

**INHOUD**

1 bord, 4 vissers, 21 waterlelies, 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 waterlelies in de rivier op de vakjes tegenover de 4 boomstammen met een ster, en plaats daarna willekeurig de andere waterlelies in de rivierbedding. Leg de laatste witte waterlelie naast het bord.
- Zet op elke waterlelie 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.

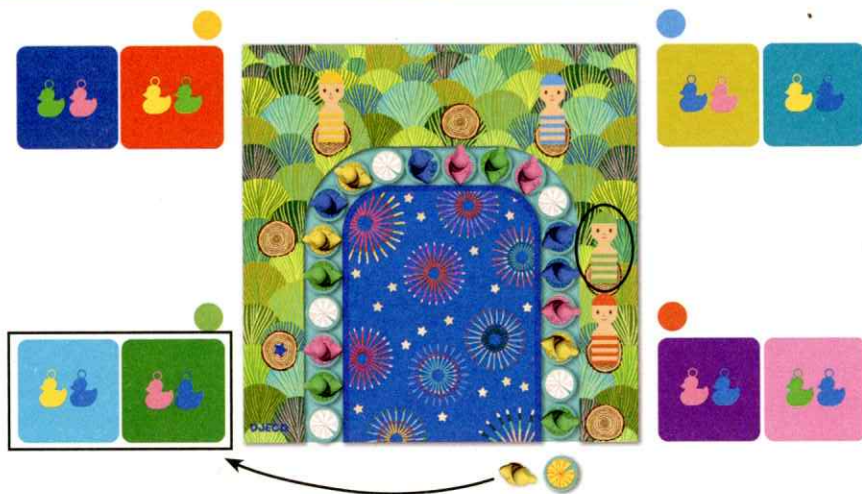
NB: De rivier volgt altijd de richting van de stroom, zoals aangeduid op de afbeelding.



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.



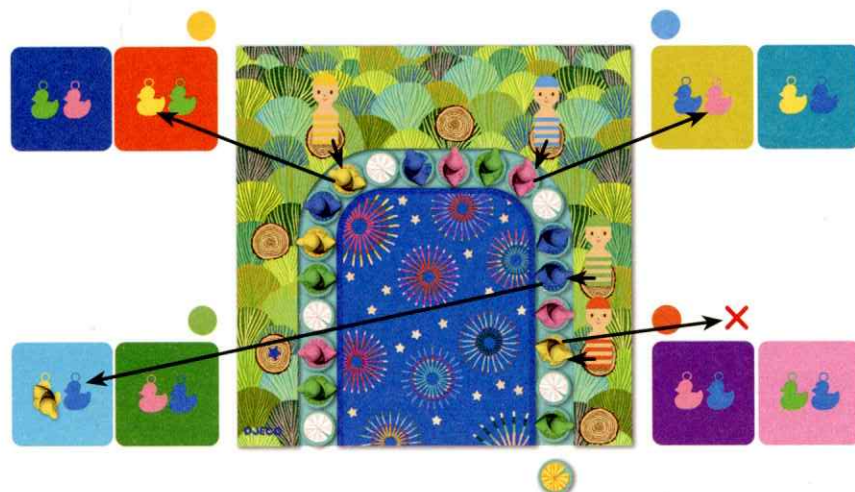
Als er geen enkel eendje in de waterval valt, gebeurt er in dit stadium niets.

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.

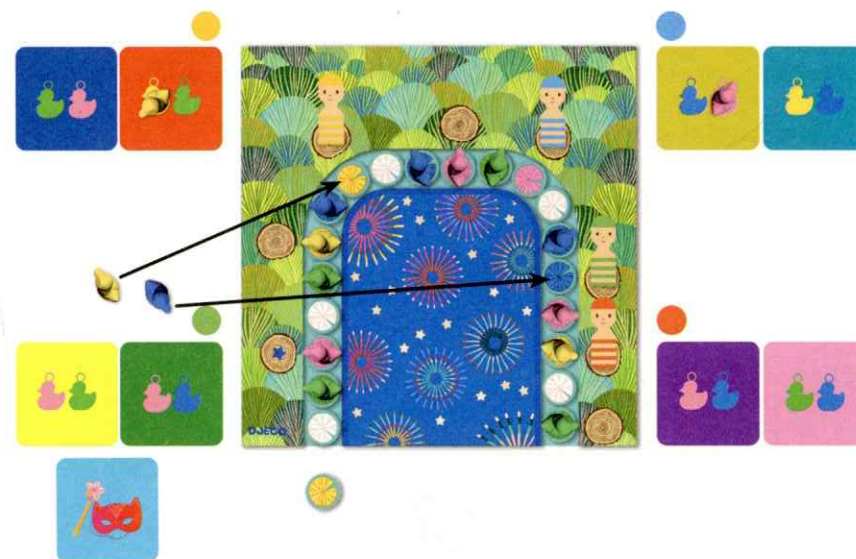
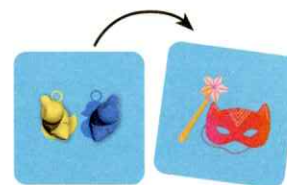
Zo niet, of als de waterlelie geen eendje bevat, vangen ze die dag geen eendje.



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.