

SPELREGELS

Er zijn 3 eendenfamilies, elk met een moedereend en enkele kuikens. De gele eendenfamilie bestaat uit 5 leden, de rode uit 4 en de groene uit 3. Voor je begint zet je best alle eenden aan de rand van het spelbord.

- 1** Kies een opdracht.
- 2** Plaats alle eenden op het spelbord volgens onderstaande regels:
 - A** Elke opdracht geeft specifieke tips over de plaats van bepaalde eenden:
 - Een vierkant met een kleur geeft aan dat hier een eend met die kleur moet staan. Deze kan eender welk cijfer hebben.
 - Een vierkant met een cijfer geeft aan dat hier een eend met dat specifieke cijfer moet staan. Deze kan eender welke kleur hebben.
 - Een vierkant met zowel een kleur als een cijfer geeft aan dat hier een eend met die kleur en dat cijfer moet staan.
 - B** Eenden van dezelfde familie moeten een ketting vormen. Ze moeten dus zo geplaatst worden dat ze horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen. Een eend met cijfer 1 moet naast een eend met cijfer 2 van dezelfde kleur staan. Een eend met cijfer 2 moet naast de eenden met cijfer 1 en 3 van dezelfde kleur staan en zo verder. Deze ketting kan recht zijn, maar kan ook andere vormen aannemen of bijvoorbeeld van rechts naar links lopen, zolang de cijfers elkaar maar opvolgen.
- 3** Er is telkens maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

RÈGLES DU JEU

3 familles de canards nagent dans la mare chacune composée de Maman Cane et de ses canetons. La famille jaune est composée de 5 membres, la rouge de 4 et la bleue de 3. Pour débiter, posez tous les pions «canards» sur les bords de la mare.

1 Choisissez un défi.

2 Placez tous les canards dans la mare, selon les règles suivantes :

- (A)** Chaque défi donne des indices pour le placement de certains canards :
- Un carré indiquant seulement une couleur donne le placement obligatoire d'un canard de cette couleur à cet endroit, peu importe son chiffre.
 - Un carré indiquant seulement un chiffre donne le placement obligatoire d'un canard portant ce chiffre à cet endroit, peu importe sa couleur.
 - Un carré indiquant une couleur et un nombre donne le placement obligatoire d'un canard de cette couleur ET de ce chiffre à cet endroit.
- (B)** Les canards d'une même famille doivent absolument former une suite croissante adjacente (horizontalement ou verticalement). Le chiffre 1 doit être adjacent au 2 de la même couleur, qui doit l'être au 3 et ainsi de suite. La suite doit s'effectuer de manière orthogonale, les diagonales ne peuvent être utilisées, tant que les chiffres sont adjacents (les solutions comportent des suites de formes très différentes).
- 3** Il n'existe qu'une seule solution par défi, que vous trouverez à la fin du livret.