

Canetons en fuite

Un jeu de dé pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Durée du jeu: environ 20 minutes
Auteur du jeu: Manfred Ludwig
Graphisme: Doris Matthäus

Les petits canetons sont en voyage d'exploration sur le ruisseau et ne veulent plus suivre les instructions de la mère. La mère "canard" soucieuse a donc beaucoup à faire pour abriter les petits fuyards sous ses ailes.

Contenu du jeu:

- 3 parties du plan de jeu
- 1 cadre ondulé
- 1 plaque avec la mère "canard"
- 12 canetons de 4 couleurs différentes
- 1 dé



Objectif du jeu:

Quel caneton est, le plus longtemps, capable de s'éloigner de la mère en nageant?

Préparation du jeu:

On joue sur la table, ou sur le plancher.

Les trois pièces du plan de jeu sont jointes les unes aux autres de manière à former un long ruisseau.

Le cadre ondulé est mis au-dessus du ruisseau. Sur les deux bâtons supérieurs mettre la plaque avec la mère "canard". Le côté muni des quatre cordes se trouve à l'arrière.

Le cadre ondulé est poussé sur le cours du ruisseau de façon que le bâton rond antérieur corresponde exactement avec l'extrémité de n'importe quelle aire de jeu (vagues blanches).

Chaque enfant choisit une couleur et prend les trois canetons correspondants.

Un caneton est mis sur la case du ruisseau placée le plus en avant à l'intérieur du cadre ondulé.

Le deux canetons qui restent sont attachés à l'arrière sur une des cordes.

Pendant le jeu le cadre ondulé est poussé en avant suivant le cours du ruisseau. Chaque fois que le cadre s'approche de la fin du cours du ruisseau, il faut enlever une pièce du plan de jeu de derrière et avec celle-ci prolonger le ruisseau par l'avant.

Instructions
sommaires:

étaler les pièces du plan de jeu, insérer le cadre ondulé avec la mère "canard"

distribuer les canetons

prolonger toujours le cours du ruisseau par l'avant

jeter 1x le dé

nombre de points: pousser le caneton en avant

canard: pousser le cadre ondulé d'une case en avant le caneton est capturé par la mère

prendre un caneton de derrière et le mettre sur la case placée le plus en avant

Déroulement du jeu:

Jeter le dé en faisant le tour dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui est le meilleur nageur peut commencer.

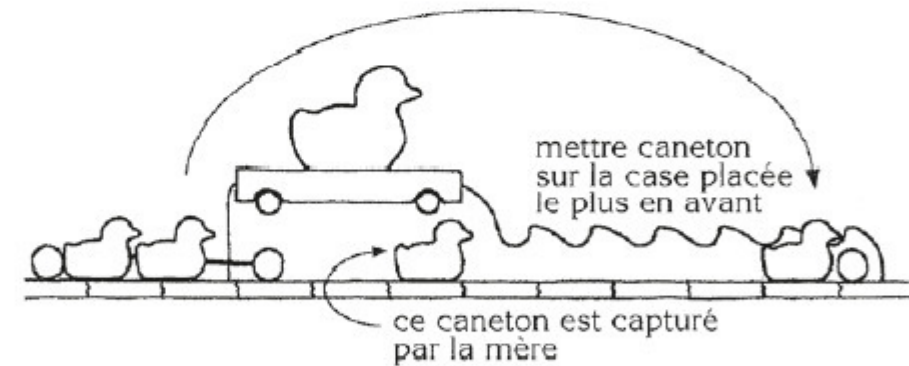
On jette le dé, un numéro sort, le caneton est avancé d'autant de cases. Celui-ci pousse le cadre ondulé de sorte que la mère "canard" s'approche des canetons qui restent. Puis, c'est le tour de l'enfant suivant.

Exemple:

Si ton caneton est maintenant éloigné de 2 cases du bord antérieur du cadre ondulé et si tu as jeté un 3, il faut d'abord avancer le caneton de deux cases. Avec le troisième point du dé le caneton pousse le cadre entier en avant d'une case supplémentaire.

Si un canard sort, la mère "canard" avec le cadre ondulé avance d'une case, tandis que les canetons, eux, ne sont pas poussés en avant.

Si au cours du jeu un caneton disparaît sous la mère, cela signifie que celle-ci l'a attrapé. Il doit alors rester sagement auprès d'elle jusqu'à la fin du jeu.



L'enfant possédant le caneton capturé doit immédiatement enlever un de ses canetons de la corde se trouvant derrière la mère "canard" et le mettre sur la case placée le plus en avant à l'intérieur du cadre ondulé.

L'ordre du jet des dés n'est pas changé.

Fin du jeu:

De la sorte, la mère "canard" abrite toujours plus de canetons sous ses ailes.

S'il ne reste qu'un caneton (ou même deux ou trois de la même couleur), le jeu est terminé. L'enfant qui possède ce caneton a gagné.