

CONTENU :

- 4 canards
- 1 dé
- 1 plateau-boîte-jeu
- 12 pièces chemin
- 1 règle de jeu en 4 langues

Auteurs : Luca Bellini & Luca Borsa

Illustrateur : Gediminas Akelaitis

**Pour 1 à 4 joueurs
à partir de 3 ans
Durée de jeu : 15'**

Dans TOUS MES PETITS CANETONS la matinée promet d'être merveilleuse. Un arc-en-ciel se dessine dans le ciel et le soleil est chaud et agréable. Mère Canard veut emmener ses canetons se baigner dans la mare.

LA PETITE HISTOIRE

Oh là là ! Un nuage se forme et va bientôt cacher le soleil. Mais sans soleil, les canetons ne voudront pas aller dans l'eau. C'est pourquoi Mère Canard et ses canetons devront se dépêcher d'aller nager tant que le soleil brille encore.



Tous mes petits canetons

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'emmener Mère Canard et ses canetons dans la mare avant que le soleil ne se cache derrière le nuage.

MISE EN PLACE

Sortez tous les éléments de la boîte. Placez le plateau de jeu sur le dessus de la boîte de manière à ce que l'emplacement de la mare sur le plateau et l'encart correspondent. Placez la mare de manière à ce que le premier espace d'eau soit libre. Montez l'arc-en-ciel sur le bord de la boîte, comme indiqué dans l'exemple. Placez le soleil sur l'arc-en-ciel à gauche (au-dessus du buisson).

Les 12 pièces du chemin sont bicolores. Placez-les sur le plateau, la même couleur vers le haut, en fonction de leur forme : carré, triangle ou cercle. Placez Mère Canard et ses 3 canetons au début du chemin, près de la maison. Placez le dé à côté de la boîte.



Da Gediminas Akelaitis heute
ein Illustrator an
Designern seit 2008
verfassen sich auf
Illustrationen für Kinderbücher
spezialisiert. Er war zu Beginn
ein bekannter Wischer in Hong
Kong Stadt, Den Hongkonger
Huge oder Op der Spielplatz

Gediminas Akelaitis « debutojo su
karjera ir iliustratorius et de
dizaineris nuo 2008 ir yra
specializavęs vaikų knygoms
ilustruoti. Kartais darbu
nuo pirmojo vaikystės
nuo pirmojo vaikystės
nuo pirmojo vaikystės
nuo pirmojo vaikystės

Gediminas Akelaitis begano
savoje karjeroje kaip iliustratorius und
dizaineris im Jahr 2008 und hat
sich auf Illustrationen für
Kinderbücher spezialisiert. Einige
Spiele wie Go Slow, Der
Hungry Hugo oder Auf dem
Spielplatz zu sehen.

Gediminas Akelaitis started
his illustrator and designer
career back in 2008 and
specialised in visuals for
children's games.
Some of his acclaimed
artwork are games like Go
Slow, Hungry Hugo, or On
the playground.



DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le plus jeune joueur, tous les joueurs se relaient dans le sens des aiguilles d'une montre pour effectuer les actions suivantes :

1. lancer le dé,
2. déplacer Mère Canard ou 1 caneton en fonction du résultat du dé.

Important : Mère Canard ouvre toujours la voie. Elle doit toujours être devant les canetons. Les canetons ne peuvent jamais la dépasser. Il ne peut jamais y avoir 2 canards sur la même case.

ACTIONS DU DÈ



• **Cerises, fleur ou champignon :** Déplacez n'importe quel canard jusqu'à ce qu'il atteigne la première case libre avec avec le même symbole. Si d'autres canetons se trouvent sur le chemin, il suffit de les dépasser



N'oubliez pas : Mère Canard ne peut jamais être dépassée!



• **Flèche :** Avancez n'importe quel canard d'une case.



• **Flèche inverse :** Reculez n'importe quel canard d'une case.



• **Soleil :** Déplacez le soleil sur l'arc-en-ciel d'un cran vers la droite (l'arc-en-ciel a 7 sections).

RÈGLES GÉNÉRALES

Il n'est pas permis de passer un mouvement. Sauf si le tout premier lancer du dé affiche la flèche de retour, il faut relancer le dé jusqu'à ce que l'on puisse déplacer Mère Canard. Dans le rare cas où Mère Canard retourne sur la case départ, le jeu reprend simplement depuis le début.

La case avec les 3 symboles au bout du chemin peut être atteinte avec n'importe lequel de ces symboles du dé ou avec la flèche.

Lorsque Mère Canard atteint la dernière case du chemin, elle ne s'arrête pas, mais va immédiatement dans la mare et se met à nager. Placez-la sur la première case libre dans l'eau et faites tourner la mare d'un cran pour libérer de la place pour le caneton suivant, etc.

Un petit conseil : Choisissez soigneusement le canard à déplacer. N'oubliez pas qu'un caneton peut sauter par-dessus d'autres canetons (mais jamais par-dessus Mère Canard). De cette façon, il ira plus loin.

Exemple : Vous avez lancé les cerises. Le caneton de l'arrière est celui qui va le plus loin.



FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque le dernier caneton atteint la mare. Les joueurs ont alors gagné tous ensemble!

Cependant, si le soleil est recouvert par le nuage avant que tous les canetons aient atteint la mare, les joueurs ont perdu.

TOUS MES PETITS CANETONS

est une chanson allemande pour enfants.

Il s'agit d'une chanson folklorique dont l'auteur et le compositeur n'ont pas été transmis. La mélodie a probablement été composée au milieu du XVIII^e siècle, tandis que les paroles ont plutôt été écrites au XIX^e siècle. Le contenu de la chanson porte sur le barbotage des canards.

Dans certains recueils la chanson contient d'autres vers, dont l'âge et l'origine ne sont pas clairs, et dans lesquels les pigeons, les poules, les oies et d'autres animaux sont également évoqués.

La chanson peut être utilisée comme un jeu où les enfants se tiennent debout ou marchent en cercle et font les mouvements appropriés tout en chantant.



**Tous mes petits canetons
nagent sur le lac,
nagent sur le lac,
ont la tête dans l'eau
et les queues en l'air.**

