

PLOUF CANARD



Luca Bellini & Luca Borsa
Gediminas Akelaitis

3-7
ans

1
4

15
min

Contenu

- 4 canards sur leur socle
- 1 dé
- 1 boîte plateau de jeu
- 12 pièces de chemin

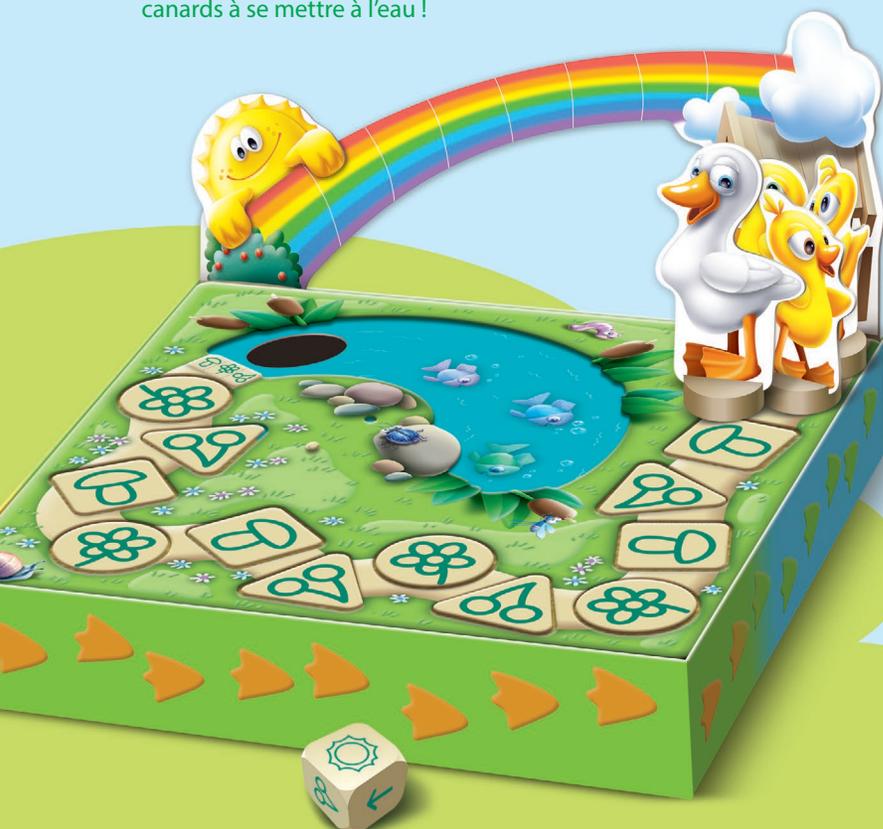
Un jeu idéal pour les jeunes joueurs :

-  apprend à reconnaître les formes
-  développe la motricité fine
-  encourage à prendre des décisions tactiques de base

Les canetons endormis se réveillent quand le jour se lève. La matinée est belle, le soleil brille et un arc-en-ciel coloré apparaît. Alors que le soleil éclaire cette chaude et agréable matinée, Maman Canard s'empresse d'emmener les canetons à l'étang pour se baigner.

Mais un nuage apparaît dans le ciel, il va cacher le soleil ! Et s'il n'y a plus de soleil, les canetons n'auront plus envie de barboter....

Maman Canard et ses bébés doivent se dépêcher d'aller patauger pendant que le soleil brille encore et invite les canards à se mettre à l'eau !



But du jeu

Emmène Maman Canard et ses 3 Canetons à la mare avant que le soleil ne se cache derrière le nuage.

Mise en place

Retirez tous les éléments du jeu. Placez le plateau de jeu sur le dessus de la boîte. Il est important que l'emplacement de la mare sur le plateau et celui de la cale de dessous correspondent. Positionnez la mare en laissant apparaître le premier espace d'eau libre. Placez l'arc-en-ciel sur le bord de la boîte, comme indiqué dans l'exemple. Posez le soleil sur l'arc-en-ciel à gauche (au-dessus du buisson). Les pièces du chemin sont recto verso de deux couleurs ; choisissez celle avec laquelle vous voulez jouer, les faces jaunes augmentant légèrement la durée de jeu. Positionnez les 12 pièces du chemin de la même couleur sur le plateau, en fonction de leur forme : carré, triangle ou rond.

Posez Maman Canard et les 3 canetons au début du chemin, près de la cabane. Placez le dé à côté de la boîte de jeu.



Déroulement du jeu

Si tu es le plus jeune Caneton (enfant) autour de la table, tu commences à jouer. Les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.

À ton tour, lance le dé et choisis de faire jouer Maman Canard ou un Caneton.

Attention : Maman Canard montre le chemin, elle doit donc toujours être devant les canetons sur le chemin. Les canetons ne peuvent pas la dépasser. Et il ne peut y avoir qu'un seul canard par case.

Symboles du dé :



• **Cerises, Fleur ou Champignon :** déplace le canard de ton choix vers l'avant jusqu'à ce que tu atteignes la première case libre de ce symbole. Si certaines cases sont occupées en chemin (y compris celle avec ce symbole), tu sautes par-dessus.



• **Flèche :** tu peux avancer le canard de ton choix d'une case.



• **Ver de terre :** les canards s'arrêtent pour grignoter un ver, tu passes ton tour.



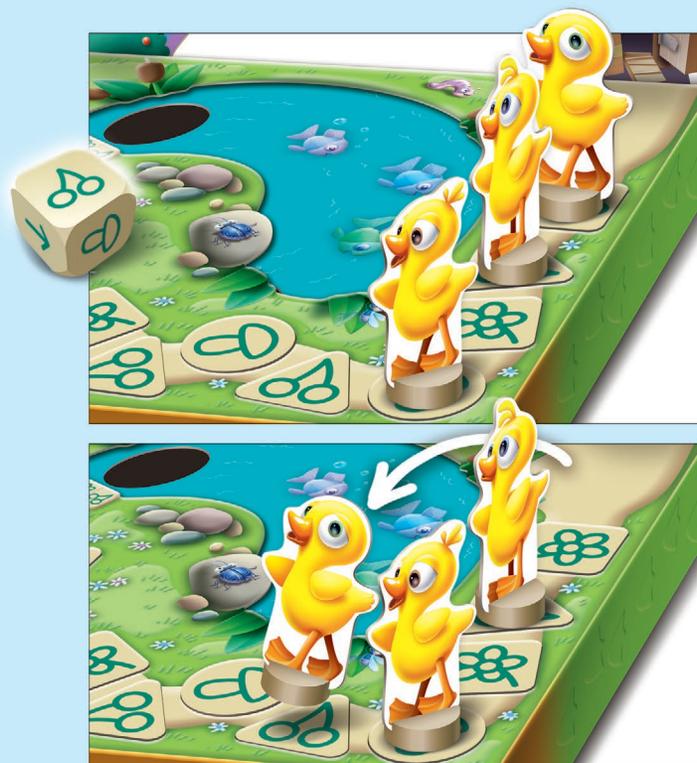
• **Soleil :** déplace le soleil vers la droite jusqu'à la section suivante de l'arc-en-ciel (l'arc-en-ciel comporte sept sections comme les sept couleurs qui le composent).

Le ponton avec les trois symboles au bout du chemin peut être atteint avec n'importe quel symbole Cerises, Fleur ou Champignon du dé, ainsi qu'avec la Flèche. Dès qu'un canard arrive sur cette case, il ne s'arrête pas, mais il "plonge" immédiatement dans l'eau et nage vers l'avant, afin de laisser une place au canard suivant.

Place ainsi le canard dans la zone d'eau libre et fais glisser la mare pour faire apparaître une place libre pour le canard suivant.

Souviens-toi : il faut choisir avec soin le caneton que tu vas faire avancer. N'oublie pas qu'un caneton peut sauter par-dessus d'autres canetons. Ainsi, tu avanceras plus loin...

Exemple : si ton dé tombe sur la face Cerises, tu parcourras la plus grande distance avec le dernier caneton.



Fin de partie

La partie se termine lorsque le dernier canard saute dans la mare. Vous avez alors tous gagné ensemble !

Mais si jamais le soleil atteint le nuage avant que tous les canetons n'aient sauté dans la mare, le jeu est fini et vous avez perdu.

Recommencez une nouvelle partie, vous pouvez y arriver !



Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F 62930 - WIMEREUX FRANCE
www.gigamic.com



LOGISTM

© SAVAS TAKAS
Palangos g. 4, LT-01402 Vilnius
info@logis.lt
www.logis.lt



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefaire.demesdechets.fr



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 10-2023