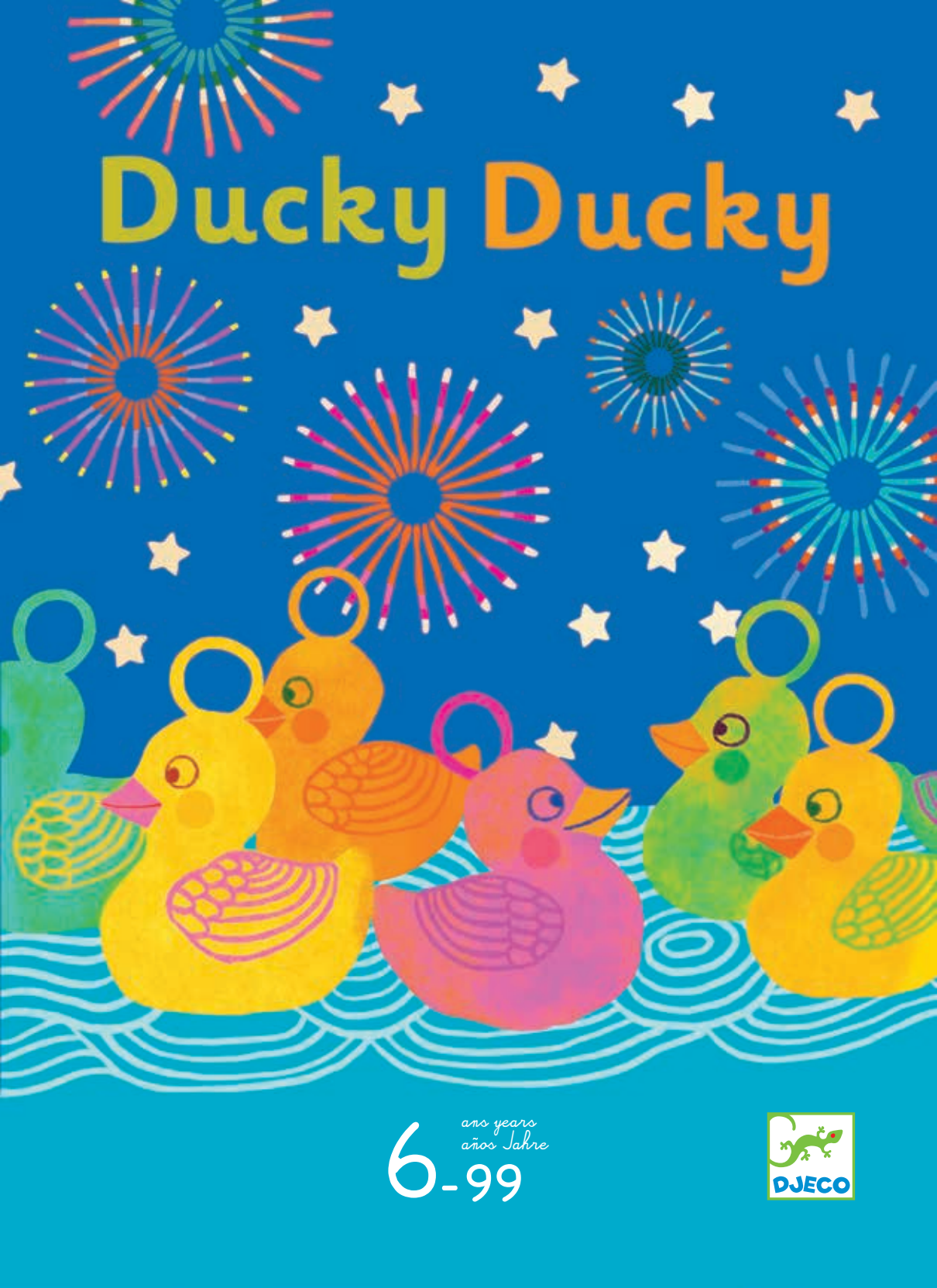




Ducky Ducky

6-99 ans years
años Jahre

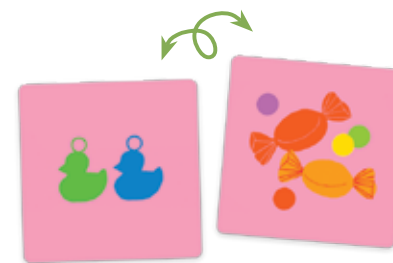


Ducky Ducky

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x1



x24



x4



x16



x21

**CONTENU**

1 plateau, 4 pions pêcheur, 21 jetons nénuphar, 16 canards, 24 cartes recto-verso canards/cadeau.

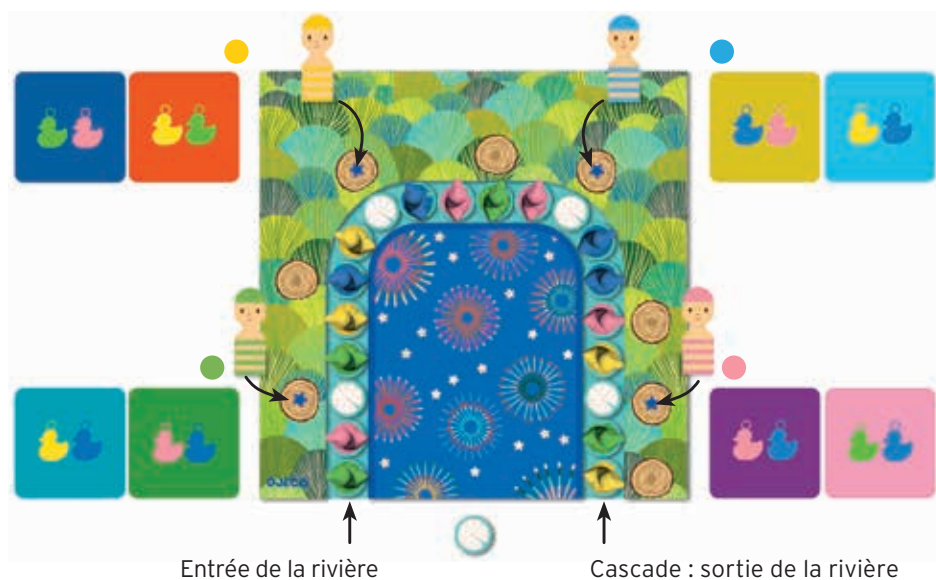
Principe du jeu : « Ducky Ducky » est un jeu de placement et d'anticipation. Le courant de la rivière fait avancer l'ensemble des canards d'une case à chaque tour de jeu. À chacun d'anticiper l'avancée des canards et de se positionner au bon endroit pour pêcher ceux correspondant à leurs cartes « canards ».

But du jeu : Être le premier joueur à remporter 6 cartes « cadeau ».

Préparation du jeu :

- Posez la boîte fermée au centre des joueurs et posez le plateau au-dessus de façon à positionner les extrémités de la rivière au bord de la boîte, dans le vide.
- Disposez 4 jetons nénuphar blancs dans la rivière sur les cases en face des 4 rondins de bois marqués d'une étoile, puis disposez aléatoirement les autres jetons nénuphar dans le lit de la rivière. Gardez le dernier jeton nénuphar blanc à côté du plateau.
- Sur chaque jeton nénuphar de la rivière, posez un canard correspondant à la couleur du nénuphar. (Pas de canard sur les nénuphars blancs)
- Chaque joueur choisit un pion pêcheur qu'il pose sur un rondin de bois marqué d'une étoile bleue. (Un seul pion par rondin)
- Mélangez les cartes « canards/cadeau » et distribuez-en 6 à chaque joueur. Les joueurs posent leurs cartes en 2 tas de 3 cartes devant eux, face « canards » visible.

NB : S'il reste des cartes, celles-ci sont écartées du jeu.

**Déroulement du jeu :**

Le plus jeune joueur est le 1^{er} joueur actif, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

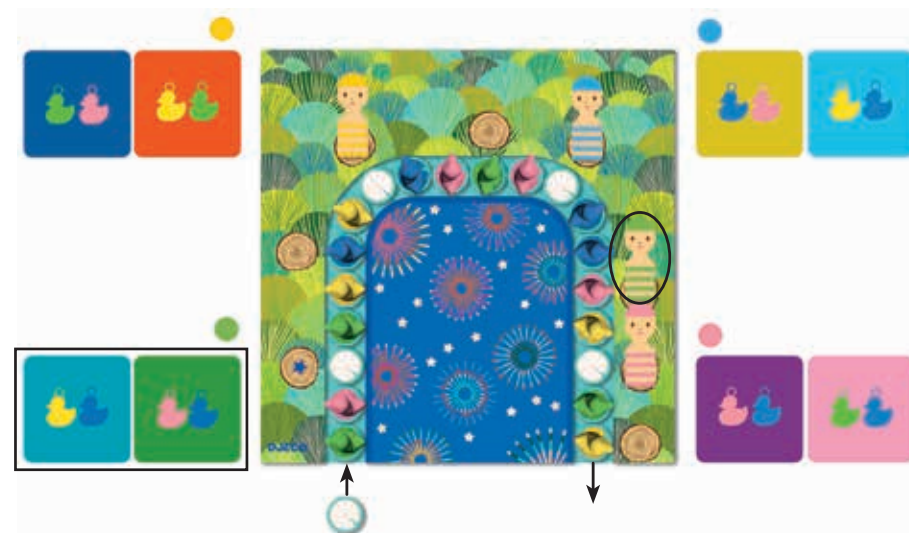
1. Déplacement du joueur actif

Le joueur actif doit déplacer son pion pêcheur sur un rondin de bois disponible. (Rappel : Il ne peut y avoir qu'un seul pion par rondin)

2. La rivière coule

Le joueur actif utilise le nénuphar disponible (situé en dehors de la zone de rivière) pour pousser d'un cran le premier nénuphar de la rivière. Tous les autres nénuphars de la rivière vont alors avancer automatiquement d'un cran et faire tomber le dernier nénuphar dans la cascade située à l'autre extrémité de la rivière.

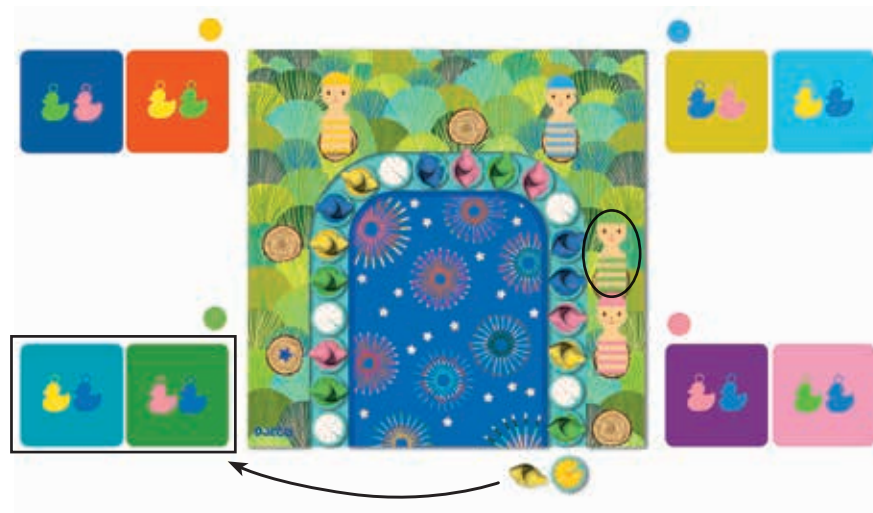
NB : La rivière coule toujours dans le sens du courant, comme indiqué sur le schéma.



Un canard est tombé dans la cascade ?

Lorsque la rivière coule, si un canard tombe dans la cascade, le joueur actif le récupère.

- Si ce canard correspond à la couleur d'un canard présent sur une de ses cartes « canards » visibles, il le prend et le pose sur la carte correspondante.
- Si le canard ne lui est pas utile (il n'a pas besoin de cette couleur pour compléter une de ses cartes « canards »), il le propose au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur le récupère.
- Si aucun joueur ne récupère le canard, il sera replacé sur le nénuphar qui vient de tomber quand celui-ci sera réintégré dans la rivière.



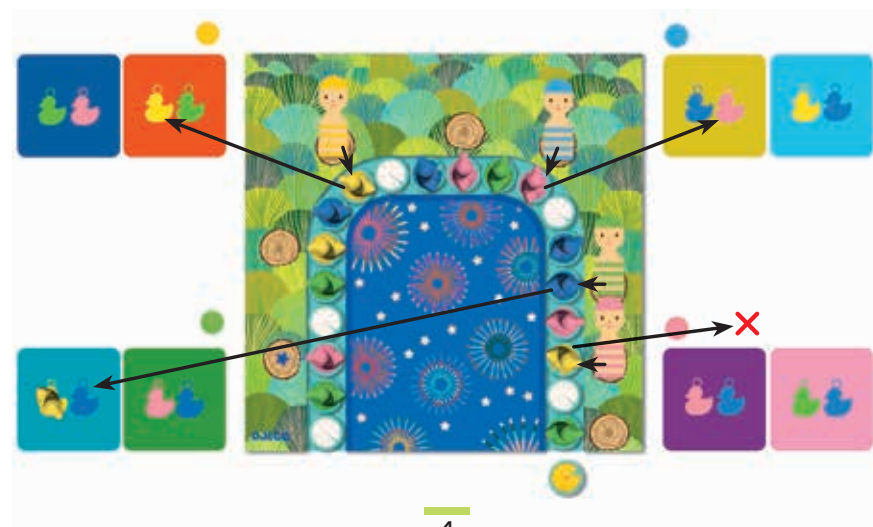
Si aucun canard ne tombe dans la cascade, rien ne se passe à cette étape.

3. Pêcher un canard

Une fois que les nénuphars ont été avancés, tous les joueurs (pas seulement le joueur actif) peuvent pêcher le canard situé face à leur pion, si et seulement si il correspond à la couleur d'un canard présent sur une de leurs cartes « canards » visibles et à condition que l'emplacement sur la carte n'ait pas encore été complété.

Si c'est le cas, ils le posent directement sur leur carte, sur le canard de la couleur correspondante.

Dans le cas contraire, ou si le nénuphar est vide, ils ne pêchent pas de canard ce jour-ci.

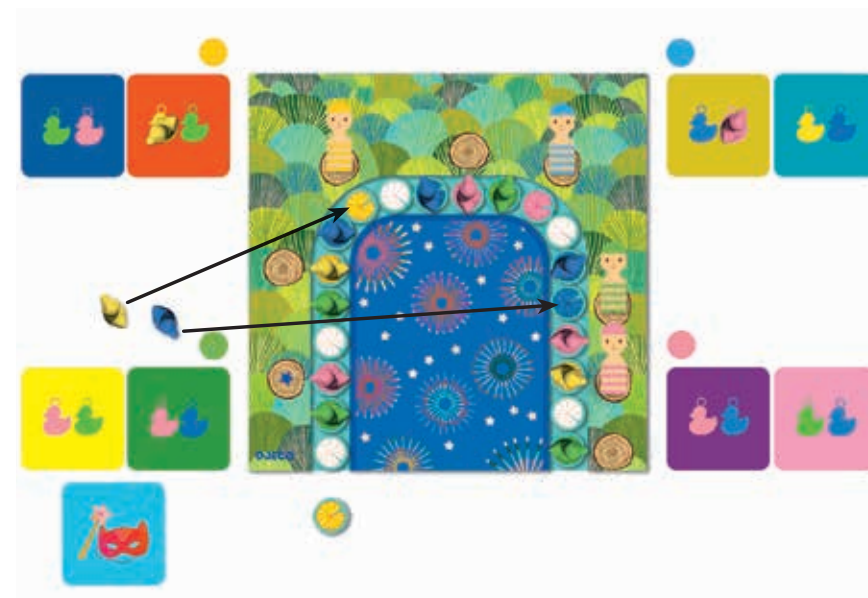
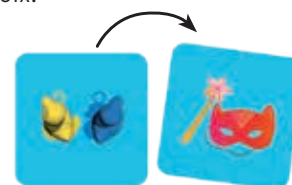


4. Échange contre Cadeau

Dès qu'un joueur a complété une de ses cartes « canards » avec les 2 canards requis, il retourne la carte face « cadeau » et la met de côté comme une carte gagnée.

Il révèle ainsi une nouvelle carte « canards » dans sa pile de cartes à remporter.

Le joueur replace ensuite les canards utilisés sur des nénuphars de la même couleur, au choix.



5. Fin de tour

Le joueur à la gauche du joueur actif devient à son tour joueur actif et un nouveau tour de jeu démarre.

Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir remporté 6 cadeaux au terme d'un tour de jeu gagne la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs ayant remporté 6 cadeaux gagnent la partie.

**CONTENTS**

1 board, 4 fishermen playing pieces, 21 water lily tokens, 16 ducks and 24 double-sided duck/gift cards.

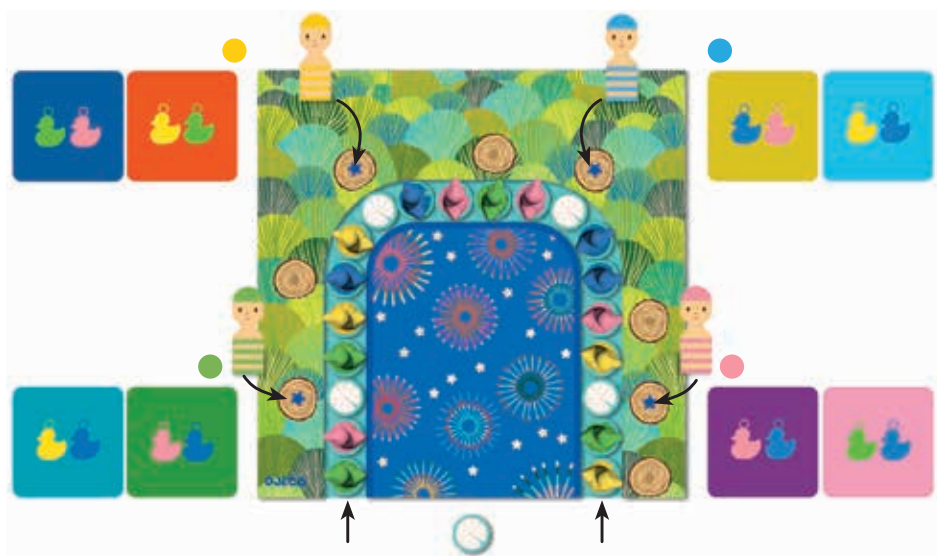
How the game works: "Ducky Ducky" is a game of positioning and prediction. The river current pushes all of the ducks forward by one square per turn. Each player has to try to predict the ducks' movements and position themselves in the right place to catch the ducks that match their "duck" cards.

Aim of the game: Be the first player to win 6 "gift" cards.

Game set-up:

- Position the closed box in the centre of the players and place the board on top of it so that the ends of the river are positioned at the edge of the box, giving on to empty space.
- Place 4 white water lily tokens on the river in the spaces opposite each of the 4 logs marked with a star; then arrange the other water lily tokens at random on the riverbed. Keep the last white water lily token next to the board.
- Place one duck on each of the water lily tokens on the river, with the colour of each duck matching the colours of the respective water lily. (There should be no ducks on the white-water lilies.)
- Each player chooses a fisherman playing piece and places it on a log marked with a blue star. (Only one playing piece per log.)
- Shuffle the "duck/gift" cards and deal 6 cards to each player. The players put their cards down in front of them in 2 stacks of 3 cards, with the duck side facing upwards.

Please note: If any cards are left over, they are removed from the game.



The entrance to the river

The waterfall: the way out of the river

How to play:

The youngest player is the 1st active player, followed by the other players in turn in clockwise order.

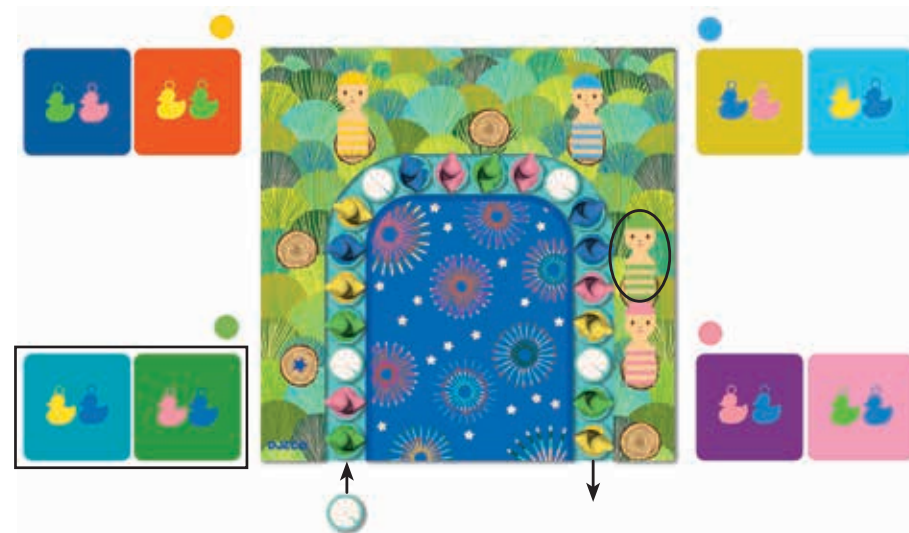
1. Active player moves

The active player **has to** move their fisherman playing piece to an available log. (Please remember: There can only be one playing piece on each log.)

2. The river flows

The active player uses the free lily pad (the one outside of the river zone) to push the first lily pad on the river forward by one space. All of the other lily pads are automatically pushed forward by one space and the last lily pad is pushed over the waterfall at the other end of the river.

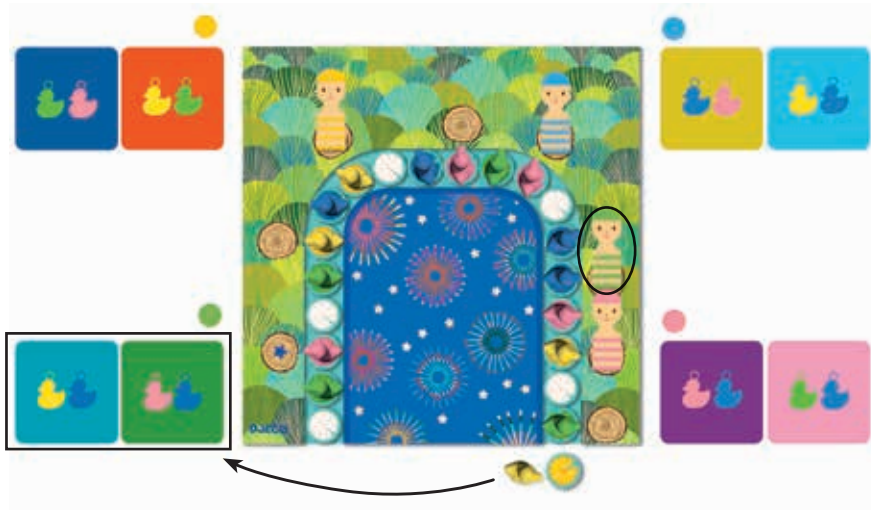
Please note: The river always flows in the direction of the current, as shown in the diagram.



What happens if a duck falls down the waterfall?

If a duck falls down the waterfall when the river flows, the active player recovers it.

- If the duck in question matches the colour of one of that player's visible "duck" cards, the player takes the duck and places it on the matching card.
- If the active player cannot use the duck (if they do not need that colour of duck to complete one of their "duck" cards), they offer it to the next player, and so on until a player claims the duck.
- If none of the players claims the duck, it is put back on the lily pad that fell down the waterfall when it re-enters the river.



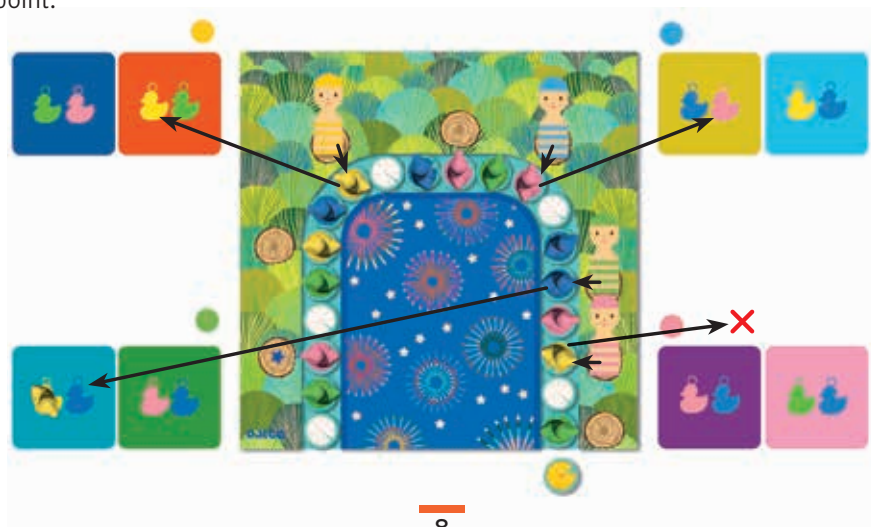
If no duck falls down the waterfall, nothing else happens at this stage.

3. Catching a duck

Once the lily pads have been pushed forward, all of the players (not just the active player) may catch the duck opposite their playing piece under the following conditions: if and only if the duck matches the colour of a duck on one of their visible "duck" cards, and provided that the spot on the card has not yet been filled by another duck.

If that is the case, they can put the duck directly on their card, on the duck spot in the matching colour.

If not, or if the lily pad opposite their playing piece is empty, they cannot catch any ducks at that point.



4. Trading for a gift

Once a player has completed one of their duck cards with the 2 ducks required, they can turn over the card to reveal the gift side; this card is then put to one side as a won card and a new "duck card" is thus revealed at the top of the stack of cards to be won.

The player then puts the used ducks back on the matching-coloured lily pads of their choice.



5. End of the round

The player to the left of the active player becomes the active player and a new round begins.

End of the game:

The first player to have won 6 gifts at the end of a round wins the game.

If there is a draw, all of the players that have won 6 gifts win the game.

A game by Olivier Grégoire & Geoffroy Simon.

**INHALT**

1 Spielplan, 4 Spielsteine Angler, 21 Seerosen-Chips, 16 Enten und 24 doppelseitige Ente/Geschenk-Karten.

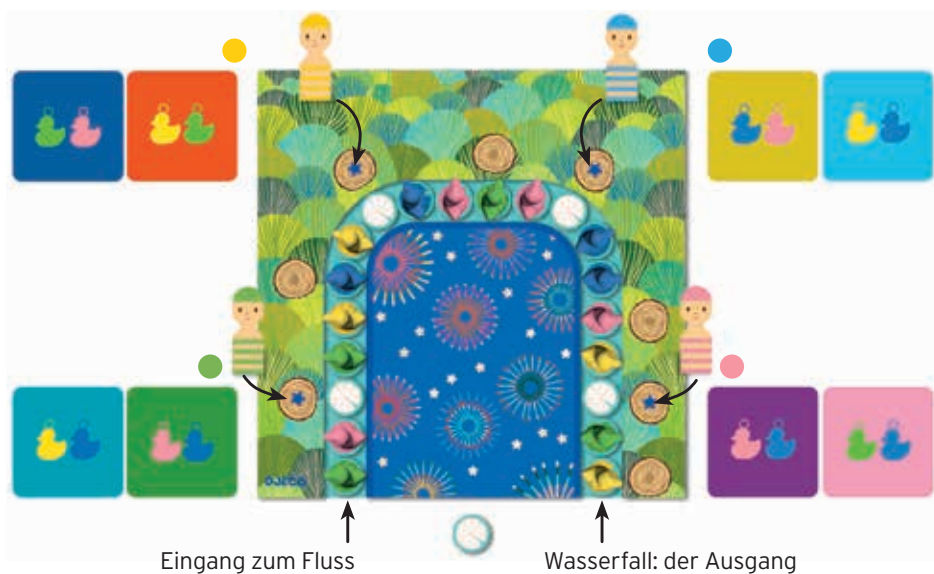
Spielidee In Ducky Ducky geht es um Planung und vorausschauendes Handeln. Die Strömung des Flusses treibt alle Enten in jedem Zug um ein Feld voran. Ihr müsst versuchen, die Bewegungen der Enten vorauszusehen und euch am Fluss so aufzustellen, dass ihr Enten in der Farbe eurer Entenkarten angelt.

Spielziel Wer als Erster 12 Enten angelt und dadurch 6 Geschenke-Karten hat, gewinnt! Immer wenn du beide Enten einer Ente/Geschenk-Karte geangelt hast, erhältst du eine Geschenk-Karte.

Spielvorbereitung

- Legt die geschlossene Spieleschachtel in die Tischmitte und den Spielplan auf die Schachtel, so dass der Eingang zum Fluss und der Wasserfall bündig mit einer Kante der Schachtel sind.
- Legt je einen weißen Seerosen-Chip auf den Fluss bei den vier Baumstämmen mit einem Stern. Verteilt dann die restlichen Seerosen-Chips beliebig im übrigen Fluss (ein Chip bleibt übrig, legt ihn vor den Eingang des Flusses).
- Stellt eine Ente auf jeden Seerosen-Chip im Fluss, und zwar jeweils in der Farbe der Seerose.
- Jeder von euch nimmt sich einen Angler und stellt ihn auf einen Baumstamm mit einem Stern. Pro Baumstamm ist nur ein Angler erlaubt.
- Mischt die Ente/Geschenk-Karten. Jeder erhält 6 Stück und legt seine vor sich in 2 Stapeln á 3 Karten nebeneinander ab. Die Seite mit den Enten zeigt nach oben.

Falls Karten übrig sind, legt sie beiseite.

**Spielverlauf**

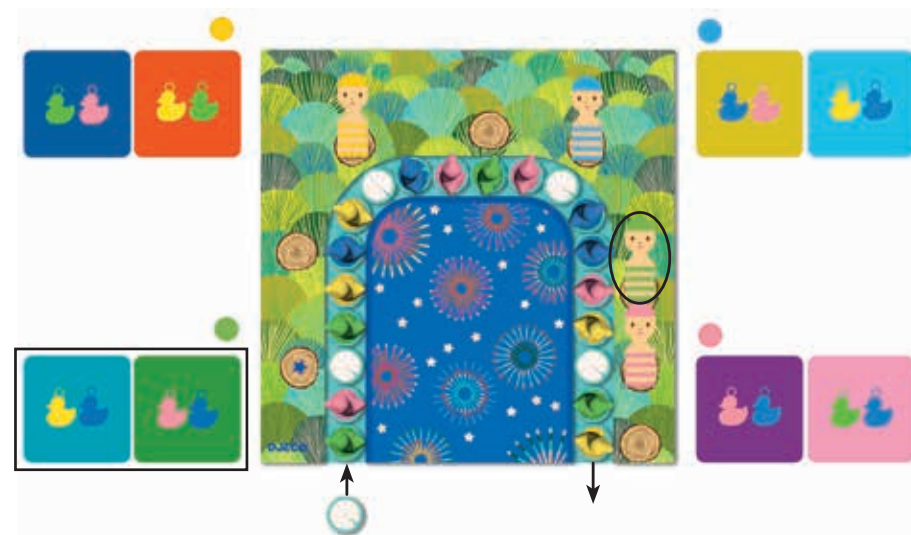
Die jüngste Person beginnt und wird aktive Person. Danach sind die anderen einzeln im Uhrzeigersinn am Zug.

1. Der Zug der aktiven Person

Als aktive Person musst du deinen Angler auf einen freien Baumstamm ziehen. Denkt daran: Auf jedem Baumstamm darf nur ein Angler stehen

2. Der Fluss fließt

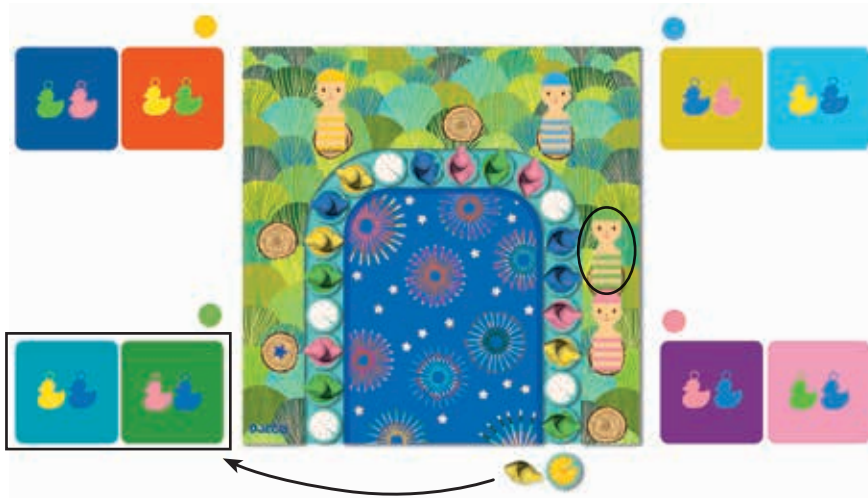
Die aktive Person schiebt den freien Seerosen-Chip (der vor dem Eingang des Flusses liegt) in den Eingang des Flusses. Dadurch bewegen sich automatisch alle anderen Seerosen-Chips um ein Feld. Der letzte Chip fällt am Ausgang des Flusses den Wasserfall hinunter. Der Fluss fließt dabei immer in Richtung der Pfeile in der folgenden Abbildung:



Was passiert, wenn eine Ente den Wasserfall hinunterfällt?

Als aktive Person nimmst du sie und entscheidest:

- Hat die Ente die gleiche Farbe wie eine Ente auf einer deiner sichtbaren Entenkarten, nimmst du die Ente und stellst sie auf diese Karte.
- Kannst du die Ente nicht gebrauchen (weil du sie nicht auf eine deiner sichtbaren Entenkarten legen kannst), bietest du sie der nächsten Person an usw., bis eine Person die Ente haben möchte.
- Möchte keine Person die Ente haben, legt ihr sie zurück auf den Seerosen-Chip, der den Wasserfall hinuntergefallen ist, wenn ihr ihn wieder in den Fluss schiebt.



Fällt keine Ente den Wasserfall hinunter, passiert nichts Besonderes.

3. Eine Ente angeln

Sobald die Seerosen-Chips vorwärts geschoben wurden, dürfen alle Personen (nicht nur die aktive Person) nach den folgenden Regeln die Ente neben ihrem jeweiligen Angler angeln:

Die Ente muss dafür die gleiche Farbe haben wie eine Ente auf einer ihrer sichtbaren Entenkarten. Außerdem darf, und diese Ente auf der Entenkarten nicht schon durch eine andere Ente besetzt sein.

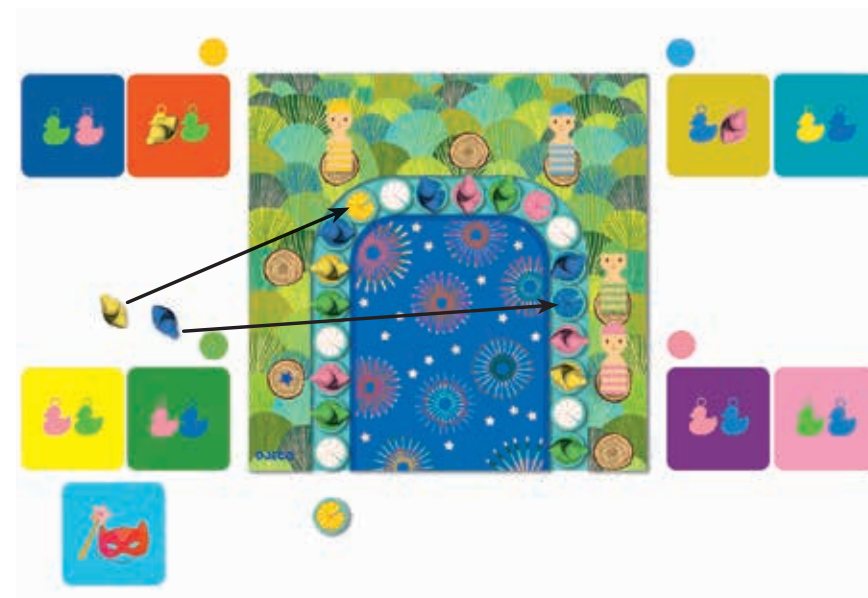
Wenn beides der Fall ist, nimmst du die Ente und stellst sie auf die gleichfarbige Ente deiner Karte. Wenn nicht, oder wenn der Seerosen-Chip neben deinem Angler leer ist, kannst du im Moment keine Ente angeln.



4. Eintauschen gegen ein Geschenk

Sobald du eine deiner Entenkarten mit 2 Enten komplettiert hast, kannst du die Karte auf die Geschenkseite umdrehen. Lege die Karte dann als gewonnene Karte zur Seite. So wird die nächste deiner Entenkarten sichtbar.

Stell die Enten von deiner komplettierten Entenkarte auf beliebige gleichfarbige Seerosen-Chips im Fluss.



5. Ende der Runde

Jetzt wird die Person links neben der bisherigen aktiven Person die neue aktive Person und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Die erste Person, die 6 Geschenke hat, gewinnt das Spiel.

Ein Spiel von Olivier Grégoire & Geoffroy Simon

CONTENIDO

1 tablero, 4 fichas pescador, 21 fichas nenúfar, 16 patos, 24 cartas con lado anverso y reverso patos/regalo.

Bases del juego: "Ducky Ducky" es un juego de estrategia y anticipación. En cada turno, la corriente del río hace avanzar a todos los patos una casilla. Cada jugador deberá prever el avance de los patos y colocarse en el lugar adecuado para pescar los que se correspondan con sus cartas "patos".

Objetivo del juego: ser el primer jugador en conseguir 6 cartas "regalo".

Preparación del juego:

- Se coloca la caja cerrada en medio de los jugadores y, encima, el tablero, para que los extremos del río queden en el borde de la caja, frente al vacío.
- Se colocan 4 fichas nenúfar blancas en el río, en las casillas situadas frente a los 4 troncos de madera marcados con una estrella y, después, se colocan aleatoriamente el resto de fichas nenúfar en el cauce del río. La última ficha nenúfar blanca se deja a un lado del tablero.
- Sobre cada una de las fichas nenúfar que se encuentran en el río, se coloca un pato del mismo color que el nenúfar. (No se colocan patos sobre los nenúfares blancos)
- Cada jugador elige una ficha pescador y la coloca sobre un tronco de madera marcado con una estrella azul. (Una sola ficha por tronco)
- Se barajan las cartas "patos/regalo" y se reparten 6 a cada jugador. Los jugadores colocan sus cartas delante, en 2 montones de 3 cartas, con la cara "patos" hacia arriba.

Nota: si sobran cartas, se descartan del juego.

**Desarrollo del juego:**

El jugador más joven es el 1.º jugador activo y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

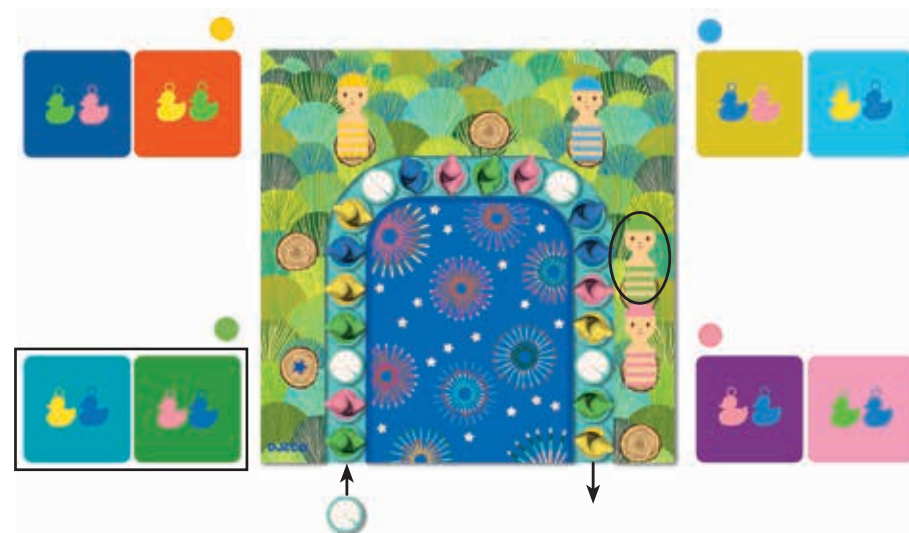
1. Desplazamiento del jugador activo

El jugador activo debe mover su ficha pescador a un tronco de madera disponible. (Recordatorio: solo puede haber una ficha por tronco).

2. El río fluye

El jugador activo utiliza el nenúfar disponible (situado fuera de la zona del río) para hacer avanzar el primer nenúfar situado dentro del río una casilla. A continuación, el resto de los nenúfares que están en el río avanzarán automáticamente una casilla y dejarán caer el último nenúfar en la cascada situada en el otro extremo del río.

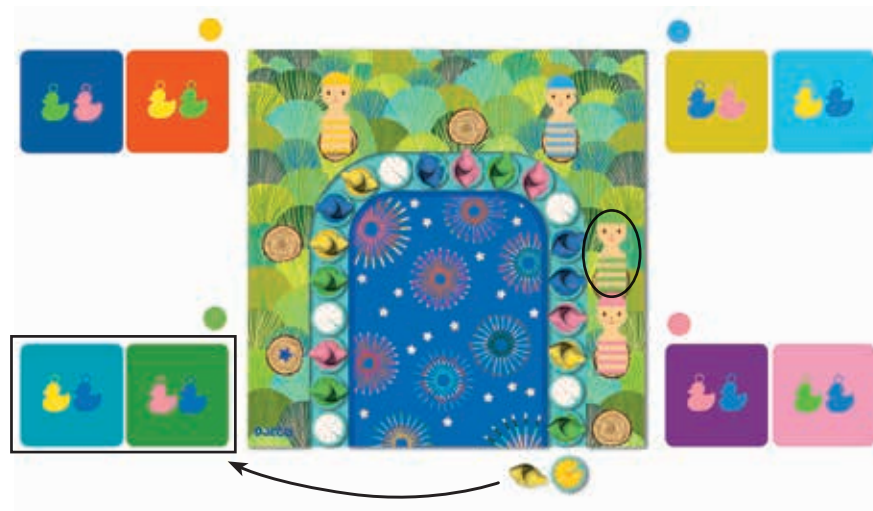
Nota: el río siempre fluye en el sentido de la corriente, como se indica en la imagen.



¿Ha caído un pato en la cascada?

Si un pato cae en la cascada cuando el río fluye, el jugador activo lo recoge.

- Si ese pato se corresponde con el color de uno de los patos que aparecen en sus cartas "patos" visibles, entonces lo coge y lo coloca sobre la carta correspondiente.
- Si el pato no le sirve (no necesita ese color para completar una de sus cartas "patos"), se lo ofrece al siguiente jugador, y así sucesivamente, hasta que un jugador se lo quede.
- Si ningún jugador se queda con el pato, este será colocado sobre el nenúfar que acaba de caer cuando vuelva a entrar en el río.

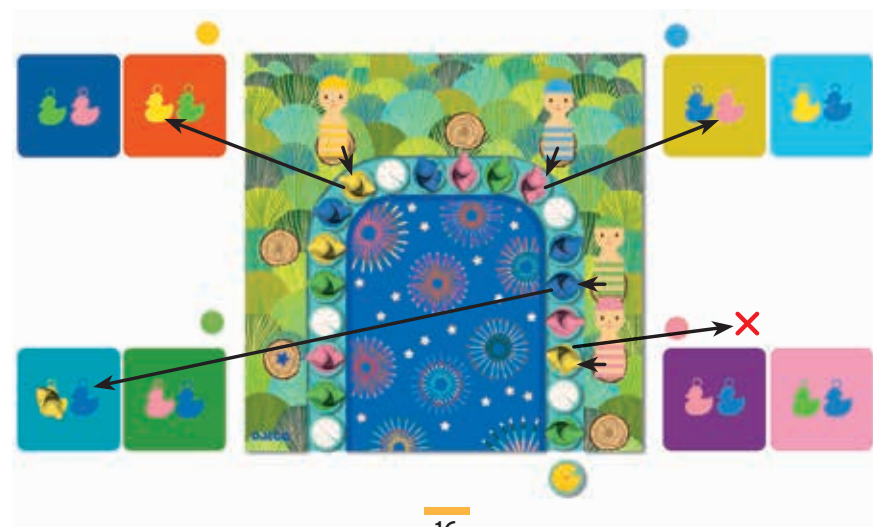


Si ningún pato cae en la cascada, no ocurre nada en esta etapa.

3. Pescar un pato

Cuando los nenúfares hayan avanzado, todos los jugadores (no solo el jugador activo) pueden pescar el pato situado en frente de su ficha, pero solo si este es del mismo color que uno de los patos presentes en sus cartas "patos" visibles y siempre y cuando ese color todavía no se haya completado.

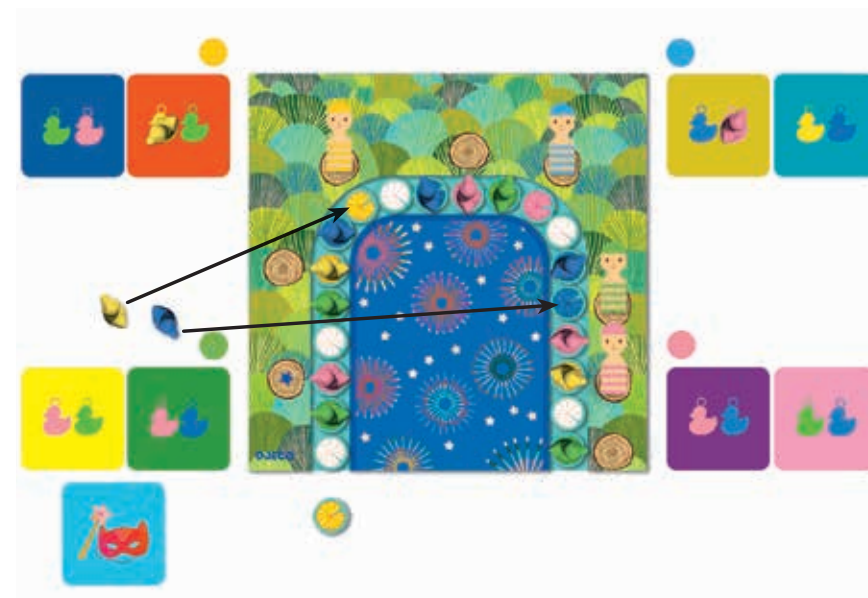
En ese caso, lo colocan directamente sobre su carta, sobre el pato del color en cuestión. En caso contrario, o si el nenúfar estuviera vacío, no pescarán ningún pato durante ese turno.



4. Intercambio por regalo

Cuando un jugador ha completado una de sus cartas "patos" con los 2 patos necesarios, da la vuelta a la carta con la cara "regalo" hacia arriba y la coloca a un lado, para indicar que ha ganado esa carta. Al hacerlo, revela una nueva carta "patos" en su pila de cartas para ganar.

Luego, vuelve a colocar los patos que ha utilizado sobre los nenúfares del mismo color, a su elección.



5. Fin del turno

El jugador situado a la izquierda del jugador activo pasa a ser el jugador activo y empieza un nuevo turno.

Fin de la partida:

El primer jugador que consiga 6 regalos al final de un turno gana la partida.

En caso de empate, todos los jugadores que hayan conseguido 6 regalos ganan la partida.

CONTENUTO

1 tabellone, 4 pedine pescatore, 21 gettoni ninfea, 16 anatre, 24 carte fronte retro anatra/regalo.

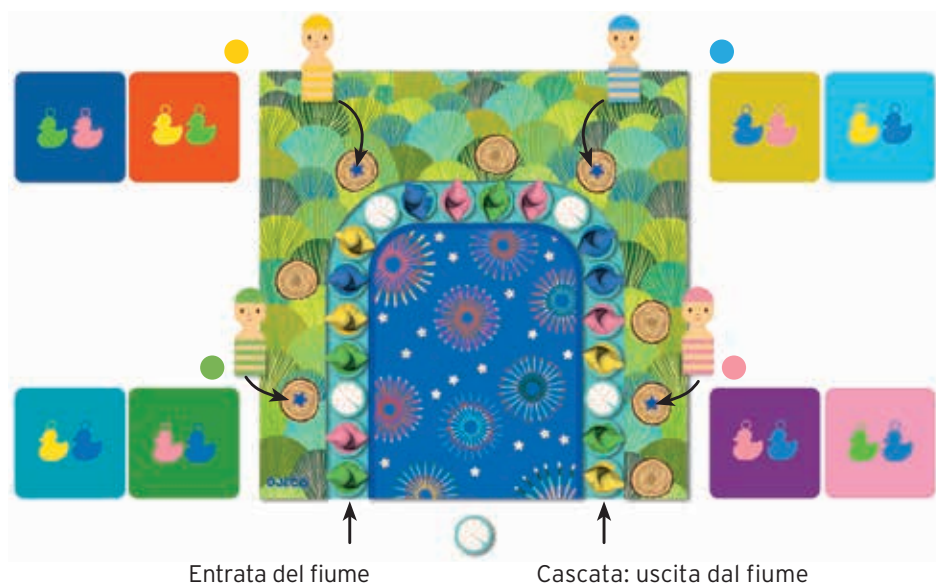
Principio del gioco: "Ducky Ducky" è un gioco di posizionamento e anticipazione. La corrente del fiume fa avanzare l'insieme delle anatre di una casella a ogni turno di gioco. Ogni giocatore deve anticipare come avanzeranno le anatre e posizionarsi nel punto giusto per pescare quelle che corrispondono alle loro carte anatra.

Scopo del gioco: essere il primo giocatore a vincere 6 carte regalo.

Preparazione del gioco:

- Appoggiare la scatola chiusa al centro tra i giocatori e appoggiarci sopra il tabellone in modo da posizionare le estremità del fiume sul bordo della scatola, nel vuoto.
- Disporre 4 gettoni ninfea bianchi nel fiume sulle caselle davanti ai 4 tronchi contrassegnati da una stella, poi disporre a caso gli altri gettoni nel letto del fiume. Tenere l'ultimo gettone ninfea bianco a fianco al tabellone.
- Appoggiare un'anatra corrispondente al colore della ninfea su ciascun gettone ninfea del fiume (nessun'anatra sulle ninfee bianche).
- Ciascun giocatore sceglie una pedina pescatore che appoggia sul tronco contrassegnato da una stella blu (una sola pedina per tronco).
- Mischiare le carte anatra/regalo e distribuirne 6 a ogni giocatore. I giocatori poggiano davanti a sé le proprie carte suddivise in 2 mazzi da 3, con il lato anatra visibile.

N.B. : se rimangono delle carte, metterle da parte.



Entrata del fiume

Cascata: uscita dal fiume

Svolgimento del gioco:

Il giocatore più giovane è il 1° giocatore attivo, poi si gioca in senso orario.

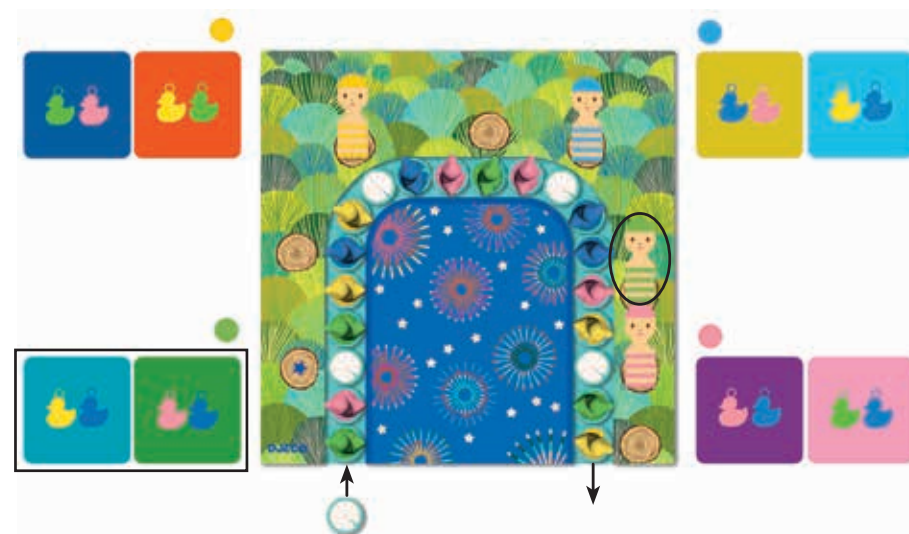
1. Spostamento del giocatore attivo

Il giocatore attivo deve spostare la propria pedina pescatore su un tronco disponibile (*promemoria: è autorizzata solo una pedina per tronco*).

2. Il fiume scorre

Il giocatore attivo utilizza la ninfea disponibile (situata fuori dalla zona del fiume) per far avanzare di una posizione la prima ninfea del fiume. Tutte le altre ninfee del fiume avanzano quindi automaticamente di una posizione e fanno cadere l'ultima ninfea nella cascata situata all'altra estremità del fiume.

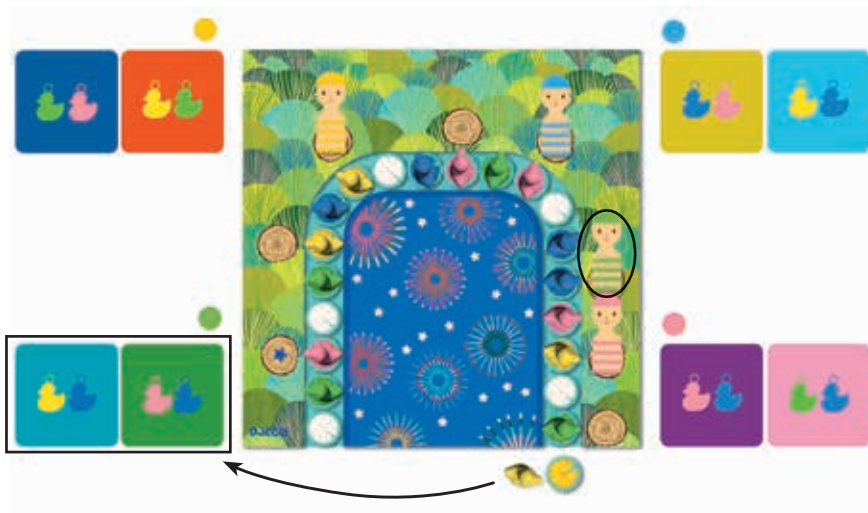
N.B.: il fiume scorre sempre nel senso della corrente, come indicato sullo schema.



Un'anatra è caduta nella cascata?

Quando il fiume scorre, se un'anatra cade nella cascata il giocatore attivo la recupera.

- Se quest'anatra corrisponde al colore di un'anatra presente su una delle sue carte anatra visibili, la prende e la appoggia sulla carta corrispondente.
- Se l'anatra non gli serve (non ha bisogno di quel colore per completare una delle sue carte anatra), la propone al giocatore successivo e così via fino a quando un giocatore la recupera.
- Se nessun giocatore recupera l'anatra, questa sarà sostituita sulla ninfea appena caduta quando viene rimessa nel fiume.



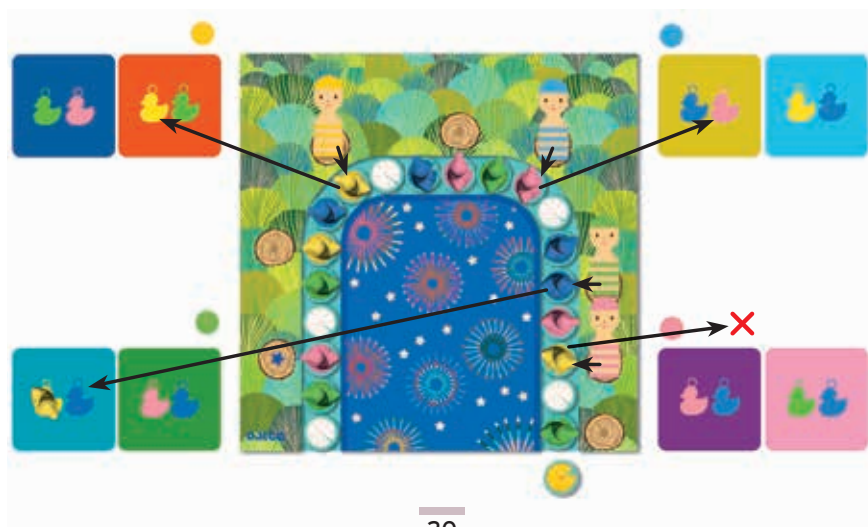
Se nessun'anatra cade nella cascata, in questa fase non succede nulla.

3. Pescare un'anatra

Una volta che le ninfee sono state fatte avanzare, tutti i giocatori (non solo il giocatore attivo) possono pescare l'anatra situata davanti alla loro pedina, se e solo se corrisponde al colore di un'anatra presente su una delle loro carte anatra visibile e a condizione che il posizionamento sulla carta non sia ancora stato completato.

Se è così, la appoggiano direttamente sulla propria carta, sull'anatra del colore corrispondente.

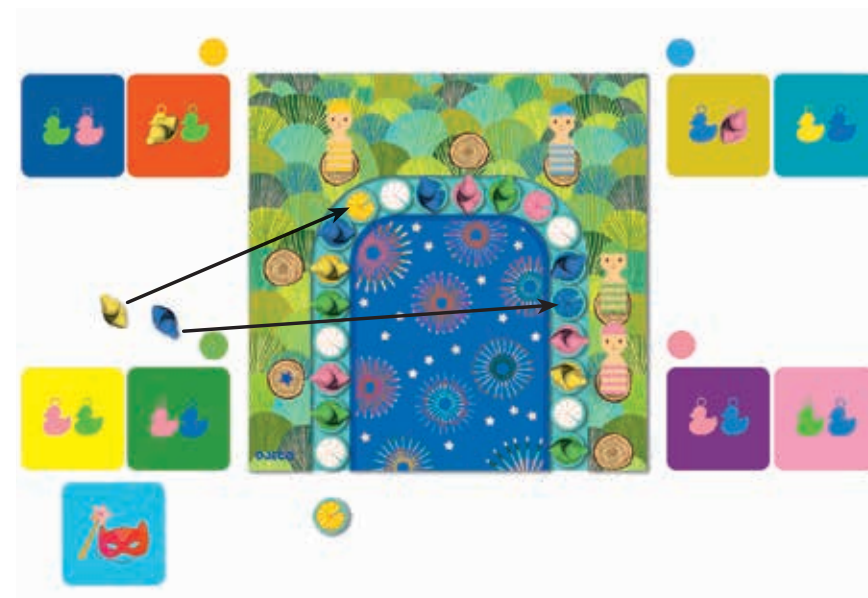
Se non è così, o se la ninfea è vuota, non pescano anatre.



4. Scambio contro regalo

Quando un giocatore ha completato una delle sue carte anatra con le 2 anatre richieste gira la carta lato regalo e la mette da parte, come una carta vinta. Scopre quindi una nuova carta anatra della sua pila di carte da ottenere.

Il giocatore sostituisce poi le anatre utilizzate sulle ninfee dello stesso colore, a scelta.



5. Fine del turno

Il giocatore a sinistra del giocatore attivo diventa a sua volta giocatore attivo e inizia un nuovo turno di gioco.

Fine del gioco:

Vince il gioco il primo giocatore che ottiene 6 regali alla fine di un turno di gioco. In caso di pareggio, tutti i giocatori che hanno ottenuto 6 regali vincono il gioco.

CONTEÚDO

1 tabuleiro, 4 peões pescador, 21 fichas com nenúfares, 16 patos, 24 cartas frente e verso patos / prenda.

Princípio do jogo: “Ducky Ducky” é um jogo de posicionamento e de antecipação. A corrente do rio ajuda os patos a avançarem de uma casa em cada partida do jogo. Cada jogador deve antecipar o avanço dos patos e posicionar-se no sítio certo para apanhar os patos iguais aos representados nas suas cartas “patos”.

Objetivo do jogo: ser o primeiro a ganhar 6 cartas “prendas”.

Preparação do jogo:

- Colocar a caixa fechada no centro dos jogadores e pousar o tabuleiro sobre a caixa de modo que o rio fique no bordo da caixa a cair no vácuo.
- Distribuir 4 fichas nenúfares brancos pelo rio sobre as casas em frente dos 4 troncos de madeira com 1 estrela, depois distribuir as outras fichas com nenúfares ao acaso sobre o leito do rio. Guardar a última ficha nenúfar branco ao lado do tabuleiro.
- Em cima de cada ficha nenúfar, colocada no rio, pousar um pato da mesma cor desse nenúfar (não colocar patos sobre os nenúfares brancos).
- Cada jogador escolhe um peão pescador que coloca sobre um tronco de madeira identificado com uma estrela azul (apenas um peão em cada tronco).
- Baralhar as cartas “patos/prendas” e dar 6 a cada jogador. Os jogadores pousam as respetivas cartas em 2 montes de 3 cartas, à sua frente, com o lado “pato” voltado para cima.

Nota: se ainda restarem cartas, devem ser descartadas do jogo.

**Como jogar:**

O jogador mais novo começa e em seguida, roda-se no sentido dos ponteiros do relógio.

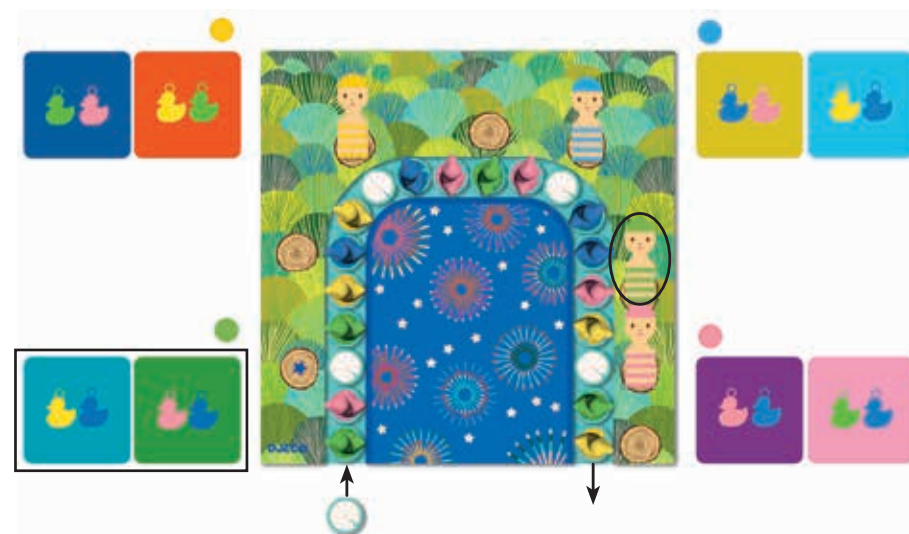
1. Avanço do jogador ativo

O jogador a quem calha a vez (jogador ativo) **deve** avançar o seu peão até a um tronco de madeira que esteja disponível (lembrete: cada tronco só pode suportar um peão).

2. O rio corre

O jogador ativo utiliza o nenúfar disponível (situado fora da zona ribeirinha) para empurrar de uma posição o primeiro nenúfar do rio. Os nenúfares restantes do rio avançam assim automaticamente de uma posição fazendo cair o último nenúfar na cascata, situada na outra extremidade do rio.

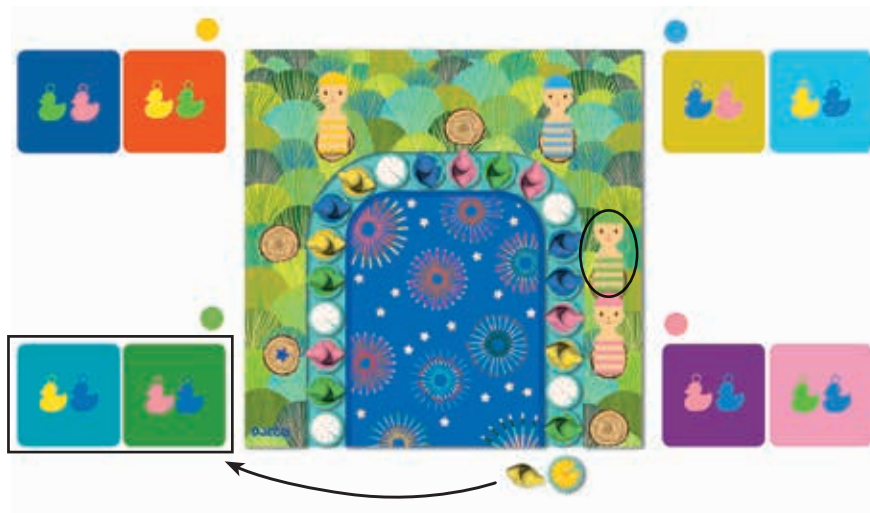
Nota: O rio corre no sentido da corrente como indicado no esquema.



Um pato caiu na cascata?

Enquanto o rio corre, se um pato cair na cascata, o jogador ativo recupera esse pato.

- Se esse pato tem a mesma cor de um dos patos presente numa das suas cartas visíveis, ele apanha-o e coloca-o em cima da carta correspondente.
- Se o pato não lhe for útil (ele não precisa dessa cor para completar uma das suas cartas “patos”), o jogador oferece-o ao jogador seguinte e sucessivamente até que um jogador o recupere.
- Se nenhum jogador quiser o pato, ele volta para o nenúfar que acabou de cair do rio quando ele voltar a ser reposto no rio.



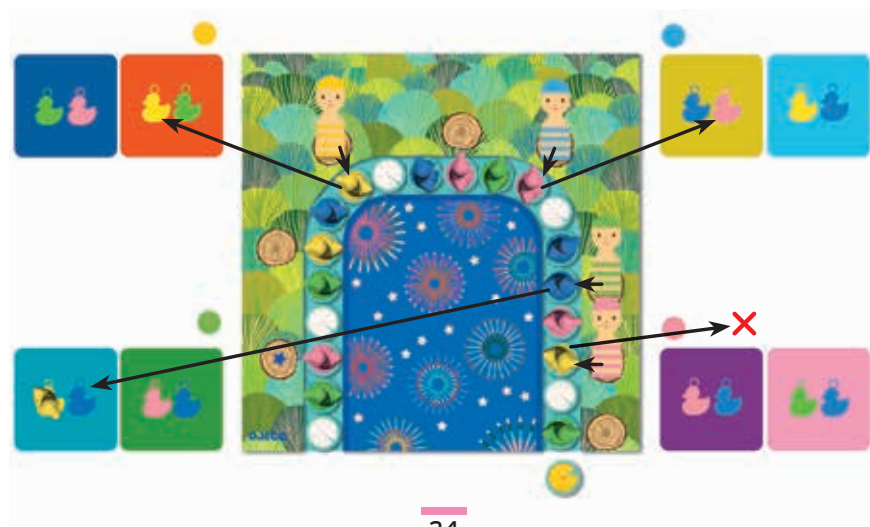
Se nenhum pato cair na cascata, não se passa nada nesta etapa.

3. Apanhar um pato

Depois de avançar os nenúfares, todos os jogadores (não é reservado unicamente ao jogador ativo) podem apanhar o pato situado em frente do seu peão se, e somente se ele tiver a mesma cor de um pato existente numa das suas cartas "patos" que esteja visível e somente se a carta ainda não estiver completa.

Se for este o caso, os jogadores colocam as respectivas cartas diretamente em cima do pato da mesma cor.

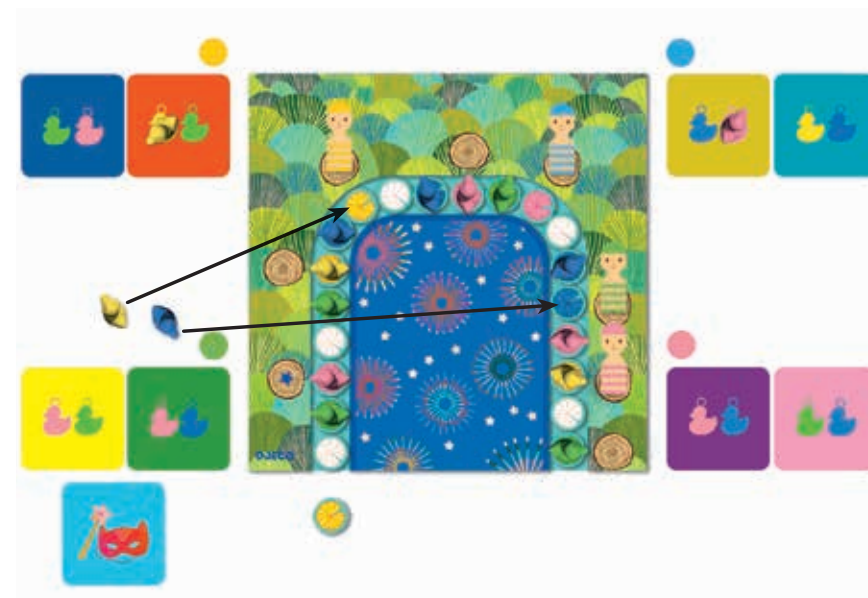
No caso contrário ou se o nenúfar estiver vazio, eles não apanham pato dessa vez.



4. Troca por prenda

Assim que um jogador completa uma das suas cartas "patos" com os 2 patos requeridos, ele volta a carta o lado "prendas" para cima e coloca essa carta ao lado de uma carta ganhada. Revela assim uma nova carta "patos" do seu monte de cartas ainda por ganhar.

A seguir, o jogador volta a colocar os patos utilizados em cima dos nenúfares da mesma cor, à sua escolha.



5. Fim da volta de jogo

O jogador à esquerda do jogador ativo passa a ser jogador ativo e começa uma nova partida.

Fim da partida:

O primeiro jogador que obteve 6 prendas no final da partida é o vencedor dessa partida. No caso de empate, todos os jogadores que tiverem ganho 6 prendas são vencedores.

**INHOUD**

1 bord, 4 vissers, 21 waterleliefiches, 16 eendjes, 24 dubbelzijdige eenden-/cadeaukaarten.

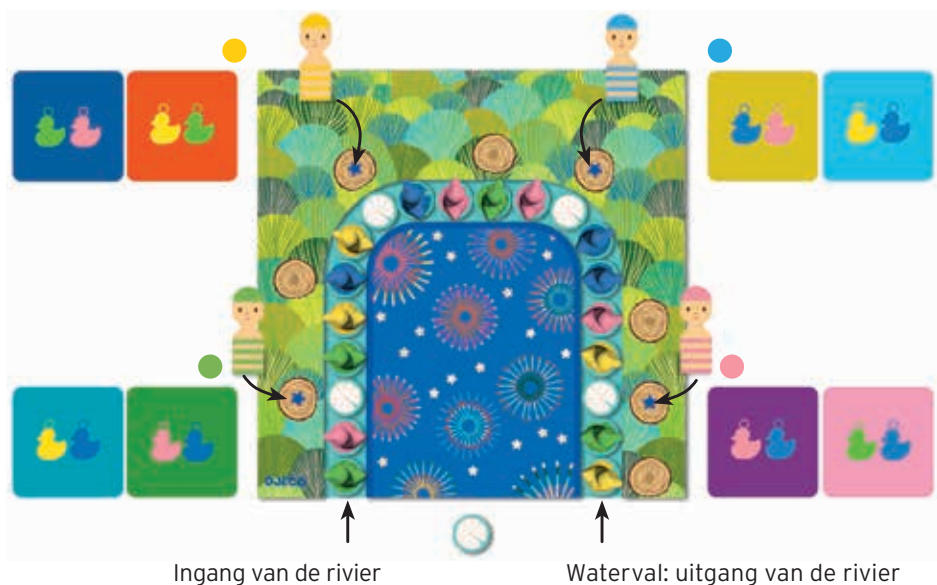
Spelprincipe: 'Ducky Ducky' is een spel waarbij je moet anticiperen op de bewegingen van de eendjes. Alle eendjes zwemmen met de stroom van de rivier mee en gaan bij elke beurt een vakje vooruit. Elke speler moet anticiperen op de voorbij zwemmende eendjes en moet op de juiste plaats gaan staan om de eendjes te vangen die bij zijn eendenkaarten horen.

Doel van het spel: Als eerste 6 cadeaukaarten winnen.

Vorbereiding van het spel:

- Plaats de dichte doos in het midden tussen de spelers en leg het bord er zo op dat de ingang en uitgang van de rivier boven de rand van de doos uitsteken.
- Plaats 4 witte waterleliefiches in de rivier op de vakjes tegenover de 4 boomstammen met een ster, en plaats daarna willekeurig de andere waterleliefiches in de rivierbedding. Leg de laatste witte waterleliefiche naast het bord.
- Zet op elke waterleliefiche in de rivier een eendje in dezelfde kleur als de waterlelie (geen eendjes op de witte waterlelies).
- Elke speler kiest een visser en plaatst deze op een boomstam met een blauwe ster (slechts één visser per boomstam).
- Schud de eenden-/cadeaukaarten en geef elke speler 6 kaarten. De spelers leggen hun kaarten in 2 stapels van 3 kaarten voor zich neer, met het plaatje van de eendjes naar boven.

NB: Als er nog kaarten over zijn, worden deze uit het spel gehaald.

**Spelverloop:**

De jongste speler begint en is de 1e actieve speler. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

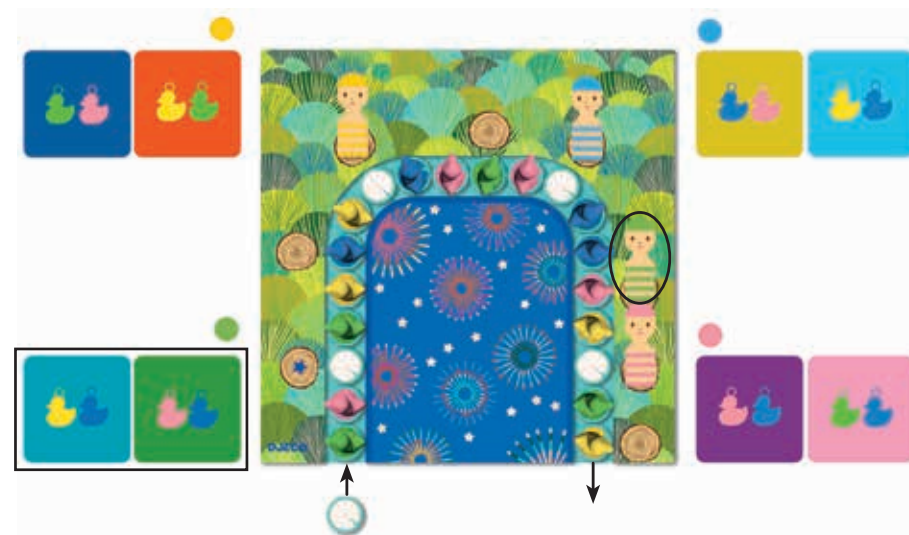
1. De actieve speler verplaatst zijn visser

De actieve speler moet zijn visser verplaatsen naar een boomstam die vrij is. (Ter herinnering: slechts één visser per boomstam).

2. De rivier gaat stromen

De actieve speler gebruikt de waterlelie die naast het bord (dus naast de rivier) ligt om de eerste waterlelie in de rivier één vakje vooruit te schuiven. Alle andere waterlelies in de rivier gaan dan automatisch een vakje vooruit en zorgen ervoor dat de laatste waterlelie in de waterval aan de andere kant van de rivier valt.

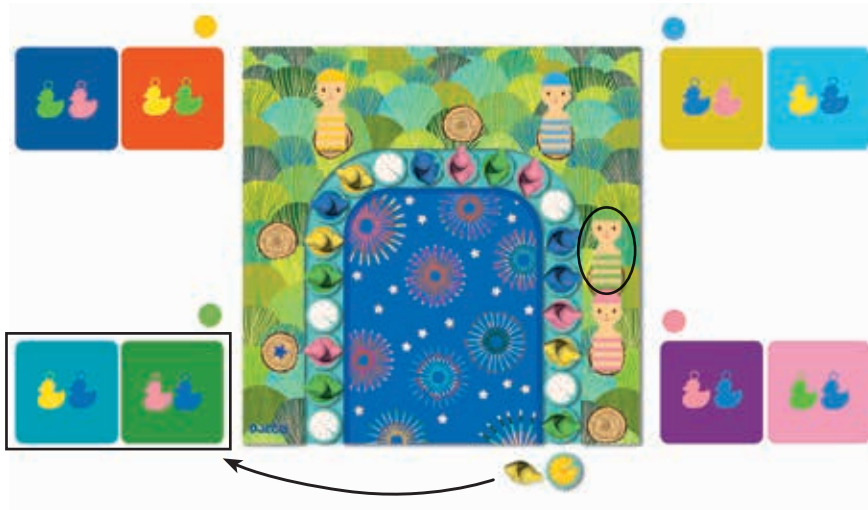
NB: De rivier volgt altijd de richting van de stroom, zoals aangeduid op de afbeelding.



Is er een eendje in de waterval gevallen?

Wanneer de rivier stroomt en er een eendje in de waterval valt, vist de actieve speler het op.

- Als dit eendje dezelfde kleur heeft als een eendje op een van zijn zichtbare eendenkaarten, legt hij het op de bijbehorende kaart.
- Als hij het eendje niet kan gebruiken (hij heeft deze kleur niet nodig voor een van zijn eendenkaarten), biedt hij het aan de volgende speler aan, net zolang tot een speler het eendje wil hebben.
- Als geen enkele speler het eendje pakt, wordt dit eendje op de zojuist gevallen waterlelie teruggelegd zodra deze weer in de rivier wordt geplaatst.



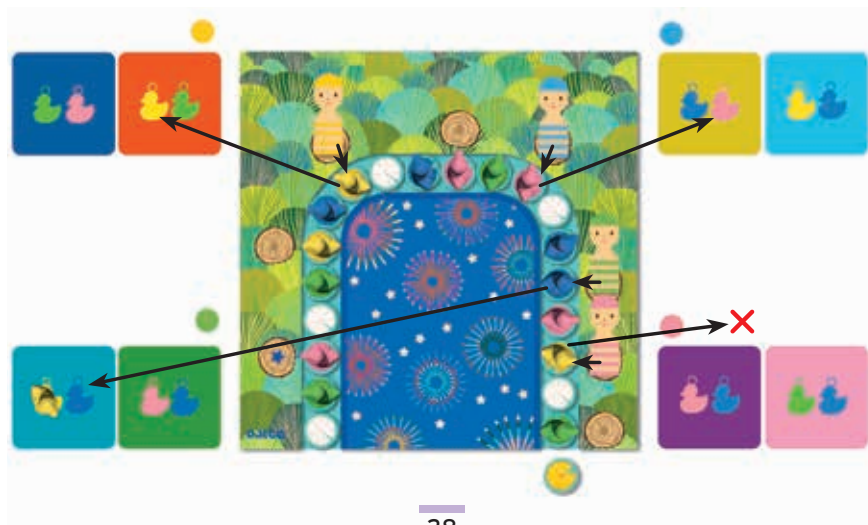
Als er geen enkel eendje in de waterval valt, gebeurt er in dit stadium niets.

3. Een eendje vangen

Zodra de waterlelies zijn verplaatst, mogen alle spelers (niet alleen de speler die aan de beurt is) het eendje tegenover hun visser vangen, maar alleen als dit dezelfde kleur heeft als een eendje op een van hun zichtbare eendenkaarten, en mits het vakje op de kaart nog leeg is.

Als dit het geval is, leggen ze dit eendje meteen op hun kaart, op het eendje in dezelfde kleur.

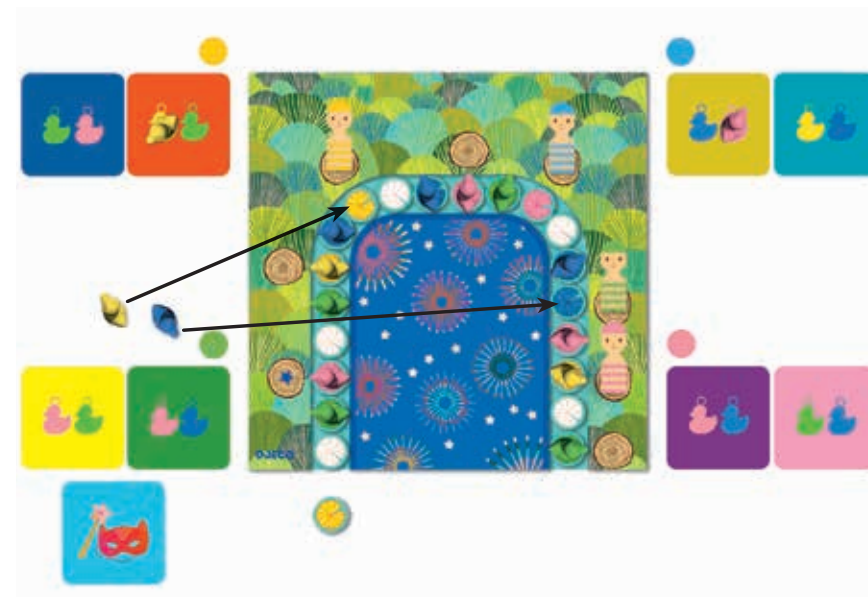
Zo niet, of als de waterlelie geen eendje bevat, vangen ze die dag geen eendje.



4. Ruilen tegen een cadeau

Zodra een speler de 2 eendjes van een van zijn eendenkaarten heeft gevangen, draait hij de kaart om en legt hij deze kaart met de cadeaukant naar boven opzij als een gewonnen kaart. Er wordt dan een nieuwe eendenkaart van zijn stapel zichtbaar.

De speler legt vervolgens de gebruikte eendjes terug op de waterlelies in dezelfde kleur, naar keuze.



5. Einde van de ronde

De speler links van de actieve speler is nu aan de beurt en de volgende ronde begint.

Einde van het spel:

De speler die als eerste in een ronde 6 cadeaus heeft gewonnen, wint het spel.

Bij gelijkspel winnen alle spelers die 6 cadeaus hebben gewonnen het spel.

INNEHÅLL

1 spelplan, 4 fiskarpjäser, 21 näckrosbrickor, 16 ankor, 24 tvåsidiga kort med ank-/ presentsida.

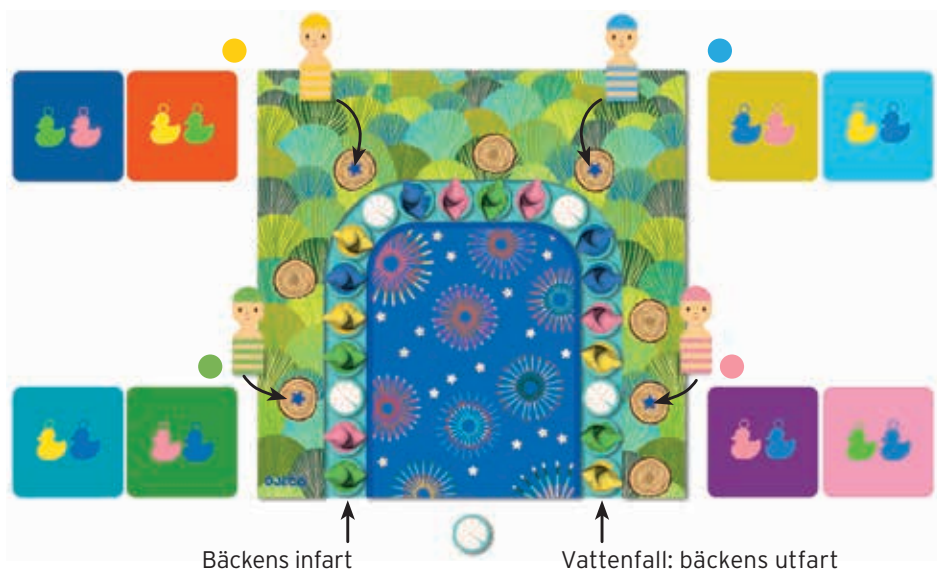
Spelprinciper: "Ducky Ducky" är ett planerings- och placeringsspel. Strömmen för ankorna framåt i bäcken, med ett steg per speltur. Spelarna ska förutse ankornas framfart och placera sig rätt för att fiska de ankor som motsvarar de egna ankkorten.

Spelets mål: Att bli den första spelaren som får 6 presentkort.

Spelförberedelse:

- Stäng spelkartongen och lägg den mitt emellan spelarna. Placera spelplanen ovanpå så att bäckens ändar är vid kartongens kant, och mynnar ut i tomma intet.
- Placera 4 vita näckrosbrickor i bäcken, mittemot de 4 runda trästockarna markerade med en stjärna, och placera sedan ut de andra näckrosbrickorna slumpmässigt i bäcken. Lägg den sista vita näckrosen vid sidan om spelplanen.
- Placera ut en anka på varje näckros i bäcken, och matcha ankans färg med näckrosens. (Inga ankor på de vita näckrosorna)
- Alla spelare väljer varsin fiskarpjäsa som de placerar ut på de runda trästockarna markerade med en blå stjärna. (Endast en spelpjäsa per trästock)
- Blanda korten och dela ut 6 till varje spelare. Spelarna lägger sina kort i 2 högar om 3 kort framför sig, med anksidan synlig.

OBS! Om det blir kort över läggs de åt sidan och används inte under spelet.

**Spelets gång:**

Den yngsta spelaren börjar som den 1:a aktiva spelaren och sedan spelar man vidare medurs.

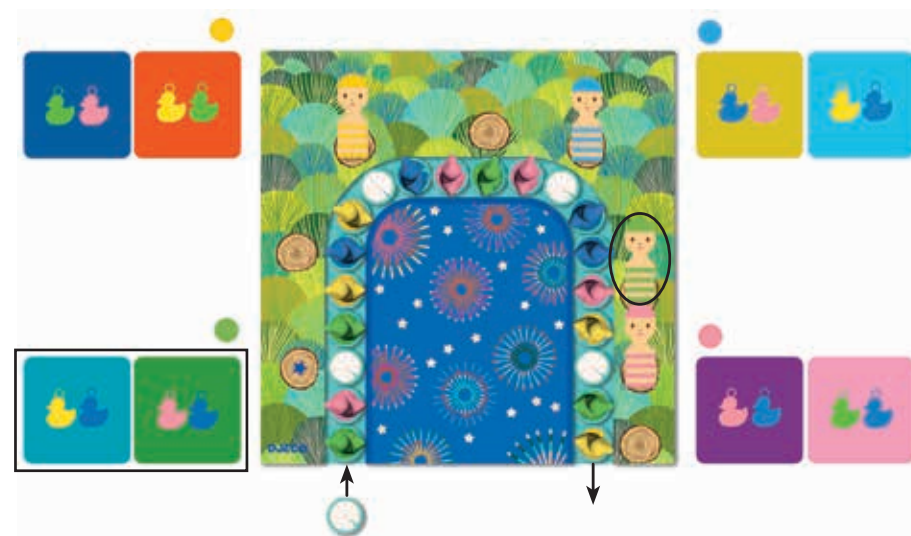
1. Förflyttning för den aktiva spelaren

Den spelaren vars tur det är **måste** flytta sin fiskarpjäsa till en tillgänglig trästock. (Kom ihåg: Det kan bara vara en spelpjäsa per trästock)

2. Bäckens flyter fram

Den spelaren vars tur det är använder den tillgängliga näckrosen (den som är utanför bäckens område) för att flytta fram den första näckrosen i bäcken. Alla andra näckrosor flyttas då automatiskt framåt ett steg så att den sista näckrosen ramlar ut från spelplanen i vattenfallet i bäckens andra ände.

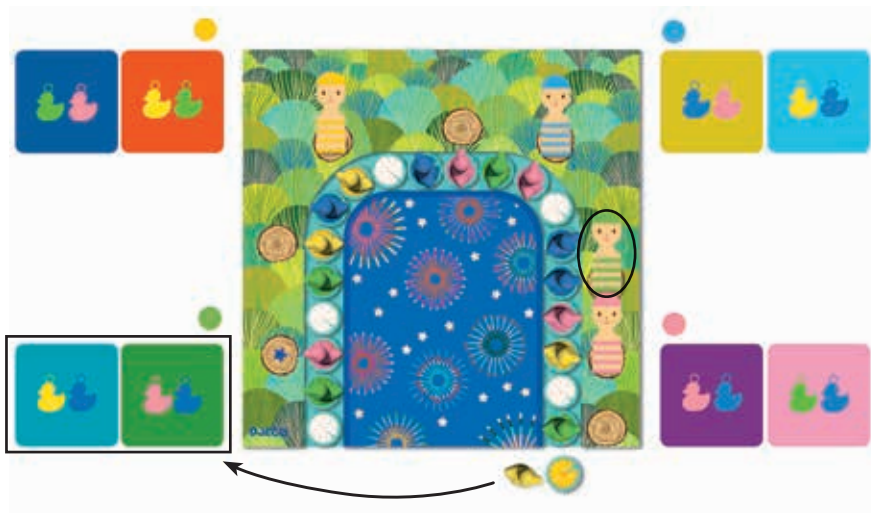
OBS! Bäckens flyter hela tiden i strömmens riktning, såsom visas på bilden.



En anka ramlar ner i vattenfallet?

Om en anka ramlar ner i vattenfallet när bäcken flyter fram, plockar den aktiva spelaren upp ankan.

- Om ankans färg motsvarar färgen på en anka på ett av spelarens synliga ankkort, tar spelaren ankan och placerar den på det motsvarande kortet.
- Om ankan inte är till någon hjälp för spelaren (spelaren behöver inte den färgen för att fylla ett av sina ankkort), erbjuds nästa spelare att ta ankan, och så vidare till dess att en spelare tar emot ankan.
- Om ingen spelare vill ha ankan placeras den ut på den näckros som ramlade ut från bäcken, så snart näckrosen placeras i bäcken igen.



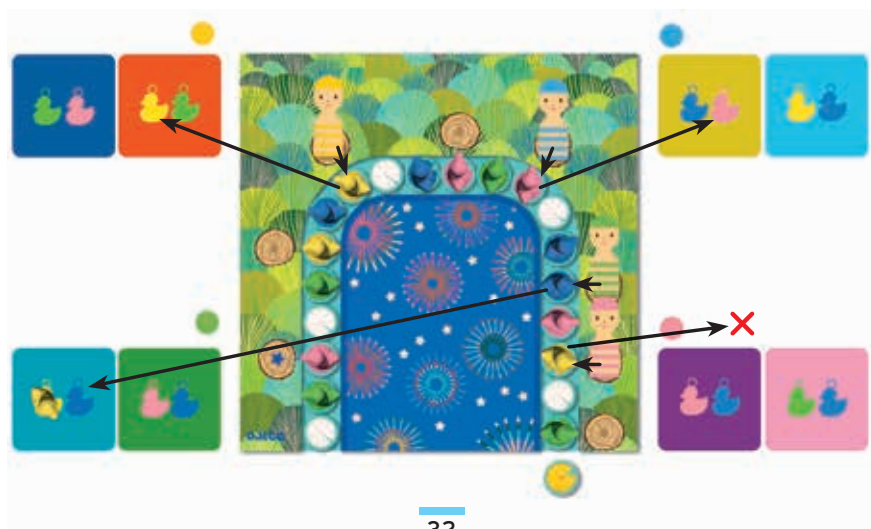
Om ingen anka ramlar ner i vattenfallet händer ingenting i detta skede.

3. Fiska en anka

När näckrosorna har flyttats fram kan alla spelarna (inte bara den aktiva spelaren) fiska den anka som är mittemot deras fiskarpjä, om och endast om den motsvarar färgen på en av ankorna på deras synliga ankkort och förutsatt att det inte redan finns en anka på den platsen.

Om platsen fortfarande är tillgänglig placerar spelaren ankan på kortet ovanpå bilden av ankan i samma färg.

Om platsen är upptagen, eller om näckrosen är tom, fiskar spelaren ingen anka denna gång.



4. Byte mot present

Så snart en spelare har fyllt ett av sina ankkort med de 2 ankor som krävs, vänder spelaren på kortet så att presentsidan visas och lägger det åt sidan som ett vunnet kort. Ett nytt ankkort visas i högen.

Spelaren placerar sedan de använda ankorna på valfria näckrosor i samma färg.



5. Spelrundans slut

Turen går till spelaren till vänster om den aktiva spelaren och en ny runda påbörjas.

Spelets slut:

Den första spelaren som fått 6 presentkort i slutet av en omgång vinner spelet. Om det blir oavgjort vinner alla spelare som har fått 6 presentkort.

INDHOLD

1 plade, 4 fiskerbrikker, 21 åkandebrikker, 16 ænder, 24 kort med billeder af ænder/gaver på for- og bagside.

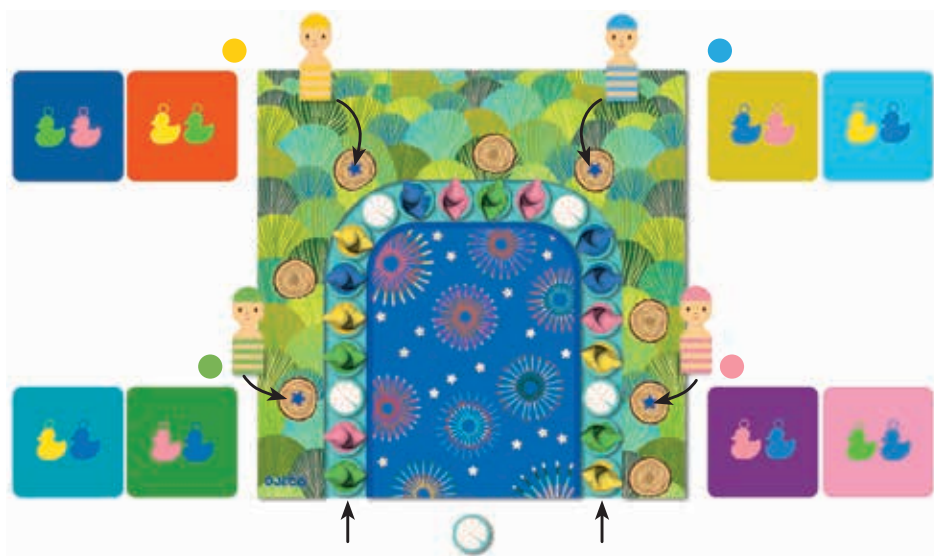
Spillets princip: Ducky Ducky er et spil, hvor man skal placere sig strategisk og tænke forud. Strømmen i floden får alle ænderne til at flyde fremad med ét felt i hver omgang. Spillerne skal forsøge at forudse, hvordan ænderne flyder fremad og placere sig det rigtige sted for at fange dem, der svarer til deres andekort.

Spillets formål: At være den første til at få 6 gavekort.

Forberedelse af spillet:

- Placer den lukkede æske imellem spillerne, og læg pladen ovenpå, så ænderne på floden går ud over æsken.
- Placer 4 hvide åkandebrikker i floden på felterne overfor de 4 træstammer, som er markeret med en stjerne. Læg derefter de andre åkandebrikker tilfældigt i floden. Behold den sidste hvide åkandebrik ved siden af pladen.
- Placer en and med samme farve på alle åkandebrikkerne i floden (Ingen ænder på de hvide åkander).
- Hver spiller vælger en fiskerbrik og sætter den på en træstamme, som er markeret med en blå stjerne (Kun 1 brik pr. træstamme).
- Bland ande-/gavekortene, og giv hver spiller 6 kort. Spillerne lægger deres kort i 2 bunker med 3 kort foran sig med andesiden opad.

NB: Hvis der er kort tilbage, lægges de væk.



Indgang til floden

Vandfald: udgang fra floden

Sådan foregår spillet:

Den yngste spiller er den første aktive spiller, og der spilles i urets retning.

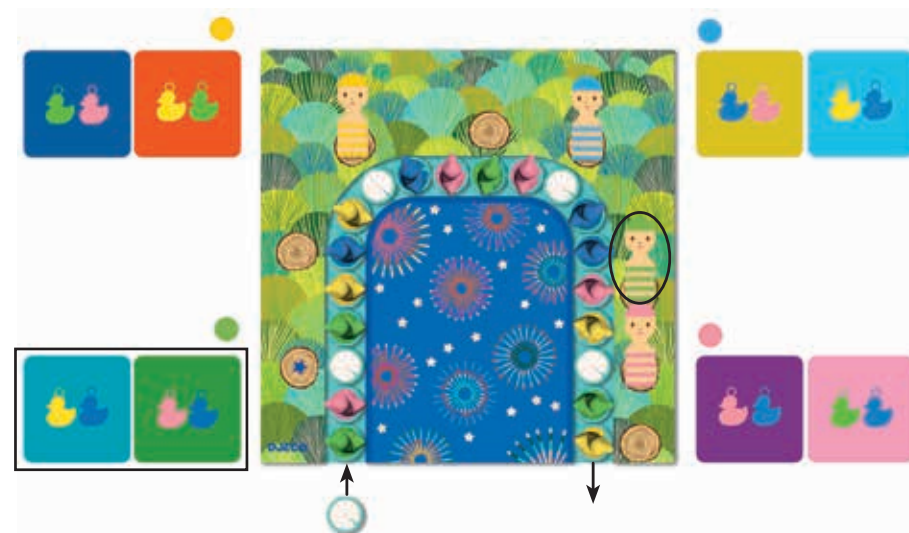
1. Sådan flytter den aktive spiller sig

Den aktive spiller **skal** flytte sin fiskerbrik hen på en ledig træstamme (Påmindelse: Der må kun være 1 brik pr. træstamme).

2. Floden flyder

Den aktive spiller bruger den tilgængelige åkande (placeret udenfor flodzonen) til at skubbe den første åkande i floden fremad. Alle de andre åkander i floden rykker automatisk 1 felt frem, hvilket betyder, at den sidste åkande falder ned i vandfaldet i den anden ende af floden.

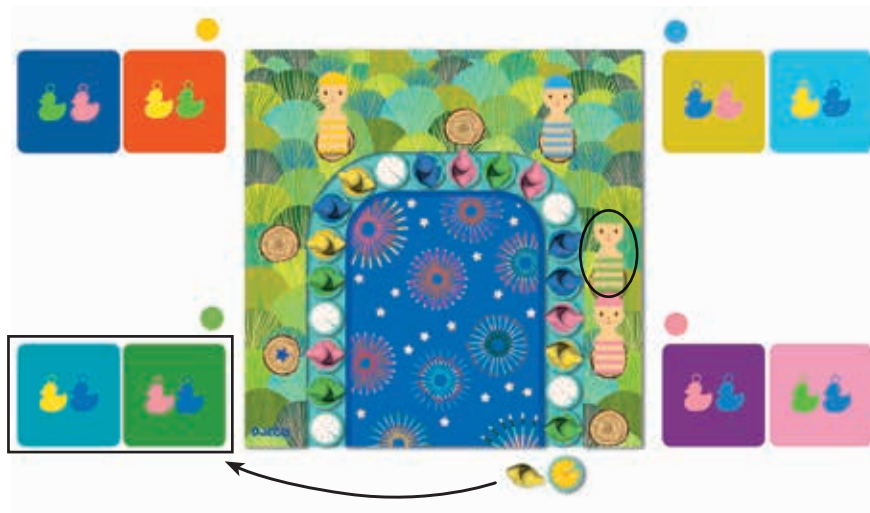
NB: Vandet i floden løber altid med strømmen som vist på skemaet.



Hvad sker der, hvis en and falder i vandfaldet?

Hvis en and falder i vandfaldet, når floden flyder, tager den aktive spiller den.

- Hvis anden har samme farve som en and på et af spillerens synlige andekort, tager han/hun den og lægger den på det tilsvarende kort.
- Hvis han/hun ikke kan bruge anden (hvis han/hun ikke behøver denne farve for at fuldende et af sine andekort), tilbyder han/hun den til den næste spiller og så fremdeles, indtil en spiller tager den.
- Hvis ingen af spillerne tager anden, sættes den tilbage på den åkande, som netop er faldet ned, når den kommer tilbage ind i spillet.



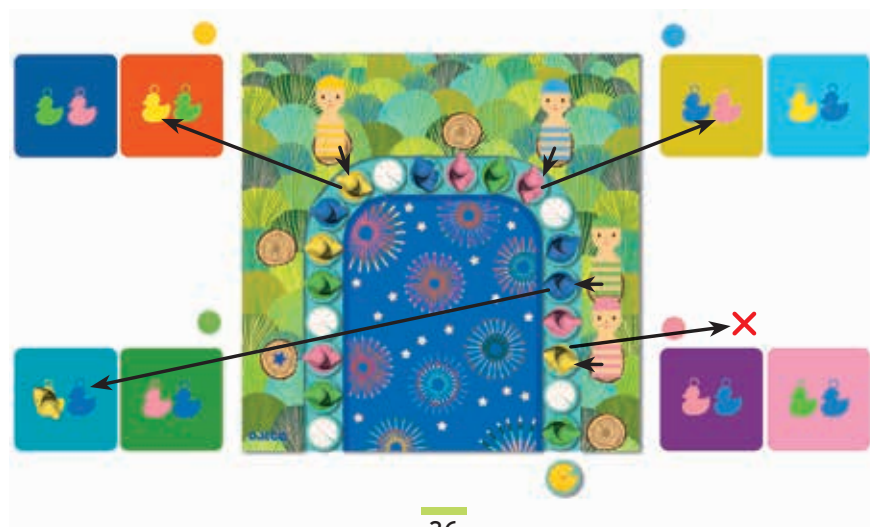
Hvis ingen ænder falder i vandfaldet, sker der ikke noget i denne etape af spillet.

3. Sådan fanger man en and

Når alle åkanderne er rykket fremad, må alle spillerne (ikke kun den aktive spiller) forsøge at fange den and, som befinder sig ud for spillerens brik, hvis (og kun hvis) den svarer til farven på en and på et af de synlige andekort, så længe pladsen på kortet endnu ikke er optaget.

Hvis det er tilfældet, må de placere den direkte på kortet, på anden med den tilsvarende farve.

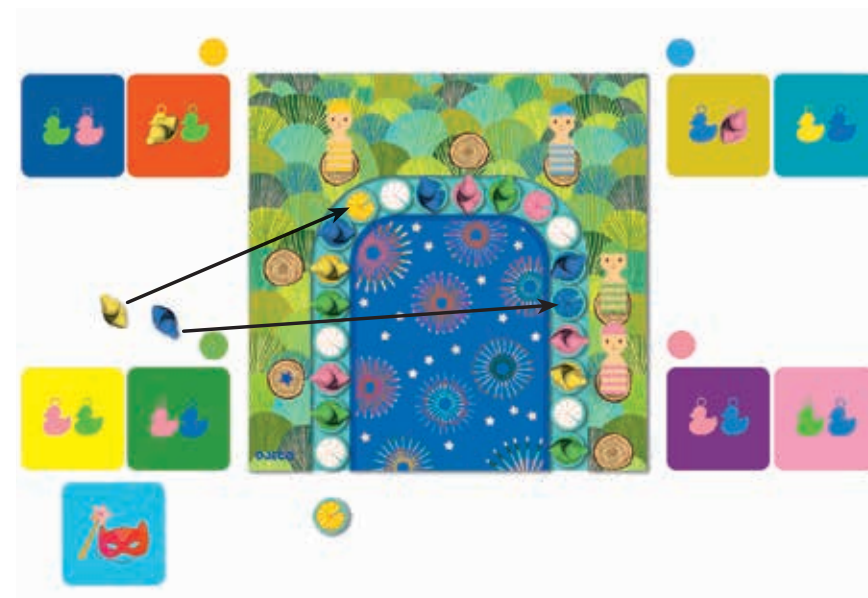
I modsat fald, eller hvis åkanden er tom, fanger de ingen ænder den dag.



4. Bytte med en gave

Så snart en spiller har fuldstændt et af sine andekort med de 2 påkrævede ænder, vender han/hun kortet om, så det bliver til et gavekort og lægger det til side som et kort, der er vundet. På den måde kommer der et nyt andekort frem i bunken, som han/hun kan vinde., han/hun kan vinde.

Spilleren sætter herefter de brugte ænder på åkander med samme farve efter eget valg.



5. Omgangens slutning

Spilleren til venstre for den aktive spiller bliver nu den aktive spiller, og en ny omgang går igang.

Spillets slutning:

Den spiller, som først vinder 6 gaver efter en omgang, vinder spillet. Hvis flere spillere har vundet 6 gaver, vinder de alle spillet.

Et spil af Olivier Grégoire og Geoffroy Simon



ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

1 игровое поле, 4 фишки-рыбака, 21 фишка-кувшинка, 16 уток, 24 двусторонние карты с утками/подарками.

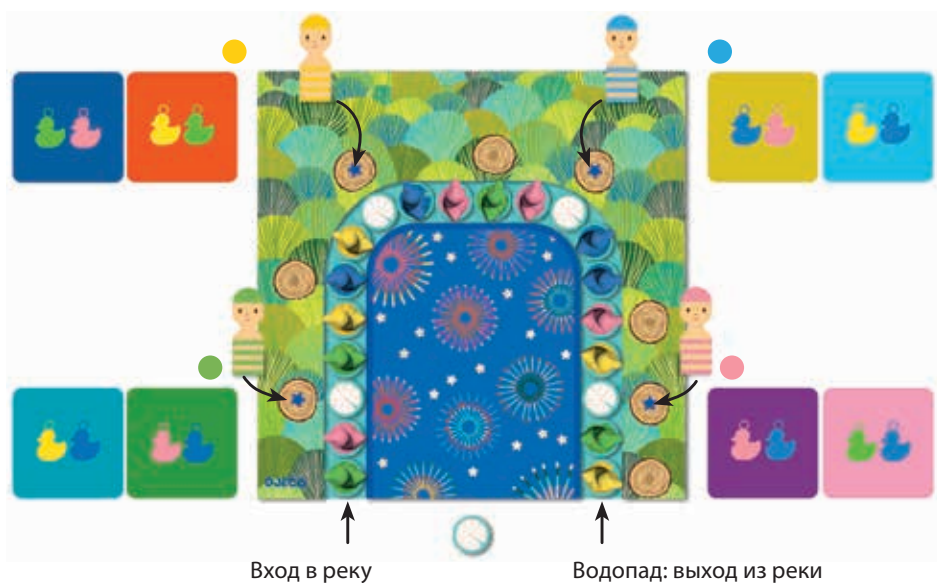
Принцип игры: «Ducky Ducky» — это стратегическая игра, в которой необходимо продумывать ходы заранее. Следуя течению реки, утки перемещаются на одну ячейку вперед за каждый ход игры. Игроки должны опередить перемещение уток и встать на нужное место, чтобы поймать на крючок уток таких же цветов, как на их карточках.

Цель игры: первым собрать 6 карт с подарками.

Подготовка к игре:

- Поставьте закрытую коробку по центру и положите на нее игровое поле так, чтобы «рукава» реки совпадали с краем коробки.
- Поместите 4 фишки с белыми кувшинками в реку на ячейки, расположенные напротив 4 пеньков со звездой. Поместите другие фишки-кувшинки в русло реки в произвольном порядке. Последнюю фишку с белой кувшинкой положите рядом с игровым полем.
- На каждую фишку-кувшинку поместите утку соответствующего цвета (белые кувшинки остаются пустыми).
- Каждый игрок берет фишку-рыбака и ставит ее на один из пеньков со звездой (на один пенек можно поставить только одну фишку).
- Перемешайте карты с утками/подарками и раздайте по 6 каждому игроку. Игроки кладут перед собой 2 стопки по 3 карты с изображением уток вверх.

NB: Лишние карты, если такие остались, не участвуют в игре.



Ход игры:

Самый младший участник назначается активным игроком, затем очередь переходит по часовой стрелке.

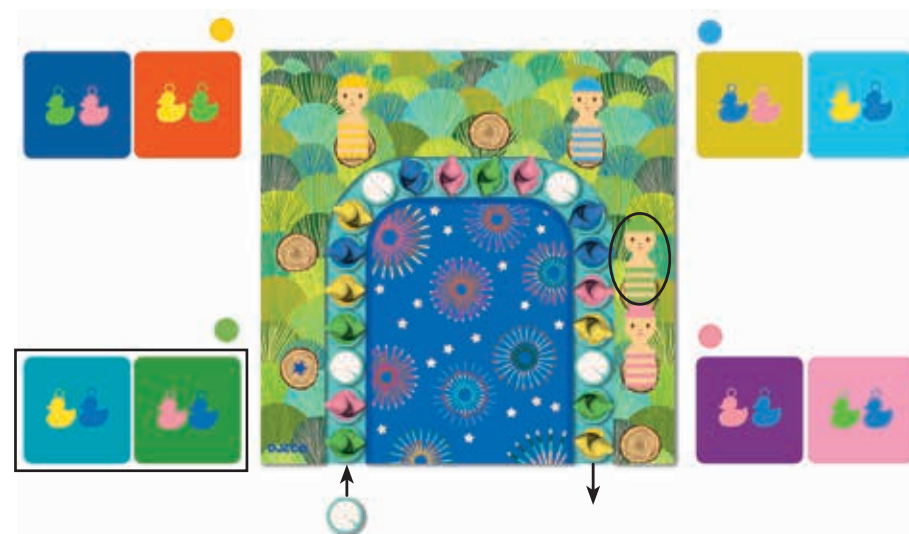
1. Ход активного игрока

Активный игрок **должен** переместить своего рыбака на свободный пенек (помните: на одном пенке может находиться только один рыбак).

2. Течение реки

Активный игрок использует свободную кувшинку (ту, что лежит вне игрового поля), чтобы передвинуть первую кувшинку в реке на один шаг. Все остальные кувшинки в реке перемещаются вместе с ней, а последняя кувшинка падает в водопад на другом конце реки.

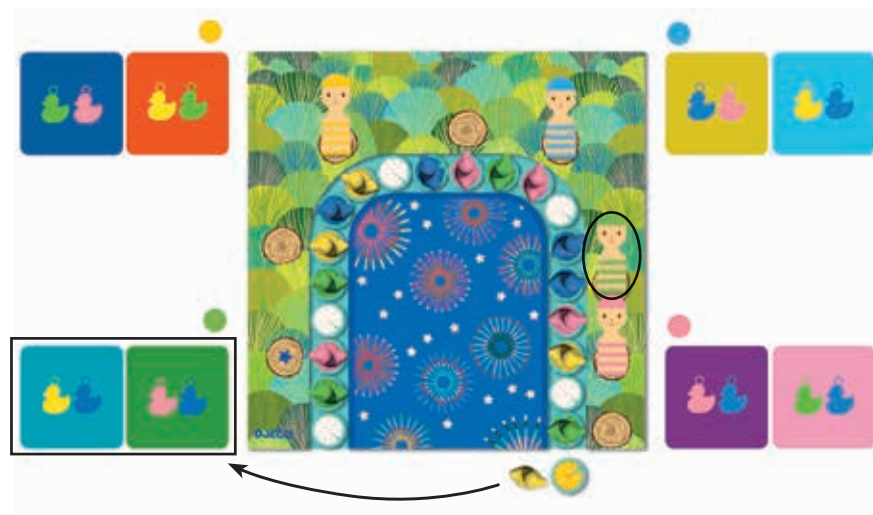
NB: Река течет только в одном направлении, как показано на схеме.



В водопад упала утка?

Если утка падает в водопад, когда течет река, ее забирает активный игрок.

- Если цвет этой утки совпадает с цветом утки на одной из открытых карт игрока, он берет ее и ставит на соответствующую карту.
- Если утка ему не нужна (ему не нужен этот цвет, чтобы заполнить одну из своих карт с уткой), он предлагает ее следующему игроку и далее по кругу, пока кто-то из игроков ее не возьмет.
- Если никто не берет утку, ее помещают обратно на упавшую кувшинку, когда она возвратится в реку.



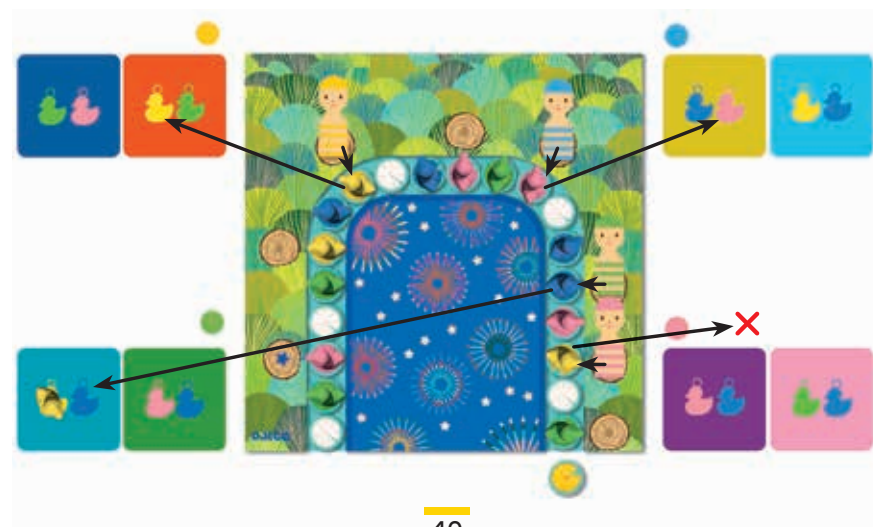
Если утка не падает в водопад, то на этом этапе ничего не происходит.

3. Ловля уток

После перемещения кувшинок все игроки (а не только активный игрок) могут поймать утку, находящуюся напротив их рыбака, только в том случае, если ее цвет совпадает с цветом утки на одной из открытых карт игроков и если это место на карте еще не занято.

Игроки ставят пойманную утку на изображение соответствующего цвета на карте.

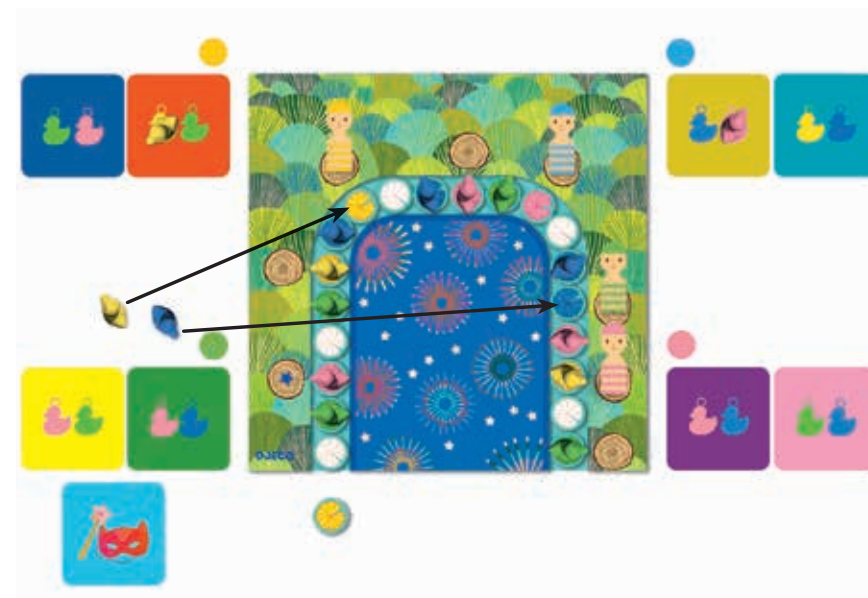
Если кувшинка пуста или перед игроком нет подходящей утки, рыбак ничего не ловит.



4. Обмен на подарок

Как только один из игроков ставит на карту двух уток соответствующих цветов, карта переворачивается изображением подарка вверх и откладывается в сторону как выигранная карта. Таким образом открывается новая карта из стопки игрока.

Освободившихся уток игрок ставит на кувшинки таких же цветов по своему усмотрению.



5. Конец хода

Ход переходит к игроку слева от активного, который, в свою очередь, становится активным игроком.

Конец игры:

Партию выигрывает тот, кто первым соберет 6 подарков за один ход игры.

Если несколько игроков одновременно собирают 6 подарков, то все они считаются победителями.

Авторы игры: Оливье Грегуар и Жоффрау Симон.

Ducky Ducky

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

DJ08596



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com