

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4456

# Entenmarsch

Ducklings' march • La ronde des canetons • Eendenpas



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2003

- **Is it a different duckling?**

Pity. You can not take the chip but have to turn it around again and place it back where you found it.

Of course, everybody tries to remember which duckling was shown on this chip.

Move mummy duck on to the **next shore card**, now it's the next player's turn to search for the duckling.

**Important:** A chip just turned around can be uncovered by the next player.

**End of the game:**

The game ends as soon as there are no ducklings left swimming in the pond. The player with the most chips and therefore the player who was an extra good helper for mummy duck, wins the game. If you want you can celebrate the winner with the famous triple fanfare: "Quack, quack, quack"!

**Game variant for bigger duckling searchers**

*Except for the following modification the game is played as in the basic game.*

Whoever finds the right duckling, moves mummy duck one card ahead and immediately tries to find the next duckling.

The turn only ends when the player uncovers the wrong duckling.

Then it's the turn of the next player.

In this way, with a little luck and brains quite a lot of ducklings can be found in one turn.

Habermaaß-Spiel Nr. 4456

## La ronde des canetons

Un jeu de mémoire pour 2 à 6 joueurs de 3 à 6 ans.

**Idée :** Heinz Meister

**Illustration:** Michael Schober

**Durée d'une partie :** env. 10 minutes

Maman cane fait le tour de la mare en regardant ses canetons qui sont en train de s'exercer à leurs premiers plongeurs !

Quand l'heure est venue de rentrer à la maison, Maman cane appelle ses petits. Mais comment les reconnaître ? On ne voit que le bout de leurs queues qui sort de l'eau ! Maman cane doit y regarder à deux fois ...

**Contenu :**

- 1 Maman cane
- 20 cartes-canetons
- 8 cartes-berges
- 1 règle du jeu



**But du jeu :**

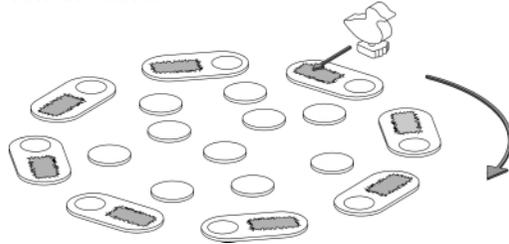
Quel joueur va pouvoir aider Maman cane et trouvera le plus possible de canetons ?

**Préparatifs :**

Les **cartes-canetons ronds** montrent chacune un caneton en train de plonger. D'un côté de la carte, on le voit de face, de l'autre côté, on ne voit que le bout de sa queue. Poser les cartes de manière à ce que l'on ne voit que les bouts de queue. Mélanger les cartes et les poser au milieu de la table.

Sur les **cartes-berges**, il y a une touffe d'herbe et un caneton. Poser ces cartes en cercle autour des cartes-canetons. Faire attention ....

- à ce qu'elles soient toutes dans le même sens
- à ne pas poser deux cartes-berges montrant le même caneton l'une à côté de l'autre.



Poser Maman cane sur la touffe d'herbe de n'importe quelle carte-berge. Elle devra être tournée du côté du caneton dessiné devant elle.

#### Déroulement de la partie :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui dira le plus vite : « Coin-coin : 1 caneton, coin-coin : 2 canetons, coin-coin : 3 canetons, coin-coin : 4 canetons, rentrons vite à la maison ! » a le droit de commencer.

Il va essayer de trouver le caneton dessiné sur la carte où se trouve Maman cane.

Pour cela, il retourne **une des cartes-canetons** qui sont posées au milieu de la table et compare ce caneton à celui de la carte-berge.

- **Est-ce exactement le même caneton ?**  
Super : tu as bien aidé Maman cane. Tu as le droit de prendre la carte-caneton. Tu la poses devant toi.

**Avance Maman cane d'une carte-berge** dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est alors au tour du joueur suivant.

#### • Est-ce un autre caneton ?

Domage ! Tu n'as pas le droit de récupérer la carte-caneton. Tu la retournes à nouveau et la reposes au même endroit. Les autres joueurs essayent bien sûr de se rappeler quel caneton était dessiné sur cette carte.

**Avance Maman cane d'une carte-berge** dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est alors au tour du joueur suivant de chercher le caneton.

**N.B. :** le joueur suivant aura le droit de retourner la même carte que le joueur précédent.

#### Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de canetons dans l'eau. Le joueur qui aura le plus de canetons – et qui aura donc le mieux aidé Maman cane – gagne la partie. Vous pourrez le récompenser en lui disant un grand « coin-coin » de la part de Maman cane.

#### Variante pour joueurs plus âgés

*Jouer comme indiqué dans le jeu de base, mais avec la différence suivante :*

Celui qui aura trouvé le bon caneton, avance Maman cane d'une carte-berge et essaye tout de suite de trouver le caneton suivant.

Son tour sera terminé seulement quand il retournera un mauvais caneton. Ce sera alors au tour du joueur suivant.

Si on a de la chance, on pourra ainsi trouver beaucoup de canetons d'un seul coup.



Anschrift aufbewahren! Retain address!  
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaß GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**www.haba.de**

Made in Germany

TL 63956

Aufl. 2004/1

