



Djeco társasjáték – Ducky Ducky

Cikkszám: **DJ08596**

A Ducky Ducky játék a tervezésről, az előrelátó, tudatos játékról és mókás kacsákról szól... A folyó sodrásával a kiskacsák minden körben egyre előrébb jutnak. Ahhoz, hogy a horgászfigurák megfelelő helyre kerüljenek, fontos előre látni a kacsák mozgását. Így lehet a végére a legtöbb saját színű kacsát kifogni...

Ajánlott életkor: 6-99 éves korig | **Játékosok száma:** 2-4 játékos részére | **Játékidő:** 15 perc

A játék tartalma: 1 játéktábla, 4 horgászfigura, 21 tavorózsza korong, 24 kétoldalas kártya (kacsa/ajándék oldal)

A játék célja: Aki elsőként kifog 12 kacsát és ezáltal 6 ajándékkártyát szerez, megnyeri a játékot. Aki ugyanis egy kártya mind a 2 kacsáját megszerezte, kap egy ajándékkártyát...

Előkészületek: Tegyétek a lecsukott játékdobozt az asztalra, és rá a játéktáblát úgy, hogy a folyó kezdőpontja és a vízésés a doboz szélére kerüljön. Helyezzétek el a 4 fehér tavorózsza korongot a folyón a 4 csillaggal jelölt facölöp mellé, majd a többi tavorózsát is osszátok el a folyón! A megmaradt fehér tavorózsát tegyétek a tábla mellé!

Tegyétek minden kacsát egy neki megfelelő színű korongra! (A fehérek üresen maradnak)

A játékosok állítsák a saját horgászfigurájukat

az egyik parton lévő csillagozott facölöpre! Egy cölöpön csak egy bábu állhat.

Keverjétek össze a kacsa/ajándékkártyákat!

A játékosok kapnak 6 kártyát, melyeket mindenki maga elé tesz 2 pakliba rendezve (paklinként 3-3 kártya) - a kacsás oldalukkal felfelé.



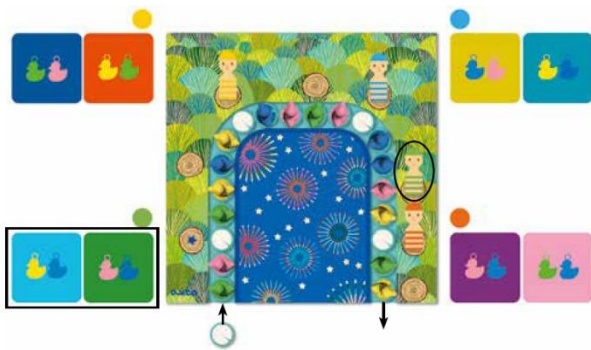
A játék menete: A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, ő lesz az aktív játékos. Ezután órajárás szerint megy tovább a játék.

1. Az aktív játékos köre: aktív játékosként a bábút át kell helyezni egy szabad farönkre (minden rönkön csak egy horgász állhat).

2. A folyó sodrása: az aktív játékos megfogja a tábla mellett lévő tavikorongot, a folyó kezdetéhez rakja és betolja egy „korongnyit”.

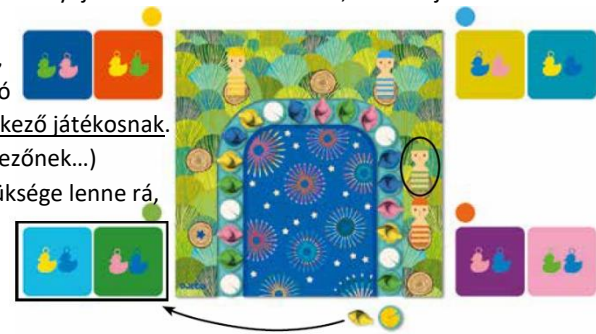
Így automatikusan eggyel arrébb csúszik az összes korong (és velük együtt a kacsák is...) Az utolsó mezőn álló korong lezuhan a vízésésbe...

A folyó mindig az ábrán látható nyíl irányába folyik...



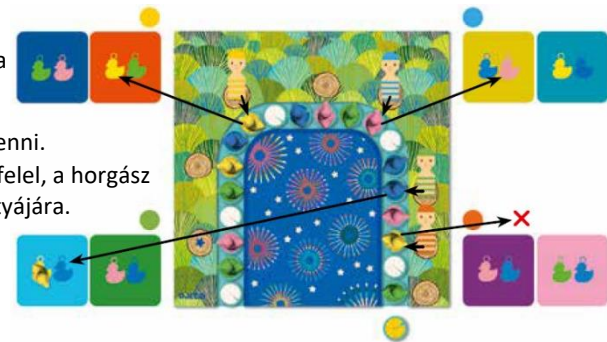
Mi történik, ha egy kacsa is leesik a vízésésbe? Az aktív játékoson a sor:

- ha a kacsa színe megegyezik az egyik kártyáján látható kacsa színével, akkor a játékos ráteszi a saját kártyájára.
 - ha a játékos nem tudja felhasználni, mert nincs a kacsa színéhez passzoló (látható) kártyája, felajánlja a következő játékosnak. (Ha neki sincs rá szüksége, a következőnek...)
 - ha nincsen olyan játékos, akinek szüksége lenne rá, akkor a kacsát ráhelyezzük a hamarosan visszakerülő korongra.
- Ha nem esik kacsa a vízésésbe, nem történik semmi...



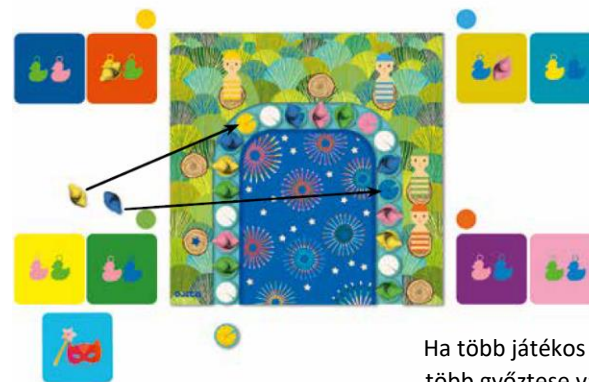
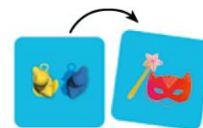
3. Ahogy a kacsák eggyel előrébb kerültek, minden játékos (nem csak az aktív) nekiláthat a mellette úszkáló kacsa kifogásának a következő szabályok szerint:

- A horgász csak olyan kacsára vethet szemet, amilyen színű kacsa az éppen látható 2 kártyája valamelyikén található.
- A kacsát csak üres helyre lehet tenni.
 - Ha mind a két kritériumnak megfelel, a horgász kiveheti a kacsát és ráteszi a kártyájára.
 - Ha nincs kacsa a tavorózsán, a horgász most üres kézzel tér haza...



4. Ajándék beváltása:

Ahogy egy kártyára mind a 2 kacsa rákerül, a játékos leveszi a kacsákat, megfordítja a kártyát, és elnyert ajándékként maga elé teszi. Így látható lesz a következő kacsás kártya. A kacsákat ráhelyezi 2 tetszőleges szabad tavorózsára.



5. A kör vége: Ezután az eddig aktív játékostól balra ülő játékos következik, és egy új kör kezdődik.

A játék vége: Győztes az a játékos, aki elsőként gyűjti össze a 6 ajándékkártyát.

Ha több játékos szerzi meg a 6 kártyát egy körön belül, több győztese van a játéknak.

Olivier Grégoire és Simon Geoffroy játéka