





I

 **Età:** 5-9

 **Numero di giocatori:** 3-4

 **Contenuto:** 32 carte + 4 anatre + 3 salvagente.

 **Scopo del gioco:** recuperare il minor numero possibile di carte.

 **Preparazione del gioco:** i salvagente sono posati al centro del tavolo (si posa sempre un salvagente in meno rispetto al numero di giocatori). Ogni giocatore sceglie un'anatra e la tiene accanto a sé. Il mazzo di 36 carte viene mescolato. La persona che dà le carte, le distribuisce tutte quante.

Svolgimento del gioco: comincia il giocatore più giovane e posa una carta a scelta (per es.: la carta 5). Il giocatore seguente deve allora posare sopra la carta giocata precedentemente, una carta il cui numero è giusto al di sopra o giusto al di sotto del numero della carta posata (nel nostro esempio: la carta 6 o la carta 4). Se il giocatore non può giocare, la serie viene interrotta. Il giocatore recupera l'ultima carta giocata e la posa davanti a sé. Quest'ultimo posa in seguito un'altra carta a sua scelta sul mazzo di carte e tocca al giocatore seguente giocare.



NB : le carte 8 possono essere seguite solo dalle carte 7. Le carte 1 possono essere seguite solo dalle carte 2.



Carta STOP MUSICA: quando un giocatore posa una carta Stop Musica su una o diverse altre carte, tutti i giocatori si precipitano per posare la propria anatra su uno dei salvagente al centro del tavolo. Il giocatore che si ritrova senza salvagente recupera tutte le carte del centro del tavolo, le posa davanti a sé con le facce verso l'alto e rigioca una carta a scelta.



Fine della partita: la manche si interrompe quando un giocatore posa la sua ultima carta. Il vincitore è il giocatore che totalizza il minor numero di carte conteggiando le carte raccolte e quelle restanti del suo mazzo.