

belsduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2006



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.
Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be
swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant
présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed
bewaren.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser
tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D E N F E S N L

Captain Pedro • Capitaine Pedro
Capitán Pedro • Kapitein Pedro

Nr. 22410

Käpt'n Pedro



belsduc

Capitaine Pedro

Un tour amusant en bateau qui développe l'adresse et la dextérité.

Age : à partir de 4 ans
Joueurs : 2 à 4
Contenu : 4 bateaux
24 animaux en bois
1 dé multicolore

Idée de jeu : Edith Grein-Böttcher
Illustration : Monika Mulzer-Adam

Le petit âne Pedro s'ennuit. Dans la grande ferme, personne ne veut jouer avec lui car aujourd'hui, il fait très chaud et tous les autres animaux préfèrent rester allongés à l'ombre d'un gros châtaignier. Heureusement, il a une bonne idée. Un tour en bateau, c'est amusant et il fait certainement moins chaud sur l'eau. Il ne reste plus qu'à répartir les animaux sur les bateaux, mais cela n'est pas si simple que ça.

Préparation du jeu : Placer les quatre bateaux au milieu de la table, de manière à ce qu'ils soient accessibles à tous les joueurs. Chaque joueur reçoit 6 animaux différents : un coq, une grenouille, un âne, une vache, un chat et un cochon. Poser également le dé sur la table.

Déroulement du jeu : Le benjamin lance le dé. Si le dé s'arrête sur la couleur d'un bateau, le joueur place un animal de son choix sur le bateau de la couleur correspondante, dans le sens de la longueur. Les animaux ne doivent pas être placés perpendiculairement au bateau ni être couchés. Mais ils peuvent être posés la tête en bas si cela permet de mieux les empiler. Il est interdit de tenir les bateaux pendant leur chargement. Mais si nécessaire, on peut déplacer les animaux qui se trouvent déjà sur le bateau pour faire de la place au nouvel animal. Plus le nombre d'animaux est grand sur un bateau, plus cela devient difficile et plus les animaux risquent de passer par-dessus bord. Si un bateau se retourne et des animaux tombent, le joueur fautif doit prendre ces animaux et le tour passe au joueur suivant.

Ceci vaut également si l'un des joueurs renverse un bateau ou le heurte avec le dé.

Si le dé indique la couleur blanche, le joueur peut choisir le bateau sur lequel il placera son animal.

Si le dé indique la couleur orange, le joueur doit prendre un animal chez l'un de ses adversaires.

Il peut décider chez qui.

Variante pour les enfants de plus de 3 ans : On place les animaux sur les bateaux et lorsque le dé indique la couleur orange, le joueur peut remettre un animal dans la boîte.

Fin du jeu :

Le premier qui a réparti tous ses animaux sur les bateaux a gagné.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau