

La course des canards



La course des canards

Jeu Ravensburger® No. 00 070 8
Auteur: Gilbert Levy
Design: Hermann Wernhard
Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs
Age: 4 - 8 ans

Contenu:

- 1 plan de jeu
- 4 canards de 4 couleurs
- 24 oeufs de 4 couleurs
- 1 dé
- 1 règle de jeu.

But du jeu:

Chaque joueur essaie avec son canard de franchir le premier la ligne d'arrivée et si possible d'y déposer le plus d'oeufs.

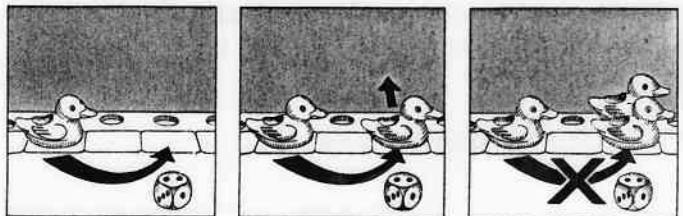
Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit un canard, qu'il remplit avec les 3 oeufs de même couleur et le pose ensuite sur la case de départ.

Attention: Pour éviter la chute des oeufs, les canards doivent être *glissés* sur le plan de jeu et non soulevés.

Règle de jeu:

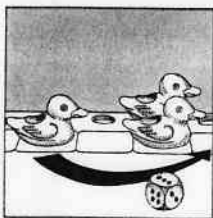
Le jeu se joue à l'aide du dé; c'est le plus jeune joueur qui commence la partie. Il lance le dé et fait glisser son canard d'autant de cases que le dé marque de nombre. On ne peut qu'avancer.



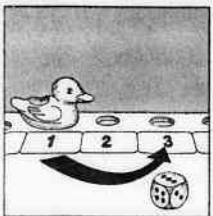
Poussez les canards.

Quand un canard arrive sur une case où se trouve déjà un autre canard, il pousse celui-ci sur le nid situé à côté du parcours de jeu.

Perdez un minimum d'oeufs en cours de route!



En arrivant sur le nid, le canard dépose un oeuf. Il ne pourra poursuivre son chemin, qu'au moment où la case à côté de son nid est à nouveau libre.



Lorsque la piste de jeu et le nid sont tous deux occupés, on ne doit pas pousser le canard et le nombre du dé est annulé; on passe un tour.

Dépassement de deux canards.

Deux canards côte à côte ne peuvent être dépassés, que lorsque le nombre indiqué par le dé, le permet.

Quand un canard au cours du jeu est poussé sur un nid dans lequel un oeuf a déjà été déposé, il a un avantage: il ne perdra pas d'oeuf!

Pourtant le canard ne pourra poursuivre son

chemin, que lorsque le parcours à côté de son nid sera à nouveau libre.

La case à côté de son nid est compté comme premier point de départ du parcours.

Tous les canards essaient d'arriver au but, même s'ils ont perdu leurs 3 oeufs.

Fin de jeu:

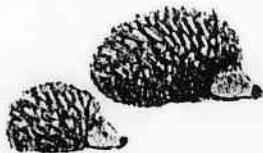
Chaque canard *doit* franchir la ligne d'arrivée *directement* avec un nombre de points indiqué par le dé correspondant au nombre de cases à franchir.

Devant l'arrivée, il n'y a que 3 canards qui peuvent stationner.

Un autre canard qui les suit, ne peut accéder à l'arrivée que par un coup de dé direct, en ayant le nombre de points exacts lui permettant de franchir la ligne d'arrivée. Le premier canard qui arrive au but reçoit comme récompense 3 oeufs supplémentaires à sa couleur.

Ainsi même un canard qui a perdu tous ses

3

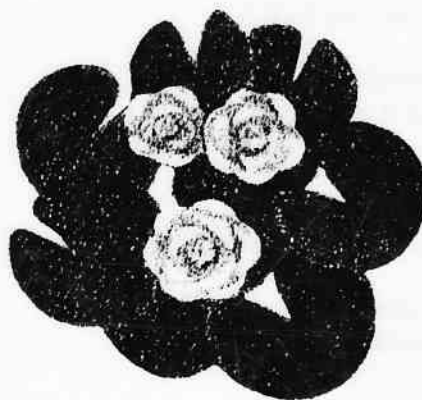


oeufs en cours de route, a encore une chance de gagner. Le second joueur qui franchit l'arrivée, reçoit 2 oeufs à sa couleur et le troisième canard obtient 1 oeuf à sa couleur.

Celui qui possède le plus d'oeufs a gagné.

Indications pour les parents.

Il peut y avoir plusieurs gagnants dans ce jeu. Ceci est extrêmement important pour les enfants, qui trouveront beaucoup de plaisir à recommencer une nouvelle partie toute aussi passionnante.



© 1984 by Otto Maier Verlag Ravensburg