

Crazy Ducks



Od 8 roku życia



od 2 do 4 graczy



Zawartość: 70 kart

5 kaczek w różnych kolorach, żółwie, różowe flamingi.



Cel gry : Zdobyć jak najwięcej kart określając kolor 3-nogiej kaczki, trzymając go w sekrecie przed przeciwnikiem.

Przygotowanie do gry: Przetasować karty. Każdy gracz bierze jedną kartę z wierzchu stosiku. Jeśli karta nie jest kaczką, kładzie ją z powrotem od nowa w spód stosiku.

Jak tylko gracz dostanie swoją kartę kaczki, ogląda ją potajemnie, odwraca ją i kładzie zakrytą przed sobą.

Dla każdego gracza: wszystkie karty w tym samym kolorze, co kaczka na ich sekretnej karcie, są **3-nożnymi kaczkami**

Liczba nóg u zwierząt:

- Kaczka= **2 nóżki**

(oprócz kaczek tego samego koloru, które mają 3 nóżki)

- Żółw= **4 nóżki**

- różowy flaming= **1 nóżka**

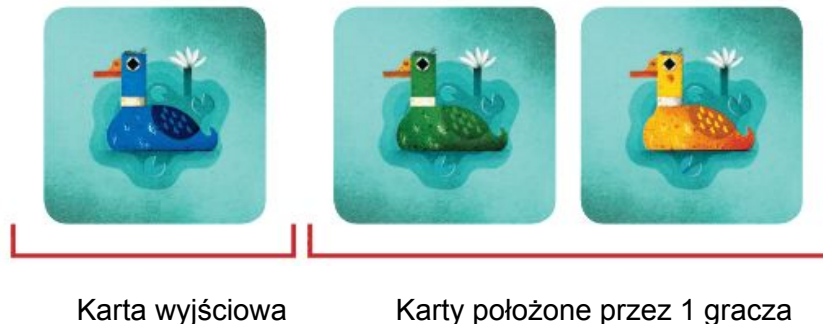
Następnie, rozdajemy po 3 karty każdemu graczowi, a oni biorą je w dłonie. Karta z wierzchołka stosiku, jest odwrócona odkrytą stroną i położona na środku stołu.

To jest karta wyjściowa.



Zasady gry: Gramy zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Najmłodszy gracz zaczyna. W każdej turze, gracze wykładają po 2 lub 3 karty (nigdy jedną) kładąc je w styczności (w linii lub kolumnie) z jedną lub kilkoma, ale tylko położonymi kartami, oraz losują ze stosiku, aby od nowa zaopatrzyć swoje dłonie w 3 karty.

Następujący aktywny gracz ogłasza wszystkim pozostałym, ilość nóg znajdujących się w właśnie utworzonym rzędzie lub kolumnie.



- Przykład 1: Aktywny gracz kładzie 2 kaczki, w rzędzie z kartą wyjściową. Są 3 karty w linii. Żadna z położonych kaczek nie jest w tym samym kolorze co sekretna kaczka następnego gracza: gracz ogłasza << 6 nóżek >> (2 nóżki x3)

- Przykład 2: Ta sama sytuacja co wcześniej, ale kaczka zawiera w sobie sekret 2 gracza, jest zielona : gracz ogłasza <<7 nóżek>>(2 nóżki x 2+3 nóżki)

Dzięki wskazówką ogłoszonym przez gracza, pozostali gracze próbują odgadnąć kolor jego/jej sekretnej kaczki.

Pierwszy gracz, który myśli że może odgadnąć kolor kaczki:

- Jeśli ma rację: Zbiera wszystkie położone na stole karty i kładzie je przed sobą jako karty wygrane.
- Jeśli się myli: To właściciel 3-nożnej kaczki zbiera wszystkie karty i kładzie je przed sobą, jako karty wygrane.

Tylko gracz, którego 3-nożna kaczka zostanie zdemaskowana (lub błędna), może zastąpić swoją sekretną kartę kaczkę, kładzie ją w spod stosiku i losuje nową.

Gra kończy się, gdy wszystkie karty ze stosiku oraz z rąk graczy zostaną wyczerpane.

Kto wygrywa? Na koniec gry, gracz który posiada największą ilość wygranych kart, wygrywa grę.

Autor: Jean-Jacques Derghazarian

DJECO