

## SPIELMATERIAL:

- 4 Enten
- 1 Würfel
- 1 Schachtel-Spielbrett
- 12 Wegplättchen
- 1 Spielanleitung in 4 Sprachen

Autoren: Luca Bellini & Luca Borsa  
Illustrator: Gediminas Akelaitis

**Für 1 bis 4 Spieler  
ab 3 Jahren  
Spieldauer: 15'**

In **ALLE MEINE ENTCHEN** verspricht der Morgen wunderbar zu werden. Am Himmel spannt sich ein bunter Regenbogen und die Sonne scheint warm und angenehm. Mama Ente will mit ihren Entchen zum Baden an den Teich springen.

## HINTERGRUNDGESCHICHTE

Oh je! Eine Wolke zieht auf und wird schon bald die Sonne verdecken. Doch ohne Sonnenschein werden die Entchen nicht ins Wasser wollen. Deshalb sollten sich Mama Ente und ihre Entchen beeilen und schwimmen gehen, solange die Sonne noch scheint.



## SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es, Mama Ente und ihre Entchen zum Teich zu bringen, bevor die Sonne sich hinter der Wolke versteckt.

## SPIELAUFBAU

Nehmt alle Elemente aus der Schachtel. Legt den Spielplan so auf die Oberseite der Schachtel, dass die Position des Teichs auf dem Spielplan und dem Einleger übereinstimmen. Platziert den Teich so, dass die erste Wasserfläche frei ist. Montiert den Regenbogen auf dem Rand der Schachtel, wie im Beispiel gezeigt. Steckt die Sonne auf die linken Seite des Regenbogens (über dem Busch). Die 12 Wegplättchen sind zweifarbig. Platziert sie mit der gleichen Farbe nach oben auf dem Spielfeld entsprechend ihrer Form: Quadrat, Dreieck oder Kreis. Stellt Mama Ente und ihre 3 Entchen an den Anfang des Weges neben das Haus. Legt den Würfel neben der Schachtel bereit.



Da Gediminas Akelaitis heute ein Illustrator und Designer ist, wurde er im Jahr 2008 als Illustrator für Kinderbücher spezialisiert. Er war ein sehr erfolgreicher Künstler in Hong Kong, China. Den Hongkonger Hugs oder On der Spielplatz!

Gediminas Akelaitis « debuto kaip iliustratorius et designeris 2008 m. ir specializavosi vaikų knygų iliustravimu. Tada jis dirbo labai sėkmingai kaip menininkas Hong Konge, Kinijoje. Hongkonger Hugs or On the playground!

Gediminas Akelaitis began his career as an illustrator and designer in 2008 and has specialized in illustrations for children's books. He was a very successful artist in Hong Kong, China. Some of his acclaimed artwork are games like Go Slow, Hungry Hugs or On the playground!

Gediminas Akelaitis started his career as an illustrator and designer in 2008 and specialized in visuals for children's games. Some of his acclaimed artwork are games like Go Slow, Hungry Hugs, or On the playground!

## SPIELABLAUF

Beginnend mit dem jüngsten Spieler machen alle Spieler im Uhrzeigersinn folgende Aktionen:

1. den Würfel werfen,
2. Mama Ente oder 1 Entchen entsprechend dem Würfelergebnis bewegen.

**Wichtig:** Mama Ente läuft immer voraus. Sie muss immer vor den Entchen sein. Die Entchen dürfen sie nie überholen. Es dürfen nie 2 Enten auf dem gleichen Feld stehen.

## WÜRFELAKTIONEN



• **Kirschen, Blume oder Pilz:** Zieht eine beliebige Ente bis auf das erste freie Feld mit dem gleichen Symbol. Stehen dazwischen andere Entchen, überspringt ihr diese einfach.



Denkt dran: Mama Ente darf nicht übersprungen werden!



• **Pfeil:** Zieht eine beliebige Ente 1 Feld vor.



• **Umkehrpfeil:** Zieht eine beliebige Ente 1 Feld zurück.



• **Sonne:** Bewegt die Sonne auf dem Regenbogen 1 Stück nach rechts (der Regenbogen hat 7 Abschnitte).

## ALLGEMEINE REGELN

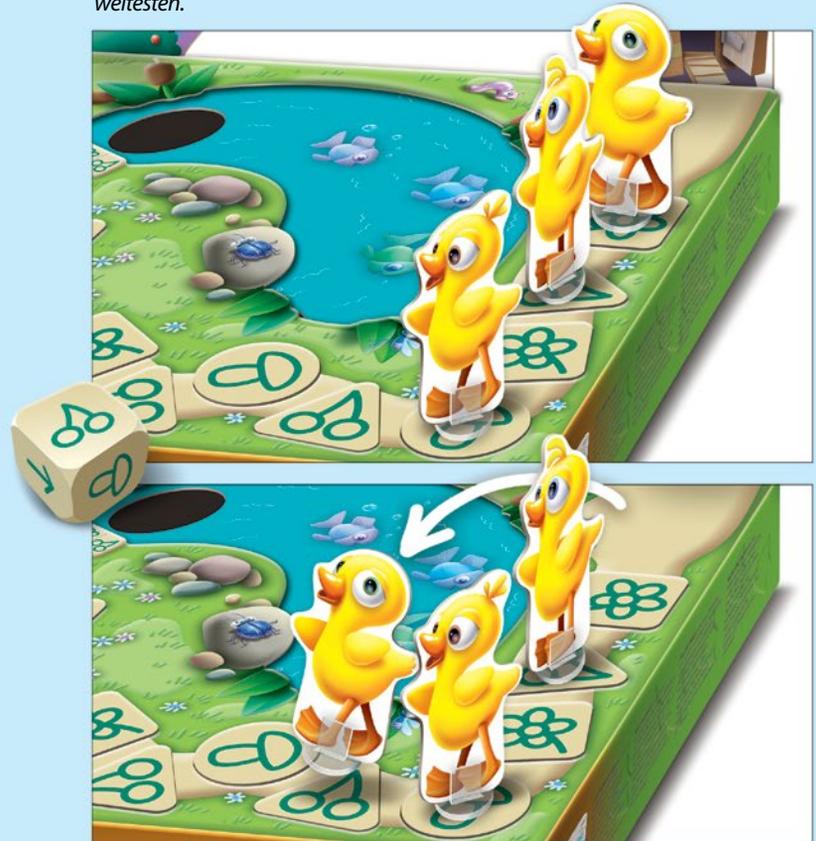
Das Aussetzen einer Bewegung ist nicht erlaubt. Nur, wenn der allererste Wurf im Spiel den Umkehrpfeil zeigt, würfelt erneut so lange, bis Mama Ente bewegt werden kann. In dem seltenen Fall, dass Mama Ente zurück auf das Startfeld läuft, beginnt das Spiel einfach von vorne.

Das Feld ganz am Ende des Weges, mit den 3 Symbolen, kann mit jedem dieser Würfelsymbole erreicht werden oder mit dem Pfeilsymbol.

Erreicht Mama Ente das letzte Feld, bleibt sie nicht stehen, sondern geht sofort ins Wasser und schwimmt los. Stellt sie auf das erste freie Feld im Wasser und dreht den Teich 1 Schritt weiter, damit Platz für das nächste Entchen frei wird, usw.

**Ein kleiner Tipp:** Wählt sorgfältig aus, welche Ente ihr bewegen wollt. Denkt daran, dass ein Entchen über andere Entchen springen kann (aber niemals über Mama Ente). Auf diese Weise wird es weiter nach vorne kommen.

**Beispiel:** Ihr habt die Kirschen gewürfelt. Das hintere Entchen kommt am weitesten.



## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn das letzte Entlein den Teich erreicht. Dann haben alle Spieler gemeinsam gewonnen!

Wenn die Sonne jedoch von der Wolke verdeckt wird, bevor alle Entchen den Teich erreicht haben, haben die Spieler verloren.

### ALLE MEINE ENTCHEN

ist ein deutschsprachiges Kinderlied.

Es handelt sich um ein Volkslied, dessen Verfasser und Komponist nicht überliefert sind. Die Melodie entstand vermutlich in der Mitte des 18. Jahrhunderts, während die Entstehung des Textes eher dem 19. Jahrhundert zugeordnet wird.

Inhaltlich handelt das Lied vom Gründeln der Enten.

In einigen Liederbüchern hat das Lied weitere Strophen, deren Alter und Herkunft nicht geklärt sind, in denen auch Tauben, Hühner, Gänse und andere Tiere besungen werden.

Das Lied eignet sich als Spiellied, bei dem die Kinder im Kreis stehen oder gehen und beim Singen die entsprechenden Bewegungen machen.



### Alle meine Entchen

**schwimmen auf dem See,  
schwimmen auf dem See  
Köpfchen in das Wasser,  
Schwänzchen in die Höh.**

