

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