

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Kleine Ausreißer

Nr. 4178



HABA®

Jeu de Habermasß Nr. 4178

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



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

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 poussée sur le cours du ruisseau façon que le bâton rond antérieur correspond 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.

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.

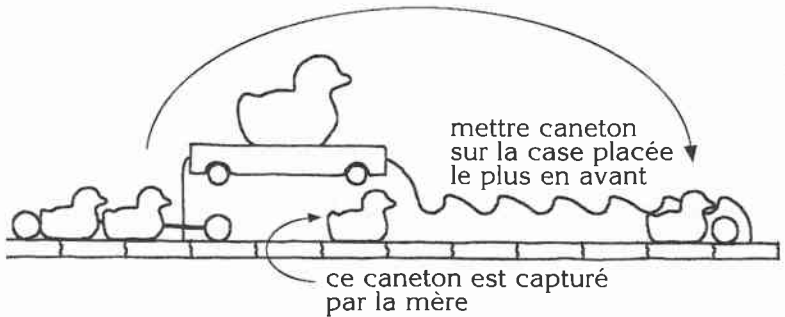
On jette le dé, un **numéro** sort, le **caneton est avancé** d'autant de cases. Celui-ci pousse le cadre ondulé de sorte que la mère "canard" s'approche des canetons qui restent. Puis, c'est le tour de l'enfant suivant.

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.

Kleine Ausreißer

Ein Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Spieldauer: ca. 20 Minuten
Spielautor: Manfred Ludwig
Grafik: Doris Matthäus

Die kleinen Entchen gehen auf Entdeckungsreise im Bach und wollen nicht mehr auf ihre Mutter hören. Da hat die besorgte Entenmutter viel zu tun, um die kleinen Ausreißer wieder unter ihre Fittiche zu nehmen.

Spielinhalt:

3 Spielplanteile
1 Wellenrahmen
1 Platte mit Entenmutter
12 Entenküken in 4 Farben
1 Würfel

Spielziel:

Kurzanleitung:

Welches Entenküken schafft es, am längsten vor der Mutter davonzuschwimmen?

Spielvorbereitung:

Das Spiel läßt sich am **Tisch**, aber auch sehr gut auf dem **Fußboden** spielen.

**Spielplanteile auslegen
Wellenrahmen mit Entenmutter aufsetzen**

Die drei **Spielplanteile werden aneinandergelegt**, so daß ein langer Bachlauf entsteht.

Auf den Bachlauf wird der **Wellenrahmen** gesetzt. Auf die beiden oberen Rundstäbe die **Platte mit der Entenmutter** setzen. Die Seite mit den vier Schnüren ist hinten.

Entenküken verteilen

Der Rahmen wird so auf dem Bachlauf verschoben, daß der vordere Rundstab genau mit einer beliebigen Spielfeldbegrenzung (weiße Wellen) übereinstimmt.

Jedes Kind wählt eine Farbe und nimmt sich die drei entsprechenden Entenküken.

Jeweils **eine Ente kommt auf das vorderste Bachfeld innerhalb des Wellenrahmens**.

Bachlauf immer von hinten nach vorn verlängern

Die beiden restlichen Entchen werden hinten auf eine der Schnüre gesteckt.

Im Verlauf des Spiels wird der Wellenrahmen auf dem Bachlauf voranbewegt. Immer wenn er sich dem Ende des Bachlaufs nähert, muß man ein Spielplanteil von hinten wegnehmen und damit den Bach nach vorn verlängern.



1 x würfeln

Augenzahl:
Entenküken
voranziehen

Spielablauf:

Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Das Kind, das am besten schwimmen kann, darf beginnen.

Wird eine **Augenzahl** gewürfelt, dann **schwimmt das Entenküken** entsprechend viele Felder voran. Dabei zieht es den Wellenrahmen mit sich - wodurch die Entenmutter den übrigen Entchen näherrückt.

Dann ist das nächste Kind an der Reihe.

Beispiel:

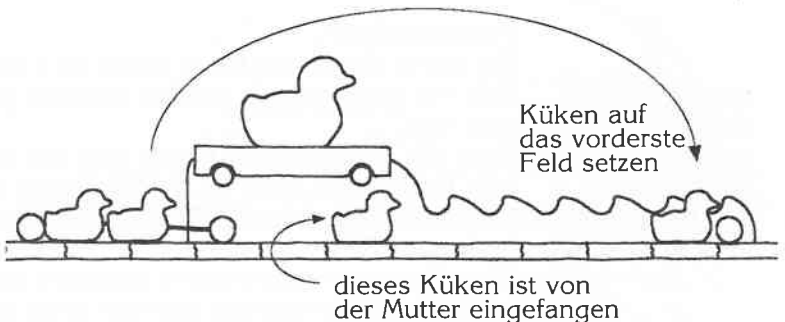
Wenn jetzt dein Entenküken z.B. 2 Felder vom vorderen Rand des Wellenrahmens entfernt ist und du eine 3 würfelst, wird das Entchen zuerst zwei Felder vorangezogen. Mit dem 3. Würfelpunkt schiebt dann das Entchen den ganzen Rahmen noch um ein Feld weiter.

Ente: Wellen-
rahmen 1 Feld
voranziehen

Wird die **Ente** gewürfelt, heißt das, daß die Entenmutter um 1 Feld näher heranrückt. Das Kind muß also den Wellenrahmen um 1 Feld weiterschieben, die Entenküken werden nicht vorwärtsbewegt.

Entenküken
wird von Mutter
eingefangen

Wenn im Spielverlauf ein Entchen unter der Mutter verschwindet, bedeutet das, daß sie es eingefangen hat. Es muß nun brav bis zum Spielende bei ihr bleiben.



ein Entchen von
hinten nehmen
und auf vor-
derstes Feld
setzen

Das betreffende Kind muß dann gleich eines seiner Küken von der Schnur hinter der Entenmutter nehmen und es auf das vorderste Feld innerhalb des Wellenrahmens setzen. Die Würfelreihenfolge wird dadurch nicht unterbrochen.

Spielende:

Die Entenmutter nimmt auf diese Weise nach und nach immer mehr Entchen unter ihre Fittiche. Wenn nur noch ein Entenküken übrigbleibt (oder zwei oder drei derselben Farbe), ist das Spiel zu Ende. Das Kind, dem diese Entchen gehören, hat gewonnen.