Crazy Ducks

Ab 8 Jahren

Für 2 bis 4 Spieler

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

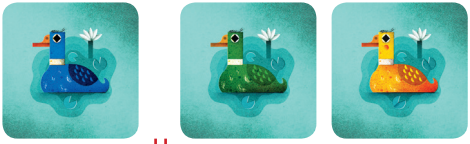
Ziel des Spiels: So viele Karten wie möglich gewinnen, indem man herausfindet, welche dreibeinige Ente von einem Gegner geheim gehalten wird.

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

DJECO