



2+ ans 2-4 joueurs 15+ minutes

F Français



www.tactic.net

Le premier jeu sur plateau à partir de 2 ans !!!

La Mare aux Canards

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu à assembler (5 pièces), 4 canetons (4 couleurs différentes), 1 dé, 1 règle de jeu + 1 maxi-memo (8 pièces de jeu)

Une belle journée ensoleillée s'annonce sur la mare et 4 petits canetons barbotent tranquillement dans l'eau. Chacun d'eux aimerait bien se prélasser et se réchauffer les plumes sur la petite île au milieu de la mare. Pour cela, ces mignons canetons devront suivre le parcours coloré sur la mare ; c'est-à-dire se déplacer d'un cercle de couleur à un autre, en partant de la feuille de nénuphar de leur couleur, pour arriver sur l'île au centre du plateau. Mais lequel d'entre eux y parviendra le premier ?



Photo 1

Préparation du jeu :

Placer le plateau au milieu des joueurs. Chaque joueur choisit un caneton d'une couleur. Le plateau de jeu est composé de 4 parcours chacun d'une couleur différente (les 4 couleurs des 4 canetons) menant tous à l'île au centre du plateau. Chaque joueur place son caneton sur la fleur de nénuphar de départ de sa couleur (Souviens-toi, le parcours doit être de la même couleur que ton caneton) (photo 1).

Déroulement du jeu :

Chacun des 4 parcours, de la fleur de nénuphar jusqu'à l'île, est composé de cercles jaunes et rouges s'alternant.



Photo 2



Photo 3



Photo 4



Photo 5



Photo 6



Photo 7

MAXI MEMO

Ce jeu comprend également un amusant jeu de memo très simple puisqu'il s'agit de reconstituer un puzzle de nos quatre canetons divisés chacun en deux pièces !

Toutes les cartes sont retournées face cachée sur la table. A son tour, chaque joueur prend deux cartes et si elles forment un canard de même couleur, le joueur conserve

Pour déplacer leur caneton de cercle en cercle, il suffit donc aux joueurs d'obtenir avec le dé un cercle de la même couleur que le cercle sur lequel ils désirent poser leur caneton sur leur parcours.

Le plus jeune joueur commence et lance le dé :

- le joueur obtient avec le dé un cercle de la même couleur que le cercle sur lequel il veut poser son caneton, il y place son caneton et le tour passe au joueur suivant.
- le joueur n'obtient pas avec le dé un cercle de la même couleur que le cercle sur lequel il veut poser son caneton, le tour passe directement au joueur suivant (photos 2-3-4-5).



- le joueur obtient l'image du caneton avec le dé : il peut alors déplacer son caneton d'un cercle vers l'avant quelle que soit la couleur du cercle, puis le tour passe au joueur suivant.

Le gagnant :

Pour se poser sur l'île au centre du plateau, les joueurs doivent obtenir avec le dé l'image du caneton. Si un joueur n'obtient pas l'image du caneton, il passe son tour et devra retenter sa chance à son prochain tour (photos 6-7).

Le joueur qui le premier réussit à amener son caneton sur l'île au centre du plateau, est le gagnant de la partie.

les cartes pour lui. Si les cartes ne forment pas une paire correcte, le joueur remet les deux cartes face cachée sur la table et le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le gagnant est celui qui aura le plus de cartes à la fin de la partie lorsque toutes les paires auront été trouvées.