



Djeco kártyajáték: **Logi-kacsa-láb - Crazy Ducks** Cikkszám: **DJ05181**

Ajánlott életkor: 8 évtől

Játékosok száma: 2-4 fő

Játék tartalma: 70 kártya: 5 teknős, 5 flamingó és 60 kacsa: piros, kék, sárga, zöld, lila színben

A játék célja: Nyerd el a lehető legtöbb kártyát, ehhez a háromlábú kacsád színét el kell titkolnod az ellenfeleid előtt.

Előkészület: a megkevert és képpel lefelé fordított kártyapakli felső lapját húzzák egymás után a játékosok. Ha a kártyalap egy kacsa, tartsa titokban és képpel lefelé tegye maga elé az asztalra. Ez a lap lesz a játékos titkos, 3 lábú kacsája. Ha nem kacsa a húzott kártya, a játékos tegye vissza a pakli aljára és húzzon újra. Miután mindegyik játékosnak megvan a titkos kacsája, minden játékosnak osszanak ki 3-3 kártyát.

A játékosok a három kártyalapot kézben tartva játszanak. Fordítsák fel a húzó pakli felső kártyáját az asztal közepére, ami kezdő kártyaként szolgál.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban folytatják a játékot. Tegyen le 2 vagy 3 kártyát a kezéből (sohasem egyet) sorba vagy oszlopba rendezve (egy sorban, vagy egy oszlopban) az asztalon lévő egy vagy több kártya mellett. Ezután a játékos bejelenti a többieknek a sorban vagy oszlopban megjelenő lábak számát. Majd húzzon lapot a pakliból, hogy újra 3 kártya legyen a kezében.

Állatok lábának a száma:

- Minden a játékos saját titkos kártyájával megegyező színű kacsa = **3 láb**
- Kacsa = 2 láb (kivéve a saját színű kacsákat, amelyeknek 3 lába van)
- Teknős = 4 láb
- Flamingó = 1 láb

Számolás:



Kezdő kártya



Az első játékos által lerakott kártyák



- **1. példa:** 2 kacsát tett le a kezdő kártya mellé: most 3 kacsa van egymás után. Az asztalon lévő kacsák egyike sem ugyanaz, mint a játékos titkos kacsája: a játékos "6 lábat" (2 láb x 3) jelent be hangosan.
- **2. példa:** Ugyanaz az eset, mint az előző példában, de a fentiek szerint a játékos titkos kacsája a zöld: így a játékos "7 lábat" (2 láb x 2 + 3 láb) jelent be hangosan a játékos társainak.

A játékos bejelentése alapján a többi játékos megpróbálja kitalálni a titkos kacsa színét.

Amint egy játékos úgy gondolja, hogy kitalálta a másik játékos titkos kacsájának a színét, bejelenti:

- Ha igaza van: megnyerte az összes kártyát az asztról, ezeket gyűjtse maga mellett pakliban.
- Ha téved: a háromlábú kacsa tulajdonosa nyeri a kártyákat, és azokat maga mellett gyűjti.

Csak az játékos, akinek a 3 lábú kacsájára tippeltek (helyesen vagy tévesen) új titkos kacsa kártyát húz, az előző lapját a húzó pakli aljára helyezi.

Tegyen egy új kezdő kártyát az asztal közepére, és ezután a következő játékos köre kezdődik.

Ha nem tippel senki az éppen lapokat lerakó játékos titkos kacsájának a színére, akkor a következő játékos jön, aki a kezében lévő kártyák közül az asztalon lévő kártyák bármelyikéhez sorba vagy oszlopba rendezve rakja a kártyáit.

A már az asztalra letett kártyákon lévő lábakat is bele kell számolni a játékos által lerakott kártyák értékébe a sorban vagy oszlopban.

Ha valaki tévesen mondja be a lábak összegét elbukta a körét, és a hibát jelző játékos megnyeri az asztalon lévő lapokat.

A játék akkor fejeződik be, amikor a húzó pakli elfogyott és az egyik játékosnak a kezéből elfogyott a kártyája.

Ki nyer? Az a játékos, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte, megnyeri a játékot.

Tervező: Jean-Jacques Derghazarian