

# Crazy Ducks



A partir de 8 años



De 2 a 4 jugadores



**Contenido:** 70 cartas (5 tortugas, 5 flamencos rosas y 60 patos de 5 colores distintos).



**Objetivo del juego:** conseguir el máximo de cartas al adivinar cuál es el pato de 3 patas que tiene en secreto un adversario.

**Preparación del juego:** se barajan las cartas y cada jugador coge una carta del montón. Si no es un pato, la vuelve a colocar en la parte inferior del montón y roba de nuevo.

Cuando un jugador consigue su carta «pato», la mira en secreto y la guarda boca abajo delante de él.

Para todos los jugadores: todos los patos del mismo color que el de su carta secreta son **patos de 3 patas**.

**Número de patas de los animales:**

- Pato = **2 patas**

(excepto los patos de su color, que tienen 3 patas)

- Tortuga: **4 patas**

- Flamenco rosa: **1 pata**

A continuación, se reparten 3 cartas a cada jugador, que las sujeta en su mano. La primera carta del montón se pone boca arriba y se coloca visible en el centro de la mesa; es la carta de inicio.



**Reglas del juego:** empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, el jugador muestra 2 o 3 de sus cartas (nunca una sola) y las coloca al lado (en línea o en columna) de una o varias de las cartas ya colocadas y roba del montón para volver a tener 3 cartas en la mano.

El jugador que sigue al jugador activo anuncia a los demás el número de patas que hay en la línea o columna formada por el otro jugador.

Y así sucesivamente...



Carta de inicio



Cartas colocadas por el jugador 1

- Ejemplo 1: El jugador activo coloca 2 patos al lado de la carta de inicio: hay 3 patos en fila. Ninguno de los patos colocados es del mismo color que el pato secreto del jugador siguiente: este dirá «6 patas» ( $2 \text{ patas} \times 3$ ).
- Ejemplo 2: El mismo caso que antes, pero el pato que tiene en secreto el jugador 2 es verde: este indicará «7 patas» ( $2 \text{ patas} \times 2 + 3 \text{ patas}$ ).

Gracias a las indicaciones anunciadas por un jugador, los demás intentan adivinar de qué color es su pato secreto.

El primer jugador que crea haberlo adivinado lo dice:

- Si acierta: coge todas las cartas colocadas sobre la mesa y las pone delante de él como cartas ganadas.
- Si no acierta: es el dueño del pato con 3 patas el que coge las cartas y las pone delante de él como cartas ganadas.

Únicamente el jugador cuyo pato de 3 patas haya sido adivinado (o no haya sido adivinado) cambiará su carta de pato secreto; la colocará en la parte inferior del montón y robará otra.

Se colocará una nueva carta de inicio en el centro de la mesa y el turno pasará al siguiente jugador.

La partida termina cuando se acaba el montón y se han colocado todas las cartas en mano.

**¿Quién gana?** Al final de la partida, gana el jugador que consigue el mayor número de cartas.

*Un juego de Jean-Jacques Derghazarian*