

COMPONENTS:

- 4 ducks
- 1 dice
- 1 game board box
- 12 path tiles
- 1 rules booklet in 4 languages

Authors: Luca Bellini & Luca Borsa

Illustrator: Gediminas Akelaitis

For 1 to 4 players

ages 3 and above

Playing time: 15'

In **ALL MY LITTLE DUCKLINGS** the morning promises to be wonderful. There is a rainbow in the sky and the sun is warm and pleasant. Mama Duck wants to take her ducklings for a swim to the pond.

BACKGROUND STORY

Oh my! A cloud is coming up and will soon cover the sun. But without sunshine the ducklings will not want to go swimming. Therefore, Mama Duck and her ducklings need to hurry and take their swim while the sun is still out.



All my little ducklings

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to take Mama Duck and her ducklings to the pond before the sun hides behind the cloud.

SETUP

Take all the components from the box. Place the game board on top of the box so that the location of the pond on the board and the insert match. Position the pond so that the first water space stays free. Mount the rainbow on the edge of the box, as shown in the example. Place the sun on the rainbow to the left (above the bush).

The 12 tiles of the path are dual-coloured. Place them on the board, with the same colour upside, according to their shape: square, triangle or circle. Place Mama Duck and her 3 ducklings at the beginning of the path near the house. Place the dice next to the box.



HOW TO PLAY

Starting with the youngest player, all players take turns clockwise to do the following actions:

1. roll the dice,
2. move Mama Duck or 1 duckling according of the dice.

Important: Mama Duck leads the way at all times. She must always be ahead, in front of the ducklings. The ducklings can never overtake her. There can never be 2 ducks on the same space.

DICE ACTIONS



• **Cherries, flower or mushroom:** Move any duck forward until it reaches the first free space of the same symbol. If there are other ducklings along the way, simply overtake them. Remember: Mama Duck can never be overtaken!



• **Arrow:** Move any duck forward 1 space.



• **Return arrow:** Move any duck backward 1 space.



• **Sun:** Move the sun rightwards to the next rainbow section (there are 7 sections on the rainbow).



GENERAL RULES

Passing a move is not allowed. Only if the very first roll in the game shows the return arrow, then roll again until you can move Mama Duck. In the rare event that Mama Duck runs back onto the starting space, the game simply starts anew.

The space at the end of the path, showing the 3 symbols, can be reached with any of these as well as the arrow symbol.

When Mama Duck reaches the last space, she doesn't stop, but immediately goes into the water and swims forward. Place her on the free spot in the water and turn the pond one notch to make space for the next duckling, etc.

A piece of advice: Carefully choose which duck to move. Remember that a duckling can jump over other ducklings (but never over Mama Duck). This way, it will travel further.

Example: You rolled the cherries. The duckling at the back goes the furthest.



END OF THE GAME

The game ends when the last duckling reaches the pond. Then all the players have won together!

However, if the sun is covered by the cloud before all the ducklings have reached the pond, then the players have lost.

ALL MY LITTLE DUCKLINGS

is a German children's song.

It is a folk song whose author and composer have not been handed down. The melody was probably composed in the middle of the 18th century, while the lyrics are more likely to have been written in the 19th century.

The content of the song is about the ducks' dabbling.

In some songbooks, the song contains further verses, whose age and origin are not clear, in which pigeons, chickens, geese and other animals are also sung about.

The song is suitable as a play song in which the children stand or walk in a circle and make the appropriate movements while singing.



**All my little ducklings
swimming in the lake,
swimming in the lake
heads under the water,
tails up in the air.**



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 correspondant. 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.



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 DÉ



• **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.

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.*



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.

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.



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

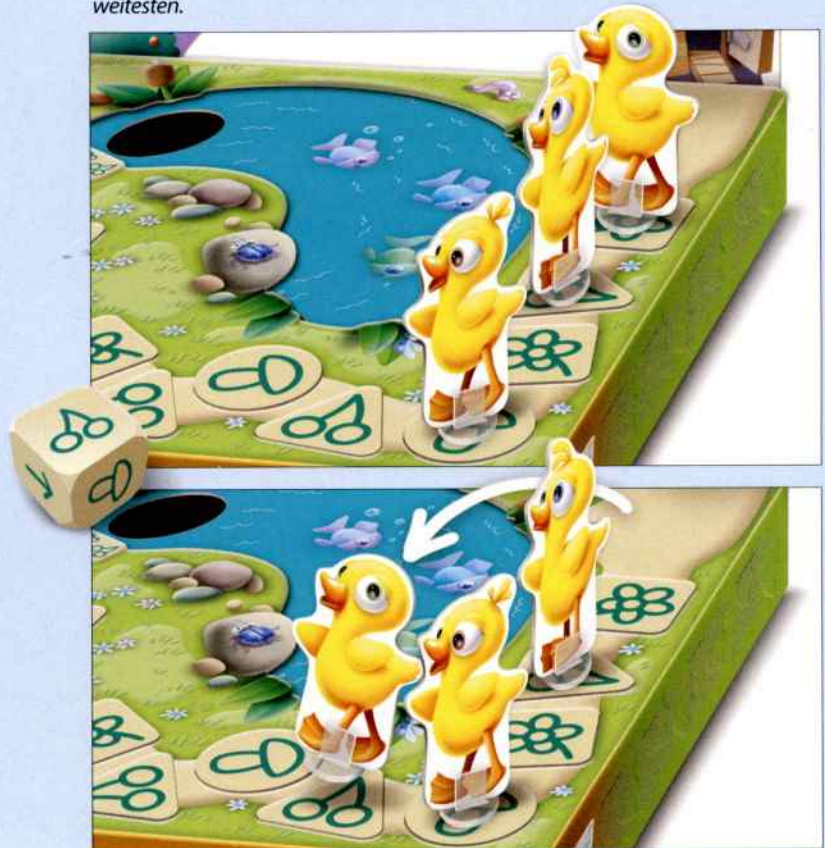
Das Aussetzen einer Bewegung ist nicht erlaubt. Nur, wenn der allererste Wurf im Spiel den Umkehrpfeil zeigt, würfelt erneut so lange, bis Mama Ente bewegt werden kann. In dem seltenen Fall, dass Mama Ente zurück auf das Startfeld läuft, beginnt das Spiel einfach von vorne.

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.*



Al - le mei - ne Ent - chen schwimmen auf dem See, schwimmen auf dem See,



Köpf - chen in das Was - ser, Schwänzchen in die Höh.

SPILLMATERIAL:

- 4 Inten
- 1 Wierfel
- 1 Spillbriet-Këscht
- 12 Weepflättercher
- 1 Spillregel a 4 Sproochen

Auteurs: Luca Bellini & Luca Borsa
Illustrator: Gediminas Akelaitis

Fir 1 bis 4 Spiller
ab 3 Joer
Spieldauer: 15'

An ALLEGUER MENG INTERCHER schéckt de Moien sech un, wonnerbar ze ginn. E Reebou ass um Himmel an d'Sonn ass agreabel waarm. D'Mamma Int wëll mat hiren Intercher an de Weier schwamme goen.

D'GESCHICHT HANNENDRUN

O jee! Eng Wollek zitt erop a wäert scho gläich d'Sonn verdecken. Mee ouni Sonn wäerten d'Intercher net an d'Waasser goen. Duerfir mussen d'Mamma Int an hir Intercher sech fläissen a schwamme goen, soulaang d'Sonn nach schéngt.



SPILLZIEL

Zil vum Spill ass et, d'Mamma Int an hir Intercher an de Weier ze bréngen, iert d'Sonn sech hannert der Wollek verstoppt.

SPILLOPBAU

Huelt all d'Sachen aus der Këscht. Leet de Spillplang esou op déi iewescht Säit vun der Këscht, dass d'Positioun vum Weier op dem Spillplang mat där vum Aleeër iwwerenee stëmmt. Leet de Weier esou, dass déi éischt Plaz um Waasser fräi bleift. Stiecht de Reebou un de Bord vun der Këscht, esou wéi am Beispill gewisen. Stiecht d'Sonn op de Reebou, ganz lénks (iwwert dem Gestrëpp). Déi 12 Weepflättercher sinn zweefaarweg. Leet se mat der selwechter Faarf no uewen op de Spillplang, sou wéi d'Formen et virginn: Quadrat, Dräieck oder Krees. Setzt d'Mamma Int mat hiren 3 Intercher op den Ufank vum Wee bei d'Haus. Leet de Wierfel nieft d'Këscht.



SPILLOFLAF

Ugefaange mam jéngste Spiller, an dann am am Tour vun der Auer, mécht jiddereen a sengem Tour folgend Aktiounen:

1. De Wierfel geheien,
2. D'Mamma Int oder 1 Intchen entsprechend dem Wierfelresultat réckelen.

Wichtig: D'Mamma Int geet ëmmer vir. Si muss zu all Moment virun den Intercher sinn. D'Intercher dierfen si ni iwuerhuelen. Et dierfen ni 2 Inten um selwechte Feld stoen.

WIERFELAKTIONEN



• **Kiischen, Blumm oder Champignon:**

Beweegt eng belibeg Int no vir, bis se op dat éischt fräit Feld mat dësem Symbol kënnt. Stinn aner Intercher um Wee dohin, iwuerhuet der déi einfach.



Denkt drun: D'Mamma Int dierf ni iwuerholl ginn!



• **Feil:** Beweegt eng belibeg Int 1 Feld no vir.



• **Êndréifeil:** Beweegt eng belibeg Int 1 Feld zeréck.



• **Sonn:** Beweegt d'Sonn um Reebou 1 Stéck no riets (de Reebou huet 7 Abschnitter).

ALLGEMENG REEGELEN

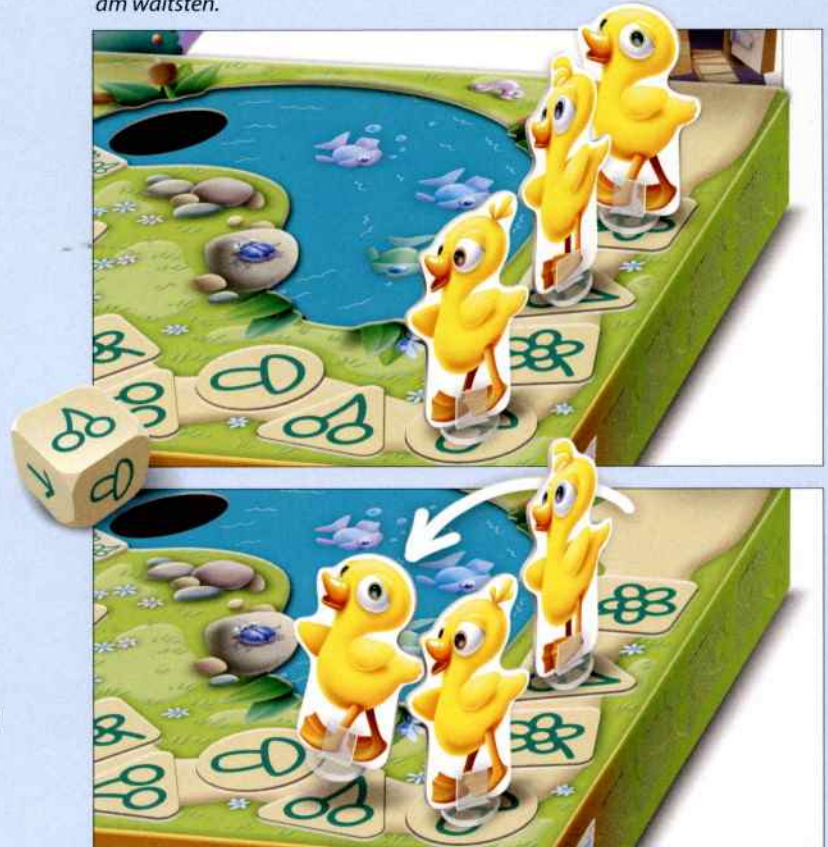
D'Aussetze vun enger Bewegung ass net erlaabt. Nëmme wann deen alleréischte Wierfelwurf an der Partie den Êndréifeil weist, gëtt esou laang weidergewierfelt, bis d'Mamma Int beweegt ka ginn. Am seelene Fall, wou d'Mamma Int zeréck op d'Startfeld leeft, fänkt d'Spill einfach nees vu vir un.

D'Feld ganz um Enn vum Wee, mat den 3 Symboler, ka mat jidderengem vun dëse Wierfelsymboler errecht ginn, oder mam Feilsymbol.

Erreicht d'Mamma Int dat lescht Feld, bleift si net stoen, mee geet direkt an d'Waasser a schwëmmt drop lass. Setzt si op dat éischt fräit Feld am Waasser an dréit de Weier 1 Krack weider, fir dass Plaz fir déi nächst Intche fräi gëtt, asw.

Eklingen Tipp: Passt op, wéi eng Intchen der wielt. Vergiesst net, dass eng Intchen dierf iwuer aner Intercher sprangen (mee ni iwuer d'Mamma Int!). Sou kënnt se méi wäit.

Beispill: Dir hutt Biere gewierfelt. D'Intchen, déi ganz hanne steet, kënnt am wäitsten.



ENN VUM SPILL

D'Spill ass eriwuer, wann déi lescht Intchen am Waasser ukomm ass. Dann hunn all d'Spiller zesumme gewonnen! Wann Wollek allerdéngs d'Sonn verdeckt, iert d'Intercher all am Weier sinn, hunn d'Spiller verluer.

ALL MENG INTERCHER

ass en däitschsprochecht Kannerlidd.

Et handelt sech ëm en Vollekslied, deem säin Auteur a Komponist net bekannt sinn. D'Melodie ass warscheinlech an der Métt vum 18. Joerhonnert komponéiert ginn, während den Text éischer aus dem 19. Joerhonnert dierft sinn.

Den Inhalt vum Lidd handelt vum Gronnellen vun den Inten. A manche Lidderbicher huet d'Lidd nach weider Strophen, deenen hiren Alter an Ursprung net kloer sinn, a wou och vun Dauwen, Hénger, Gänsen an aneren Déiere gesonge gëtt.

D'Lidd kann als Spill benotzt ginn, bei deem d'Kanner am Krees stinn oder ginn a während dem Sengen déi passend Bewegung maachen.



Alleguer meng Intercher

**schwamme lo um Séi,
schwamme lo um Séi,
Käppercher am Waasser,
Schwänzcher an d'Héi.**

