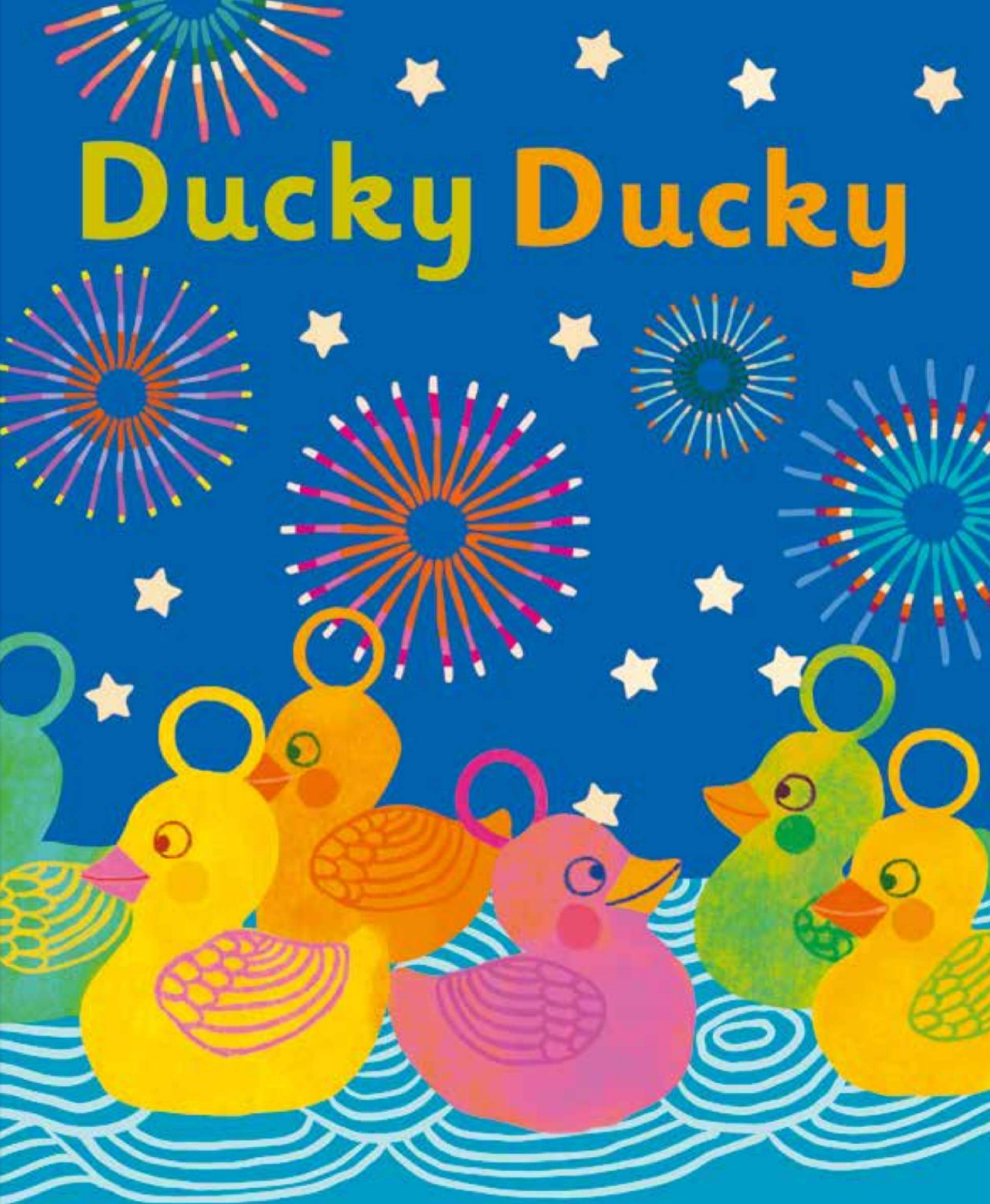


Ducky Ducky



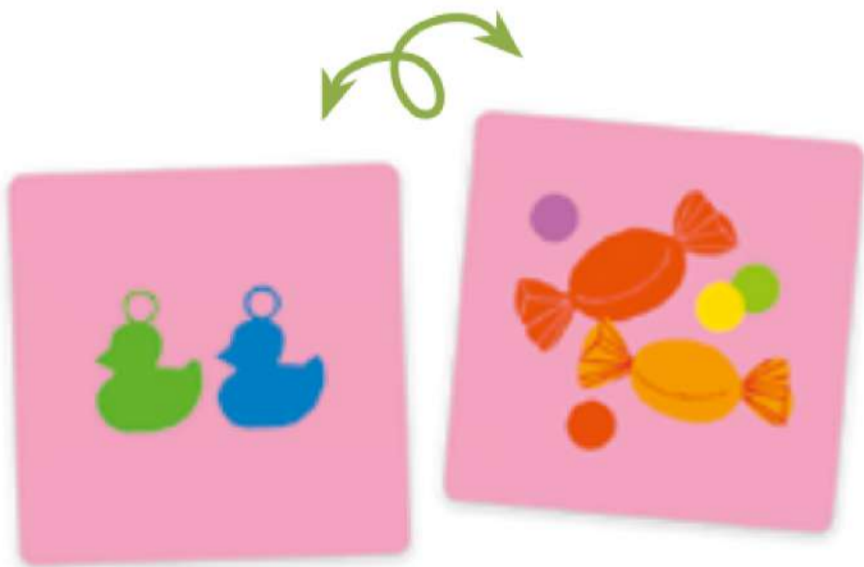
6-99
ans years
años Jahre



Ducky Ducky



x1



x24



x4



x16



x21



CUPRINS

tablă de joc, 4 piese pescari, 21 de jetoane de nufăr, 16 rațe și 24 de cărți rațe cu două fețe/
carduri cadou.

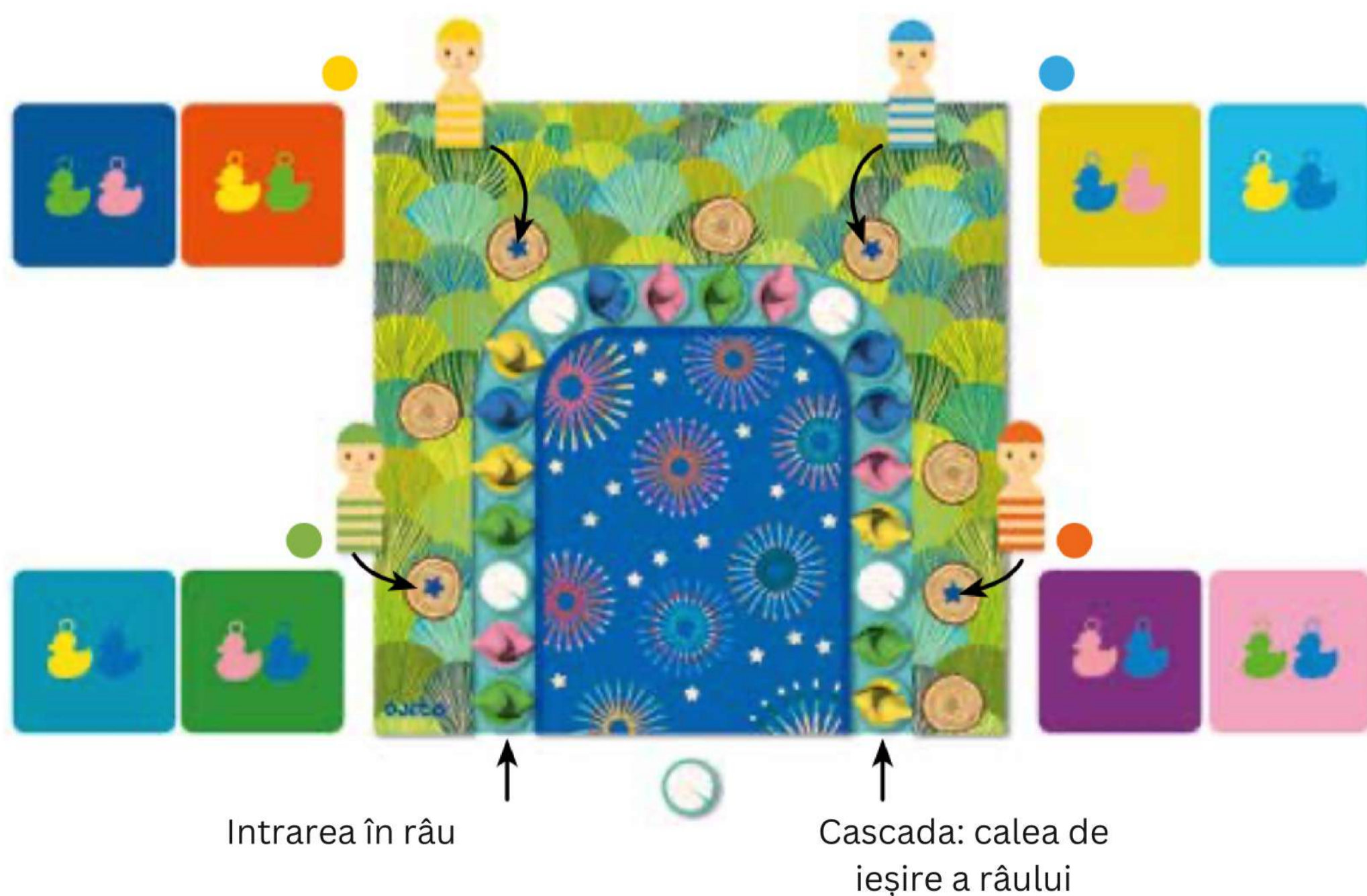
„Ducky Ducky” este un joc de poziționare și predicție. Curentul apei râului împinge toate rațele înainte cu un pătrat pe tură. Fiecare jucător trebuie să încerce să prezică mișcările rațelor și să se poziționeze în locul potrivit pentru a prinde rațele care se potrivesc cu cărțile lor „rață” (cardurile cadou).

Scopul jocului: Fii primul jucător care câștigă 6 cărți „cadou”.

Configurarea jocului:

- Poziționați cutia jocului închisă în centrul jucătorilor și plasați tabla de joc deasupra acesteia, astfel încât capetele râului să fie poziționate la marginea cutiei, pe marginea spațiului gol.
- Așezați 4 jetoane nufăr alb pe râu în spațiile opuse fiecăruia dintre cei 4 bușteni marcați cu o stea; apoi aranjați celelalte jetoane nufăr la întâmplare pe albia râului. Păstrați ultimul jeton alb de nufăr lângă tabla de joc.

Așezați câte o rață pe fiecare dintre jetoanele nufăr de pe râu, cu culoarea fiecărei rațe potrivitându-se cu culoarea nufărului respectiv (nu trebuie să existe rațe pe nufării albi). Fiecare jucător alege o piesă de joc pescar și o așază pe un buștean marcat cu o stea (pentru fiecare buștean câte un pescar). Amestecați cărțile „rață/cadou” și împărțiți câte 6 cărți fiecărui jucător. Jucătorii își pun cărțile în fața lor în 2 teancuri de 3 cărți, cu partea de rață în sus. Vă rugăm să rețineți: dacă au rămas cărți, acestea sunt eliminate din joc.



Cum să joci:

Incepe jocul cel mai tânăr jucător, urmat pe rând de ceilalți jucători în sensul acelor de ceasornic.

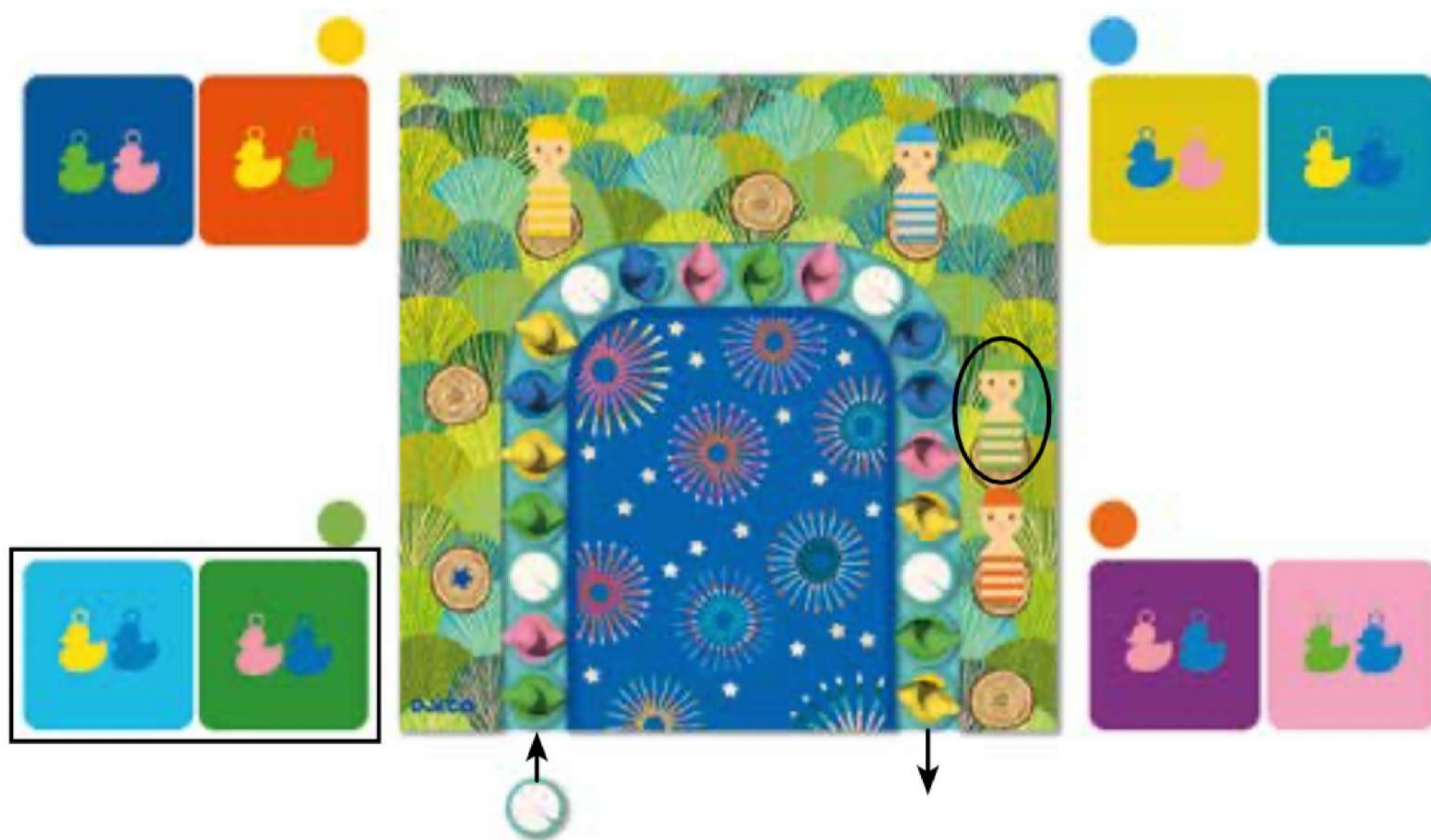
1. Jucătorul activ mută

Jucătorul activ trebuie să-și mute piesa de joc pescar pe un buștean disponibil. (Vă rog rețineți: poate exista doar o piesă de joc pe fiecare buștean.)

2. Râul curge

Jucătorul activ folosește jetonul nufăr din afara zonei râului pentru a împinge primul nufăr de pe râu înaintea cu un spațiu. Toate celelalte jetoane nufăr sunt automat împinse înainte cu un spațiu, iar ultimul este împins peste cascada în celălalt capăt al râului.

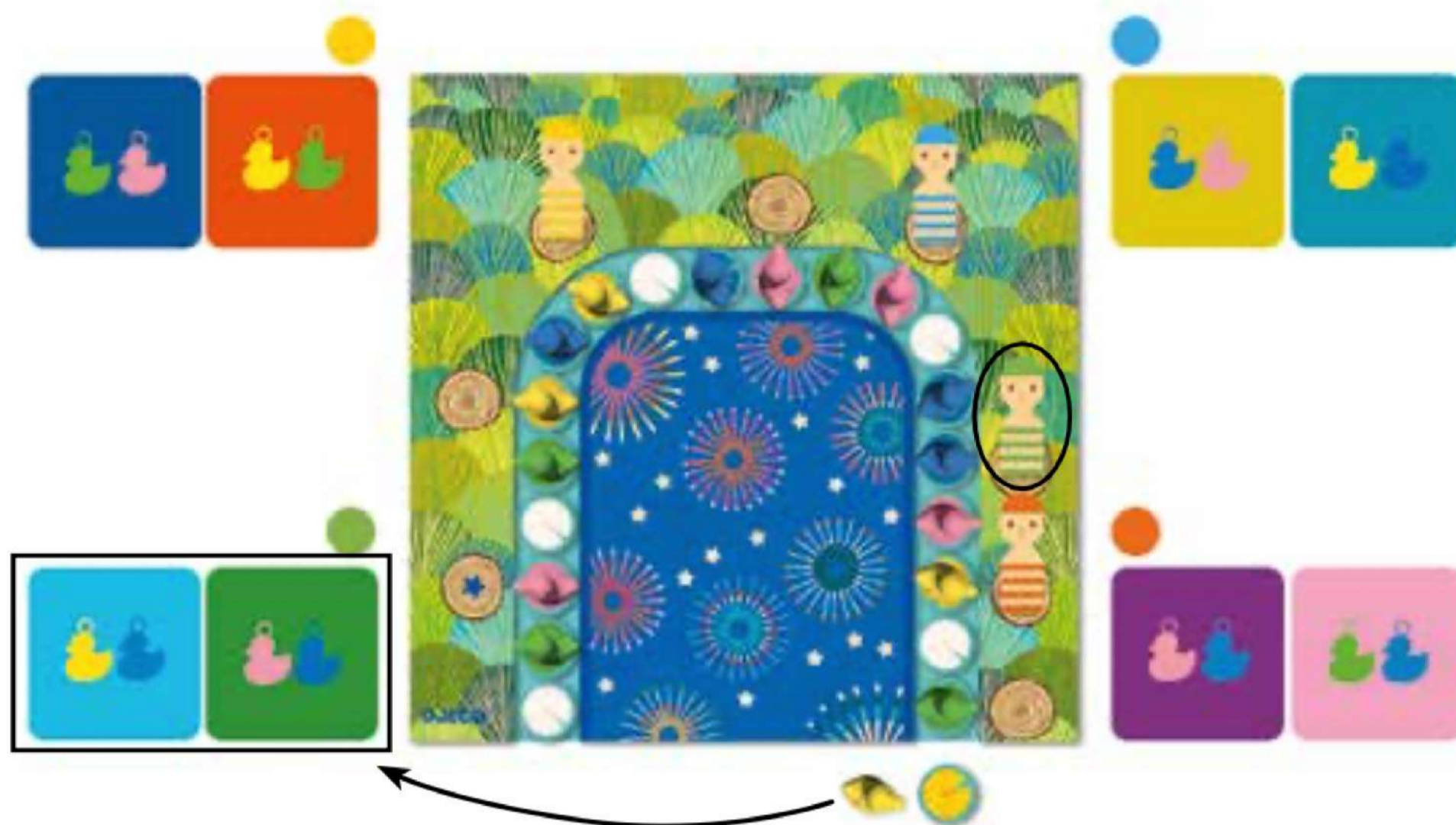
Vă rugăm să rețineți: râul curge întotdeauna în direcția curentului, așa cum se arată în diagramă.



Ce se întâmplă dacă o rață cade în cascadă?

Dacă o rață cade în cascadă când curge râul, jucătorul activ o recuperează.

- Dacă rața în cauză se potrivește cu culoarea uneia dintre cărțile vizibile „rață” ale aceluși jucător, jucătorul ia rața și o plasează pe cartea potrivită.
- Dacă jucătorul activ nu poate folosi rața (dacă nu are nevoie de acea culoare de rață pentru a finaliza una dintre cărțile lui „rață”), o oferă următorului jucător și așa mai departe până când un jucător revendică rata.
- Dacă niciunul dintre jucători nu revendică rața, aceasta este pusă înapoi pe nufărul care a căzut în cascadă.

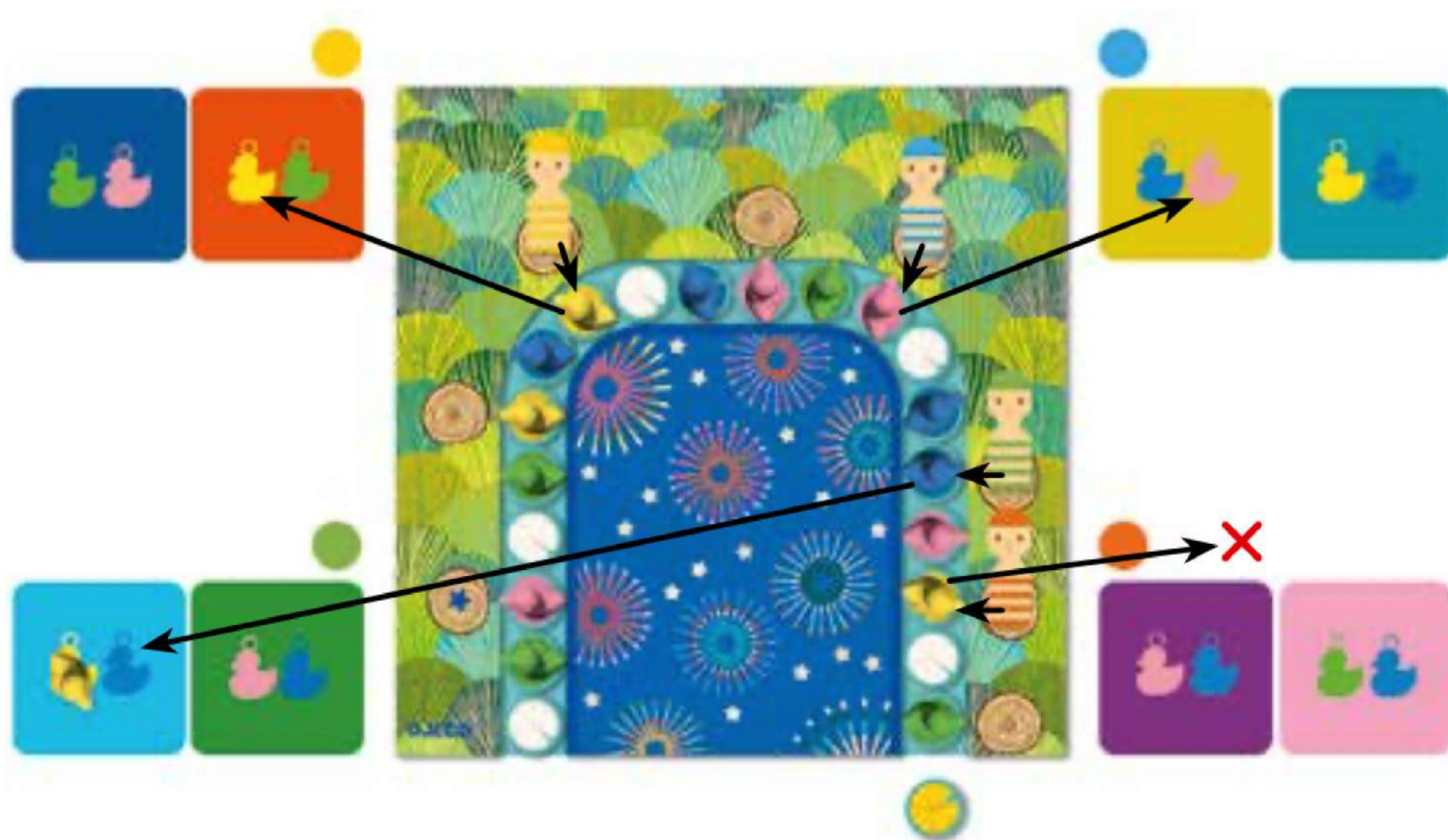


Dacă nicio rață nu cade în cascadă, nu se întâmplă nimic altceva în această etapă.

3. Prinderea unei rațe

Odată ce jetoanele nuferi au fost împinse înainte, toți jucătorii (nu doar jucătorul activ) pot prinde rața din fața piesei lor de joc în următoarele condiții: dacă și numai dacă rața se potrivește cu culoarea unei rațe pe unul dintre cardurile „rață” vizibile, și cu condiția ca locul de pe card să nu fi fost încă ocupat de o altă rață.

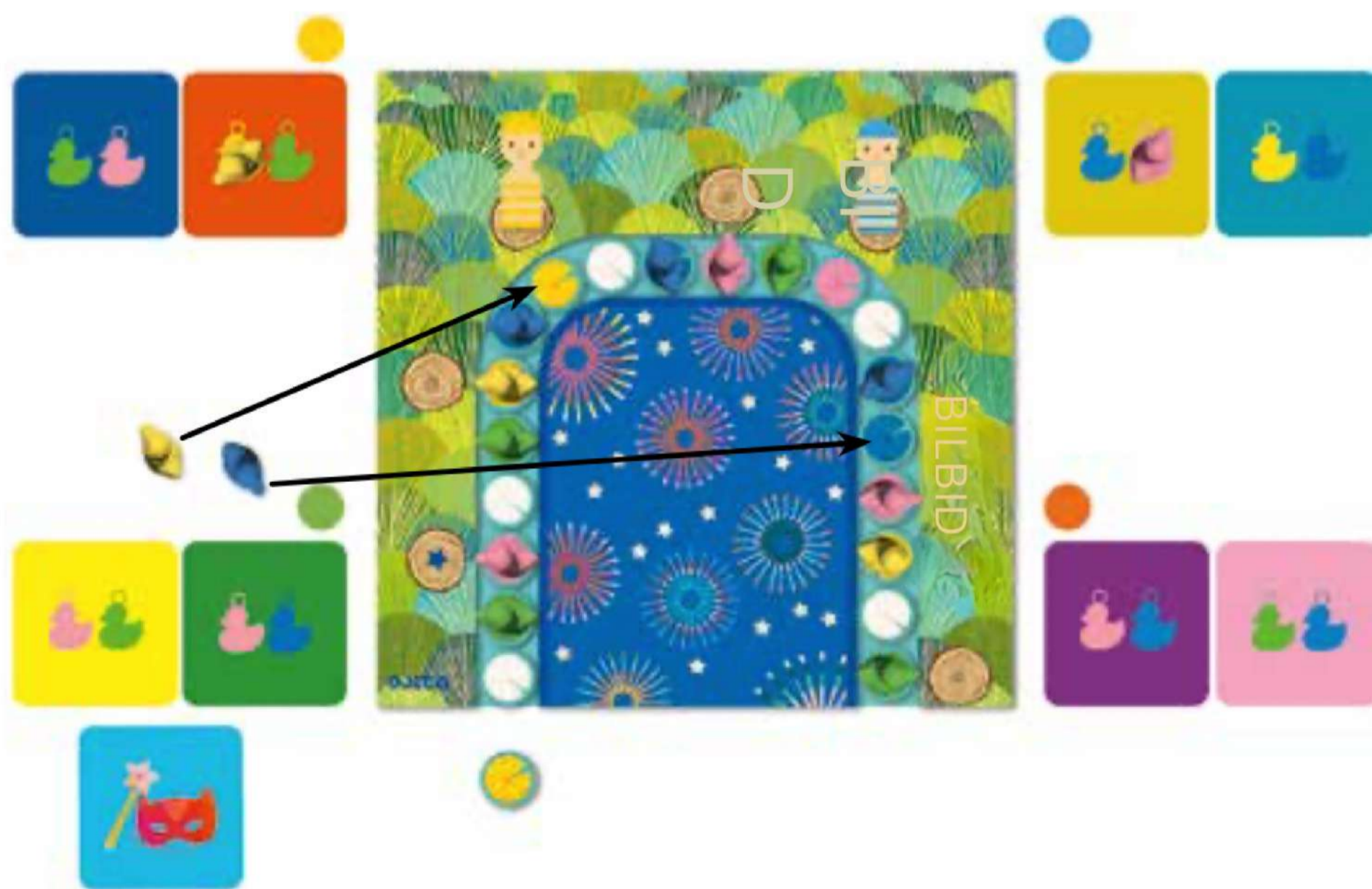
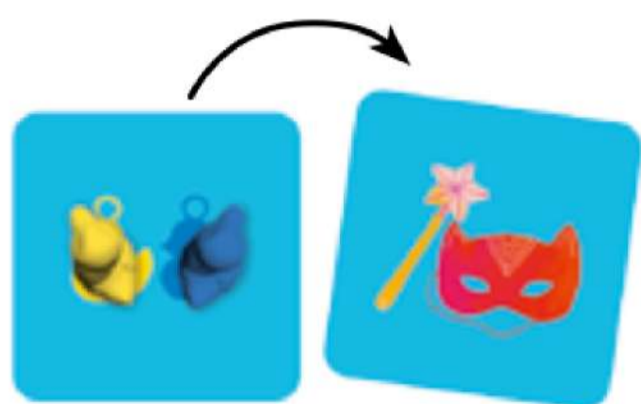
Dacă este cazul, ei pot pune rața direct pe cartea lor, pe locul cu rața în culoarea potrivită. Dacă nu, sau dacă nufarul de lângă piesa lor de joc este gol, ei nu pot prinde nicio rață în acel moment.



4. Dezvăluirea cadoului

Odată ce un jucător a completat una dintre cărțile rață cu cele 2 rațe necesare, el poate întoarce cartea pentru a dezvălui partea cadou; această carte este apoi pusă la o parte ca o carte câștigată și o nouă carte rață este astfel dezvăluită.

Jucătorul pune apoi rațele folosite înapoi pe nuferii având culorile corespunzătoare la alegere.



5. Sfârșitul rundeii

Jucătorul din stânga jucătorului activ devine jucătorul activ și începe o nouă rundă.

Sfârșitul jocului:

Primul jucător care a câștigat 6 cadouri la sfârșitul unei runde câștigă jocul. Dacă există egalitate, toți jucătorii care au câștigat 6 cadouri câștigă jocul.

Ducky Ducky

DJ08596



Adresses sur quefairedemesdechets.fr