

Ducky Ducky



6-99 ans years
años Jahre

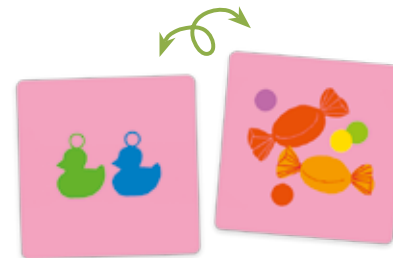


Ducky Ducky

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x1



x24



x4



x16



x21

**INHALT**

1 Spielplan, 4 Spielsteine Angler, 21 Seerosen-Chips, 16 Enten und 24 doppelseitige Ente/Geschenk-Karten.

Spielidee In Ducky Ducky geht es um Planung und vorausschauendes Handeln. Die Strömung des Flusses treibt alle Enten in jedem Zug um ein Feld voran. Ihr müsst versuchen, die Bewegungen der Enten vorauszusehen und euch am Fluss so aufzustellen, dass ihr Enten in der Farbe eurer Entenkarten angelt.

Spielziel Wer als Erster 12 Enten angelt und dadurch 6 Geschenke-Karten hat, gewinnt! Immer wenn du beide Enten einer Ente/Geschenk-Karte geangelt hast, erhältst du eine Geschenk-Karte.

Spielvorbereitung

- Legt die geschlossene Spieleschachtel in die Tischmitte und den Spielplan auf die Schachtel, so dass der Eingang zum Fluss und der Wasserfall bündig mit einer Kante der Schachtel sind.
- Legt je einen weißen Seerosen-Chip auf den Fluss bei den vier Baumstämmen mit einem Stern. Verteilt dann die restlichen Seerosen-Chips beliebig im übrigen Fluss (ein Chip bleibt übrig, legt ihn vor den Eingang des Flusses).
- Stellt eine Ente auf jeden Seerosen-Chip im Fluss, und zwar jeweils in der Farbe der Seerose.
- Jeder von euch nimmt sich einen Angler und stellt ihn auf einen Baumstamm mit einem Stern. Pro Baumstamm ist nur ein Angler erlaubt.
- Mischt die Ente/Geschenk-Karten. Jeder erhält 6 Stück und legt seine vor sich in zwei Stapeln á 3 Karten nebeneinander ab. Die Seite mit den Enten zeigt nach oben.

Falls Karten übrig sind, legt sie beiseite.

**Spielverlauf**

Die jüngste Person beginnt und wird aktive Person. Danach sind die anderen einzeln im Uhrzeigersinn am Zug.

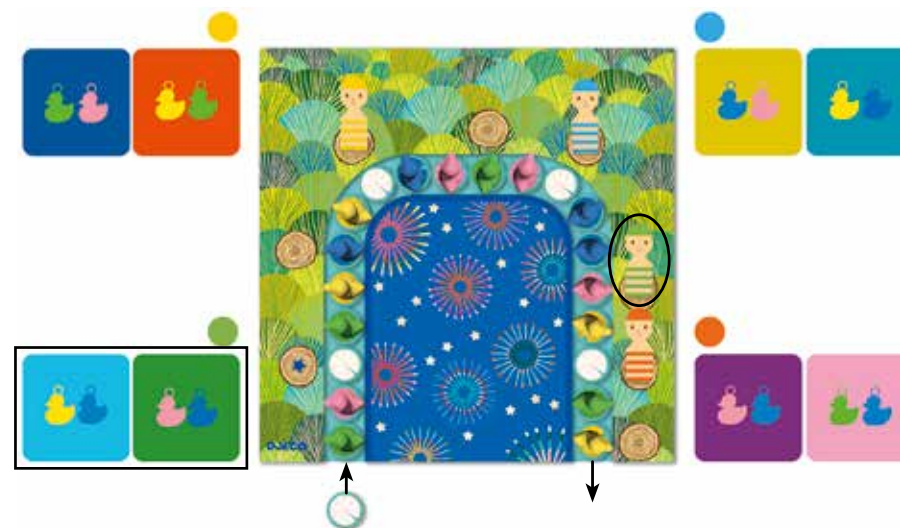
1. Der Zug der aktiven Person

Als aktive Person **musst** du deinen Angler auf einen freien Baumstamm ziehen. Denkt daran: Auf jedem Baumstamm darf nur ein Angler stehen

2. Der Fluss fließt

Die aktive Person schiebt den freien Seerosen-Chip (der vor dem Eingang des Flusses liegt) in den Eingang des Flusses. Dadurch bewegen sich automatisch alle anderen Seerosen-Chips um ein Feld. Der letzte Chip fällt am Ausgang des Flusses den Wasserfall hinunter.

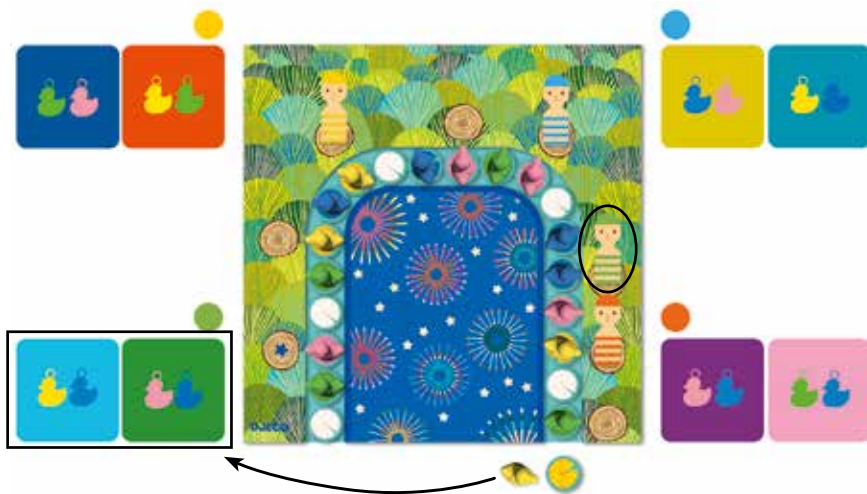
Der Fluss fließt dabei immer in Richtung der Pfeile in der folgenden Abbildung:



Was passiert, wenn eine Ente den Wasserfall hinunterfällt?

Als aktive Person nimmst du sie und entscheidest:

- Hat die Ente die gleiche Farbe wie eine Ente auf einer deiner sichtbaren Entenkarten, nimmst du die Ente und stellst sie auf diese Karte.
- Kannst du die Ente nicht gebrauchen (weil du sie nicht auf eine deiner sichtbaren Entenkarten legen kannst), bietest du sie der nächsten Person an usw., bis eine Person die Ente haben möchte.
- Möchte keine Person die Ente haben, legt ihr sie zurück auf den Seerosen-Chip, der den Wasserfall hinuntergefallen ist, wenn ihr ihn wieder in den Fluss schiebt.



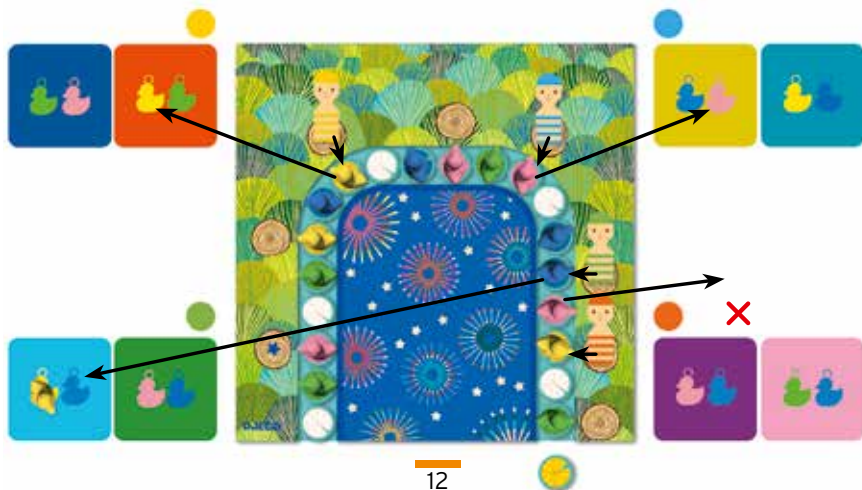
Fällt keine Ente den Wasserfall hinunter, passiert nichts Besonderes.

3. Eine Ente angeln

Sobald die Seerosen-Chips vorwärts geschoben wurden, dürfen alle Personen (nicht nur die aktive Person) nach den folgenden Regeln die Ente neben ihrem jeweiligen Angler angeln:

Die Ente muss dafür die gleiche Farbe haben wie eine Ente auf einer ihrer sichtbaren Entenkarten. Außerdem darf, und diese Ente auf der Entenkarten nicht schon durch eine andere Ente besetzt sein.

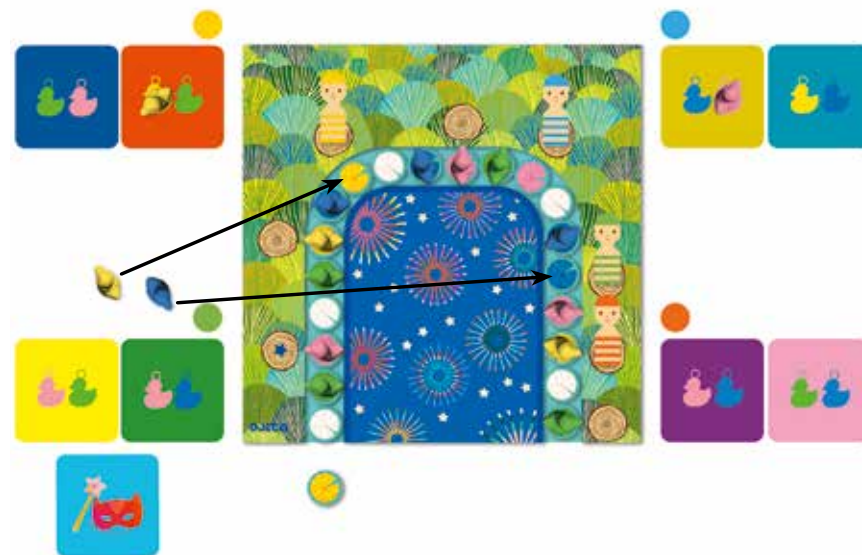
Wenn beides der Fall ist, nimmst du die Ente und stellst sie auf die gleichfarbige Ente deiner Karte. Wenn nicht, oder wenn der Seerosen-Chip neben deinem Angler leer ist, kannst du im Moment keine Ente angeln.



4. Eintauschen gegen ein Geschenk

Sobald du eine deiner Entenkarten mit 2 Enten komplettiert hast, kannst du die Karte auf die Geschenkseite umdrehen. Lege die Karte dann als gewonnene Karte zur Seite. So wird die nächste deiner Entenkarten sichtbar.

Stell die Enten von deiner komplettierten Entenkarte auf beliebige gleichfarbige Seerosen-Chips im Fluss.



5. Ende der Runde

Jetzt wird die Person links neben der bisherigen aktiven Person die neue aktive Person und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Die erste Person, die 6 Geschenke hat, gewinnt das Spiel.