

Verloop spelvariant

Bij deze spelvariant is het doel het langst boven te blijven. Het springveld is hierbij niet van belang.

Zo verplaatsen de spelers hun eendjes in beide looprichtingen rond de vijver en verzamelen daarbij hun voer-fiches. Eendjes die al drie verschillende voer-fiches hebben verzameld, mogen dan alle andere eendjes in de vijver duwen, die ze tegenkomen op velden waarop ze terechtkomen met precies het juiste aantal gegooide ogen. Daarbij begint het eerste eendje met de jacht naar het watergeplons, terwijl de anderen nog proberen hun voer te verzamelen. De opgejaagde eendjes moeten dan heel slim zijn om te kijken in welke richting ze lopen om hun voer te verzamelen: of ze beter weg kunnen rennen of dat ze het risico willen lopen de ander tegen te komen en de kans lopen in het water te worden geduwd. Wanneer vervolgens alle eendjes hun voer-fiches hebben verzameld, gaat de vrolijke eendenjacht verder en is pas afgelopen wanneer het laatste eendje overblijft.

Winnaar is degene die niet in de vijver is geduwd. Hij mag dan de eindsprong maken.

Innovakids wenst jullie veel speelplezier!

233532

HUP EENDJES HUP COURS, CANETON, COURS



FR 3 **Cours, caneton, cours**
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

NL 6 **Hup eendjes hup**
2-4 spelers vanaf 3 jaar

Idee de jeu / Spelidee:
Ingeborg Ahrenkiel
Illustration / Illustratie:
Imke Kretzmann / Eva Künzel

© Innovakids GmbH
Postfach 301066
70450 Stuttgart
Germany
games@innovakids.net



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Door kleine onderdelen gevaar voor verstikken.

RÈGLES

FR

Contenu

- 1 plateau de jeu –
enfichable dans la boîte
- 4 canetons en carton sur pions
- 12 jetons de nourriture
- 1 dé



L'histoire du jeu

Les canetons Lulu, Emma, Luca et Léon se promènent autour de l'étang. En chemin, ils grignotent de l'herbe, de l'ortie et du pissenlit. Seul celui qui en a suffisamment peut sauter dans l'eau.

Préparation du jeu

Placez la base de la boîte avec le plateau de jeu enfiché au milieu de la table. Chacun choisit ensuite le caneton avec lequel il va jouer et le place sur la case de départ correspondante. Si vous êtes seulement deux, vous pouvez chacun jouer avec deux canetons. Posez les jetons de nourriture à côté du plateau de jeu.

