

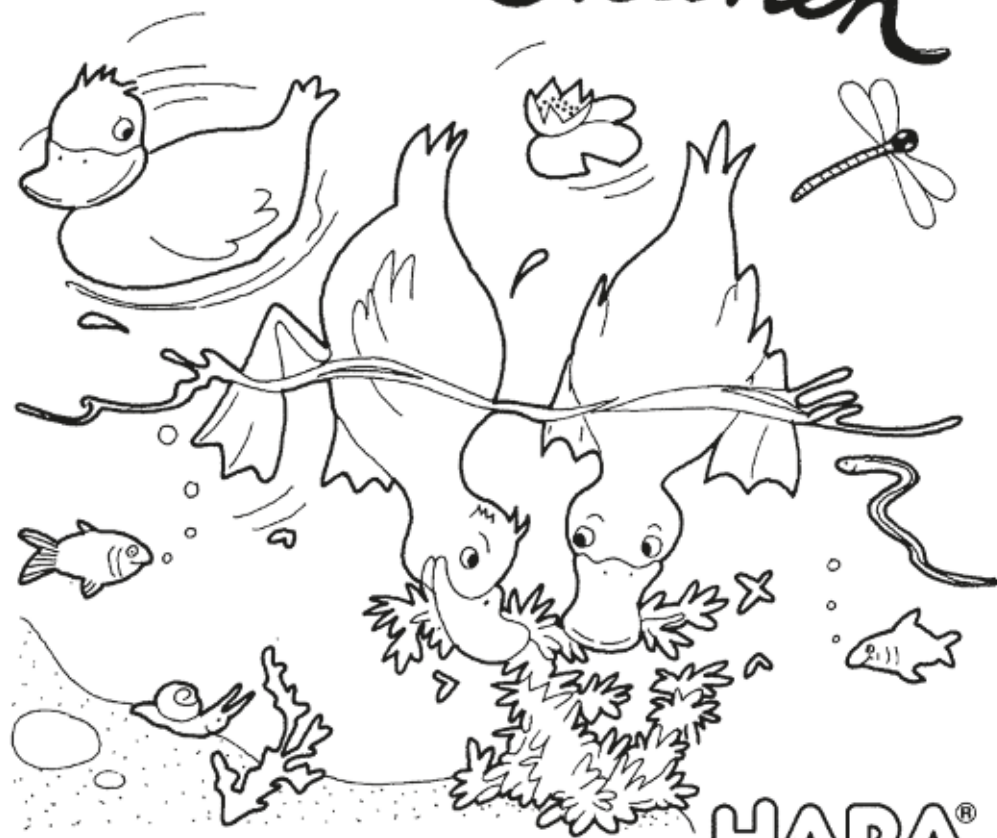
# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

# Alle meine Entchen

Nr. 4407



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Bad Rodach 1999

# Alle meine Entchen

Ein pffiffiges Wettlaufspiel für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren.  
Dieses Spiel ist auch für **farbenblinde** Kinder geeignet: Die Farben der Würfel sind auch durch die Form unterscheidbar.

**Spielidee:** Stefanie Rohner und Christian Wolf

**Illustration:** Doris Rübel

**Spieldauer:** ca. 10 - 15 Minuten

„Alle meine Entchen schwimmen auf dem See, ...“. Das Lied zum Spiel findet ihr am Ende der Anleitung.  
Unsere drei Entchen schwimmen auch auf dem See umher.  
Manchmal tauchen sie und suchen nach leckeren Wasserpflanzen, die am Boden des Sees wachsen. Diese Art der Nahrungssuche wird „gründeln“ genannt. Wenn Enten gründeln, sind über Wasser nur noch ihre Schwänzchen zu sehen.

## Spielinhalt:

- 1 Spielplan (Ententeich)
- 3 Entchen mit farbigen Füßchen
- 2 Farbwürfel  
(roter Punkt, grünes Dreieck, blaues Quadrat)
- 12 Wasserpflänzchen
- 3 Blümchen



## Kurzanleitung:

### Spielziel:

Jede/r Spieler/in versucht, mit den Entchen möglichst oft zu gründeln und so besonders viele Wasserpflänzchen zu sammeln.

## Spielplan in Unterteil

### Spielvorbereitung:

Nehmt alle Spielteile aus der Schachtel. Legt den **Spielplan** in das Schachtelunterteil und stellt es in die Mitte des Tisches. Seht euch den **Spielplan** an: Abgebildet sind eine **kleine Wiese** und der See mit **drei Schwimmbahnen**. Jedes Entchen schwimmt im Spiel auf einer eigenen Bahn. Die Symbole, die auf dem jeweils ersten Feld zu sehen sind, zeigen, zu welchem Entchen die Bahn gehört:

- roter Kreis = Ente mit roten Füßchen
- grünes Dreieck = Ente mit grünen Füßchen
- blaues Quadrat = Ente mit blauen Füßchen

Enten auf Wiese  
Würfel, Pflänzchen,  
Blumen bereitlegen

Setzt die drei **Entchen** auf die Wiese direkt vor ihre Schwimmbahnen.

**Würfel, Wasserpflänzchen** und **Blümchen** werden bereitgelegt.

## Spielablauf:

Ihr würfelt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer am besten wie eine Ente quaken kann, darf beginnen. Könnt ihr euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind.

1 x würfeln

Nimm **beide Farbwürfel** und wirf sie gleichzeitig.  
(Hinweise für farbenblinde Kinder stehen am Ende der Anleitung)

1 Feld vor

**Schau dir jetzt die Entchen an:**

- Du darfst die beiden farblich passenden Entchen um je ein Feld vorwärts setzen.
- Hast Du **zwei gleiche Farben** gewürfelt? Dann darfst du das farblich passende Entchen gleich zwei Felder vorwärts setzen.

gleiche Farben

**Das Vorwärtssetzen der Entchen:**

- Sitzt ein Entchen noch auf der **Wiese** (Start)? Nimm es am Schwänzchen und setze es auf das **1. Feld seiner Bahn**.
- Schwimmt ein Entchen schon auf dem **See**? Nimm es am Schwänzchen und schiebe es **ein Feld** weiter vorwärts.
  - **Ist das Entchen nach Deinem Zug** – schwupps – mit dem Kopf **untergetaucht**? Dann gründelt es und findet ein **Wasserpflänzchen**. Nimm dir eines aus dem Vorrat und lege es vor Dir ab. Die Pflänzchen bringen wertvolle Punkte. Das Entchen gründelt so lange, bis seine Farbe erneut auf einem der Würfel erscheint. Erst dann taucht es wieder auf und schwimmt auf das nächste Feld.

Ente gründelt? Pflänzchen nehmen

Ente umdrehen

- Sitzt ein Entchen schon auf dem **letzten Feld des Hinweges**? Drehe es nur um. Wenn das nächste Mal seine Farbe auf einem der Würfel erscheint, kann es in Richtung Wiese zurückschwimmen.

**Wichtig:** Ein Entchen darf beim Schieben nur ganz hinten am Entenschwanz angefaßt werden, sonst kann es nicht tauchen!

Ist ein Entchen hin und zurück über den ganzen See geschwommen und sitzt nun auf dem **letzten Feld vor der Wiese**? Mit der passenden Farbe darf es wieder auf die Wiese gesetzt werden. Wer das Entchen auf die Wiese setzen kann, bekommt ein **Blümchen** als Belohnung.

Blümchen nehmen

Zug verfällt

**Achtung:** Wird die Farbe eines Entchens gewürfelt, das bereits zu Hause angekommen ist, verfällt dieser Zug.

## Spielende:

Sind **alle drei Entchen** wieder auf der Wiese angekommen, so endet das Spiel. Nun werden die Punkte gezählt:

- Wasserpflänzchen = 1 Punkt
- Blümchen = 2 Punkte

Wer die meisten Punkte zählen kann, gewinnt das Spiel.

Hinweis:  
farbenblinde  
Kinder

## Hinweis für farbenblinde Kinder:

Der Würfel zeigt drei verschiedene Symbole (Kreis, Dreieck, Quadrat), die auch auf den Schwimmbahnen der Enten auftauchen.

Nach dem Würfeln werden die Würfelsymbole mit den Symbolen verglichen, die auf dem jeweils ersten Feld auf den Bahnen zu sehen sind. Die Entchen, die auf den zum Würfelsymbol passenden Bahnen sitzen, werden vorwärts gezogen.

## Kleine Entenkunde:

Das Schwänzchen der Ente wird „Bürzel“ genannt.

Wenn Enten unter Wasser nach Nahrung suchen, so sagt man: sie „gründeln“.

Nicht alle Entenarten gründeln. Die bekannteste Gründelente ist die Stockente, die in Nordeuropa auf fast jedem Teich beobachtet werden kann. Beim Gründeln stellt die Ente ihren Körper senkrecht (Schwänzchen in die Höh'...) und hält sich mit Paddeln im Gleichgewicht.

Junge Stockenten können sogar richtig tauchen.

Das Stockentenweibchen ist braun gefleckt, die Entenküken sind gelb. Das Männchen der Ente heißt „Erpel“. Mit seinem dunkelgrünen Kopf und den schwarzen Erpellocken am Schwanz ist es prächtig gefärbt.

Stockenten fressen nicht nur Samen und Pflanzentriebe, sondern auch Insekten, Schnecken und kleine Krebse.

Enten sollten nicht mit Brot gefüttert werden - es ist besser, sie bekommen Salat.



Al - le mel - ne Ent - chen, schwim - men auf dem See,  
schwim - men auf dem See,



Köpf - chen in das Was - ser, Schwänz - chen in die Höh'.

# All the ducklings

A funny competition game for **2 - 6 players aged 4 and up**. The game is also suitable for **colour-blind** children. The colours of the dice can also be identified by their shapes.

**Authors:** Stefanie Rohner and Christian Wolf  
**Illustrations:** Doris Rübel  
**Length of the game:** 10 - 15 minutes approx.

Three ducklings are swimming about on the pond. Sometimes they dive under and look for titbits of water plants which are growing on the floor of the pond. This way of searching for food is called "diving". When ducklings dive, only their little tails jut out from the surface of the water.

## Contents:

- 1 game board (ducklings' pond)
- 3 ducklings with coloured feet
- 2 colour dice (red dot, green triangle, blue square)
- 12 little water plants
- 3 little flowers



Short instructions:

game board into bottom part of box

ducks on meadow, get ready dice, water plants and flowers

## Aim of the game:

The players try to make their ducklings dive as many times as possible and so collect a lot of water plants.

## Preparation of the game:

Take all the pieces out of the box. Insert the **game board** into the bottom part of the box and put it in the center of the table. Look at the **game board**: You will see a **little meadow** and the pond with **three lanes**. Each duckling will be swimming along its own route: The symbols on the first squares indicate which lane belongs to which duckling.

- red circle = duckling with red feet
- green triangle = duckling with green feet
- blue square = duckling with blue feet

Place the **ducklings** on the meadow in front of their respective lanes.

Get the **dice**, **water plants** and **little flowers** ready.

## How to play:

The game proceeds in a clockwise direction.

Whoever is best at imitating the quacking of a duck can start. If you don't come to an agreement the youngest player starts.

throw the dice 1x

Take **both coloured dice** and throw them at the same time. (At the end of the game instructions you find the indications for colour-blind children).

move one square

## Now look at your duckling:

- You can move on one square the two ducklings with the corresponding colours.
- If both dice show the **same colour**, you can move on the corresponding duckling two squares.

identical colours

## Moving the ducklings:

- If the duckling is still sitting on the **meadow (start)**, take it by its tail and place it on the **first square of its lane**.
- If the duckling is already swimming on the **pond**, take it by its tail and push it further **one square**.
  - **If your duckling has put its head underwater after your move**, then it is diving and will find a **water plant**. Take a plant from the provision and put it in front of you. The plants will score valuable points. The duckling keeps its head under water until its colour appears again on the dice and it comes to the surface again, to be pushed to the next square.

duck is diving? take water plant

turn duck around

- If a duckling is already sitting on the **last square of its lane** just turn it around. The next time its colour appears on the dice it will start swimming back to the meadow.

**Important:** When pushing the ducklings hold them by their tail. Otherwise they can't dive!

If a duckling has swum all the way to and fro over the pond and is sitting on the **last square next to the meadow**, it can be placed back on the meadow by throwing the corresponding colour. The player who puts back a duckling on the meadow gets a **little flower** as a reward.

take flower

**Watch out:** If a duckling is already **back home** on the meadow and its colour appears again on the dice, nothing happens.

nothing happens

### End of the game:

The game ends when all **three ducklings** are back on the meadow.

Now score the points:

- water plant = 1 point
- little flower = 2 points

The player who scores most points, wins the game.

note: colour-blind children

### Indications for colour-blind children:

*The dice show three different symbols (circle, triangle, square) which are also shown on the first squares of the lanes. After throwing the dice compare the symbols on the dice with those on the lanes and move the corresponding ducklings.*

### Little ducklings' guide:

The tail of a duck is called "rump".

When ducks are looking for food under water, they are diving.

Not all kinds of ducks dive. The best known diving duck is the mallard which can be seen in Northern Europe on nearly every pond. While diving it holds its body upright and keeps its balance by paddling.

The female mallard is brown speckled, the ducklings are yellow. The male duck is called "drake". Its dark green head and the black curls on the tail make it really colourful.

Mallards don't eat only seeds and shoots but also insects, snails and little crabs.

Ducks should not be fed with bread, it's better to give them lettuce.

Règle résumée :

poser le plateau de jeu dans la boîte

poser les canards dans le pré,  
préparer les dés,  
les plantes, les fleurs

Jeu Habermäß N° 4407

## Les canards plongeurs

Une course astucieuse pour 2 à 6 joueurs dès 4 ans.

Ce jeu convient aussi aux enfants **daltoniens** : les couleurs des dés sont aussi reconnaissables à la forme.

**Idée :** Stefanie Rohner et Christian Wolf

**Illustration :** Doris Rübel

**Durée du jeu :** env. 10 - 15 minutes

Nos petits canards se promènent sur les eaux de l'étang. Parfois ils plongent à la recherche de délicieuses plantes aquatiques qui poussent au fond de l'étang. Lorsqu'on ne voit plus que leur queue qui dépasse de l'eau, on dit qu'ils sont en train de barboter.

### Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 3 canards aux pattes en couleurs
- 2 dés avec symboles en couleur (point rouge, triangle vert, carré bleu)
- 12 plantes aquatiques
- 3 petites fleurs



### But du jeu :

Chaque joueur essaie de barboter le plus souvent possible avec son canard pour ramener plein de plantes aquatiques.

### Préparatifs :

Sortir toutes les pièces de la boîte. Poser le **plateau de jeu** sur le fond de la boîte et poser celle-ci au milieu de la table. Regardez bien le **plateau de jeu** : on y voit un **petit pré** et l'étang avec **trois couloirs**. Pendant le jeu, chaque canard devra se déplacer dans son couloir. Les symboles indiqués sur la première case de chaque couloir indiquent quel canard doit se poster sur quel couloir :

- point rouge = canard aux pattes rouges
- triangle vert = canard aux pattes vertes
- carré bleu = canard aux pattes bleues

Poser les **trois canards** dans le pré directement devant leur couloir. Préparer les **dés**, les **plantes aquatiques** et les **petites fleurs**.

### Déroulement du jeu :

Chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui saura le mieux faire "couin-couin" comme un canard commencera. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commencera.

lancer les dés 1 fois

Prendre les **deux dés** et les lancer d'un coup.  
(Pour les enfants daltoniens, voir les remarques indiquées à la fin de la règle du jeu.)

avancer d'une case même couleur

#### Regarde bien les canards :

- Tu as le droit d'avancer les deux canards correspondants aux couleurs des dés de chacun une case.
- Les dés sont tombés tous les **deux sur la même couleur** ? Tu as le droit d'avancer le canard à la couleur correspondante de deux cases.

#### Comment faire avancer les canards :

- Est-ce qu'un canard attend encore dans le **pré** (départ) ? Prends-le par la queue et pose-le sur la première case de son couloir.
- Est-ce qu'il y a déjà un canard sur l'**étang** ? Prends-le par la queue et avance-le **d'une case**.
  - **Est-ce que le canard a plongé** avec sa tête **une fois que tu l'as avancé** ? Cela signifie qu'il barbote car il a trouvé une **plante aquatique**. Prends-en une dans la réserve et pose-la devant toi. Les plantes rapportent des points. Le canard continue de barboter tant que sa couleur apparaît à nouveau sur l'un des dés. C'est quand il se relèvera et ira à la case suivante.

le canard barbote : prendre une plante

retourner le canard

- Est-ce qu'un canard se trouve déjà sur la **dernière case du couloir** ? Retourne-le. La prochaine fois que sa couleur apparaîtra sur le dé, il pourra repartir en direction du pré.

**Important :** pour faire avancer les canards, les prendre uniquement par la queue sinon ils ne pourraient pas plonger !

prendre une fleur

Est-ce qu'un canard a traversé l'étang aller et retour et se trouve sur la **dernière case avant le pré** ? Il sera reposé dans le pré lorsque le joueur aura obtenu la couleur correspondante avec le dé. Celui qui posera le canard dans le pré, aura une **fleur** en récompense.

passer son tour

**Attention :** si le dé tombe sur une couleur correspondant à un canard déjà arrivé à la **maison**, le joueur passe son tour.

### Fin du jeu :

Une fois que les **trois canards** sont revenus au pré, le jeu est terminé. Compter les points :

- plante aquatique = 1 point
- fleur = 2 points

Celui qui a le plus de points, gagne la partie.

remarque :  
enfants daltoniens

### Remarque pour les enfants daltoniens :

Le dé porte trois symboles différents (point, triangle, carré) qui apparaissent aussi sur les couloirs des canards. Après avoir lancé le dé, l'enfant compare le symbole du dé avec celui marqué sur la première case de chaque couloir. Il avance le canard posé sur le couloir correspondant au symbole du dé.

### Pour en savoir plus sur les canards :

La queue du canard est appelée "croupion".

Lorsque les canards recherchent leur nourriture sous l'eau, on dit qu'ils barbotent.

Tous les canards ne barbotent pas. Le canard barboteur le plus connu est le colvert que l'on peut observer sur presque tous les étangs en Europe du Nord. Lorsqu'il barbote, le canard se met à l'horizontale et se tient en équilibre avec ses pattes.

Les jeunes colverts peuvent même carrément plonger.

Le colvert femelle a des taches marrons, les canetons sont jaunes. Le mâle a de magnifiques couleurs : la tête vert foncé et la queue noire.

Les colverts ne se nourrissent pas seulement de graines et de plantes mais aussi d'insectes, d'escargots et de petites crevettes.

Il est conseillé de ne pas nourrir les canards avec du pain, il est préférable de leur donner de la salade.

## Duikelaar

Een pittig wedstrijdspel voor **2 - 6 kinderen vanaf 4 jaar**. Dit spel is ook voor kleurenblinde kinderen geschikt; de kleuren van de dobbelstenen zijn ook door hun vorm van elkaar te onderscheiden.

**Spelidee:** Stefanie Rohner en Christian Wolf  
**Vormgeving:** Doris Rübél  
**Spelduur:** ca. 10 - 15 minuten

Onze drie eendjes zwemmen vrolijk rond op het meer. Regelmatig duiken ze naar beneden om lekkere waterplanten te zoeken die op de bodem van het meer groeien. De kunst om aan voedsel te komen wordt "grazen" genoemd. Wanneer eenden aan het grazen zijn, is boven het water alleen maar hun staartje te zien.

### Spelinhoud:

- 1 speelbord (eendenvijver)
- 3 eendjes met gekleurde pootjes
- 2 gekleurde dobbelsteen  
(rode stip, groene driehoek, blauw vierkant)
- 12 waterplantjes
- 3 bloemetjes



### Samenvatting:

#### Doel van het spel:

Elke speler/speelster probeert met het eendje zo vaak mogelijk te grazen en dus zo veel mogelijk waterplantjes te verzamelen.

### speelbord in bodem

#### Spelvoorbereiding:

Haal alle onderdelen van het spel uit de doos. Leg het **speelbord** in de bodem van de doos en plaats het midden op tafel. Bekijk eerst 's goed het **speelbord**. Er is een **kleine weide** te zien en een meer met **drie zwembanen**. Elk eendje zwemt gedurende het spel in z'n eigen baan. De afbeeldingen die op het eerste veld te zien zijn, geven aan bij welk eendje de baan hoort:

- een rode cirkel = de eend met rode pootjes
- een groene driehoek = de eend met groene pootjes
- het blauwe vierkant = de eend met blauwe pootjes.

Zet de **drie eendjes** op de wei, juist voor hun zwembaan. De **dobbelstenen**, **waterplantjes** en **bloemetjes** liggen klaar.

eenden op de wei, dobbelsteen, plantjes, bloemen klaarleggen

### Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om de beurt met de dobbelsteen gegooid. Wie het beste als een eend kan kwaken, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind.

#### 1 x gooien

Neem **beide dobbelstenen** en gooi ze allebei tegelijk. (Aanwijzingen voor kleurenblinde kinderen staan aan het einde van de inleiding)

#### 1 vakje naar voren, dezelfde kleur

#### Bekijk vervolgens de eendjes:

- Je mag de twee eendjes die met de kleuren van de dobbelstenen overeenkomen ieder een vakje vooruit zetten.
- Heb je **twee dezelfde kleuren** gegooid? Dan mag je het eendje van die kleur in één keer twee vakjes naar voren zetten.

#### Het vooruitzetten van de eendjes:

- Zit het eendje nog op de **wei** (start)? Pak het bij z'n staartje en zet het op het **1e vakje van z'n baan**.
- Zwemt het eendje al in het **meer**? Pak het bij z'n staartje en schuif het **één vakje** naar voren.
  - **Is het eendje nadat je hebt gezet** - hopla - met z'n kop **ondergedoken**? Dan is het aan het grazen en vindt een **waterplantje**. Haal er eentje uit de voorraad en leg het voor je neer. De planten leveren waardevolle punten op. Het eendje blijft net zolang grazen totdat zijn kleur opnieuw op een van de dobbelstenen verschijnt. Pas dan duikt het weer op en zwemt verder naar het volgende vakje.

#### eend graast? plantje pakken

#### eend omdraaien

- Zit een van de eendjes al op het **laatste vakje van de heenweg**? Draai het dan om. Wanneer de volgende keer zijn kleur op de dobbelsteen verschijnt, kan het naar de wei terugzwemmen.

**Belangrijk:** Tijdens het schuiven mogen de eendjes alleen helemaal achteraan bij hun eendenstaart worden gepakt, want anders kunnen ze niet duiken!

Is het eendje het hele meer heen en weer gezwommen en zit het nu op het **laatste vakje voor de wei**? Met de juiste kleur mag het weer op de wei worden gezet. Degene die het lukt het eendje op de wei te zetten krijgt een **bloemetje** als beloning.

#### bloemetje pakken

#### beurt vervalt

**Opgelet:** Wordt de kleur van een eendje gegooid, dat **al thuis** is gekomen, dan vervalt deze beurt.

### **Einde van het spel:**

Wanneer alle drie de eendjes weer terug op de wei zijn beland, is het spel afgelopen. Nu worden de punten geteld:

- waterplantje = 1 punt
- bloemetje = 2 punten

Wie de meeste punten heeft gehaald, wint het spel.

Aanwijzing:  
kleurenblinde  
kinderen

### **Aanwijzing voor kleurenblinde kinderen**

Op de dobbelsteen staan drie verschillende symbolen afgebeeld (kruis, driehoek, vierkant), die opnieuw bij de zwembanen van de eenden opduiken.

Na te hebben gegooid, kunnen de symbolen op de dobbelsteen worden vergeleken met degene die op de eerste velden van de zwembanen te zien zijn. De eenden die op de baan zitten waarvan het symbool met dat van de dobbelsteen overeenkomt, moeten worden verzet.

### **Beknopte eendenkunde:**

Het staartje van de eend wordt "stuitje" genoemd.

Wanneer eenden onder water naar voedsel zoeken, zegt men dat ze aan het "grazen" zijn.

Niet alle eendensoorten grazen. De bekendste graaseend is de huiseend, die in Noord-Europa in bijna elke vijver kan worden aangetroffen. Tijdens het grazen plaatst de eend zijn lichaam kaarsrecht en houdt zich met z'n zwemvliezen in evenwicht.

Kleine huiseendjes kunnen zelfs helemaal onderduiken.

Een huiseendenwifje is bruin gevlekt, de eendenkuikens zijn geel. Het eendenmannetje heet "woerd". Met zijn donkergroene kop en zwarte eendenveren aan z'n staart, is hij prachtig van kleur.

Huiseenden eten niet alleen zaden en plantenscheuten, maar ook insecten, slakken en krabbetjes.

Eenden kunnen beter niet met brood worden gevoerd. Het is beter om ze wat sla te geven.