

Crazy Ducks



Wiek: 8+



Liczba graczy: 2-4



Zawartość: 70 kart (5 żółwi, 5 flamingów, 60 kaczek w 5 różnych kolorach).



Cel gry: Zdobyc jak najwięcej kart, określając kolor 3-nogiej kaczki i 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 na spód stosiku.

Jak tylko gracz dostanie swoją kartę kaczkę, ogląda ją potajemnie, odwraca 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 nogi (za wyjątkiem kaczki twojego koloru, która ma 3 nogi)
- Żółw = 4 nogi
- Flaming = 1 noga

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 tak, aby stykały się (w linii lub kolumnie) z jedną lub kilkoma położonymi kartami. Następnie pobierają karty, tak aby zawsze na koniec kolejki mieć 3 karty.

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

I tak dalej...



Karta początkowa Karty położone przez gracza nr 1

- Przykład 1: Gracz kładzie 2 kaczki w rzędzie z kartą początkową. 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 wskazówkom ogłoszonym przez gracza, pozostali gracze próbują odgadnąć kolor jego/jej sekretnej kaczki.

Jak tylko wydaje ci się, że znasz sekretny kolor innego gracza, ogłosz to.

- Jeśli masz racje: Zbierasz wszystkie położone na stole karty i kładziesz je przed sobą jako karty wygrane.
- Jeśli się mylisz: 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 na spód 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