retourner le motif sur sa "voie d'eau" avec le motif caché et peut avancer sa barque un peu (une carte motif). La carte motif tirée est retournée et posée au milieu. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Par exemple, le premier motif sur sa "voie d'eau" est le nénuphar, le joueur doit essayer de retourner le nénuphar dans le milieu. S'il réussit, il retourne le nénuphar, motif découvert et peut avancer avec sa barque. S'il ne réussit pas, il reste sur place. C'est au tour au joueur suivant. Si le deuxième motif est un poisson, il doit essayer de retourner ce poisson, etc... Si un "marin" retourne une carte bouée, il doit passer un tour. Le vainqueur est celui qui arrive en premier à sa passerelle de l'autre côté de la "voie d'eau".

Variante 1:

Cette variante peut se jouer avec quatre enfants. On peut ainsi former deux équipes. Dans une équipe, les joueurs peuvent se relayer pour retourner les motifs. Sinon, le déroulement du jeu reste le même (voir ci-dessus). L'équipe qui atteint en premier l'extrémité de sa passerelle a gagné.

"Tout le monde à bord" et amusez-vous bien. C'est ce que vous souhaitez

Beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau
Germany