SPIELREGEL

DUCK



Ein Spiel von Johannes Krenner
für 3 bis 5 gechillte Spieler ab 8 Jahren

INHALT

69 Entenkarten (je 23 Karten in den Farben Gelb, Blau und Rot von 0 bis 8)



5 Strandtuchkarten

5 Rettungsringkarten

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen in **DUCK**, ihre Handkarten clever abzuspielen, um möglichst viele Siegpunkte zu ergattern. Wer als Erster alle seine Handkarten loswird, kann viele Punkte gewinnen. Der Spieler, der jedoch mutig und clever ist und sich rechtzeitig **duckt**, überrascht seine Mitspieler und kann ganz gechillt noch ein paar Siegpunkte mehr einfahren. Wer nach 5 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Legt die **Rettungsringkarten** aufsteigend von 6 bis 10 in die Tischmitte – die 6 liegt sichtbar oben, die 10 liegt ganz unten im Stapel. Jeder Spieler nimmt sich eine **Strandtuchkarte** und legt sie vor sich ab. Der älteste Spieler beginnt. Er mischt alle **Entenkarten**, teilt jedem Spieler verdeckt **7 Handkarten** aus und legt zusätzlich **1 Karte offen vor sich aus**. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte.

SPIELABLAUF

Der Spieler links vom Geber beginnt die Runde, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du an der Reihe bist, hast du 2 Möglichkeiten – entweder **Karten spielen und nachziehen** oder **ducken.**

A) KARTEN SPIELEN UND NACHZIEHEN

Du kannst Karten auf eine der folgenden zwei Arten ausspielen:



- Du spielst **beliebig viele Karten** (1 oder mehr) der **gleichen Zahl**; dabei ist die **Farbe egal**.



- Du spielst eine **auf- oder absteigende Abfolge von Karten** (mind. 3) der **gleichen Farbe**.

Wenn du Karten spielst, zeigst du sie zunächst allen Mitspielern. Danach legst du die Karten offen auf deinen **Ablagestapel**, sodass lediglich **die oberste, zuletzt gespielte Karte sichtbar** ist. Im Laufe der Runde entsteht so vor jedem Spieler ein persönlicher Ablagestapel. Wenn du gleiche Zahlen spielst, entscheidest du, welche Farbe zuoberst liegt. Wenn du eine Straße spielst, entscheidest du, ob du sie auf- oder absteigend ablegen möchtest (Bsp.: 2, 3, 4, oder 4, 3, 2).

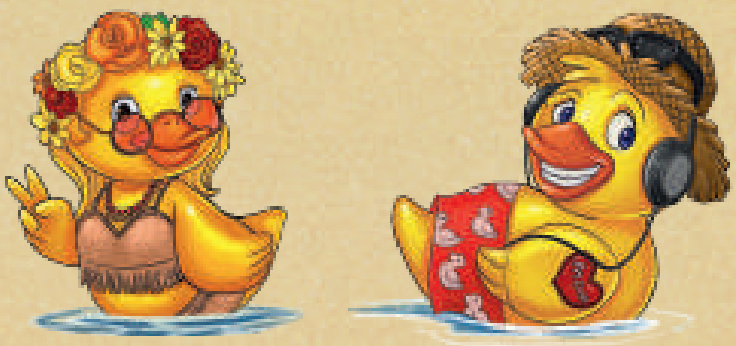
Wenn du nach dem Ausspielen noch Karten auf der Hand hast, musst du 1 Karte nachziehen. Du musst von einem der 3 folgenden Orte nachziehen:

- Du ziehst die **oberste Karte** vom **verdeckten Nachziehstapel** ODER
- Du ziehst die **oberste Karte** vom **Ablagestapel** deines **linken Nachbarn** ODER

- Du ziehst die **oberste Karte** vom **Ablagestapel** deines **rechten Nachbarn**.

Wenn du jedoch nach dem Ausspielen **keine Karten mehr auf der Hand** hast, endet die Runde **sofort**. In diesem Fall nimmst du dir den zuoberst ausliegenden **Rettungsring** mit der **grünen Seite** nach oben und legst ihn unter dein Strandtuch.

Anschließend vergleichen deine Mitspieler die Summe ihrer Karten. **Der Spieler mit der höchsten Summe wirft alle Karten ab**. Alle **anderen Spieler** legen ihre **jeweils höchste Handkarte** verdeckt unter ihr Strandtuch.



B) DUCKEN

Ist die Summe deiner Handkarten **10 oder weniger**, kannst du dich ducken (statt Karten zu spielen). Wenn du dich duckst, behauptest du, von allen Spielern **alleine** die **niedrigste Summe auf der Hand** zu haben. Wenn du dich duckst, sagst du das laut an, legst deine Handkarten offen vor dir aus und **beendest** damit **diese Runde** für alle **vorzeitig**.

Alle Mitspieler legen nun ebenfalls ihre Handkarten offen vor sich aus und überprüfen: Hat der sich duckende

Spieler eine Summe von **10 oder weniger**? Hat er **tatsächlich alleine die niedrigste Summe** aller Spieler?

Richtig geduckt



- Wenn der Spieler tatsächlich eine **Summe von 10 oder weniger UND alleine die niedrigste Summe aller Spieler** hat, dann nimmt er sich den zuoberst ausliegenden Rettungsring mit der **grünen Seite** nach oben und legt ihn unter sein Strandtuch.
- Zusätzlich legt dieser Spieler seine **höchste verbliebene Handkarte** verdeckt unter sein Strandtuch.
- **Der Mitspieler mit der höchsten Summe wirft seine Karten ab. Alle anderen Spieler** legen ihre jeweils **höchste Handkarte** verdeckt unter ihr Strandtuch.

Falsch geduckt



- Wenn der Spieler eine **Summe von 11 oder mehr** hat ODER wenn er eine **gleich hohe oder höhere Summe** auf der Hand hat wie ein Mitspieler, **muss** er den **zuoberst ausliegenden Rettungsring** mit der **roten Seite** nach oben unter sein Strandtuch legen.
- Der Spieler darf zudem **keine Handkarte** unter sein Strandtuch legen!
- **Der Mitspieler mit der höchsten Summe wirft seine Karten ab. Alle anderen Spieler** legen ihre **höchste Handkarte** verdeckt unter ihr Strandtuch.

RUNDENENDE

Eine Runde kann also auf 2 Arten enden: Entweder ein Spieler spielt seine **letzte Karte** ODER ein Spieler **duckt** sich.

Nach der Verteilung des Rettungsrings und weiterer Siegpunkte, werden alle übrigen Karten für die kommende Runde gemischt: Der Spieler links vom vorherigen Geber wird **neuer Geber**. Der neue Geber mischt alle Karten, die noch im Spiel sind – Karten, die unter einem Strandtuch liegen, werden natürlich nicht mitgemischt!

SPIELENDE

Nach **5 Runden** sind alle Rettungsringe verteilt und das Spiel endet. Alle Spieler zählen die Siegpunkte unter ihren Strandtüchern. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt und ist die coolste Ente am Strand!

Deine Siegpunkte:

Summe der Werte aller Entenkarten
unter deinem Strandtuch
\+ Siegpunkte der grünen Rettungsringe
\- Strafpunkte der roten Rettungsringe



RULES

DUCK



A game by Johannes Krenner
for 3 to 5 chilled players age 8 and up

CONTENTS

69 duck cards (23 cards each in the colours yellow, blue and red from 0 to 8)



5 beach towel cards

5 lifebelt cards

AIM OF THE GAME

In **DUCK**, the players try to play their hand cards wisely and snatch as many victory points as possible. The first one to get rid of all their hand cards, can win a lot of points. However, if you are courageous and clever and **duck** in time, you can surprise your fellow players and scoop up a few more victory points at ease. The player with the most points at the end of 5 rounds, is the winner.

GAME SET-UP

Lay the **lifebelt cards**, ascending from 6 to 10, in the centre of the table – the 6 is visible at the top and the 10 is lying right at the bottom of the pile. Each player receives a **beach towel card** and places it before them. The eldest player begins. Shuffle all the **duck cards**, deal 7 **hand cards** face down to each player and also lay **1 card face up before you**. Place the remaining cards face down in the centre of the table to make a draw pile.

HOW TO PLAY

The player on the left of the dealer begins the round, then play continues in clockwise direction.

When it's your turn, you have 2 options – either **play cards** and draw or **duck**.

A) PLAY CARDS AND DRAW

You can play cards in one of the ollowing two ways:

- Play **any number of cards** (1 or more) of **the same number**; the **colour is irrelevant**.



- Play an **ascending or descending consecutive sequence of cards** (at least 3) **of the same colour**.



When you play cards, show them to all your fellow players first. Then lay the cards face up on your **discard pile**, so that only the **uppermost, last-played card is visible**. Thus, during the course of the round, a personal discard pile is built up before each player. When you play the same numbers, you decide which colour should lie uppermost. When you play a sequence, you decide whether you want to lay the cards in ascending or descending order (e.g.: 2, 3, 4 or 4, 3, 2).

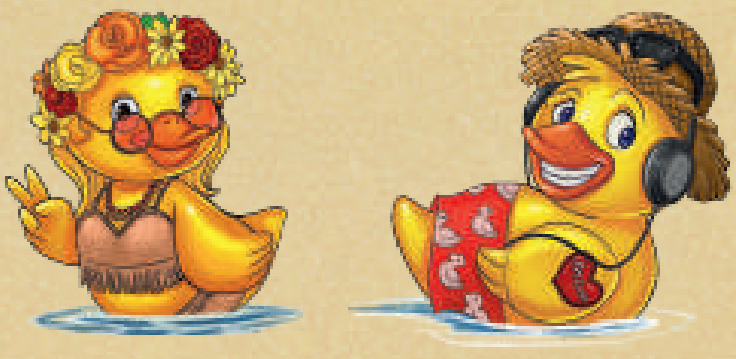
If, after playing your cards, you **still hold cards in your hand**, you must **draw 1 card**. You must draw from one of the following 3 places:

- Draw the **uppermost card** from the **face down draw pile** OR
- Draw the **uppermost card** from the **discard pile** of the **player on your left** OR

- Draw the **uppermost card** from the **discard pile** of the **player on your right**.

However, if you **don't have any cards left in your hand** after playing your cards, then the round ends **immediately**. In this case, take the uppermost **lifebelt** card, **green side up**, from the display and place it beneath your beach towel.

After that, your fellow players compare the sum of their cards. The **player with the highest sum discards all their cards**. All **other players** each place their **highest hand card** face down beneath their beach towel.



B) DUCK

If the sum of your hand cards is **10 or less**, you can duck (instead of playing cards). When you duck, you claim to be the **only one** of all the players to hold **the lowest sum in their hand**. When you duck, announce this out loud, place your hand cards face up before you and thus **end this round for everyone, ahead of time**.

Next, all your fellow players place their hand cards face up before them and check: Has the ducking player got **a**

sum of 10 or less? Have they **really got the lowest sum** of all the players?

Ducked right



- If the player indeed has a **sum of 10 or less AND the lowest sum of all the players**, then they take the uppermost lifebelt, green side up, from the display and place it beneath their beach towel.
- In addition, this player also places their **highest remaining hand card** face down beneath their beach towel.
- **Your fellow player with the highest sum discards all their cards. All the other players** each place their **highest hand card** face down beneath their beach towel.

Ducked wrong



- If the player has a **sum of 11 or more** OR if they have the **same or a higher sum** in their hand than a fellow player, then they must place the uppermost lifebelt with the **red side** face up beneath their beach towel.
- Furthermore, the player **may not place any hand card** beneath their beach towel!
- **The fellow player with the highest sum discards their cards. All other players** each place their **highest hand card** face down beneath their beach towel.

END OF THE ROUND

A round can end in two ways: Either a player plays their **last card** OR a player **ducks**.

After the distribution of the lifebelt and further victory points, all the remaining cards are shuffled ready for the next round: The player to the left of the previous dealer is now the **new dealer**. The new dealer shuffles all the cards that are still in the game – cards that are lying beneath beach towels are not included, of course!

END OF THE GAME

After **5 rounds**, all the lifebelts have been distributed and the game ends. All the players count up the victory points beneath their beach towels. The player with the most victory points is the winner and the coolest "duck" on the beach!

Your victory points:

The sum of the values of all your duck cards beneath the beach towel
+ victory points of the green lifebelts
- penalty points of the red lifebelts



English translation: Birgit Irgang

RÉGLES

DUCK



Un jeu de Johannes Krenner pour 3 à 5
oueurs décontractés à partir de 8 ans

CONTENU

69 cartes « canard »
(23 cartes numérotées
de 0 à 8 dans chacune
des couleurs : jaune, bleu
et rouge)



5 cartes
« serviette de plage »

5 cartes
« bouée de sauvetage »

BUT DU JEU

Au cours d'une partie de **DUCK**, les joueurs essaient de poser judicieusement les cartes de leur main afin de récolter le plus de points possible. Le premier à se débarrasser de toutes les cartes de sa main peut gagner beaucoup de points. Mais celui qui se montre courageux et malin et **se couche** au bon moment surprend les autres joueurs et peut ainsi engranger encore plus de points. C'est celui qui totalise le plus de points au bout de 5 manches qui gagne.

PRÉPARATIFS

Empilez les **cartes « bouée de sauvetage »** dans l'ordre de 6 à 10 au centre de la table – le 6 doit se trouver au-dessus, face visible, le 10 tout en bas de la pile. Chaque joueur prend une **carte « serviette de plage »** et la pose devant lui. Le joueur le plus âgé commence. Il mélange toutes les **cartes « canard »**, distribue **7 cartes** face cachée à tous les joueurs, qui les prennent **en main**, et il pose en outre **1 carte devant lui, face visible**. Les cartes restantes forment une pioche, face cachée, au centre de la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur assis à gauche de celui qui a distribué débute la manche, ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour, tu as 2 possibilités : soit **jouer des cartes et piocher**, soit **te coucher**.

A) JOUER DES CARTES ET PIOCHER

Tu peux jouer des cartes de l'une des deux façons suivantes :

- Tu joues **autant de cartes que tu le souhaites** (1 ou plus) portant **le même nombre** ; la **couleur n'a alors aucune importance**.
- Tu joues **une suite de cartes** (min. 3) **dans l'ordre croissant ou décroissant, de la même couleur.**





Lorsque tu joues des cartes, tu commences par les montrer aux autres joueurs. Ensuite, tu poses les cartes face visible sur ta **pile de défausse** de manière à ce que seule **la carte du dessus, la dernière jouée, soit visible**. Au cours de la partie, une défausse personnelle est ainsi constituée devant chaque joueur. Si tu poses des cartes avec un nombre identique, tu décides quelle couleur tu places sur le dessus de ta pile. Si tu joues une suite de cartes, tu décides si tu veux les défausser dans l'ordre croissant ou décroissant (ex. : 2, 3, 4, ou 4, 3, 2).

Si, après avoir posé tes cartes, tu as **encore des cartes en main**, tu dois **piocher 1 carte**. Tu dois piocher à l'un des 3 endroits suivants :

- tu pioches la **carte du dessus** de la **pioche, face cachée**, OU
- tu pioches la **carte du dessus** de la **défausse** de ton **voisin de gauche** OU

- tu pioches la **carte du dessus** de la **défausse** de ton **voisin de droite**.

Si, après avoir posé tes cartes, tu n'as **plus de carte en main**, la manche se termine **immédiatement**. Dans ce cas, tu prends la **bouée de sauvetage** du haut de la pile, le **côté vert** au-dessus, et tu la poses sous ta serviette de plage.

Ensuite, les autres joueurs comparent la somme des points de leurs cartes. **Le joueur qui a le plus de points sur ses cartes se défausse de toutes ses cartes**. Tous **les autres joueurs** posent **la carte de leur main ayant la valeur la plus élevée** sous leur serviette de plage, face cachée



B) SE COUCHER

Si la somme des points sur les cartes de ta main est de **10 ou moins**, tu peux te « coucher » (au lieu de jouer des cartes). Lorsque tu te « couches », cela signifie que tu affirmes avoir **la somme la plus basse de points en main** parmi tous les joueurs. Si tu décides de te coucher, dis-le à voix haute, pose les cartes de ta main face visible devant toi, tu **mets ainsi fin à cette manche prématurément** pour tous les joueurs.
Tous les autres joueurs posent eux aussi les cartes de leur main face visible devant eux et on procède à la vérification : le joueur qui s'est couché a-t-il **une somme de 10 points ou moins** ? A-t-il **réellement la somme de points la plus basse** parmi tous les joueurs ?

Couché à juste titre



- Si le joueur a réellement **une somme de 10 points ou moins ET la somme de points la plus** basse parmi tous les joueurs, il prend la **bouée de sauvetage** du dessus de la pile, le **côté vert** au-dessus, et la pose sous sa serviette de plage.
- En outre, ce joueur place **la carte ayant la valeur la plus élevée parmi celles qu'il lui reste en main** sous sa serviette de plage, face cachée.
- **Le joueur ayant la somme de points la plus élevée se défausse de ses cartes. Tous les autres joueurs** posent chacun **la carte de leur main ayant la valeur la plus élevée** sous leur serviette de plage, face cachée.

Couché à tort



- Si le joueur a une **somme de plus de 10 points** OU si la **somme des points de sa main est égale ou supérieure** à celle d'un autre joueur, il **doit** prendre la **bouée de sauvetage du dessus de la pile**, le **côté rouge** au-des sus, et la placer sous sa serviette de plage.
- Le joueur ne doit placer **aucune carte de sa main** sous sa serviette de plage !
- **Le joueur ayant la somme de points la plus élevée se défausse de ses cartes. Tous les autres joueurs** posent chacun **la carte de leur main ayant la valeur la plus élevée** sous leur serviette de plage, face cachée.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche peut donc se terminer de 2 manières : soit un joueur joue sa **dernière carte**, SOIT un joueur **se couche**.

Après l'attribution de la bouée de sauvetage et la répartition des autres cartes rapportant des points, on mélange toutes les cartes restantes pour la manche suivante : le joueur à gauche de celui qui a distribué précédemment devient le **nouveau joueur chargé de distribuer**. Celui-ci mélange toutes les cartes encore en jeu – les cartes qui se trouvent à présent sous une serviette de plage ne sont bien sûr pas mélangées avec les autres !

FIN DE LA PARTIE

Au bout de **5 manches**, toutes les bouées de sauvetage sont distribuées et la partie se termine. Tous les joueurs comptent les points qu'ils ont récoltés sous leur serviette de plage. Le joueur qui a gagné le plus de points est le vainqueur et le canard le plus cool de la plage !

Pour compter tes points :

Somme des nombres sur toutes les cartes « canard » placées sous ta serviette de plage
\+ points récoltés grâce aux bouées de sauvetage vertes
\- points de pénalité des bouées de sauvetage rouges



Traduction française : Birgit Irgang

SPELREGELES

DUCK



Een spel van Johannes Krenner
voor 3 - 5 coole spelers vanaf 8 jaar

INHOUD

69 eendenkaarten (23 kaarten per kleur in de kleuren geel, blauw en rood van 0 tot 8)

5 strandlakenkaarten

5 reddingsboeikaarten

DOEL VAN HET SPEL

In **DUCK** proberen de spelers hun handkaarten slim uit te spelen en zo veel mogelijk winpunten te krijgen. Wie als eerste al zijn handkaarten kwijt is, kan veel punten winnen. Maar wie moedig en slim is en op tijd **wegduikt**, verrast zijn medespelers en kan heel ontspannen een paar winpunten extra binnenhalen. Wie na 5 ronden de meeste punten heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

Leg de **reddingsboeikaarten** in oplopende volgorde van 6 tot 10 in het midden van de tafel - de 6 ligt zichtbaar bovenop, de 10 ligt helemaal onder op de stapel. Elke speler pakt een **strandlakenkaart** en legt deze voor zich neer. De oudste speler begint. Hij schudt alle **eendenkaarten**, geeft aan elke speler omgekeerd **7 handkaarten** en legt bovendien **1 kaart open voor zich** neer. De overige kaarten gaan omgekeerd als trekstapel in het midden van de tafel.

HET SPEL ZELF

De speler links van de gever begint de ronde, daarna wordt om de beurt met de wijzers van de klok mee gespeeld.

Als je aan de beurt bent, heb je 2 mogelijkheden: **kaarten uitspelen en trekken** of **wegduiken**.

A) KAARTEN UITSPELEN EN TREKKEN

Je kunt kaarten op een van de volgende twee manieren uitspelen:

- je speelt **een willekeurig aantal kaarten** (1 of meer) met **hetzelfde getal**; de **kleur** is in dit geval **niet belangrijk**.



- je speelt een **op- of aflopende rij van kaarten** (minimaal 3) van **dezelfde kleur**.



Als je kaarten gaat uitspelen, laat je deze eerst zien aan alle medespelers. Daarna leg je de kaarten open op je **aflegstapel** zodat alleen **de bovenste en laatst gespeelde kaart te zien** is. Tijdens de ronde ontstaat er op die manier voor elke speler een eigen aflegstapel. Als je gelijke getallen speelt, moet je beslissen welke kleur boven komt te liggen. Als je een straat speelt, moet je beslissen of je deze in op- of aflopende volgorde wilt neerleggen (Voorbeeld: 2, 3, 4, of 4, 3, 2).

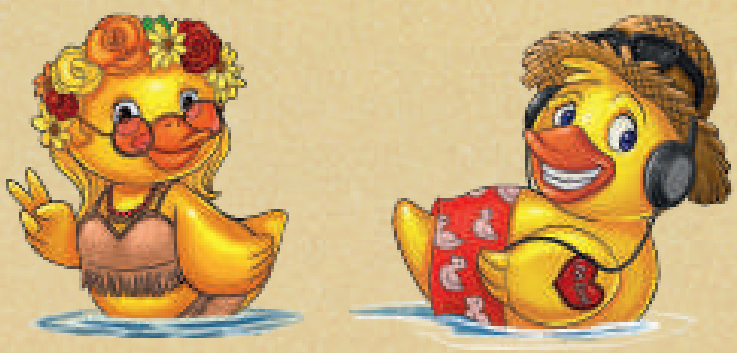
Als je na het uitspelen **nog kaarten in je hand** hebt, moet je 1 **kaart trekken**. Dat kan op drie manieren:

- je trekt de **bovenste kaart** van de **omgekeerde trekstapel** OF
- je trekt de **bovenste kaart** van de **aflegstapel** van je **linkerbuur** OF

- je trekt de **bovenste kaart** van de **aflegstapel** van je **rechterbuur**.

Maar als je na het uitspelen **geen kaart meer in je hand** hebt, is deze ronde **meteen** voorbij. In dit geval pak je de bovenste **reddingsboei** van de stapel en leg je deze met de **groene kant** naar boven onder je strandlaken.

Vervolgens vergelijken je medespelers de sommen van hun kaarten. **De speler met de hoogste som legt al zijn kaarten neer**. Alle **andere spelers** leggen elk de **hoogste van hun handkaarten** omgekeerd onder hun strandlaken.



B) WEGDUIKEN

Als de som van je handkaarten **10 of minder is**, kun je wegduiken (in plaats van kaarten uit te spelen). Als je wegduikt, beweer je dat jij **als enige** van alle spelers **de laagste som in je hand** hebt. Als je wegduikt, zeg je dat hardop, leg je je handkaarten open voor je neer en **maak je** daarmee voor alle spelers **vroegtijdig een einde aan deze ronde**.

Alle medespelers leggen nu eveneens hun handkaarten open voor zich neer en controleren: heeft de speler

die wegduikt een **som van 10 of minder**? Heeft hij **daadwerkelijk de laagste som** van alle spelers?

Juist weggedoken



- Als de speler daadwerkelijk een **som van 10 of minder EN de laagste som van alle spelers** heeft, pakt hij de bovenste **reddingsboei** van de stapel en legt deze met de **groene kant** naar boven onder zijn strandlaken.
- Bovendien legt deze speler de **hoogste van zijn resterende handkaarten** omgekeerd onder zijn strandlaken.
- **De speler met de hoogste som legt zijn kaarten neer. Alle andere spelers** leggen elk de **hoogste van hun handkaarten** omgekeerd onder hun strandlaken.

Fout weggedoken



- Als de speler een **som van 11 of meer** heeft OF als hij **een gelijke of hogere som** in zijn hand heeft dan een medespeler, **moet** hij **de bovenste reddingsboei van de stapel** met de **rode kant** naar boven onder zijn strandlaken leggen.
- De speler mag bovendien **geen handkaart** onder zijn strandlaken leggen!
- **De speler met de hoogste som legt zijn kaarten neer. Alle andere spelers** leggen elk hun **hoogste handkaart** omgekeerd onder hun strandlaken.

EINDE VAN DE RONDE

Een ronde kan dus op 2 manieren eindigen: een speler speelt zijn **laatste kaart** uit OF een speler **duikt weg**.

Nadat de reddingsboei en verdere winpunten zijn verdeeld, worden alle overige kaarten voor de volgende ronde geschud: de speler links van de vorige gever wordt de **nieuwe gever**. De nieuwe gever schudt alle kaarten die nog in het spel zijn – kaarten die onder een strandlaken liggen, worden natuurlijk niet meegeschud!

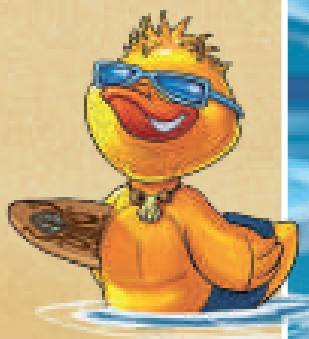
EINDE VAN HET SPEL

Na **5 ronden** zijn alle reddingsboeien verdeeld en is het spel afgelopen. Alle spelers tellen de winpunten onder hun strandlakens. De speler met de meeste punten wint en is de coolste eend op het strand!

Je winpunten:

Som van de punten van alle eendenkaarten onder je strandlaken
\+ winpunten van de groene reddingsboeien
\- strafpunten van de rode reddingsboeien

Nederlandse vertaling: Susanne Bonn



WHITE CASTLE GAMES AGENCY

© 2020 HUCH!
Illustration: fiore-gmbh.de
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Product manager: Simon Hopp

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg,GERMANY
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

HUCH!