

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Pas de Duck



un jeu de Jean du Poël

Matériel :

24 cartes

4 figurines

1 dé

1 plateau de jeu

Nombre de joueurs : 2 à 6

Age : à partir de 5 ans

Durée : environ. 20 minutes

Idée du jeu

Chaque soir au coucher du soleil, les canards se rencontrent sur un petit étang. Par groupe de 4, ils nagent ensemble et dansent en cercle.

Chaque joueur possède des cartes représentant des figures de ballet précises. Les joueurs doivent essayer de faire danser les canards pour les amener à une figure indiquée sur une de leurs cartes. Dès que les 4 canards sont dans la position voulue, un joueur peut abattre cette carte. Le premier joueur qui n'a plus de cartes a gagné.

Préparation du jeu

Le jeu avec les cartes Canard bleues pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. Au centre du plateau, il y a un petit étang avec 4 cases rondes. On pose une figurine de canard sur chacune des cases, dans la position indiquée ci-contre.



Attention : les 24 cartes Canard doivent être triées par couleur (bleues et vertes). Avec des enfants à

partir de 5 ans, on ne joue qu'avec les cartes aux cercles bleus: les cartes aux cercles verts sont remises dans la boîte.

Les 12 cartes Canard avec les cercles bleus sont mélangées et on en distribue un même nombre à chaque joueur. Les joueurs les prennent en main et regardent les figures de ballet qui y sont dessinées. Le plus jeune joueur prend le dé. Il est le premier à jouer, les autres joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.


Déroulement du jeu



Le joueur dont c'est le tour lance le dé et tourne le nombre de canards indiqué d'un quart de tour (d'un trait bleu à un autre trait bleu) vers la gauche ou vers la droite.


S'il obtient **1 canard**, le joueur peut tourner 1 canard de son choix d'un quart de tour vers la droite ou vers la gauche.



Exemple : 


S'il obtient **2 canards**, le joueur peut tourner 2 canards de son choix d'un quart de tour vers la droite ou vers la gauche.




Exemple : 

S'il obtient **3 canards**, le joueur peut tourner 3 canards de son choix d'un quart de tour vers la droite ou vers la gauche.



Exemple : 

S'il obtient **4 canards**, le joueur peut tourner 4 canards de son choix d'un quart de tour vers la droite ou vers la gauche.

Exemple : 



En fonction du résultat obtenu au dé, le joueur essaye de tourner les canards sur le plateau de manière à ce que la figure de ballet obtenue corresponde au dessin de l'une de ses cartes. Si cela se produit, le joueur peut poser sa carte face visible devant lui et c'est ensuite au tour du joueur suivant.

Exemple : Alice obtient 2 canards sur le dé. Si elle tourne le canard en haut à droite et le canard en bas à gauche d'un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, elle obtient la figure de ballet de sa carte. Elle pose cette carte face visible devant elle.



avant



après

Si un joueur a obtenu avec le dé plus de canards qu'il n'en a besoin, il n'est pas obligé d'utiliser tous les points du dé pour réaliser une de ses figures.

Attention : Il est parfois intéressant de tourner cartes ses. En effet, en prenant les cartes horizontalement (comme indiqué ci-contre), pour les orienter dans le sens du plateau, il peut être plus facile de retrouver les figures sur le plateau.



Il est évidemment possible qu'un joueur n'obtienne pas une position indiquée sur l'une de ses cartes après avoir jeté le dé et tourné les canards. C'est alors au tour du joueur suivant.



Attention : si le joueur qui vient de jouer n'a pas pu abattre de cartes, il y a de fortes chances pour que la figure de ballet obtenue se trouve sur une carte d'un autre joueur. Le joueur qui possède cette carte peut alors crier "Stop!", avant que le joueur dont c'est le tour ne jette le dé, pour abattre la carte correspondante. Le joueur dont c'est le tour peut ensuite jeter le dé et la partie reprend normalement.

Fin du jeu

Le premier joueur qui a réalisé toutes les figures de ses cartes termine la partie et gagne.

Le jeu avec les cartes Canard vertes pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Si des enfants de 5-6 ans ont des facilités avec le jeu, ou si l'on joue avec des enfants plus âgés, on peut jouer avec les cartes aux cercles verts à la place des cartes aux cercles bleus. Les règles sont les mêmes que précédemment, sauf que l'on joue avec les traits verts. On peut voir ci-contre la position de départ.



Exemple : Lucas lance le dé et obtient 3 canards. S'il tourne maintenant le canard en haut à droite et celui en bas à gauche d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre, il obtient exactement la figure de ballet qui est indiquée sur sa carte. Il pose cette carte face visible devant lui. Il ne tourne pas de 3ème canard comme l'y autorise le résultat du dé : il n'en a pas besoin et n'y est pas obligé.



avant



après



Le jeu avec toutes les cartes Canard pour 2 à 6 joueurs à partir de 7ans.

Les règles sont les mêmes que précédemment, mais on utilise toutes les cartes (NB : à 5 joueurs, on retire 4 cartes du jeu, qui ne serviront pas). Pour la position de départ, on place 2 canards en face d'un trait bleu et 2 canards en face d'un trait vert. Au cours du jeu, lorsqu'on déplace un canard, on le tourne vers la gauche ou vers la droite, vers le prochain trait bleu ou le prochain trait vert.

Exemple : Sarah a obtenu 4 canards sur le dé. Grâce à ce jet, elle peut réaliser 2 figures de ballet correspondant à ses cartes. Elle doit se décider. En tournant 3 canards, elle peut réaliser la figure se trouvant sur l'une de ses cartes avec des cercles bleus, en tournant 4 canards, elle peut réaliser la figure de ballet de l'une de ses cartes avec des cercles verts. Elle décide de réaliser la figure de la carte verte et tourne tous les canards.



avant



après



avant



après



Conseils aux parents

Ce jeu permet d'améliorer la vision dans l'espace, la concentration et la capacité d'abstraction. Il permet surtout d'améliorer les capacités d'observation dans un espace plan.

Le jeu possède différents niveaux de difficulté. Le plus simple est de jouer avec les cartes Canard avec les cercles bleus (directions horizontales et verticales). Le jeu avec les cartes Canard vertes est plus complexe (directions diagonales). Le niveau le plus élevé est évidemment celui où l'on joue avec toutes les cartes.

Il est plus simple de dire aux enfants qu'ils doivent se concentrer sur la tête des canards, parce qu'elle indique le sens de la nage des canards.

Le jeu peut aussi être joué avec des enfants de moins de 5 ans. Prenez les 12 cartes Canard bleues et formez une pile face cachée. Retournez la première carte du paquet. Les enfants doivent regarder la carte et tourner les canards jusqu'à ce qu'ils obtiennent la figure de ballet correspondante. Le dé ne sert pas dans cette variante. On ne désigne pas non plus de vainqueur. Le plus important, c'est que les enfants observent, réfléchissent et... s'amuse !



Avez-vous des questions?
Contactez-nous, nous vous aiderons volontiers:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

