

Spielanleitung  
Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels

D E N F E S N L

Nr. 22386

# DUCKYS



belsduc

## Duckys

Auf dem Seerosenteich geht es rund. Die kleinen Entchen sind entwischt und sollen schnellstens zurück in ihre Nester. Mit viel Spaß werden Farberkennung, Merkfähigkeit und Beobachtungsgabe gefördert.

Alter: 4 - 99  
Mitspieler: 2 - 4  
Inhalt: 1 Holz-Spielbrett  
26 Entchen  
1 Farbwürfel

Illustration: Carolin Schneider

Auf dem schönen Seerosenteich ist richtig viel los, vor lauter Geschnatter hört man nicht mal mehr das Quaken der Frösche. Gleich vier Entenpaare sind Eltern geworden und die lieben Kleinen haben natürlich nur Unsinn im Sinn. Alle Entchen sind aus den Nestern entwischt und sitzen nun auf der Insel, in der Mitte des Sees. Jetzt haben die Eltern viel zu tun, denn bevor sie die eigenen Entenkinder ins Nest bringen können, müssen sie diese erst einmal finden.

Spielvorbereitung: Das Spielbrett und der Farbwürfel werden auf den Tisch gelegt und alle Entchen werden auf den Farbpunkten der drehbaren Insel verteilt. Jeder Spieler sucht sich nun noch ein Nest in den Seerosen aus und schon kann das Spiel beginnen.

Spielverlauf: Der jüngste Mitspieler würfelt und darf danach eines der Entchen hochheben. Entspricht der Farbpunkt unter dem Entchen der gewürfelten Farbe, darf das Entchen in das eigene Nest gesetzt werden. Erscheint eine andere Farbe unter dem Entchen, wird dieses zurückgesetzt und der Nächste ist an der Reihe.  
Alle Mitspieler sollten gut aufpassen denn um so schneller wissen sie, unter welchem Entchen welche Farbe versteckt ist.

Für ältere Kinder kann die Schwierigkeit erhöht werden, indem die Insel nach jedem Spielzug gedreht wird.

Spielende: Wer zuerst alle seine fünf Entchen im Nest hat, hat das Spiel gewonnen.

Variante für die Jüngsten: Jeder Mitspieler bekommt fünf Entchen und darf sie in sein Nest setzen. Nun wird reihum gewürfelt und je nachdem, welche Farbe gewürfelt wird, darf der Spieler eines seiner Entchen auf den passenden Farbpunkt der Insel setzen. Sind in der gewürfelten Farbe bereits alle Punkte auf der Insel besetzt, hat der Spieler Pech gehabt und der Nächste ist an der Reihe. Bei dieser Variante hat gewonnen, wer zuerst alle seine Entchen auf die Insel bringen konnte.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Duckys

There's never a dull moment on Water Lily Pond. The little ducklings have escaped and they have to be returned to their nests as quickly as possible. This board game is great fun to play and encourages colour recognition, retentiveness and powers of observation.

Age: 4 to 99 years  
Players: 2 - 4  
Contents: 1 wooden game board  
26 ducklings  
1 coloured dice

Illustrations: Carolin Schneider

All sorts of things are happening on beautiful Water Lily Pond, and there's so much quacking that you can hardly hear the frogs croaking. Four pairs of ducks are now proud parents, and their lovely little ducklings are naturally busy making mischief. All of the ducklings have escaped from their nests and are now sitting on the island at the centre of the pond. Their parents face the difficult task of finding their baby ducklings so they can bring them back to their own nests.

Game Preparation: Place the board and the coloured dice on the table and put all the ducklings on the coloured dots on the rotating island. Each player chooses a nest in the water lilies and then the game can commence.

Rules of the game: The youngest player throws the dice and is then allowed to pick up one of the ducklings. If the coloured dot underneath the duck matches the colour of the dice, the duckling is placed back in its own nest. If the dot on the duckling is another colour, it is replaced and the next player throws the dice.  
All players have to pay attention so that they can remember the colours hidden underneath each duckling.

The game can be made more difficult for older children by turning the island after each player has taken his or her turn.

End of the game: The first player to return all his five ducklings to their nest has won the game.

Version for young children: Each player gets five ducklings to put in his or her nest. Then, they all take it in turns to throw the dice. After each throw of the dice, the players choose a duckling that matches the colour thrown on the dice and places it on the island. If all the coloured dots on the island that are the same colour as the one thrown on the dice are occupied, the player has to miss a turn and the next player throws the dice. In this game version, the winner is the first person to put all his or her ducklings on the island.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Duckys

Rien ne va plus sur le lac des nénuphars blancs. Les petits canards se sont enfuis et doivent retourner le plus rapidement possible dans leurs nids. La reconnaissance des couleurs, la mémoire et le sens de l'observation sont stimulés de manière ludique.

Age : à partir de 4 ans  
Joueurs : 2 à 4  
Contenu : 1 planche de jeu en bois  
26 petits canards  
1 dé coloré

Illustration : Carolin Schneider

C'est la pagaille sur le beau lac des nénuphars blancs, on aurait presque peine à entendre les grenouilles coasser tellement les coins-coins sont bruyants. Quatre couples de canards sont devenus parents en même temps, et bien sûr, les bébés canards ne pensent qu'à faire des bêtises. Tous les canards se sont échappés des nids et sont à présent assis sur l'île, au milieu du lac. Les parents ont à présent du pain sur la planche avant de pouvoir ramener leurs bébés dans les nids, puisqu'ils doivent commencer par les chercher.

Préparation du jeu : La planche de jeu et le dé sont posés sur la table et tous les canards sont répartis sur les points colorés de l'île pivotante. Chaque joueur choisit à présent un nid logé dans les nénuphars blancs et le jeu peut commencer.

Déroulement du jeu : Le joueur le plus jeune lance les dés et a le droit de soulever ensuite l'un des canards. Si le point coloré situé sous le canard correspond à la couleur du dé, le petit canard peut être posé dans son propre nid. Si une autre couleur apparaît sous le canard, il est remis à sa place et c'est au tour du prochain joueur.  
Tous les joueurs doivent être très attentifs, car ils sauront ainsi plus rapidement quelle couleur se trouve sous quel canard.

Pour des enfants plus âgés, la difficulté peut être augmentée en tournant l'île après chaque coup.

Fin du jeu : Celui qui a rassemblé en premier ses cinq petits canards dans le nid est le vainqueur.

Variante pour les jeunes : Chaque joueur reçoit 5 canards et a le droit de les placer dans le nid. A présent, le dé est lancé à tour de rôle et en fonction de la couleur du dé, chacun des joueurs peut placer l'un de ses petits canards sur le point coloré adapté de l'île. Si tous les points de la couleur du dé sont déjà occupés sur l'île, le joueur n'a pas eu de chance et c'est au tour du prochain joueur.  
Dans cette variante du jeu, le vainqueur est celui qui a placé en premier tous ses canards sur l'île.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Duckys

En el estanque de nenúfares hay un gran revuelo. Los patitos se han escapado y tienen que ser devueltos lo antes posible a sus nidos. Con mucha diversión, este juego estimula el reconocimiento de colores y desarrolla la capacidad de retención y de observación.

Edad: a partir de 4 años  
Jugadores: 2 - 4  
Contenido: 1 tablero de madera  
26 patitos  
1 dado de colores

Ilustración: Carolin Schneider

En el bonito estanque de nenúfares hay una gran movida. Con tanto graznido, ya no se oye ni siquiera el croar de las ranas. Cuatro parejas de patos han tenido crías, todos a la vez, y los pequeños sólo saben hacer travesuras. Todos los patitos se han escapado de sus nidos, y ahora están en la isla en el centro del estanque. Ahora, a los papás les espera un montón de trabajo, porque antes de poderse llevar a sus crías al nido, primero tendrán que encontrarlas.

Preparación del juego: El tablero de juego y el dado de colores se colocan en la mesa, y todos los patitos se reparten sobre los puntos de color en la isla giratoria. Ahora, cada jugador escoge un nido en los nenúfares, y ya puede comenzar el juego.

Instrucciones: El jugador más joven tira el dado y levanta a continuación uno de los patitos. Si el punto de color debajo del patito corresponde al color que indica el dado, el jugador puede colocar el patito en su propio nido. Si aparece otro color distinto debajo del patito, éste se vuela a dejar en su sitio y el turno pasa al siguiente jugador. Cuanta más atención presten los jugadores, antes sabrán qué color se esconde debajo de cada patito.

Para los niños más mayores puede aumentarse el grado de dificultad, girando la isla después de cada jugada.



Fin de la partida: Gana el primero que consiga reunir sus cinco patitos en su nido.

Variante para los jóvenes: Cada jugador recibe cinco patitos y los puede colocar en su nido. Ahora se empieza a tirar el dado por turnos; según el color que indique el dado, los jugadores podrán poner uno de sus patitos sobre el correspondiente punto de color en la isla. Si todos los puntos del color que indica el dado ya están ocupados en la isla, mala suerte para el jugador. Pierde el turno y le toca al siguiente jugador. En esta variante, gana el primero que consiga llevarse todos sus patitos a la isla.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Duckys

Op de vijver met de waterlelies is het druk. De kleine eendjes zijn ontsnapt en moeten zo gauw mogelijk weer hun nestjes in. Met veel plezier worden kleurherkenning, een goed geheugen en waarnemingsvermogen getraind.

Leeftijd: vanaf 4 jaar  
Aantal spelers: 2 - 4  
Inhoud: 1 houten spelbord  
26 eendjes  
1 kleurendobbelsteen

Illustratie: Carolin Schneider

Op de mooie vijver met de waterlelies is het druk. Van het gesnater kun je niet eens meer het kwaken van de kikkers horen. Wel vier eendenstellen zijn ouders geworden en de lieve kleintjes halen natuurlijk alleen maar rare streken uit. Alle eendjes zijn uit de nestjes ontsnapt en zitten nu op het eilandje in het midden van de vijver. Nu hebben de ouders veel te doen, want voordat ze hun eendenkuikentjes in hun nestje terug kunnen brengen moeten ze die eerst zien te vinden.

Vorbereiding: Het spelbord en de kleurendobbelsteen worden op tafel gelegd en alle eendjes worden op de kleurige stippels van het draaibare eilandje verdeeld. Iedere speler zoekt nu nog een nestje tussen de waterlelies uit en dan kan het spel al beginnen.

Verloop van het spel: De jongste speler dobbelt en mag daarna een van de eendjes oppakken. Wanneer de stip onder het eendje dezelfde kleur heeft als er werd gegooid, mag het eendje in het eigen nest gezet worden. Wanneer er een andere kleur onder het eendje is, dan wordt het teruggezet en de volgende is aan de beurt. Alle spelers moeten goed opletten want des te sneller weten ze, onder welk eendje welke kleur schuil gaat.

Voor oudere kinderen kan het iets moeilijker worden gemaakt door het eilandje na iedere zet te draaien.

Einde van het spel: Wie als eerste al zijn vijf eendjes in het nestje heeft, heeft gewonnen.

Variant voor de jongsten: Iedere speler krijgt vijf eendjes en mag ze in zijn nestje zetten. Nu word er om de beurt gedobbeld. Afhankelijk van de kleur die wordt gegooid mag de speler een van zijn eendjes op de hierbij passende kleurstip van het eilandje zetten. Wanneer in de gegooide kleur al alle stippels op het eilandje bezet zijn heeft de speler pech gehad en de volgende is aan de beurt. Bij deze variant heeft degene gewonnen die als eerste al zijn eendjes op het eilandje heeft weten te brengen.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D- 09526 Olbernhau  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[beleduc@t-online.de](mailto:beleduc@t-online.de)

© 2006



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.  
Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be  
swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant  
présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed  
bewaren.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser  
tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.