

## NL Lucky Ducky

### Inhoud:

40 kaarten met een eendje, 1 blad met pijl, 4 genummerde eendenvijvers.

### Doel

Aan het einde van het spel de speler met de meeste eendjes te zijn.

### Spelregels

- Spreid alle kaarten met het eendje naar beneden gericht op tafel uit. Dit zijn de blinde kaarten.
- Iedere speler pakt een genummerde eendenvijver.
- De jongste speler begint door de pijl te draaien en kiest een blinde kaart. Voordat de kaart wordt omgedraaid, moet de speler proberen te raden of het nummer op het eendje hoger of lager is dan het nummer dat de pijl aanwijst. (Jongere spelers kunnen de eendenvijver gebruiken om te zien hoeveel nummers er hoger of lager zijn dan het nummer dat de pijl aanwijst).
- De speler draait het eendje nu om en als hij/zij het goed geraden heeft, steekt die de kaart met het eendje naar boven gericht in zijn/haar vijver. Als de speler het niet goed geraden heeft, moet die de kaart aan de andere spelers laten zien en deze dan met het eendje naar beneden gericht weer op tafel neerleggen.
- Als het nummer op de kaart met het eendje gelijk is aan het nummer dat de pijl aanwijst, moet de speler de kaart weer omgedraaid terugleggen en een andere kaart kiezen (dit moet net zo lang worden herhaald totdat een kaart is gekozen waarvan het nummer hoger of lager is dan het nummer van de pijl).
- Nu is de speler links van deze speler aan de beurt.
- Het spel is beëindigd als er geen eendjes meer op tafel over zijn.

### De winnaar

De winnaar is de speler die aan het einde van het spel de meeste eendjes heeft. Bij gelijk spel kan de waarde van de eendjes bij elkaar worden opgeteld en wint de speler met het hoogste totaal.

### Variatie voor oudere spelers

Als een speler het goed heeft geraden, kan die doorgaan met raden op basis van het nummer op de kaart die is omgedraaid. De speler kan op elk gewenst moment besluiten om te stoppen en mag dan alle kaarten die hij/zij goed heeft geraden, houden. Wanneer de speler het verkeerd raadt, krijgt die geen eendjes en worden alle kaarten die in deze beurt zijn omgedraaid weer met het eendje naar beneden op tafel neergelegd! De volgende speler is dan aan de beurt.

### Ander spelvarianten

Met de 40 eendjes kun je ook 'Snap' en 'Pairs' spelen.

## I Paperotto fortunato

### Contiene:

40 carte paperotto, 1 ruota, 4 guide numeriche con i paperotti.

### Obiettivo

Essere il giocatore con più paperotti alla fine del gioco.

### Come si gioca

- Si spargono le carte con i paperotti a faccia in giù sul tavolo.
- Ogni giocatore prende una guida numerica.
- Il giocatore più giovane fa girare la ruota. Sceglie un paperotto a faccia in giù e, prima di voltarlo, cerca di indovinare se il numero del paperotto sarà più alto o più basso di quello indicato dalla freccia. (I giocatori più piccoli possono usare la guida numerica per vedere quanti numeri sono più alti e quanti più bassi di quello indicato dalla freccia).
- Il giocatore gira il paperotto e, se ha indovinato giusto, mette la carta a faccia in su di fronte a sé. Se invece ha sbagliato, il giocatore deve mostrare la carta agli altri e rimetterla a faccia in giù sul tavolo.
- Se il numero sulla carta con i paperotti è uguale a quello illustrato sulla ruota, il giocatore deve rimetterla a faccia in giù e sceglierne un'altra (e continua a farlo finché viene scelto un paperotto con un numero superiore o inferiore a quello sulla ruota).
- Il turno passa alla persona a sinistra del giocatore.
- Il gioco finisce quando non ci sono più paperotti da voltare.

### Il vincitore

Vince chi possiede più paperotti alla fine del gioco. In caso di pareggio, si può aggiungere il valore numerico dei paperotti e vince chi ha la somma più alta.

### Variante per giocatori più grandi

Se ha indovinato giusto, il giocatore può continuare a cercare di indovinare in base al numero sulla carta che ha appena girato. Il giocatore può smettere quando vuole, e si tiene tutte le carte che ha indovinato correttamente. Se invece sbaglia, non può tenersi nessuno dei paperotti e deve rimettere a faccia in giù sul tavolo tutte le carte che ha girato in quel turno! Il gioco passa alla persona successiva.

### Altri giochi

Con le 40 carte paperotto, si può anche giocare a 'Snap' o a 'Coppie'.

## E ¡PATITOS AL AGUA!

### Contenido:

40 tarjetas de patos, un tablero con flecha giratoria, 4 tableros en los que aparecen los patos enumerados.

### Objetivo

Ser el jugador que logre recoger el mayor número de patos al finalizar el juego.

### Cómo jugar

- Coloque todas las tarjetas de patos boca abajo sobre la mesa.
- Cada jugador toma uno de los tableros en los que aparecen los patos enumerados.
- Empieza el jugador más pequeño haciendo girar la flecha. Luego toma una de las tarjetas de patos que se han colocado boca abajo y, antes de darle la vuelta, trata de adivinar si el número del pato es mayor o menor que el que indica la flecha. (Los jugadores más pequeños pueden usar el tablero para averiguar cuántos números son mayores o menores que el que indica la flecha).
- El jugador le da la vuelta a la tarjeta y, si logró adivinar, coloca la tarjeta al frente, boca arriba. Si no adivinó, les muestra la tarjeta a los demás jugadores y vuelve a colocarla boca abajo sobre la mesa.
- Si el número de la tarjeta de patos es el mismo que el de la flecha, el jugador volverá a colocar la tarjeta de patos boca abajo y escogerá otra en su lugar (continuará así hasta que la carta que elija sea mayor o menor que el número que se muestra en la flecha).
- Luego le toca el turno a la persona que está a la izquierda del jugador.
- El juego se acaba cuando se hayan recogido todas las tarjetas de patos.

### Ganador

Gana el jugador que haya recogido más tarjetas al finalizar el juego. Si se presenta un empate, se suman los números de cada pato y gana el jugador con el puntaje más alto.

### Adaptación para niños mayores

Si el jugador acierta, puede seguir adivinando con base en el número que aparece en la tarjeta que haya tomado. También puede decidir, en cualquier momento, dejar de adivinar y quedarse con las tarjetas con las que ha acertado. Si no acierta, no puede recoger ningún pato y debe colocar sobre la mesa, boca abajo, todas las tarjetas que haya tomado en ese turno.

Luego le toca el turno al siguiente jugador.

### Otros juegos

Con las cuarenta tarjetas de patos los jugadores pueden jugar snap o a hacer pares.



©2009 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 070 Gemaakt in Engeland  
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2009 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 070 Fabbricato in Inghilterra  
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2009 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 070 Fabricado en Inglaterra  
Conserve esta información para consultarla en el futuro.

## GB Lucky Ducky

### Contents:

40 duck cards, 1 spinner, 4 duck number guide boards.

### Object

To be the player with the most ducks at the end of the game.

### To play

- Spread out all the duck cards, face down on the table
- Each player takes a duck number guide board.
- The youngest player starts by spinning the spinner. They choose a face down duck and, before turning it over, they try to guess whether the number on the duck will be higher or lower than the number shown on the spinner. (Younger players can use the duck number guide to help them to see how many numbers are higher and lower than the one shown on the spinner).
- The player turns the duck over and if they have guessed correctly they put the card, face up, in front of them. If their guess is incorrect, the player must show the card to the other players and then return it, face down, onto the table.
- If the number on the duck card is the same as the number shown on the duck spinner, the player must return the duck card face down and choose another in its place (and continue to do so until a card is chosen which is either higher or lower than the number shown on the spinner).
- Play passes to the person on the player's left.
- Play ends when there are no more ducks left to turn over.

### The winner

The winner is the player with the most ducks at the end of the game. If there is a draw, the number value of the ducks can be added together and the player with the highest total wins.

### Variation for older players

If a player guesses correctly, they may continue to make further guesses based on the number on the card that they have just turned over. The player can choose to stop guessing at any point and keep all the cards they have correctly guessed. If the player makes an incorrect guess they do not collect any ducks and all the cards turned in this round are returned face down onto the table! Play then passes to the next person.

### Other gameplay

With the 40 duck cards, players can use them to play 'Snap' or 'Pairs'.

## F Canard Veinard

### Contenu :

40 cartes canard, 1 flèche tournante, 4 plateaux de numérotation de canard.

### But du jeu

Etre le joueur avec le plus de canards à la fin du jeu.

### Le jeu

- Etaler toutes les cartes canard, face cachée, sur la table.
- Chaque joueur prend un plateau de numérotation de canard.
- Le joueur le plus jeune commence en faisant tourner la flèche. Les joueurs choisissent une carte canard face cachée et, avant de la retourner, ils essayent de deviner si le numéro sur le canard sera plus ou moins grand que le numéro désigné par la flèche. (Les jeunes joueurs peuvent utiliser le plateau de numérotation pour les aider à repérer quels numéros sont plus ou moins grands que celui désigné par la flèche).
- Les joueurs retournent leurs cartes et s'ils ont deviné correctement ils placent la carte, face visible, devant eux.
- Si le numéro sur la carte canard est le même que celui indiqué par la flèche tournante, le joueur doit poser sa carte canard face cachée sur la table et en choisir une autre (continuer ainsi jusqu'à ce que la carte choisie indique un numéro plus petit ou plus grand que celui de la flèche).
- Le jeu continue avec la personne à gauche du premier joueur.
- Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes canard à retourner.

### Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui a le plus de canards à la fin du jeu. S'il y a des ex-aequo, on comptabilise la valeur des canards et celui qui a le plus grand total gagne.

### Variante pour joueurs plus âgés

Si un joueur devine correctement, il peut continuer à deviner en fonction du nombre indiqué sur la carte qui vient d'être retournée. Le joueur peut choisir d'arrêter de deviner quand il le désire et garder toutes les cartes devinées correctement. Si le joueur ne devine pas correctement, il n'accumule pas de canard supplémentaire et toutes les cartes qu'il a retournées sur ce tour sont remises sur la table face cachée ! Le jeu continue ensuite avec le joueur suivant.

### Autre jeu

Les joueurs peuvent utiliser les 40 cartes canard pour jouer à la bataille ou produire des paires.

## D Glückssente

### Inhalt:

40 Entenkarten, 1 Kreisel, 4 Entenzahl-Leitbretter.

### Ziel

Gewonnen hat der Spieler, der am Schluss des Spiels die meisten Enten hat.

### So wird gespielt

- Alle Entenkarten werden mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch verteilt.
- Jeder Spieler nimmt sich ein Entenzahl-Leitbrett.
- Der jüngste Spieler dreht als erster den Kreisel. Er wählt eine Ente mit der Bildseite nach unten und, bevor er sie umdreht, versucht er zu erraten, ob die Zahl auf der Ente größer oder kleiner ist als die Zahl auf dem Kreisel. (Jüngere Spieler können anhand des Entenzahl-Leitbretts herausfinden, wie viele Zahlen höher und niedriger sind als die Zahl auf dem Kreisel).
- Der Spieler dreht die Ente um und, wenn er richtig geraten hat, darf er die Karte mit der Bildseite nach oben vor sich hinlegen. Wenn er falsch geraten hat, muss der Spieler den anderen Spielern die Karte zeigen und sie dann mit der Bildseite nach unten wieder auf den Tisch zurücklegen.
- Wenn die Zahl auf der Entenkarte mit der Zahl auf dem Entenkreisel übereinstimmt, muss der Spieler die Entenkarte mit der Bildseite nach unten zurücklegen und eine andere Karte auswählen (und dies muss er so lange fortsetzen, bis er eine Karte mit einer höheren oder niedrigeren Zahl als auf dem Kreisel gewählt hat).
- Als Nächstes kommt der Spieler links vom gegenwärtigen Spieler dran.
- Das Spiel ist beendet, wenn es keine Enten zum Umdrehen mehr gibt.

### Der Sieger

Gewonnen hat der Spieler, der am Schluss des Spiels die meisten Enten hat. Wenn zwei Spieler gleich viele Enten haben, bestimmt die Summe aller Zahlen auf ihren Enten, welcher Spieler gewonnen hat (nämlich derjenige mit der höchsten Gesamtzahl).

### Variation für ältere Spieler

Wenn ein Spieler richtig geraten hat, darf er aufgrund der Zahl auf der Karte, die er eben umgedreht hat, weiter raten. Der Spieler kann sich jederzeit entscheiden, mit dem Raten aufzuhören und alle richtig erratenen Karten zu behalten. Wenn der Spieler beim Raten jedoch einen Fehler macht, behält er keine der richtig erratenen Enten und alle in dieser Runde umgedrehten Karten müssen mit der Bildseite nach unten auf den Tisch zurückgelegt werden! Dann kommt der nächste Spieler dran.

### Andere Spielmöglichkeiten

Mit den 40 Entenkarten kann man auch "Schnipp-Schnapp" oder das Gedächtnisspiel "Pairs" spielen.



©2009 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 070 Made in England  
Please retain this information for future reference.



©2009 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 070 Fabriqué en Angleterre  
Conservez cette notice pour information future.



©2009 Orchard Toys Ltd.  
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England  
[www.orchardtoys.com](http://www.orchardtoys.com)  
Ref: 070 In England hergestellt  
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

## P Patinho Sortudo

**Conteúdo:**

40 cartas com patos, 1 roleta, 4 cartões-guia com os números dos patos.

**Objectivo**

Ser o jogador com mais cartas de patos no final do jogo.

**Como jogar**

- Espalham-se todas as cartas com patos na mesa, voltadas para baixo.
- Cada um dos jogadores fica com um cartão-guia com os números dos patos.
- O jogador mais jovem é o primeiro a rodar a roleta. Escolhe-se uma carta com pato virada para baixo e, antes de a virar, tenta-se adivinhar se o número do pato será superior ou inferior ao número indicado na roleta. (Os jogadores mais jovens podem utilizar o cartão-guia com os números dos patos para os ajudar a ver os números superiores e inferiores àquele indicado na roleta.)
- O jogador vira a carta com o pato e, se o palpite estiver correcto, vira a carta com a face para cima e coloca-a à sua frente. Se o palpite não estiver correcto, o jogador tem de mostrar a carta aos restantes jogadores e, depois, coloca-a na mesa com a face virada para baixo.
- Se o número da carta com pato for igual ao número indicado na roleta, o jogador tem de devolver a carta, virada para baixo, e escolher outra em substituição (prosssegue até escolher uma carta com um número superior ou inferior ao indicado pela roleta).
- A vez de jogar passa para a pessoa ao lado esquerdo do jogador.
- O jogo termina quando não houver mais cartas com patos para virar.

**O vencedor**

O vencedor é o jogador que tiver mais cartas com patos à sua frente no final do jogo. Em caso de empate, o valor numérico das cartas com patos pode ser somado e o jogador que tiver a pontuação mais alta é o vencedor.

**Variante para jogadores mais velhos**

Se o palpite estiver correcto, o jogador pode prosseguir com os palpites tendo por base o número da carta acabada de virar. O jogador pode optar por não dar mais palpites em qualquer altura e ficar com as cartas para as quais o palpite dado estava correcto. Se o jogador der um palpite incorrecto, não fica com nenhuma carta com patos e todas as cartas viradas na ronda actual são devolvidas à mesa, voltadas para baixo! O jogo continua com o jogador seguinte.

**Outras variantes**

As 40 cartas com patos podem ser utilizadas para jogar à “Guerra” ou aos “Pares”.

## S Lyckans anka

**Innehåll:**

40 ankkort, 1 snurra, 4 hjälplattor med anksiffra.

**Syfte**

Att bli den spelare som har flest ankor när spelet är över.

**Hur man spelar**

- Sprid ut alla ankkorten på bordet med bildsidan nedåt.
- Varje spelare tar en hjälplatta med anksiffror.
- Den yngsta spelaren börjar med att snurra på snurran. De väljer sedan ett ankkort med bildsidan nedåt och innan de vänder på det försöker de gissa om siffran på ankan blir högre eller lägre än siffran som snurran visar på. (Yngre spelare kan använda hjälplattan för att se hur många siffror som är högre och lägre än dem som visas på snurran.)
- Spelaren vänder så på ankan och om de gissat rätt lägger de kortet framför sig med bildsidan uppåt. Om de gissat fel, måste spelaren visa kortet för de övriga spelarna och sedan lägga tillbaka det på bordet med bildsidan nedåt.
- Om siffran på ankkortet är densamma som siffran som visas på anksnurran, måste spelaren lägga tillbaka ankkortet med bildsidan nedåt och välja ett annat i stället (och fortsätta att göra det tills ett kort valts med en siffra som antingen är högre eller lägre än den siffra som visas på snurran).
- Spelet går då vidare till personen på spelarens vänstra sida.
- Spelet är över, när det inte finns några ankor kvar att vända på.

**Vinnare**

Vinnaren är den spelare som har flest ankor när spelet är över. Om det slutar oavgjort, kan siffrorna på ankorna läggas ihop och spelaren med den högsta summan vinner.

**Variation för äldre spelare**

Om en spelare gissar rätt, kan de fortsätta att gissa med utgångspunkt från siffran på det kort som de nyss vänt på. Spelaren kan välja att sluta gissa när som helst och behålla alla kort som de gissat rätt. Om spelaren gissar fel, samlar de inte några ankor och alla kort som vänts upp under den rundan läggs tillbaka på bordet med bildsidan nedåt. Spelet går då vidare till nästa person.

**Andra spel**

De 40 ankkorten kan även användas till andra kortspel.

## TR Şanslı Ördek

**İçindekiler:**

40 ördek kartı, 1 şans çarkı, 4 sayı kılavuzu tahtası.

**Hedef**

Oyunun sonunda en fazla ördeğe sahip oyuncu olmak.

**Nasıl oynanacağı**

- Ördek kartlarını yüzü alta gelecek şekilde masaya yayın.
- Her oyuncu bir sayı kılavuzu tahtası alır.
- En küçük oyuncu şans çarkını çevirerek oyunu başlatır. Yüzü alta dönük ördek kartlarından birini seçer ve çevirip bakmadan önce ördeğin üzerindeki sayının şans çarkının gösterdiği sayıdan daha büyük mü, daha küçük mü olduğunu tahmin etmeye çalışır. (Küçük oyuncular sayıların kaçının çarkın gösterdiği sayıdan büyük, kaçının da küçük olduğunu görmek için sayı kılavuzu tahtasına bakabilirler.)
- Oyuncu, ördek kartını çevirir ve doğru tahmin ettiyse yüzü üstte dönük olarak önüne koyar. Yanlış tahmin ettiyse kartı öteki oyunculara göstermeli, sonra da yüzü alta dönük olarak tekrar masaya bırakmalıdır.
- Eğer ördek kartındaki sayı, ördek çarkının üzerinde görülen sayıyla aynıysa oyuncu ördek kartını yüzü alta dönük olarak masaya bırakmalı ve onun yerine başka bir kart seçmelidir (ve seçtiği kartta görünen sayı çarkta görünen sayıdan büyük ya da küçük olana dek kart çekmeye devam etmelidir).
- Sıra oyuncunun solundaki kimseye geçer.
- Oyun, çevrilecek ördek kartı kalmayana kadar sürer.

**Kazananın nasıl belirleneceğini**

Oyunun sonunda önünde en fazla ördek olan oyuncu kazanmış olur. İki oyuncunun kart sayısı açısından berabere kalmaları durumunda kartların üzerindeki sayılar toplanır ve daha yüksek toplama sahip olan oyuncu kazanır.

**Daha büyük oyuncular için başka bir oynama şekli**

Oyuncunun ilk çektiği karta ilişkin tahmini doğru çıkarsa, bu karttaki sayıyı esas alarak kart çekmeye ve çektiği kartlardaki sayının ilk çektiği sayıdan büyük mü, küçük mü olacağını tahmin etmeye devam edebilir. Oyuncu istediği noktada kart çekmeye son verebilir ve o ana kadar doğru tahmin etmiş olduğu kartlar kendisinde kalır. Oyuncu yanlış bir tahmin yapacak olursa bu oyun sırası içinde doğru tahmin etmiş olduğu bütün kartlar tekrar yüzü alta gelecek şekilde masaya bırakılır! Sıra oyuncunun solundaki kimseye geçer.

**Başka oyunlar**

40 ördek kartıyla ‘Pişti’ ve ‘Çifti Yakala’ (Pexeso) benzeri oyunlar da düzenlenebilir.

### UAE

## لاكي دكي

**المحتويات:**

40 بطاقة تحمل صورة البطة ومؤشر و4 لوحات إرشادية لرقم البطة.

**الغرض**

اللاعب الفائز هو اللاعب الذي سيحمل عدد من البط في بطاقاته بنهاية اللعبة. كيفية اللعب

- انثر بطاقات البط بحيث يكون وجهها لأسفل على الطاولة.
- يأخذ كل لاعب لوحة إرشادية لرقم بطاقة البطة.

- يبدأ أحدث لاعب بتحريك المؤشر. يقومون باختيار بطاقة بطة غير معروفة وقيل الكشف عنها يحاول اللاعبون تخمين إذا كان الرقم الذي حمله البطاقة أعلى أم أقل من الرقم الذي يشير إليه المؤشر. (يمكن أن يستخدم أحدث اللاعبين دليل أرقام بطاقات البطلمساعدته في معرفة عدد البطاقات التي تحمل رقم أعلى من أو أقل من الرقم الذي يشير إليه المؤشر).
- يكشف اللاعب البطاقة فإذا كان التخمين غير صحيح. يتعين على اللاعب كشف البطاقة إلى باقي اللاعبين ثم إعادتها إلى الطاولة ووجهها لأسفل.
- إذا كان الرقم على بطاقة البطة هو نفسه الرقم الظاهر على سهم البطة. يعين أن يقوم اللاعب بإعادة بطاقة البطة ووجهها إلى أسفل واختيار بطاقة أخرى مكانها (والاستمرار في ذلك حتى يتم اختيار بطاقة تكون إما أعلى أو أقل من العدد الظاهر على السهم).
- تمرر اللعبة إلى الفرد الذي يلي اللاعب من جهة اليسار.
- ينتهي اللعب بعد نفاذ البطاقات التي يتم كشفها.

**الفائز**

الفائز هو اللاعب الذي يكون لديه أكبر عدد من البط بالبطاقات في نهاية اللعبة. وإذا حدث تعادل في عدد البطاقات. تجمع قيمة البطاقات معا واللاعب ذو المجموع الأكبر يعتبر هو الفائز.

**بدائل للمتمرسين في اللعب**

إذا استطاع اللاعب أن يخمن بشكل صحيح. فإنه يمكنه الاستمرار في التخمين اعتماداً على الرقم الموجود على البطاقة التي كشفها لتوه. يمكن للاعب التوقف عن التخمين عند أي نقطة والاحتفاظ بكافة البطاقات التي استطاع أن يخمنها بشكل صحيح. إذا قام اللاعب بإجراء تخمين غير صحيح فإنه لا يجمع أي بطاقات وتُعاد كافة البطاقات المكتشوفة في هذه الجولة ووجهها لأسفل!. تمرر اللعبة بعد ذلك إلى الشخص التالي.

**ألعاب أخرى**

يمكن أن تستخدم البطاقات الأربعة في لعب سناب (Snap) أو بيرز (Pairs).

## RUS Счастливая уточка

**Комплект:**

40 карточек с утками, 1 волчок, 4 направляющие карты.

**Задача**

Выигрывает тот, у кого в конце игры больше всех карт.

**Правила игры**

- Все карточки с утками раскладываются на столе лицом вниз.
- Каждый игрок берет направляющую карту.
- Первым крутит волчком младший игрок. Они выбирают карточку с уткой, лежащую лицом вниз, и перед тем, как перевернуть ее, пытается ли угадать, будет ли ее число больше или меньше числа на волчке. (Младшие игроки могут для помощи пользоваться направляющей картой, чтобы увидеть, какие числа могут быть больше или меньше числа на волчке.)
- Игрок переворачивает уточку, и, если они угадали, они кладут карту вверх лицом перед собой. Если они не угадали, игрок должен показать карточку другим и вернуть ее лицом вниз на стол.
- Если номер на карточке с уточкой такой же, как и на волчке, игрок должен вернуть карточку лицом виз и выбрать другую (и делать так, пока номер на карточке не будет меньше или больше номера на волчке).
- Игра переходит к игроку слева.
- Игра кончается, когда неперевернутых карт нет.

**Победитель**

Выигрывает тот, у кого в конце игры больше всех карт с утками. Если у двух игроков карт поровну, суммируются очки и побеждает игрок с самым большим количеством очков на картах.

**Вариации для игроков постарше**

Если игрок угадывает правильно, они могут попробовать еще и еще, в зависимости от числа на карте, котору, они перевернули. Игрок может перестать угадывать в любой момент и оставить себе все угаданные карты. Если игрок угадывает неправильно, они не получают ни одной утки, и все карты, перевернутые на этом этапе игры возвращаются на стол! Игра затем переходит к другому игроку.

**Другие игры**

Игроки могут использовать 40 карт с утками для игры в “Снеп” или “Пары”.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
**www.orchardtoys.com**
الرجوع: 070 صنع في إنكلترا
يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة منها كمرجع مستقبلياً.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
**www.orchardtoys.com**
Ссылочный номер: 070 Сделано в Англии
Пожалуйста, сохраните эту информацию для дальнейшего руководства.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
**www.orchardtoys.com**
商品番号: 070 英国製
この説明書は、後日参照できるよう保管してください。