

DUCK & COVER

Eendeloos
plezier!

Spelregels

Argh! Je rubberen eendjes spetteren overal water rond het bad! Vind een manier om te voorkomen dat ze overal water spatten!



2-7



8+



20'

Inhoud

- 1 trekstapel met 26 speelkaarten
(2 sets van kapiteinkaarten genummerd van 1 tot 12, 1 max-kaart  en 1 herhaal-kaart )
- 84 eendkaarten
(7 sets van 12 kaarten genummerd van 1 tot 12)
- 1 scoreblok
- Spelregels

Doel van het spel

Het doel van Duck & Cover is om aan het einde van 3 rondes de laagste totaalscore te hebben!

(Punten worden weergegeven door het aantal spetters.)

Opstelling

A Opstelling van de startkaarten

Elke speler kiest 1 set eendkaarten, schudt de 12 kaarten en plaatst ze willekeurig open in een 4x3 raster. Ongebruikte sets eendkaarten worden terug in de doos geplaatst.

B Trekstapel

Schud de trekstapel en plaats leg deze met de afbeeldingen naar beneden in het midden van de tafel.

C De kapiteinstapel en D het afleggebied

Zodra een speelkaart is getrokken en aangekondigd, wordt deze geplaatst in de **kapiteinstapel** of in het **afleggebied**.

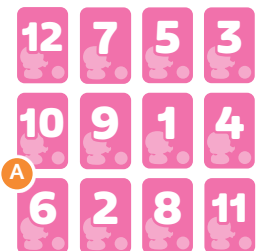
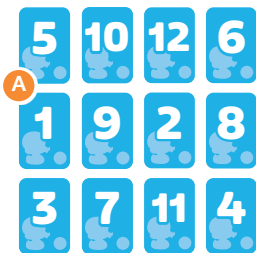
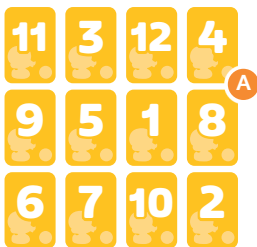
Kies een speler als **kapitein**. De kapitein speelt hetzelfde als de andere spelers, maar moet ook kaarten trekken, hardop voorlezen en de stapels bijhouden.



Speelkaarten



Eendkaarten

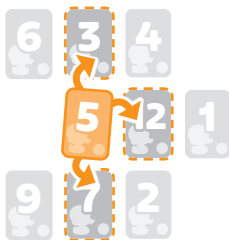


Spelronde

Aan het begin van elke beurt draait de kapitein de bovenste speelkaart van de trekstapel om en noemt het nummer van deze kaart.

Alle spelers moeten tegelijkertijd hun eigen eendkaart met het genoemde nummer verplaatsen op één van de volgende manieren:

De eendkaart wordt horizontaal of verticaal (NIET diagonaal) verplaatst naar een andere kaart die er direct naast ligt. De kaart bedekt de kaart waarop hij wordt geplaatst.



Bedekken («Cover»)

OF

ZONIET

«Kwak»

Duiken («Duck»)

De eendkaart wordt verplaatst naar een lege ruimte, zonder een andere kaart te bedekken.

De kaart moet direct naast een andere kaart worden geplaatst.

De kaart kan buiten het oorspronkelijke 4x3 raster worden verplaatst of een lege ruimte in het raster vullen.

«Kwak»

Als een speler de genoemde kaart al heeft bedekt, kan hij niet spelen en moet hij «kwak» zeggen.

Kwak !

Als alle spelers “kwak” zeggen, plaatst de kapitein de gedraaide speelkaart open in het afleggebied.

De kapitein zorgt ervoor dat alle kaarten in het afleggebied zichtbaar blijven gedurende de ronde.



De kapitein moet zeggen hoeveel kaarten er in het afleggebied liggen en hoeveel kaarten er nog kunnen worden afgelegd voordat de ronde eindigt (zie de tabel op pagina 8).



ZONIET

Als minstens één speler de door de kapitein aangekondigde kaart kan spelen, wordt de speelkaart open op de kapiteinstapel gelegd in plaats van in het afleggebied.

De kaarten die aan de kapiteinstapel worden toegevoegd, stapelen zich op elkaar, waarbij alleen de laatst aangekondigde kaart voor iedereen zichtbaar blijft.



Speciale kaarten

Sommige speelkaarten in de trekstapel hebben geen nummer, maar ze hebben een speciaal effect:

Max : Elke speler speelt zijn hoogste zichtbare kaart.

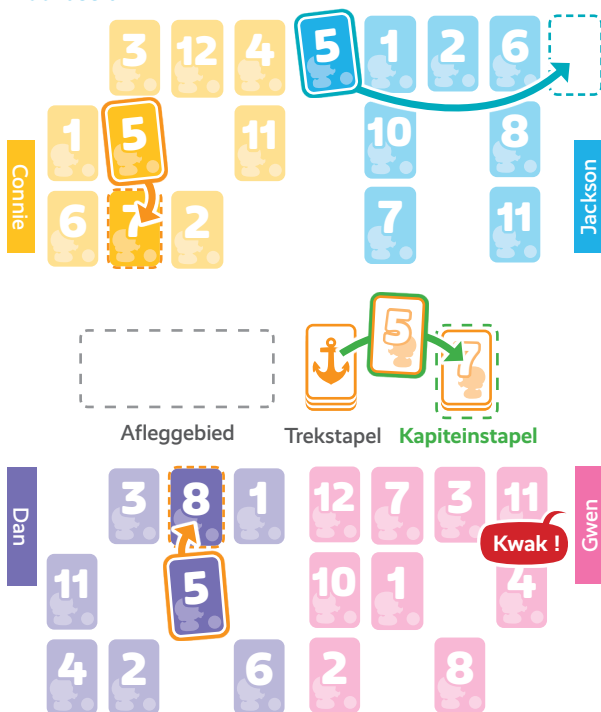
Herhaal : Elke speler speelt dezelfde kaart als de laatst getrokken kaart.



Details

- Wanneer je een eendkaart verplaatst (om te duiken, of om te bedekken), verplaats je de hele stapel eendkaarten die eronder ligt.
- Als de eerste aangekondigde kaart de herhaal-kaart  is, plaats deze dan in het afleggebied.
- Als de herhaal-kaart  volgt op een kaart die in het afleggebied is geplaatst, wordt deze ook in het afleggebied geplaatst.
- Als de herhaal-kaart  volgt op de max-kaart , wordt de max-kaart  opnieuw gespeeld.
- De kapiteinstapel wordt in een stapel gehouden zodat alleen de bovenste kaart zichtbaar is, terwijl het afleggebied zo wordt gehouden dat alle kaarten zichtbaar zijn.
- Als de trekstapel leeg is, worden alle kaarten in de kapiteinstapel opnieuw geschud en vormen ze een nieuwe trekstapel om de ronde voort te zetten. De kaarten in het afleggebied blijven echter op hun plaats.
- Het is verboden om door de kapiteinstapel, de trekstapel of de bedekte eendkaarten van een speler te kijken om te zien welke kaarten al tijdens het spel zijn gespeeld.

Voorbeeld



Connie is de kapitein. Ze trekt een speelkaart met nummer 5 van de stapel. Ze noemt kaart nummer 5 hardop en alle spelers moeten hun eendkaart met nummer 5 verplaatsen.

- **Connie** gebruikt haar 5 om haar 7-kaart te bedekken.
- **Jackson** besluit met zijn eendkaart te duiken en verplaatst deze naast zijn 6-kaart. De kaart wordt buiten het startrooster geplaatst, maar dat is prima omdat deze naast een andere kaart (kaart nummer 6) wordt verplaatst.
- **Dan** besluit zijn 8-kaart te bedekken die direct boven zijn 5-kaart ligt.
- **Gwen** daarentegen is gedwongen “kwak” te zeggen omdat haar 5-kaart eerder in het spel al bedekt is.

Einde van de ronde

Een ronde eindigt wanneer één van de volgende twee voorwaarden is vervuld:

- Één of meer spelers hebben al hun eendkaarten in één stapel gestapeld.
- Een specifiek aantal speelkaarten is in het afleggebied geplaatst, afhankelijk van het aantal spelers.

Aantal spelers	2	3	4	5	6	7
Aantal afgelegde kaarten die het einde van de ronde betekenen.	9	8	7	6	5	4

Opmerking: $\text{Aantal spelers} + \text{aantal kaarten in het afleggebied} = 11$

Puntentelling

Aan het einde van elke ronde wordt de totaalscore van elke speler opgeteld en op het scoreblok geschreven. De score van elke speler wordt bepaald door de waarde van alle nog zichtbare spetters op de niet-bedekte kaarten op te tellen.

Als een speler de ronde eindigt met meer dan één stapel eendkaarten, is de score **positief**.



→ **+3** 🍷

Als een speler de ronde eindigt met één stapel eendkaarten, is de score **negatief**.



→ **-2** 🍷

Ter herinnering:

Het doel van het spel is om **de laagste score** te hebben aan het einde van het spel.

Opmerking: Het is mogelijk te eindigen met een score onder nul.

Voorbeeld

In een spel met 4 spelers zijn er 6 speelkaarten in het afleggebied geplaatst.

Als geen van de spelers de volgende kaart die door de kapitein wordt getrokken kan spelen, eindigt de ronde omdat er 7 kaarten in het afleggebied zijn geplaatst.

Connie trekt een 10 en iedereen zegt «kwak», behalve Jackson die zijn 6 bedekt. Jackson heeft nog maar één stapel eendkaarten over, dus de ronde eindigt.



Alle spelers tellen het aantal spetters op hun zichtbare eendkaarten om hun score voor deze ronde te bepalen:



- **Connie** eindigt de ronde met de kaarten 6 en 2. Voor deze ronde heeft ze een score van **+3**.



- **Jackson** eindigt met de kaart 10, wat hem een score van **-4** geeft.



- **Dan** heeft zijn kaarten 1, 4 en 6 behouden, en zijn score is **+4**.



- **Gwen** eindigt met de kaarten 12 en 6, dus krijgt ze een score van **+7** punten.

De scores van de spelers voor deze ronde worden op het scoreblok geschreven.

Nieuwe spelronde

De kapitein schudt de 26 speelkaarten en vormt een nieuwe trekstapel.

Elke speler schudt zijn set eendkaarten en maakt een nieuw 4x3 raster.

Einde van het spel

Aan het einde van de derde ronde wordt de score van elke speler opgeteld.

De speler met de laagste totaalscore wint het spel.

In geval van een gelijkspel wint de speler met het kleinste aantal zichtbare eendkaarten aan het einde van de derde ronde.

Als er nog steeds een gelijkspel is, winnen alle gelijkstaande spelers.

Ontdek de varianten van
Duck & Cover op deze website.



Credits

Auteur: **Oussama Khelifati**

Ontwikkeling: **Cédrick Caumont**

Productmanager: **François Romain**

Oplossingen: **Lumturije Krasniqi**

Illustraties: **Adrien Journal**

Productie: **Eva Madenoglu**

Vertaling: **Bart Vercammen, Stefan Meeuwsen**

Communicatie: **Gwendoline Caumont**

Spelontwerpbureau: **Forgenext**

Oussama Khelifati

De auteur wil Gaëtan, Olivier, Flavien, het Captain Games-team en iedereen die betrokken is geweest bij de geanimeerde debatten en discussies rond het spel bedanken. Speciale dank aan Simon voor zijn enthousiasme.

Captain Games

Captain Games bedankt Murielle Lemmens, Ibrahim Kouanda, Ilir Kadriaj, Tybald Romain, Valérie Follet, Antoine El Khammal, Nicky Appaerts, Abel Ouindi, Cyril Maréchal, Anaïs Marques Lopes, Eric Lalberteaux, Nicolas Boseret, Agnès Brison, Nicolas Doguet, Laurent & Laurence & Héline d'Aries, Sébastien, Stéphanie, Margaux & Thomas Dubois, Debbie Ridpath Ohi & Jeff Ridpath, Annika & Mattis Lützner, Annika & Sam Domke, Patrick Scholz, Carine & Nicolas Maréchal, Tanguy Gréban, Melissa, Cédric, Alexane & Logan Dassonville, Simon Murat, Tom Vassel, Étienne Soubeyran, Heli Barthen, Stephen Buonocore, Corey Thompson, Scott Alden, Lincoln Damerst, Stefan «Cyborg» Brunelle, Stephen Conway, Baptiste Brault, Alexandre Bogdanic, Mr Phal, Dr Mops, Cédric Gimzia, Fabien Gridel, Gwen Lebas, Sophie Douchy, Servanne Dehennault, Nicolas Pequignot & Vanessa Roscini, Nicolas Benoist, Jackson Roberts, Connie & Dan Schmitt, Sandra Lebrun, Randy Klepetko, Yannick Mescam, Philine Wollast, Cyril & Maud Daujean, Philippe Mouret, alle spelers van de Gathering of Friends, BGGcons, Dice Tower East en West, Bruno Faidutti en de deelnemers van Étourvy, evenals alle andere spelers die we op festivals en andere spelsessies hebben ontmoet en die we misschien zijn vergeten. Onze playtesters: Nina & Nicolas Opdebeeck, Valérie Callebaut & Christophe Loncin, Sophie Lemoine & André Versailles. Met speciale dank aan Oussama en Gaëtan voor hun vertrouwen. Ter nagedachtenis aan Yvelise Caumont.

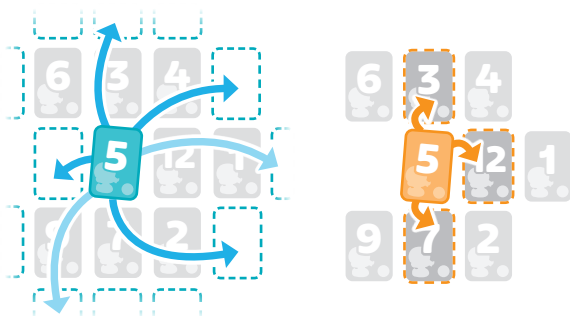
Rubber duck fever heeft Cédric en Gwendoline aangestoken, en hun verzameling neemt het kantoor over! Aarzel niet om deel te nemen als je hun badkuip wilt laten overstromen met je favoriete eend!



Samenvatting van de regels

De kapitein trekt een speelkaart.

Elke speler **verplaatst** zijn overeenkomstige eendkaart of **bedekt** een direct aangrenzende eendkaart.



Als een speler de overeenkomstige eendkaart niet meer beschikbaar heeft, moet hij «kwak» zeggen.

Als iedereen «kwak» zegt, wordt de getrokken speelkaart in het **afleggebied** geplaatst.

Een ronde eindigt wanneer een speler nog maar één stapel eendkaarten over heeft of wanneer een specifiek aantal speelkaarten in het afleggebied ligt (zie de tabel op pagina 8).

Elke speler telt de spetters op hun zichtbare eendkaarten en voegt deze toe aan hun score.



Spelers die de ronde eindigen met slechts één stapel eendkaarten, krijgen een negatieve score. Dat is gunstig!

De speler met de laagste totaalscore aan het einde van 3 rondes wint het spel!