

SPIELINHALT:

- 4 Enten
- 1 Würfel
- 1 Spielbrett-Box
- 12 Wegeteile
- Spielregel

Autoren: **Luca Bellini** und **Luca Borsa**
Illustration: **Gediminas Akelaitis**

Für 1–4 Kinder
ab 3 Jahren
Spieldauer: 15 Minuten

Bei Sonnenaufgang wachen die verschlafenen Entenjungungen auf. Der Morgen ist wunderbar, es ist sonnig, am Himmel spannt sich ein bunter Regenbogen. Während die Sonne vom Himmel scheint und der Morgen warm und angenehm ist, beeilt sich die Entenmutter, ihre Kinder zum Baden in den Teich zu bringen. Aber eine Wolke am Himmel erscheint und will die Sonne verbergen. Wenn es bewölkt ist, werden die Entenjungungen nicht schwimmen gehen wollen. Deshalb sollten Mama und ihre Jungen sich zum Baden beeilen, solange die Sonne noch scheint und zum Baden einlädt.

Spiespaß für die Kleinen:

- lehrt Formenerkennung und deren Anwendung;
- entwickelt Feinmotorik;
- führt die ersten taktischen Elemente ein.



Quicky QUACK

ZIEL DES SPIELS:

Bringt Mutter Ente und 3 Kinder zum Teich, bevor die Sonne sich hinter der Wolke versteckt.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt alle Spielelemente heraus. Stellt das Spielbrett auf die Box. Es ist wichtig, dass der Teich auf dem Brett mit der Einfügung übereinstimmen. Legt den Teich so hin, dass das erste Feld mit Wasser frei bleibt. Platziert den Regenbogen so am Rand, wie im Beispiel gezeigt. Die Sonne kommt auf die linke Seite auf den Regenbogen (über dem Busch). Die Wegeteile sind zweifarbig. Wählt die Farbe, welche ihr auslegen möchtet. Platziert alle 12 Teile des Weges auf dem Brett entsprechend ihrer Form: Quadrat, Dreieck, Kreis). Stellt Mutter Ente und die 3 Jungen an den Anfang des Weges beim Häuschen. Der Würfel wird neben die Spielbox gelegt.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und zieht entweder mit der Mutter oder einem Jungen.

Wichtig: Mutter Ente zeigt den Weg, sie muss immer vorne sein. Die Jungen dürfen sie nicht überholen. Auf einem Feld darf nur eine Figur stehen.

Erklärungen zum Würfel:



- **Beeren, Blume oder Pilz:** Zieht eine beliebige junge Ente, bis sie das erste freie Feld mit diesem Symbol erreicht. Stehen dazwischen Figuren, überspringt ihr sie.



- **Pfeil:** Zieht eine beliebige Figur ein Feld vor.



- **Umkehrpfeil:** Zieht eine beliebige Figur ein Feld zurück.



- **Sonne:** Zieht die Sonne auf dem Regenbogen ein Stück nach rechts (der Regenbogen hat 7 Abschnitte).

Das Feld mit 3 Symbolen am Ende des Weges kann mit jedem Würfelsymbol erreicht werden (ebenso mit dem Vorwärtssymbol). Wenn eine Spielfigur dieses Feld erreicht, bleibt sie nicht stehen, sondern taucht sofort ins Wasser und schwimmt los. Stellt die Figur auf ein freies Feld im Wasser und zieht den Teich einen Schritt weiter, damit Platz für andere Enten bleibt.

Überlegt gut, mit welchem Entenjungen ihr ziehen möchtet. Denkt daran, dass ein Entenjunge das andere überspringen kann. So werdet ihr eine größere Entfernung zurücklegen.

Beispiel: Ihr habt die Beeren gewürfelt. Mit dem letzten Entenjungen kommt ihr am weitesten.



DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn das letzte Entenjunge in den Teich gesprungen ist. Dann haben alle Spieler gemeinsam gewonnen!

Das Spiel endet auch, wenn sich die Sonne hinter der Wolke versteckt. Wenn das geschieht, bevor alle Entenjungen im Teich sind, haben alle Spieler verloren.