

Crazy Ducks



Dès 8 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 70 cartes

5 canards de couleur différente, tortues, flamants roses.



But du jeu : Remporter le maximum de cartes en déterminant quel est le canard à 3 pattes tenu secret par un adversaire.

Préparation du jeu : Mélanger les cartes. Chaque joueur prend une carte au sommet de la pioche. Si ce n'est pas un canard, il la replace sous le tas et pioche à nouveau.

Dès qu'un joueur obtient sa carte canard, il la regarde secrètement et la garde face cachée devant lui.

Pour chaque joueur : tous les canards de la même couleur que celui de leur carte secrète sont des **canards à 3 pattes**.

Nombre de pattes des animaux :

-Canard = **2 pattes**

(sauf les canards de sa couleur qui ont 3 pattes)

-Tortue : **4 pattes**

-Flamand rose : **1 patte**

Puis, on distribue 3 cartes à chaque joueur qu'ils prennent en main. La carte du sommet de la pioche est retournée face visible au centre de la table, c'est la carte de départ.



Règle du jeu : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Chacun leur tour les joueurs posent 2 ou 3 de leurs cartes (jamais une seule) en les plaçant en contact (en ligne ou en colonne) avec une ou plusieurs cartes déjà posées et piochent pour refaire leur main à 3 cartes.

Le joueur qui suit le joueur actif annonce à tous les autres le nombre de pattes qui figure sur la ligne ou colonne formée par le poseur. Et ainsi de suite...



Carte de départ



Cartes posées par le joueur 1

- Exemple 1 : Le joueur actif pose 2 canards à la suite de la carte de départ : Il y a 3 canards en ligne. Aucun des canards posés n'est de la même couleur que le canard secret du joueur suivant : celui-ci lui indiquera «6 pattes» (2 pattes x 3).

- Exemple 2 : Même cas que précédemment mais le canard tenu secret du joueur 2 est vert : celui-ci indiquera «7 pattes» (2 pattes x 2 + 3 pattes).

Grâce aux indications annoncées par un joueur, les autres joueurs tentent de deviner quelle est la couleur de son canard secret.

Le 1er joueur qui pense l'avoir deviné l'annonce :

- S'il a raison : il prend toutes les cartes posées sur la table et les pose devant lui comme cartes gagnées.

- S'il a tort : c'est le propriétaire du canard à 3 pattes qui prend les cartes et les pose devant lui comme cartes gagnées.

Seul le joueur dont le canard à 3 pattes est démasqué (ou erroné) remplacera sa carte canard secret, il la placera sous la pioche et en prendra une autre.

Une nouvelle carte départ sera placée au centre et c'est au joueur suivant.

La partie s'arrête lorsque la pioche est épuisée et toutes les cartes en main placées.

Qui gagne ? : À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

Un jeu de Jean-Jacques Derghazarian