

Pêche Canards!



INSTRUCTIONS

2 à 4 joueurs

MATERIEL

12 canards, 1 mare, 4 cartes nid,
1 feuille d'autocollants.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à mettre ses trois
canards de la bonne couleur dans le nid.

L'HISTOIRE

Sur les berges fraîches de la mare ombragée vivent 4 familles de canards. Chaque famille a 3 bébés canards mais ils se ressemblent tous! Tous les matins, les canards se dandinent et passent la journée à nager, jouer et chercher dans la mare des choses délicieuses à manger. Quand le soleil se couche, les parents appellent leurs bébés canards pour rentrer à la maison dans leurs nids. Mais les canards se ressemblent tous!! Personne ne peut dire quel canard appartient à quelle famille. Ils ont besoin d'aide!

LA PREMIERE FOIS QUE TU JOUES

1 METS LES PILES

Demande à un adulte d'enlever les vis des portes du compartiment à piles sur la base du jeu en utilisant un tournevis (voir schéma 1). Puis enlève la porte et insère 3 piles alcaline LR 14 comme le montre le schéma. Vérifie que les piles soient bien placées sur les symboles "+" et "-" correspondants dans le compartiment. Referme la porte et visse la.



Tourne le jeu, la mare en face de toi. Maintenant, teste les piles en appuyant sur le bouton ON/OFF qui est au centre de la mare. Si l'eau de la mare ne bouge pas ou si le jeu n'émet pas le cri des canards, les piles sont usées ou mal installées.

Après ce test, presse le bouton central pour éteindre le jeu.

ATTENTION: POUR EVITER QUE LES PILES NE COULENT

Vérifie que tu as correctement mis les piles et respecte toujours les instructions de montage du jeu et des piles.

Ne mélange jamais de vieilles piles avec des neuves, ou des piles standard (carbon-zinc) avec des piles alcaline.

Enlève toujours du jeu les piles épuisées ou vides.

Enlève les piles si le jeu est rangé pendant une longue période.

Piles rechargeables: ne mélange jamais ces piles avec d'autres types de piles.

Enlève-les toujours du jeu avant de les recharger.

Ne pas recharger d'autres types de piles.

2 LES NIDS

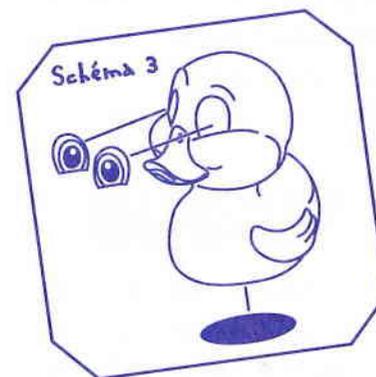
Détache les 4 nids pré-découpés, vérifie que les petits trous de chaque nid sont bien enfoncés. Débarrasse-toi des cartes qui restent.

3 AUTOCOLLANTS

- D'abord, colle l'autocollant rond sur le bouton ON/OFF au centre du jeu. (Voir schéma 2)



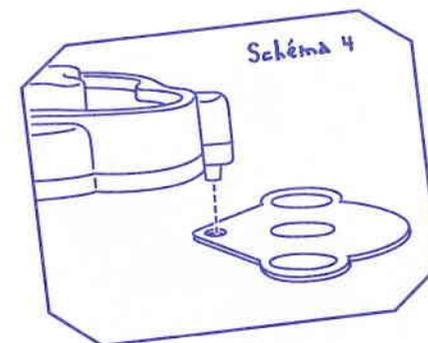
- Puis, colle les autocollants des yeux des canards (voir schéma 3)



- Enfin, colle les 12 autocollants au-dessous de chaque canard. (voir schéma 3)

PLACE LA MARE

Attache les nids aux chevilles sous le jeu comme le montre le schéma 4.



Choisis un nid d'une couleur et assieds-toi devant. Tu dois attraper les 3 canards qui ont l'autocollant correspondant à la couleur de ton nid!

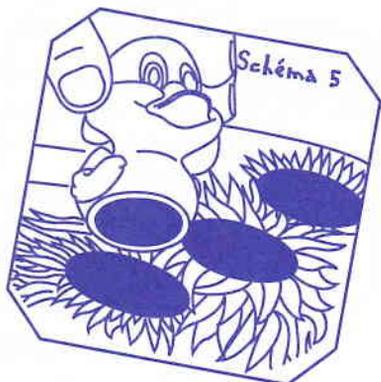
Mets les 12 canards sur l'étang sans regarder leur couleur au dessous.

COMMENT JOUER!

Pour commencer à jouer, appuie sur le ON/OFF au milieu de la mare. Ecoute les canards faire coin-coin quand ils commencent à sauter autour de la mare! Ils doivent bien s'amuser!

Le joueur le plus jeune est le premier à jouer.

A ton tour, prends un canard dans la mare. Regarde au-dessous et montre aux autres joueurs la couleur de l'étiquette qui est sous son ventre.



• **C'est la bonne!**: Si la couleur du canard correspond à la couleur de ton nid, place-le sur un des 3 trous de ton nid (voir schéma 5). Maintenant, ce canard est sauvé, il est à la maison avec ses parents et ton tour est terminé.

• **Ce n'est pas la bonne!**: Si la couleur du canard ne correspond pas à ton nid, remets-le n'importe où dans la mare. Encore un petit tour dans l'eau! Ton tour est maintenant terminé.

Maintenant c'est au tour du joueur qui est à ta gauche de jouer!

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur prend à son tour un canard dans la mare, et essaye de trouver les canards correspondants à son nid.

Continue à jouer jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait rempli son nid avec les 3 canards correspondants.

UN INDICE PRECIEUX: Si un autre joueur prend un canard avec ta couleur et le remet dans la mare, essaie de te souvenir de l'endroit où il l'a reposé. Continue à le fixer et tu le retrouveras à ton prochain tour!

LE GAGNANT!

Le premier joueur qui a les 3 canards dans son nid gagne la partie! Appuie sur le bouton ON/OFF pour éteindre le jeu.

UN JEU POUR LES PETITS CANETONS

Pour les plus jeunes, le jeu peut être raccourci: enlève un canard de chaque couleur de la mare.

Le jeu finit quand un joueur a trouvé les 2 canards de couleur correspondante.



MB
JEUX

© 1995 Hasbro International Inc.
Distribué en France par MB France S.A.,
Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-
du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

01043F1195

Ententanz



SPIELANLEITUNG

2 bis 4 Spieler

SPIELAUSSTATTUNG

12 Entchen, 1 Ententeich, Nest-Karten,
1 Aufkleberbogen.

DAS ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst alle seine drei Entchen nach Hause in das gleichfarbige Nest bringt, gewinnt das Spiel.

DIE GESCHICHTE

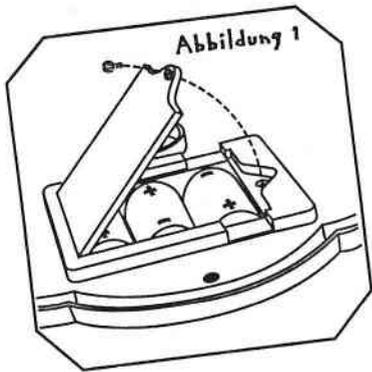
An den Ufern eines kühlen, schattigen Teiches lebten glücklich
viele Entenfamilien. Jede Familie hatte drei Entenkinder, die
sich alle ganz und gar ähnlich sahen! Jeden Morgen
watschelten die Entchen hinunter zum Teich, in dem sie den
ganzen Tag lang herumschwammen, sich vergnügten und feine
Sachen zum Fressen suchten. Wenn es dann abend wurde,
quackten die Enteneltern und riefen ihre Küken heim ins Nest.
Das wäre ja einfach, wenn nicht alle Entchen so gleich
ausgesehen hätten. Niemand konnte erkennen, welches Entchen
zu welcher Familie gehörte. Könnt ihr helfen und herausfinden,
welches Entchen in welches Nest gehört?

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Vor dem allerersten Spiel:

1 EINSETZEN DER BATTERIEN

Bitte einen Erwachsenen um Hilfe! Mit einem Schraubendreher wird die Schraube vom Deckel des Batteriefachs gelöst, das sich unter dem Teich befindet (siehe Abb. 1). Entferne den Deckel und setze drei Batterien Alkaline LR14 ein, wie in der Abb. gezeigt. Achte darauf, daß "+" und "-" zu den Symbolen im Batteriefach passen. Setze die Tür wieder ein und schraube sie fest.



Drehe den Teich wieder um. Teste die Batterien, indem Du auf den ON/OFF-Knopf in der Mitte des Teiches drückst. Wenn sich das "Wasser" des Teiches nicht zu drehen beginnt und Du keine quackenden Töne hörst, könnten die Batterien verbraucht oder falsch eingesetzt sein.

Nach dem Test drückst Du den mittleren Knopf noch einmal, um den Motor auszuschalten.

ACHTUNG: WIE DU VERMEIDEST, DASS BATTERIEN AUSLAUFEN

Achte darauf, daß die Batterien richtig eingesetzt werden und befolge die Anweisungen der Hersteller von Batterien und Spiel.

Mische niemals alte und neue Batterien oder Standard- (Kohle-Zink) mit Alkaline-Batterien.

Entferne verbrauchte oder defekte Batterien immer sofort aus dem Spiel.

Entferne die Batterien, wenn das Spiel längere Zeit nicht benutzt wird.

Aufladbare Batterien: Mische diese Batterien niemals mit anderen Batteriearten.

Entferne diese Batterien aus dem Spiel, bevor Du sie auflädst.

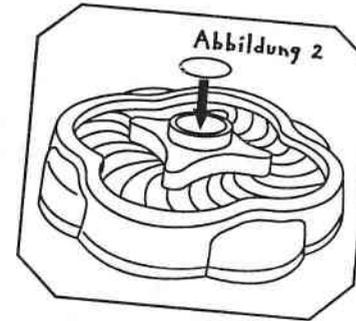
Lade Batterien immer nur unter Aufsicht von Erwachsenen. VERSUCHE NIE, ANDERE BATTERIEARTEN WIEDER AUFZULADEN!

2 DIE NESTER

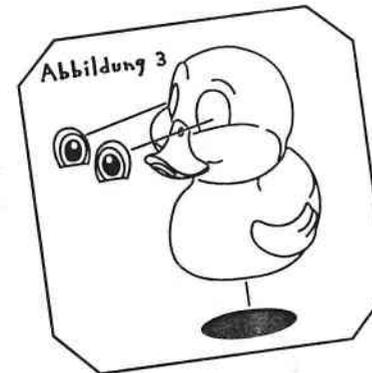
Löse die vier Nester aus dem Kartonrahmen. Achte darauf, daß auch die Kartonreste aus den kleinen Löchern in den Nestern entfernt werden. Gib die Reste zum Altpapier.

3 BEKLEBEN

- Befestige zuerst den runden Aufkleber auf dem mittleren ON/OFF-Knopf des Teiches (siehe Abb. 2).



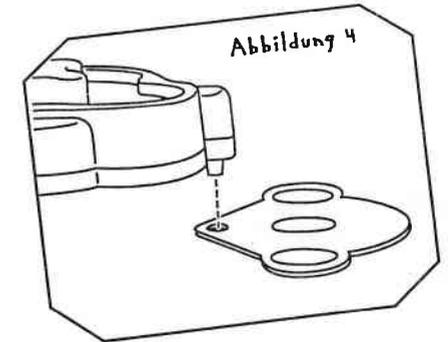
- Klebe danach die Augen auf die Entchen (siehe Abb. 3).



- Zuletzt klebst Du die 12 bunten, runden Aufkleber einzeln unter die Entchen - einen unter jedes die Entchen - einen unter jedes die Entchen (siehe Abb. 3).

VORBEREITUNG DES TEICHES

Befestige die Nester an den Stiften unterhalb des Teiches, wie es Abb. 4 zeigt.

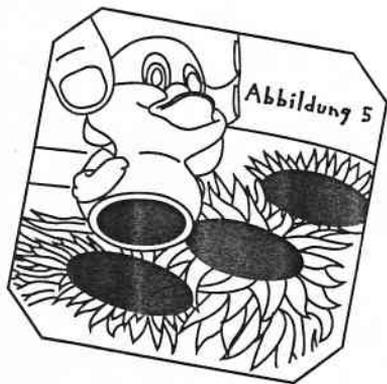


Jeder Spieler wählt sich ein Nest aus und setzt sich davor. Im Spiel muß jeder die drei Entchen einsammeln, die der Farbe seines Nestes entsprechen! Setze alle 12 Entchen in den Teich. Dabei darf niemand die Unterseite der Entchen ansehen.

DER SPIELABLAUF

Wenn alle bereit sind, beginnt das Spiel: Ein Spieler drückt den ON/OFF-Knopf in der Mitte des Teiches. Die Entchen beginnen zu quacken und sie fangen an, rund um den Teich zu "hüpfen" - das ist ein Spaß!

Der jüngste Spieler nimmt dann ein beliebiges Entchen aus dem Teich. Er sieht sich die Unterseite an und zeigt den farbigen Punkt auch den anderen Spielern!



• **GLEICHE FARBE!** Paßt das Entchen zum Nest des Spielers (Farbpunkt und Nest haben die gleiche Farbe), darf er das Entchen auf einen freien Platz seines Nestes setzen (siehe Abb. 5). Er hat dieses Entchen sicher nach Hause zu seinen Eltern gebracht. Damit ist der Zug des Spielers beendet.

• **ANDERE FARBE!** Paßt die Farbe des Entchens nicht zum Nest des Spielers, muß er es zurück in den Teich setzen - wo es weiterschwimmen darf! Damit ist der Zug des Spielers beendet.

Ist der Zug eines Spielers beendet, setzt immer der linke Nachbar das Spiel fort.

Jeder Spieler versucht, in jedem Zug ein gleichfarbiges Entchen zu finden und es in sein eigenes Nest zu setzen. Drei Entchen muß jeder finden.

IMMER SCHÖN AUFPASSEN:

Wenn ein anderer Spieler ein Entchen aufhebt, das Deine Farbe hat, versuche, Dir dieses Entchen zu merken. Verfolge seinen Weg und wenn Du dran bist, schnappst Du es Dir.

DAS ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der alle seine drei Entchen in seinem Nest gleicher Farbe hat, gewinnt! Drücke danach den ON/OFF-Knopf, um den Motor auszuschalten.

FÜR JÜNGERE SPIELER

Dieses kürzere Spiel eignet sich für jüngere Spieler:

Entferne vor dem Start ein Entchen von jeder Farbe aus dem Teich.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine zwei Entchen in sein Nest gebracht hat.

MB
SPIELE

© 1995 Hasbro International Inc.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.



01043D1195