

Crazy Ducks



Dès 8 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 70 cartes

5 canards de couleur différente, tortues, flamants roses.



But du jeu : Remporter le maximum de cartes en déterminant quel est le canard à 3 pattes tenu secret par un adversaire.

Préparation du jeu : Mélanger les cartes. Chaque joueur prend une carte au sommet de la pioche. Si ce n'est pas un canard, il la replace sous le tas et pioche à nouveau.

Dès qu'un joueur obtient sa carte canard, il la regarde secrètement et la garde face cachée devant lui.

Pour chaque joueur : tous les canards de la même couleur que celui de leur carte secrète sont des **canards à 3 pattes**.

Nombre de pattes des animaux :

-Canard = **2 pattes**

(sauf les canards de sa couleur qui ont 3 pattes)

-Tortue : **4 pattes**

-Flamand rose : **1 patte**

Puis, on distribue 3 cartes à chaque joueur qu'ils prennent en main. La carte du sommet de la pioche est retournée face visible au centre de la table, c'est la carte de départ.



Règle du jeu : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Chacun leur tour les joueurs posent 2 ou 3 de leurs cartes (jamais une seule) en les plaçant en contact (en ligne ou en colonne) avec une ou plusieurs cartes déjà posées et piochent pour refaire leur main à 3 cartes.

Le joueur qui suit le joueur actif annonce à tous les autres le nombre de pattes qui figure sur la ligne ou colonne formée par le poseur. Et ainsi de suite...



Carte de départ



Cartes posées par le joueur 1

- Exemple 1 : Le joueur actif pose 2 canards à la suite de la carte de départ : Il y a 3 canards en ligne. Aucun des canards posés n'est de la même couleur que le canard secret du joueur suivant : celui-ci lui indiquera «6 pattes» (2 pattes x 3).

- Exemple 2 : Même cas que précédemment mais le canard tenu secret du joueur 2 est vert : celui-ci indiquera «7 pattes» (2 pattes x 2 + 3 pattes).

Grâce aux indications annoncées par un joueur, les autres joueurs tentent de deviner quelle est la couleur de son canard secret.

Le 1er joueur qui pense l'avoir deviné l'annonce :

- S'il a raison : il prend toutes les cartes posées sur la table et les pose devant lui comme cartes gagnées.

- S'il a tort : c'est le propriétaire du canard à 3 pattes qui prend les cartes et les pose devant lui comme cartes gagnées.

Seul le joueur dont le canard à 3 pattes est démasqué (ou erroné) remplacera sa carte canard secret, il la placera sous la pioche et en prendra une autre.

Une nouvelle carte départ sera placée au centre et c'est au joueur suivant.

La partie s'arrête lorsque la pioche est épuisée et toutes les cartes en main placées.

Qui gagne ? : À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

Un jeu de Jean-Jacques Derghazarian

Crazy Ducks



8 years upwards



For 2 to 4 players



Contents: 70 cards (5 turtles, 5 flamingos, 60 ducks of 5 different colours).



Object: To win as many cards as possible by determining the colour of the 3-legged duck kept secret by an opponent.

Setup: Shuffle the cards. Players take it in turns to take the top card from the draw pile. If the card is not a duck, return it to the bottom of the draw pile and take another card. As soon as you draw a duck card, look at it secretly and keep it face down in front of you.

For each player: all ducks the same colour as your secret card are **3-legged ducks**.

Number of legs per animal:

- Duck = **2 legs**

(except the ducks of your colour, which have 3 legs)

- Turtle = **4 legs**

- Flamingo = **1 leg**

Then deal three cards to each player, which they hold in their hand. Turn the top card from the draw pile face up in the middle of the table, to serve as the starting card.



Game rules: The youngest player starts and play then continues in a clockwise direction. On your turn, lay down 2 or 3 of your cards (never 1) by placing them in contact (in a row or a column) with one or more cards already on the table, and then draw again so that you are always holding 3 cards in your hand.

The following player then announces to all the others the number of legs that appear in the row or column you just formed.

And so on...



Starting card



Cards laid down by player 1

- Example 1: You lay 2 ducks down next to the starting card: there are now 3 ducks in a row. None of the ducks on the table is the same colour as the following player's secret duck: so that player announces "6 legs" ($2 \text{ legs} \times 3$).
- Example 2: Same case as in the previous example, but the following player's secret duck is green: so that player announces "7 legs" ($2 \text{ legs} \times 2 + 3 \text{ legs}$).

Based on a player's announcements, the other players try to guess the colour of his/her secret duck.

As soon as you think you have guessed the colour of another player's secret duck, announce it:

- If you are right: take all the cards on the table and place them in front of you as cards you have won.
- If you are wrong: it is the owner of the 3-legged duck who takes the cards and puts them in front of him/her as cards he/she has won.

Only the player whose 3-legged duck has been guessed at (rightly or wrongly) replaces his/her secret duck card, by placing it at the bottom of the draw pile and taking another.

Place a new starting card in the middle of the table, and then it is the next player's turn.

The game ends when the draw pile is exhausted and the players have laid all their cards on the table.

Winning: At the end of the game, the player with the most cards wins the game.

A game by Jean-Jacques Derghazarian

DJECO

Crazy Ducks



Ab 8 Jahren



Für 2 bis 4 Spieler



Inhalt: 70 Karten (60 Enten in 5 unterschiedlichen Farben, 5 Schildkröten, 5 Flamingos).



Ziel des Spiels: So viele Karten wie möglich gewinnen, indem man herausfindet, welche dreibeinige Ente von einem Gegner geheim gehalten wird.

Vorbereitung des Spiels: Die Karten mischen. Jeder Spieler nimmt die jeweils oberste Karte vom Stoß. Wenn es keine Ente ist, legt er sie unter den Stoß und nimmt eine neue Karte. Sobald ein Spieler seine Entenkarte zieht, schaut er sie sich an und legt sie dann verdeckt vor sich hin.

Für jeden Spieler sind alle Enten, die dieselbe Farbe wie seine geheime Karte haben, **Enten mit 3 Beinen**.

Anzahl Beine der Tiere:

- Ente: **2 Beine** (außer die Enten der Farbe des jeweiligen Spielers, die 3 Beine haben)
- Schildkröte: **4 Beine**
- Flamingo: **1 Bein**

Dann werden an jeden Spieler 3 Karten ausgeteilt, die er in die Hand nimmt. Die oberste Karte des Stoßes wird aufgedeckt in die Tischmitte gelegt; sie ist die Startkarte.



Spielregeln: Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Spieler legt der Reihe nach 2 oder 3 seiner Karten (niemals eine einzige) ab, indem er sie waagrecht oder senkrecht neben einer oder mehreren bereits abgelegten Karten platziert. Dann zieht er neue Karten, um wieder 3 Stück auf der Hand zu haben. Der Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, verkündet den anderen die Anzahl der Beine auf den Karten, die in der Reihe oder Spalte liegen, die der vorige Spieler gebildet hat. Und so weiter...



Startkarte



Vom 1. Spieler ausgelegte Karten



- Beispiel 1: Der aktive Spieler legt 2 Enten an die Startkarte an: Daraus ergibt sich eine Reihe mit 3 Enten. Keine der abgelegten Enten hat dieselbe Farbe wie die geheime Ente des nächsten Spielers: Dieser gibt also „6 Beine“ (3 x 2 Beine) an.

- Beispiel 2: Derselbe Fall wie vorher, doch hier ist die geheim gehaltene Ente des 2. Spielers grün: Er gibt also „7 Beine“ (2 x 2 Beine + 3 Beine) an.

Anhand der Angaben des Spielers versuchen die anderen Spieler, die Farbe seiner geheimen Ente zu erraten.

Der erste Spieler, der meint, dass er sie erraten hat, kündigt sie an:

- Hat er Recht, nimmt er alle auf dem Tisch ausgelegten Karten und legt sie als gewonnene Karten vor sich hin.
- Ist seine Antwort falsch, nimmt der Besitzer der dreibeinigen Ente die Karten und legt sie als gewonnene Karten vor sich hin.

Nur der Spieler, dessen dreibeinige Ente entlarvt (oder falsch geraten) worden ist, tauscht seine geheime Entenkarte aus. Er legt sie zuunterst in den Stoß und nimmt eine andere.

Es wird eine neue Startkarte in die Mitte gelegt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel endet, wenn der Stoß aufgebraucht ist und alle Karten, die die Spieler auf der Hand hatten, ausgelegt wurden.

Wer gewinnt? Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Karten hat.

Ein Spiel von Jean-Jacques Derghazarian

Crazy Ducks



A partir de 8 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 70 cartas (5 tortugas, 5 flamencos rosas y 60 patos de 5 colores distintos).



Objetivo del juego: conseguir el máximo de cartas al adivinar cuál es el pato de 3 patas que tiene en secreto un adversario.

Preparación del juego: se barajan las cartas y cada jugador coge una carta del montón. Si no es un pato, la vuelve a colocar en la parte inferior del montón y roba de nuevo.

Cuando un jugador consigue su carta «pato», la mira en secreto y la guarda boca abajo delante de él.

Para todos los jugadores: todos los patos del mismo color que el de su carta secreta son **patos de 3 patas**.

Número de patas de los animales:

- Pato = **2 patas**

(excepto los patos de su color, que tienen 3 patas)

- Tortuga: **4 patas**

- Flamenco rosa: **1 pata**

A continuación, se reparten 3 cartas a cada jugador, que las sujeta en su mano. La primera carta del montón se pone boca arriba y se coloca visible en el centro de la mesa; es la carta de inicio.



Reglas del juego: empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador muestra 2 o 3 de sus cartas (nunca una sola) y las coloca al lado (en línea o en columna) de una o varias de las cartas ya colocadas y roba del montón para volver a tener 3 cartas en la mano.

El jugador que sigue al jugador activo anuncia a los demás el número de patas que hay en la línea o columna formada por el otro jugador.

Y así sucesivamente...



Carta de inicio



Cartas colocadas por el jugador 1

- Ejemplo 1: El jugador activo coloca 2 patos al lado de la carta de inicio: hay 3 patos en fila. Ninguno de los patos colocados es del mismo color que el pato secreto del jugador siguiente: este dirá «6 patas» ($2 \text{ patas} \times 3$).
- Ejemplo 2: El mismo caso que antes, pero el pato que tiene en secreto el jugador 2 es verde: este indicará «7 patas» ($2 \text{ patas} \times 2 + 3 \text{ patas}$).

Gracias a las indicaciones anunciadas por un jugador, los demás intentan adivinar de qué color es su pato secreto.

El primer jugador que crea haberlo adivinado lo dice:

- Si acierta: coge todas las cartas colocadas sobre la mesa y las pone delante de él como cartas ganadas.
- Si no acierta: es el dueño del pato con 3 patas el que coge las cartas y las pone delante de él como cartas ganadas.

Únicamente el jugador cuyo pato de 3 patas haya sido adivinado (o no haya sido adivinado) cambiará su carta de pato secreto; la colocará en la parte inferior del montón y robará otra.

Se colocará una nueva carta de inicio en el centro de la mesa y el turno pasará al siguiente jugador.

La partida termina cuando se acaba el montón y se han colocado todas las cartas en mano.

¿Quién gana? Al final de la partida, gana el jugador que consigue el mayor número de cartas.

Un juego de Jean-Jacques Derghazarian

Crazy Ducks



Vanaf 8 jaar



2 tot 4 spelers



Inhoud: 70 kaarten (5 schildpadden, 5 flamingo's en 60 eenden in 5 verschillende kleuren)



Doel van het spel: zo veel mogelijk kaarten winnen door erachter te komen welke eend met 3 poten een tegenstander heeft.

Vorbereiding van het spel: schud de kaarten. Elke speler pakt een kaart uit de pot. Als er geen eend op de kaart staat, legt de speler de kaart onder de pot en pakt hij een nieuwe kaart.

Zodra een speler een kaart met een eend heeft gepakt, houdt hij die bij zich als geheime kaart die hij niet aan de anderen laat zien.

Voor alle spelers geldt: alle eenden in dezelfde kleur als die van hun geheime kaart zijn **eenden met 3 poten**.

Aantal poten van de dieren:

- Eend: **2 poten** (behalve de eenden in de kleur van de geheime eend, die 3 poten hebben)
- Schildpad: **4 poten**
- Flamingo: **1 poot**

Vervolgens krijgt elke speler 3 kaarten. De spelers houden deze kaarten in de hand. De bovenste kaart van de pot wordt omgekeerd en met het plaatje naar boven midden op tafel gelegd. Dit is de beginkaart.



Spelregels: de jongste speler begint. Vervolgens wordt er met de klok mee gespeeld.

Alle spelers leggen om beurten 2 of 3 van hun kaarten (nooit slechts 1) door ze horizontaal of verticaal (in een rij of kolom) tegen een of meer gelegde kaarten aan te leggen. Vervolgens pakken ze een of meer kaarten uit de pot, zodat ze er weer drie hebben. De speler die na de actieve speler aan de beurt is, vertelt alle andere spelers hoeveel poten er zijn in de rij of kolom die door de vorige speler is gemaakt. Enzovoorts ...



Beginkaart



Door speler 1 gelegde kaarten



- Voorbeeld 1: de actieve speler legt 2 eenden naast de beginkaart. Er liggen nu 3 eenden op een rij. Geen van deze eenden heeft dezelfde kleur als de geheime eend van de volgende speler, dus deze speler zegt '6 poten' (2 poten x 3 eenden).

- Voorbeeld 2: de situatie is gelijk aan die van het vorige voorbeeld, maar de geheime eend van de tweede speler is groen. In dit geval zegt de speler '7 poten' (2 poten x 2 + 3 poten).

Met behulp van de aanwijzingen van een speler proberen de andere spelers te raden welke kleur zijn geheime eend heeft.

De eerste speler die denkt het te hebben geraden, zegt dit hardop.

- Als die speler gelijk heeft, wint hij alle kaarten die op tafel liggen en mag hij die voor zich leggen als gewonnen kaarten.

- Als de speler het mis heeft, krijgt de eigenaar van de eend met 3 poten alle kaarten en legt die voor zich als gewonnen kaarten.

Alleen de speler van wie de eend met 3 poten wordt ontmaskerd (of ten onrechte wordt genoemd), vervangt zijn geheime eend door deze kaart onder de pot te leggen en een nieuwe kaart te pakken.

Er wordt een nieuwe beginkaart in het midden gelegd en de volgende speler is aan de beurt.

Het spel is afgelopen wanneer de pot leeg is en alle spelers de kaarten die ze in hun hand hadden, op tafel hebben gelegd.

Wie is de winnaar? Wanneer het spel is afgelopen, heeft de speler met de meeste kaarten gewonnen.

Een spel van Jean-Jacques Derghazarian

Crazy Ducks



A partir dos 8 anos.



De 2 a 4 jogadores



Conteúdo: 70 cartas (5 tartarugas, 5 flamingos cor-de-rosa, 60 patos de 5 cores diferentes)



Objetivo do jogo: Ganhar o maior número de cartas, indicando qual é o pato de 3 patas mantido secreto por um adversário.

Preparação do jogo: Baralhar as cartas. Cada jogador tira uma carta do cimo do monte. Se não for um pato, coloca-a no fundo do monte e tira outra carta do cimo.

Assim que um jogador obtiver a sua carta “pato”, observa-a secretamente e coloca-a à sua frente com a face virada para baixo.

A todos os jogadores: todos os patos da mesma cor que o da sua carta secreta são patos de 3 patas.

Número de patas dos animais:

- Pato = **2 patas** (exceto os patos da sua cor que têm 3 patas)
- Tartaruga: **4 patas**
- Flamingo cor-de-rosa: **1 pata**

Seguidamente, são distribuídas 3 cartas a cada jogador, as quais ele manterá nas mãos. A carta do cimo do monte é colocada com a face visível no centro da mesa, constituindo assim a carta de partida.



Regras do jogo: Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se depois no sentido dos ponteiros do relógio.

Cada um na sua vez, todos os jogadores jogam duas ou três das suas cartas (nunca uma só), colocando-as em contacto (em linha ou em coluna) com uma ou várias cartas já jogadas, e vão ao monte buscar o número de cartas que lhes permita perfazer três. O jogador que se seguir ao jogador ativo comunica a todos os outros o número de patas presentes na linha ou coluna formada pelo jogador. E assim por diante...



Carta de partida



Cartas jogadas pelo jogador 1

- Exemplo 1: o jogador ativo joga 2 patos após a carta de partida: há 3 patos em linha. Nenhum dos patos é da mesma cor que o pato secreto do jogador seguinte: este indicará “6 patas” (2 patas x 3).
- Exemplo 2: o mesmo caso que o anterior, mas o pato secreto do jogador 2 é verde: este indicará “7 patas” (2 patas x 2 + 3 patas).

Graças às indicações comunicadas por um jogador, os outros jogadores tentam adivinhar qual é a cor do seu pato secreto.

O 1.º jogador que achar que sabe qual é comunica-o:

- Se acertar: pega em todas as cartas jogadas presentes na mesa e coloca-as à sua frente como cartas ganhas.
- Se errar: é o proprietário do pato de 3 patas que pega nas cartas e as coloca à sua frente como cartas ganhas.

Apenas o jogador cujo pato de 3 patas for desvendado (ou anunciado erradamente) substituirá a sua carta de pato secreto, colocando-a no fundo do monte e tirando outra.

Será colocada uma nova carta de partida no centro, sendo a vez do jogador seguinte.

A partida termina quando o monte se esgotar e todas as cartas dos jogadores tiverem sido jogadas.

Quem ganha? No final da partida, o vencedor é o jogador que possuir o maior número de cartas.

Um jogo de Jean-Jacques Derghazarian

Crazy Ducks



Da 8 anni



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 70 carte (60 anatre di 5 colori diversi, 5 tartarughe, 5 fenicotteri rosa)



Scopo del gioco: conquistare il maggior numero di carte stabilendo quale sia l'anatra a 3 zampe tenuta segreta da un avversario.

Preparazione del gioco: mischiare le carte. Ogni giocatore prende una carta dalla cima del mazzo. Se la carta non è un'anatra, il giocatore la riposiziona sotto al mazzo e pesca di nuovo.

Quando il giocatore ottiene la sua carta anatra, la conserva segretamente tenendola a faccia coperta davanti a sé.

Per ogni giocatore: tutte le anatre dello stesso colore dell'anatra della carta segreta sono **anatre a 3 zampe**.

Numero di zampe degli animali:

- Anatra: **2 zampe** (a parte le anatre del proprio colore che hanno 3 zampe)
- Tartaruga: **4 zampe**
- Fenicottero rosa: **1 zampa**

Poi, si distribuiscono 3 carte a ogni giocatore da tenere in mano. La carta in cima al mazzo viene girata con la faccia scoperta al centro del tavolo ed è la carta di partenza.



Regole del gioco: il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco procede in senso orario.

Ogni giocatore al proprio turno colloca 2 o 3 delle proprie carte (mai una sola) a contatto (in riga o in colonna) con una o più carte già collocate e pesca in modo da riavere in mano 3 carte. Il giocatore successivo, al suo turno, annuncia a tutti gli altri il numero di zampe presente sulla riga o sulla colonna formata dal giocatore precedente. E così via...



Carta di partenza



Carte collocate dal giocatore 1



- Esempio 1: il giocatore al suo turno colloca 2 anatre dopo la carta di partenza. Ci sono 3 anatre in una riga. Nessuna delle anatre collocate è dello stesso colore dell'anatra segreta del giocatore successivo: questo indicherà "6 zampe" (2 zampe x3).

- Esempio 2: stesso caso di quello precedente, ma l'anatra tenuta segreta dal giocatore 2 è verde. Questo indicherà "7 zampe" (2 zampe x 2 + 3 zampe).

Grazie alle indicazioni comunicate da un giocatore, gli altri giocatori provano a indovinare qual è il colore dell'anatra segreta.

Il 1° giocatore che ritiene di averlo indovinato lo comunica.

- Se ha ragione: prende tutte le carte posizionate sul tavolo e le colloca davanti a sé come carte conquistate.

- Se si sbaglia: il proprietario dell'anatra a 3 zampe prende le carte e le colloca davanti a sé come carte conquistate.

Solo il giocatore la cui anatra a 3 zampe viene smascherata (o non indovinata) sostituirà la sua carta con l'anatra segreta collocandola sotto al mazzo e prendendone un'altra.

Una nuova carta di partenza sarà collocata al centro del tavolo e la mano passerà al giocatore successivo.

La partita termina quando il mazzo viene esaurito e tutte le carte in mano sono disposte sul tavolo.

Chi vince? Alla fine della partita, il giocatore che possiede il maggior numero di carte vince.

Un gioco di Jean-Jacques Derghazarian

DJECO

Crazy Ducks



Från 8 år



2 till 4 spelare



Innehåll: 70 kort (5 sköldpaddor, 5 rosa flamingos, 60 ankor i 5 olika färger).



Spelets mål: vinna så många kort som möjligt genom att hitta motståndarens hemliga anka med 3 ben.

Spelförberedelser: Blanda korten. Varje spelare tar ett kort överst i korthögen. Om kortet inte föreställer en anka lägger hen det underst i korthögen och drar ett nytt kort.

Så snart en spelare får ett kort med en anka tittar hen på det i smyg och lägger det framför sig med framsidan nedåt.

För alla spelare: alla ankor i samma färg som ankan på det hemliga kortet **har 3 ben**.

Antal ben på djuren:

- Anka = **2 ben** (förutom ankor i samma färg som spelarens egen anka som har 3 ben)

- Sköldpadda: **4 ben**

- Rosa flamingo: **1 ben**

Sedan delar man ut 3 kort till varje spelare som de håller i handen. Det översta kortet i korthögen läggs i mitten av bordet och vänds så att framsidan blir synlig. Det är startkortet.



Spelregler: Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs.

I tur och ordning lägger spelarna upp 2 eller 3 av sina kort (aldrig bara 1 kort) genom att placera dem intill ett eller flera kort som redan lagts upp (i en vågrät eller lodrät rad) och drar sedan nya kort för att återigen ha 3 kort på hand.

Spelaren som står på tur säger till alla de andra spelarna hur många ben totalt som finns i den lodräta eller vågräta raden som lagts av föregående spelare. Och så vidare ...



Startkort



Kort som lagts av spelare 1



– Exempel 1: Den aktiva spelaren lägger 2 ankor efter startkortet: Det finns 3 ankor på rad. Ingen av de 3 ankorna har samma färg som nästföljande spelares hemliga anka: hen säger då "6 ben" ($2 \text{ ben} \times 3$).

– Exempel 2: Samma som föregående men spelare 2:s hemliga anka är grön: hen säger då "7 ben" ($2 \text{ ben} \times 2 + 3 \text{ ben}$).

Med hjälp av spelarens indikationer försöker de andra spelarna att gissa vilken färg hens hemliga anka har.

Den första spelaren som tror sig veta svaret säger det.

- Om spelaren gissar rätt tar hen upp alla korten som ligger på bordet och lägger dem framför sig som vunna kort.
- Om spelaren gissar fel tar ägaren till ankan med 3 ben upp alla korten och lägger dem framför sig som vunna kort.

Den spelare vars anka med 3 ben avslöjas (eller blir felaktigt utpekad) byter sedan ut sitt hemliga ankkort som hen placerar underst i korthögen innan hen tar ett nytt.

Ett nytt startkort placeras i mitten och sedan är det nästa spelares tur.

Spelomgången avslutas när korthögen är slut och alla korten på hand är placerade på bordet.

Vem vinner? Spelaren som har flest kort i slutet vinner omgången.

Ett spel av Jean-Jacques Derghazarian

Crazy Ducks



Fra 8 år



2-4 spillere



Indhold: 70 kort (5 skildpadder, 5 lyserøde flamingoer og 60 ænder i 5 forskellige farver).



Spillets formål: At få så mange kort som muligt og finde ud af, hvilken and med 3 ben, en af modstanderne holder hemmelig.

Forberedelse af spillet: Bland kortene. Hver spiller tager et kort øverst i bunken. Hvis det ikke er en and, lægges kortet nederst i bunken igen, og man trækker et nyt.

Når man endelig får et andekort, kigger man på det uden at vise det til de andre og lægger det med billedsiden nedad foran sig.

For alle spillere gælder det, at alle ænder i samme farve som den på det hemmelige kort er **ænder med 3 ben**.

Dyrenes antal ben:

- And: **2 ben** (undtagen ænder i egen farve som har 3 ben)
- Skildpadde: **4 ben**
- Lyserød flamingo: **1 ben**

Herefter får hver spiller 3 kort, som holdes på hånden. Det øverste kort i bunken vendes om og lægges med billedsiden opad midt på bordet. Det er spillets startkort.



Spilleregler: Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Efter tur lægger spillerne 2 eller 3 kort (aldrig bare 1) til 1 eller flere af de kort, der allerede ligger på bordet (i en lodret eller vandret række), hvorefter man trækker nye kort, så man altid har 3 kort på hånden.

Spilleren, som befinder sig efter den aktive spiller, fortæller de andre, hvor mange ben der er i den lodrette eller vandrette række, den aktive spiller lige har lavet.

Og så fremdeles ...



Spillets startkort



Kort som er lagt ned af spiller nr. 1



- Eksempel 1: Den aktive spiller lægger 2 andekort til spillets første kort: Der er nu 3 ænder i rækken. Ingen af disse ænder har samme farve som næste spillers hemmelige and. Han eller hun siger «6 ben» ($2 \text{ ben} \times 3$).

- Eksempel 2: Samme situation som før, men næste spillers hemmelige and er grøn, og derfor siger han eller hun «7 ben» ($2 \text{ ben} \times 2 + 3 \text{ ben}$).

Takket være de forskellige spilleres informationer skal man prøve at gætte, hvilken farve hans eller hendes hemmelige and har.

Den første spiller, som mener at have gættet farven på en anden spillers hemmelige and, siger det.

- Hvis det er rigtigt, vinder han eller hun alle de kort, som ligger på bordet og lægger dem foran sig.

- Hvis det er forkert, vinder indehaveren af anden med de 3 ben kortene og lægger dem foran sig.

Kun den spiller, hvis and med 3 ben gættes (eller hvis der gættes forkert), erstatter sit hemmelige andekort ved at lægge det nederst i bunden og trække et nyt.

Der lægges et nyt kort midt på bordet, og det er næste spillers tur.

Spillet er slut, når bunken er tom, og samtlige kort på hånden er lagt ned.

Hvem vinder? Den spiller, som har flest kort ved spillets afslutning, vinder.

Et spil af Jean-Jacques Derghazarian

Crazy Ducks



С 8 лет



2–4 игрока



В комплекте: 70 карточек (5 черепах, 5 розовых фламинго, 60 уток пяти разных цветов).



Цель игры: заработать наибольшее количество карточек, отгадывая цвет секретной трехногой утки соперника.

Подготовка к игре. Перемешайте карточки. Каждый игрок берет верхнюю карточку из стопки. Если это не утка, он кладет ее в низ стопки и берет следующую карточку.

Взяв карточку «утка», игрок смотрит ее цвет и кладет ее лицевой стороной вниз перед собой, не показывая остальным.

Для каждого игрока у всех уток, совпадающих по цвету с его секретной карточкой, будет **по три ноги**.

Количество ног у животных:

- Утка: **2 ноги** (или 3 ноги при совпадении по цвету с секретной карточкой).
- Черепаха: **4 ноги**.
- Розовый фламинго: **1 нога**.

Затем каждый игрок получает на руки по 3 карточки. Верхнюю карточку стопки следует положить в центр стола лицевой стороной вверх. Это стартовая карточка.



Правила игры. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Игроки по очереди выкладывают 2 или 3 карточки (но не одну) рядом с уже выложенными (в ряд или в столбик), а затем берут карточки из стопки, чтобы у них на руках вновь оказалось 3 карточки.

Получив ход, игрок должен сказать остальным, сколько ног он насчитал на карточках ряда или столбика, выстроенного игроком, который ходил перед ним. И так далее...



Стартовая карточка



Карточки, выложенные игроком № 1

— Пример 1. Игрок № 1 выложил 2 уток рядом со стартовой карточкой. Получился ряд из 3 уток. Выложенные утки не совпадают по цвету с секретной уткой игрока № 2. Он говорит: «6 ног» (2 ноги \times 3).

— Пример 2. Тот же случай, но секретная утка игрока № 2 — зеленого цвета. Он говорит: «7 ног» (2 ноги \times 2 + 3 ноги).

Соперники стараются угадать цвет секретной утки игрока, исходя из названного им количества ног.

Первый, у кого появилась версия, называет цвет.

– Если цвет назван верно, он забирает все карточки, выложенные на столе, и кладет их перед собой.

– Если цвет назван неверно, эти карточки забирает и кладет перед собой владелец трехногой утки.

Игрок, чью трехногую утку назвали верно (или неверно), заменяет свою секретную утку, положив прежнюю в низ стопки и взяв новую. Затем в центр стола кладут новую стартовую карточку и ход переходит к следующему игроку.

Партия заканчивается, когда в стопке и на руках у игроков не останется карточек.

Как определяется победитель? Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек по окончании партии.

Автор игры: Жан-Жак Дергазьян