

Duck dance




5 ans years
años Jahre

Jeu de stratégie et de rapidité
Game of speed and strategy
Strategie- und Schnelligkeitsspiel
Juego de estrategia y rapidez


F

 Ages : 5-9

 Nombre de joueurs : 3-4

 Contenu : 32 cartes + 4 canards + 3 bouées.

 But du jeu : récupérer le moins de cartes possibles.

 Préparation du jeu : les bouées sont posées au centre de la table (on pose toujours une bouée de moins que le nombre de joueurs). Chaque joueur choisit un canard et le garde près de lui. Le paquet de 36 cartes est mélangé. Le donneur distribue toutes les cartes.

Déroulement du jeu : le plus jeune joueur commence et pose la carte de son choix (ex : carte 5). Le joueur suivant doit alors poser par-dessus la carte précédemment jouée, une carte dont le chiffre est juste au-dessus ou juste en dessous du chiffre de la carte posée, (dans notre exemple : carte 6 ou carte 4). Si le joueur ne peut pas jouer, la série est donc stoppée. Le joueur récupère la dernière carte jouée et la pose devant lui. Il pose alors une nouvelle carte de son choix sur le tas de cartes et c'est au tour du joueur suivant de jouer.



NB : les cartes 8 ne peuvent être suivies que par les cartes 7. Les cartes 1 ne peuvent être suivies que par les cartes 2.



Carte STOP MUSIQUE : quand un joueur pose une carte Stop Musique sur une ou plusieurs autres cartes, tous les joueurs se précipitent pour poser leur canard sur une des bouées au centre de la table. Le joueur qui se retrouve sans bouée récupère l'ensemble des cartes du centre de la table, les pose devant lui faces visibles et rejoue la carte de son choix.



Fin de la partie : la manche s'arrête quand un joueur pose sa dernière carte. Le gagnant est le joueur qui totalise le moins de cartes en comptant les cartes ramassées et celles restantes de son jeu.


GB

 Ages: 5-9

 Number of players: 3-4

 Contents: 32 cards + 4 ducks + 3 buoys.

 Aim of the game: to collect as few cards as possible.

 **Getting the game ready:** the buoys are placed in the middle of the table (there is one buoy less than the number of players). Each player chooses a duck and keeps it close to them. The pack of 36 cards is shuffled. The dealer deals all of the cards out.

Playing the game: the youngest player starts and puts down the card of their choice (e.g. card no.5). The next player must then place a card on top of the one that has just been put down. The number on this card must be one higher or lower than the number of the card that has already been put down (in our example, card no.6 or card no.4). If the player cannot go, the series is therefore stopped. The player picks up the last card to be played and puts it down in front of them. They then put down a new card of their choosing on the pile of cards and it is the next player's turn to play.



Note : no.8 cards can only be followed by no.7 cards. No.1 cards can only be followed by no.2 cards.




STOP MUSIC card: when a player puts down a Stop Music card on one or more cards, all the players must hurry to put their duck on one of the buoys in the middle of the table. The player who finds themselves without a buoy picks up all of the cards in the middle of the table, puts them in front of them, face-up, and then plays the card of their choice.




End of the game: the game ends when one player puts down their last card. The winner is the player who has the least cards by counting the cards they have collected and the cards they have remaining.


D

 **Alter:** 5-9

 **Anzahl Spieler:** 3-4

 **Inhalt:** 32 Karten + 4 Enten + 3 Schwimmringe.

 **Ziel des Spiels:** So wenig Karten wie möglich erhalten.

 **Spielvorbereitung :** Die Schwimmringe werden in die Mitte des Tisches gelegt (es wird immer ein Schwimmring weniger gelegt, als es Spieler gibt). Jeder Spieler wählt eine Ente aus und behält diese bei sich. Der Stapel mit den 36 Karten wird gemischt. Der Geber verteilt alle Karten.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt und legt eine beliebige Karte ab (Bsp: Karte mit Wert 5). Der nächste Spieler muss nun eine Karte auf die ausgespielte Karte legen, deren Wert genau über oder genau unter dem Wert der ausgespielten Karte liegt (in unserem Beispiel: Karte mit Wert 6 oder 4). Wenn der Spieler nicht legen kann, wird die Folge gestoppt. Der Spieler bekommt die zuletzt gespielte Karte und legt diese vor sich ab. Er legt nun eine neue Karte seiner Wahl auf den Kartenstoß und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Hinweis: Bei Karten mit dem Wert 8 kann nur eine Karte mit dem Wert 7 gelegt werden.
Bei Karten mit dem Wert 1 kann nur eine Karte mit dem Wert 2 gelegt werden.




STOPPT-DIE-MUSIK-Karte: Wenn ein Spieler eine Stoppt-die-Musik-Karte auf eine oder mehrere andere Karten legt, müssen alle Spieler so schnell wie möglich ihre Ente auf einen Schwimring in der Mitte des Tisches legen. Der Spieler ohne Schwimring bekommt alle Karten in der Mitte des Tisches, legt diese aufgedeckt vor sich ab und spielt eine Karte seiner Wahl aus.




Spielende: Die Runde endet, wenn ein Spieler seine letzte Karte gespielt hat. Gewonnen hat der Spieler, der die wenigsten Karten hat, wobei hier die gesammelten und die restlichen Karten auf der Hand zusammengezählt werden.

 **Leeftijd:** 5-9

 **Aantal spelers:** 3-4

 **Inhoud:** 32 kaarten + 4 eenden + 3 zwembanden

 **Doel van het spel:** Zo weinig mogelijk kaarten verzamelen.

 **Vorbereiding van het spel:** De zwembanden worden midden op tafel gelegd (er wordt altijd één band minder neergelegd dan het aantal spelers). Elke speler kiest een eend en houdt deze bij zich. Het pak van 36 kaarten wordt geschud. De geveer deelt alle kaarten uit.

Verloop van het spel: De jongste speler begint en legt de kaart van zijn keuze neer (bijv. kaart 5). De volgende speler moet nu op de eerder gespeelde kaart een kaart leggen waarvan het cijfer net boven of onder het cijfer van de neergelegde kaart valt (in ons voorbeeld: kaart 4 of 6). Als de speler niet kan spelen, houdt de serie op. De speler pakt de laatst gespeelde kaart en legt hem voor zich neer. Hij legt nu een nieuwe kaart naar keuze neer op de stapel kaarten en de volgende speler is aan de beurt.



Let op: Kaarten 8 kunnen alleen gevolgd worden door kaarten 7. Kaarten 1 kunnen alleen gevolgd worden door kaarten 2.



Kaart STOP MUZIEK: Als een speler een kaart Stop Muziek op één of meerdere andere kaarten neerlegt, moeten alle spelers hun eend zo snel mogelijk op een van de zwembanden midden op tafel leggen. De speler die geen zwemband heeft pakt alle kaarten die midden op tafel liggen, legt ze open voor zich neer en speelt de kaart van zijn keuze.



Einde van de partij: De partij stopt als een speler zijn laatste kaart neerlegt. De winnaar is de speler die de minste kaarten heeft. Zowel de gepakte kaarten als de resterende kaarten in zijn spel tellen mee.


E

 **Edad:** 5-9

 **Nº de jugadores:** 3-4

 **Contenido:** 32 cartas + 4 patos + 3 salvavidas

 **Objetivo del juego:** reunir el menor número de cartas posible.

 **Preparación del juego:** los salvavidas se colocan en el centro de la mesa (siempre se coloca un salvavidas menos que el número de jugadores). Cada jugador escoge un pato y lo conserva. Se baraja el mazo de 36 cartas. Uno de los jugadores reparte todas las cartas.

Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven colocando la carta que elija (ej.: carta 5). A continuación, el jugador siguiente debe colocar encima de la carta anteriormente jugada, una carta cuya cifra se encuentre justo por encima o por debajo de la cifra de la carta colocada (en nuestro ejemplo: carta 6 o carta 4). Si el jugador no puede jugar, la serie se detiene. El jugador recupera la última carta jugada y la coloca delante de él. Coloca una nueva carta sobre el montón de cartas y le toca el turno al jugador siguiente.



N.B.: las cartas 8 solo pueden ir seguidas por cartas 7. Las cartas 1 solo pueden ir seguidas por cartas 2.




Carta STOP MÚSICA: cuando un jugador coloca una carta Stop Música sobre una o varias cartas, todos los jugadores se lanzan a colocar su pato sobre uno de los salvavidas del centro de la mesa. El jugador que se quede sin salvavidas se queda con todas las cartas del centro de la mesa, las coloca delante de él boca arriba y vuelve a jugar la carta que elija.





Final de la partida: la partida termina cuando un jugador coloca su última carta. Gana el jugador que reúna el menor número de cartas contando las cartas recogidas y las cartas restantes de su juego.


I

 **Età:** 5-9

 **Numero di giocatori:** 3-4

 **Contenuto:** 32 carte + 4 anatre + 3 salvagente.

 **Scopo del gioco:** recuperare il minor numero possibile di carte.

 **Preparazione del gioco:** i salvagente sono posati al centro del tavolo (si posa sempre un salvagente in meno rispetto al numero di giocatori). Ogni giocatore sceglie un'anatra e la tiene accanto a sé. Il mazzo di 36 carte viene mescolato. La persona che dà le carte, le distribuisce tutte quante.

Svolgimento del gioco: comincia il giocatore più giovane e posa una carta a scelta (per es.: la carta 5). Il giocatore seguente deve allora posare sopra la carta giocata precedentemente, una carta il cui numero è giusto al di sopra o giusto al di sotto del numero della carta posata (nel nostro esempio: la carta 6 o la carta 4). Se il giocatore non può giocare, la serie viene interrotta. Il giocatore recupera l'ultima carta giocata e la posa davanti a sé. Quest'ultimo posa in seguito un'altra carta a sua scelta sul mazzo di carte e tocca al giocatore seguente giocare.



NB : le carte 8 possono essere seguite solo dalle carte 7. Le carte 1 possono essere seguite solo dalle carte 2.



Carta STOP MUSICA: quando un giocatore posa una carta Stop Musica su una o diverse altre carte, tutti i giocatori si precipitano per posare la propria anatra su uno dei salvagente al centro del tavolo. Il giocatore che si ritrova senza salvagente recupera tutte le carte del centro del tavolo, le posa davanti a sé con le facce verso l'alto e rigioca una carta a scelta.



Fine della partita: la manche si interrompe quando un giocatore posa la sua ultima carta. Il vincitore è il giocatore che totalizza il minor numero di carte conteggiando le carte raccolte e quelle restanti del suo mazzo.

P



Idades: 5 aos 9



Número de jogadores: 3 aos 4



Conteúdo: 32 cartas + 4 patos + 3 bóias.



Objectivo do jogo: Recuperar o mínimo de cartas possível.



Preparação do jogo: As bóias são colocadas no centro da mesa (colocamos sempre uma bóia a menos do que o número de jogadores). Cada jogador escolhe um pato e guarda-o perto de si. O baralho de 36 cartas é misturado. O jogador que dá as cartas distribui todas as cartas.

Desenrolar do jogo: O jogador mais jovem começa e coloca uma carta à sua escolha (ex: carta 5). O jogador seguinte deve então colocar por cima a carta jogada anteriormente, uma carta cujo número esteja mesmo acima ou abaixo do número da carta colocada (no nosso exemplo, carta 6 ou carta 4). Se o jogador não puder jogar, a série é interrompida. O jogador recupera a última carta jogada e coloca-a à sua frente. A seguir, coloca uma nova carta à sua escolha no monte de cartas e é a vez do jogador seguinte jogar.



Atenção: As cartas 8 só podem ser seguidas por cartas 7. As cartas 1 só podem ser seguidas por cartas 2.



Carta PARAR MÚSICA: Quando um jogador coloca uma carta «Parar Música» numa ou várias outras cartas, todos os jogadores precipitam-se para colocar o pato numa das bóias no centro da mesa. O jogador que ficar sem bóia, vai buscar todas as cartas do centro da mesa, coloca-as à frente dele com a face para cima e volta a jogar uma carta à sua escolha.




Fim do jogo: A partida termina quando um jogador colocar a última carta. Ganha o jogador que tiver menos cartas, contando as cartas reunidas e as restantes do seu jogo.


S

 **Ålder:** 5 till 9 år

 **Antal spelare:** 3 till 4

 **Innehåll:** 32 kort + 4 ankor + 3 livbojar.

 **Spelets mål:** Samla ihop så många kort som möjligt.

 **Förberedelser:** Livbojarna läggs mitt på bordet (man lägger alltid ut en livboj mindre än antalet spelare). Varje spelare väljer en anka och behåller den bredvid sig. Kortleken med de 36 korten blandas. En av spelarna delar ut alla korten.

Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar med att lägga fram ett valfritt kort, till exempel kort nr 5. Nästa spelare måste då ovanpå det kortet lägga ett kort som har en siffra som är precis under eller precis över siffran på det lagda kortet (i vårt exempel kort nr 6 eller kort nr 4). Om spelaren inte kan lägga något kort avbryts serien. Spelaren plockar då upp det senast lagda kortet och lägger det framför sig. Han/hon lägger sedan ut ett nytt valfritt kort på korthögen, och sedan är det nästa spelares tur.



Obs! 8-korten kan bara följas av 7-korten. 1-korten kan bara följas av 2-korten.



HELA HAVET STORMAR-kortet:

När en spelare lägger ett HELA HAVET STORMAR-kort ovanpå ett eller flera andra kort skyndar sig alla spelare att snabbt lägga sin anka på en av livbojarna mitt på bordet. Den spelare som inte får någon livboj måste samla upp alla korten som ligger mitt på bordet och lägga dem framför sig med bildsidan uppåt. Därefter spelar han/hon ut ett nytt valfritt kort.



Spelomgången avslutas: Omgången avslutas när en spelare lägger ut sitt sista kort. Vinnare är den spelare som har minst antal kort kvar. Både korten på hand och högen med uppsamlade kort räknas.


DK

 Alder: 5-9

 Antal spillere: 3-4

 Indhold: 32 kort + 4 ænder + 3 redningskranse.

 Målet med spillet: Samle så få kort som muligt op.

 Forberedelse af spillet: Redningskransene lægges ud midt på bordet (man lægger altid en redningskrans mindre end der er spillere ud). Hver spiller vælger en and og tager den til sig. Bunken med 36 kort blandes. Giveren deler alle kortene ud.

Spilleregler: Den yngste spiller begynder og vælger et kort, som han/hun lægger ud (f.eks.: kort 5). Nu skal den næste spiller lægge ovenpå det udspillede kort, og dette kort skal være et tal lige over eller lige under tallet på det udspillede kort (i vort eksempel: kort 6 eller kort 4). Hvis spilleren ikke kan spille ud, er serien standset. Spilleren tager det sidst udspillede kort ind og lægger det ned foran sig. Derefter spiller han/hun et nyt kort ud efter eget valg og det er den næste spillers tur til at spille ud.



NB: Kort 8 kan kun efterfølges af kort 7. Kort 1 kan kun efterfølges af kort 2.



STOP MUSIK kort: Når en spiller lægger Stop Musik kortet ud på et eller flere kort, skynder alle spillerne at sætte deres and på en af redningskransene midt på bordet. Den spiller, der ikke får fat på en redningskrans, skal samle alle kortene ind fra bordet, lægge dem foran sig med billedsiden vendt op og spille et kort ud efter eget valg.




Slutningen af spillet: Spillet er slut, når en spiller lægger sit sidste kort ud. Vinderen er den spiller, der har færrest kort ved at tælle de indsamlede kort og dem han/hun har tilbage på hånden.


RUS

 **Возраст:** 5 – 9 лет

 **Число игроков:** 3 – 4

 **Состав игры:** 32 карт + 4 «утки» + 3 «круга».

 **Цель игры:** собрать как можно меньше карт.

 **Подготовка игры:** круги кладутся по центру стола (всегда, в количестве на один круг меньше, чем число игроков). Каждый игрок выбирает утку и держит ее при себе. Колода из 36 карт перемешивается. Сдающий раздает все карты.

Ход игры: самый младший игрок начинает и выкладывает карту по своему выбору (например, карту 5). Следующий игрок должен положить сверху карту с соседним числом (в данном примере – карту 6 или 4). Если игроку нечем ходить, серия останавливается. Игрок кладет перед собой последнюю сыгранную карту. Затем он кладет карту по своему выбору на колоду и ход переходит к следующему игроку.



Примечание: за картой 8 может идти только карта 7. За картой 1 может идти только карта 2.



Карта «СТОП ИГРА»: если игрок выкладывает карту «Стоп игра» на одну или несколько других карт, все игроки стараются как можно скорее положить своих уток на круги в центре стола. Игрок, которому не хватило круга, собирает все карты по центру стола, кладет перед собой лицом вверх и играет карту по своему выбору.



Завершение партии: партия завершается, когда один из игроков выложит последнюю карту. Выигрывает игрок, у которого осталось меньше всего карт, считая собранные карты и карты, остающиеся в его наборе.

Duck dance

DJ08486

Attention ! Warning! Achtung! Opgepast! Atención! Atten-
zione! Cuidado! Varning! Advarsel ! Осторожно! Προσοχή!
Petits éléments. Small parts. Kleine Teile. Kleine onderdelen.
Partes pequeñas. Piccole parti. Peças de pequenas dimensões.
Små delar. Små dele. Μικρά μέρη. Маленькие части.

