

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.

Déroulement du jeu de base

Le joueur le plus jeune commence. Le dé est lancé à tour de rôle.

En suivant le nombre qu'affiche le dé, les canetons se déplacent tout autour des flaques d'eau dans le sens des aiguilles d'une montre, dans un grand ou un petit cercle. En même temps, ils collectionnent chacun trois différents jetons de nourriture avec un lancer de dé exact. Si un caneton se retrouve sur une case qui a un jeton de nourriture qu'il a déjà dans sa collection, il n'a donc pas le droit de le prendre. Celui qui est le premier à toutes les rassembler et qui réussit à atteindre en premier la case violette sur la passerelle avec un lancer de dé direct, peut sauter dans l'eau.

Dans ce jeu, personne n'est éliminé. Les canetons placés sur les cases du parcours sont traversées. Les cases sur lesquelles ils sont placés sont comptées. Si la case lancée est occupée, on passe à la prochaine case libre.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque le premier ou le dernier caneton saute dans l'eau, selon ce qui a été convenu.

Le gagnant est le caneton qui a été le premier à rassembler les trois jetons de nourriture et qui, de la passerelle, a sauté dans l'étang grâce à un lancer de dé exact.

Variantes du déroulement du jeu

Dans cette variante, l'objectif est de rester le plus longtemps au sec. Dans ce cas, la case ne joue aucun rôle.

Les joueurs déplacent ainsi leurs canetons dans les deux directions, tout autour de l'étang tout en rassemblant leurs jetons de nourriture. Les canetons qui ont déjà collectionné trois différents jetons de nourriture, peuvent ensuite pousser dans l'étang les autres canetons qui se trouvent sur leur chemin grâce à un lancer exact de dé. Alors que les autres canetons essaient encore de réunir leur nourriture, le premier à atteindre l'objectif se lance alors à la chasse. Les canetons pris en chasse décident donc très intelligemment dans quelle direction ils veulent aller pour chercher leur nourriture : soit ils préfèrent fuir, soit ils prennent le risque de se retrouver nez à nez avec l'autre et d'être poussé dans l'eau. Lorsque tous les canetons ont rassemblé leurs jetons, la joyeuse chasse aux canetons se poursuit et ne se termine que lorsqu'il n'en reste plus qu'un.

Le gagnant est le dernier caneton resté au sec. Il peut ensuite faire le saut final.

Innovakids vous souhaite beaucoup de plaisir avec ce jeu !



SPELREGELS

NL

Inhoud

- 1 spelbord – insteekbaar in de doos
- 4 kartonnen eendjes met voetjes
- 12 voer-fiches
- 1 dobbelsteen



Het verhaal bij het spel

De kleine eendjes Lulu, Emma, Luca en Leon maken een wandelingetje om de vijver. Onderweg snoepen ze van het gras, van de verse brandnetels en de paardenbloemen. Alleen wie daarvan genoeg verzameld heeft, mag in het water springen.

Vorbereiding van het spel

Zet de onderkant van de doos met ingestoken spelbord midden op de tafel. Kies een eendje uit en zet dat op het bijpassend gekleurde startveld.

Wanneer je maar met z'n tweeën speelt, kun je ook als eendenteam telkens met twee eendjes tegelijk spelen. Leg de voer-fiches naast het spelbord.

6

Verloop van het basisspel

De jongste speler begint. Er wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid.

Overeenkomstig het aantal ogen op de dobbelsteen wandelen de eendjes met de wijzers van de klok mee rond de waterplassen in een grote of in een kleine ronde. Daarbij verzamelen ze met het precieze aantal ogen op de dobbelsteen elk drie verschillende voer-fiches. Wanneer een eendje op een veld komt met voer dat hij al verzameld heeft, mag dit dus niet nog een keer worden verzameld. Wie als eerste al het voer heeft verzameld en als eerste het lila springveld op de steiger rechtstreeks met het juiste aantal ogen op de dobbelsteen bereikt, mag in het water springen.

Bij dit spel word je niet van het bord gegooid. Er wordt over eendjes op de velden heen gesprongen. De velden waarop ze staan, worden meegeteld. Wanneer het veld waarop men volgens het aantal gegooiden ogen terecht moeten komen bezet is, gaat men naar het volgende vrije veld.

Einde van het spel

Wanneer het eerste eendje of, afhankelijk van wat is afgesproken, ook het laatste eendje in het water is gesprongen, is het spel afgelopen.

Winnaar is het eendje dat als eerste drie voer-fiches heeft verzameld en met het precieze aantal ogen op de dobbelsteen van de steiger in de vijver is gesprongen.

7