

SITTING DUCKS™

VON KEITH MEYERS

Spieler: 3 bis 6 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

INHALT



EINFÜHRUNG

Kennst Du noch die Jahrmachtsstände, bei denen man versucht Gummienten zu treffen, die im Kreis herumschwimmen? Ungefähr so ist es bei diesem Spiel auch, nur spielt man hier mit Karten am Tisch. Jeder Spieler versucht, seine eigenen Enten vor dem Schrot der anderen zu beschützen und gleichzeitig die Enten der Mitspieler zu versenken. Da fliegen die Federn!

SPIELZIEL

Selbst noch mindestens eine Ente auf dem Teich zu haben, wenn die aller anderen Spieler von der Bildfläche verschwunden sind.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und legt eine Entenkarte in dieser Farbe vor sich ab. Enten in nicht verwendeten Farben werden in die Schachtel zurückgelegt. Die restlichen Enten werden zusammen mit den 5 Wasserkarten gemischt und als verdeckter Entenpool abgelegt. Aus diesem Pool wandern die Enten ins Schussfeld. Die 6 Fadenkreuzkarten werden bereitgelegt.

Ein Spieler legt die 6 Himmelkarten, die die Positionen des Schussfeldes anzeigen, nebeneinander auf den Tisch (kurze Seite an kurze Seite). Er deckt nacheinander die obersten sechs Karten des Entenpools auf und legt sie links vom Pool in einer Reihe unterhalb der Himmelkarten aus. Die Enten sollten dabei alle nach links schauen, als ob sie vom Entenpool wegschwimmen (siehe Abbildung). Diese Reihe aus sechs Karten (Enten- und Wasserkarten) bildet für die Spieler das Schussfeld.



Die Aktionskarten werden gemischt und jeder Spieler erhält **drei** Karten auf die Hand, die übrigen werden als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte gelegt.

SPIELABLAUF

Der Spieler, dessen Ente ganz vorne im Schussfeld (also am weitesten links in der Reihe) ist, beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, muss in der unten angegebenen Reihenfolge Folgendes tun:

- eine Aktionskarte aus seiner Hand ausspielen (selbst wenn die entsprechende Aktion ihm nicht hilft oder sogar schadet).
- eine Karte vom Aktionsstapel nachziehen, so dass er wieder drei Karten auf der Hand hat.

Ausnahme: Nur falls keine der Aktionskarten, die ein Spieler auf der Hand hat, eine in diesem Moment regelgerecht ausführbare Aktion beinhaltet, darf dieser Spieler ausnahmsweise eine Karte abwerfen. Als taktische Maßnahme, um eine unliebsame aber spielbare Aktion zu vermeiden, ist dies jedoch nicht erlaubt.

Sobald eine Ente getroffen wurde, wird sie aus dem Schussfeld genommen und vor dem Spieler abgelegt, der die entsprechende Farbe hat. Ein Spieler, der alle sechs Enten in seiner Farbe vor sich liegen hat (fünf getroffene und die eine, die seine Farbe markiert), kann das Spiel nicht mehr gewinnen. Er spielt aber weiterhin mit und darf nach Herzenslust zielen, schießen und für allgemeines Chaos im Schussfeld sorgen. Rache ist süß!

SPIELENDE

Der Spieler, der noch mindestens eine Ente im Schussfeld oder im Pool hat, wenn alle Enten aller Mitspieler aus dem Spiel sind, hat gewonnen.

GLOSSAR ZU DEN AKTIONSKARTEN

Zielen und Schießen



Wer eine Karte **Zielen!** ausspielt, darf ein Fadenkreuz über eine beliebige Himmelkarte im Schussfeld legen, über der sich noch kein Fadenkreuz befindet. Das Ziel ist dabei aber nicht auf die Ente selbst gerichtet, sondern auf ihre Position innerhalb des Schussfeldes. Wenn die Enten im Schussfeld sich bewegen, bleibt das Fadenkreuz, wo es ist – es zielt also danach auf eine andere Ente oder auf Wasser. Man darf auch eine Wasserkarte ins Fadenkreuz nehmen.

Verkürzt wird im Folgenden eine Karte, über der ein Fadenkreuz liegt, als „im Fadenkreuz“ bezeichnet und die Fadenkreuzkarten einfach nur als Fadenkreuz.



Mit der Karte **Feuer!** kann man **eine** Ente treffen, die bereits im Fadenkreuz ist. Eine Ente, über der ein Fadenkreuz liegt, kann von jedem Spieler getroffen werden, egal wer sie ins Fadenkreuz genommen hat. Die getroffene Ente wird aus dem Schussfeld genommen und vor dem Spieler abgelegt, zu dessen Farbe sie gehört. Danach werden alle Karten hinter der getroffenen Ente eine Position vorwärts (also nach links) verschoben und das Schussfeld mit der obersten Karte vom Entenpool aufgefüllt. Wird **Feuer!** auf ein Fadenkreuz gespielt, das über einer Wasserkarte liegt, dann wird nur das Fadenkreuz entfernt; die Wasserkarte aber bleibt auf ihrer Position liegen.



Doppellauf. Der Spieler legt zwei Fadenkreuze über zwei beliebige, nebeneinander liegende Karten innerhalb des Schussfeldes, die bisher noch nicht im Fadenkreuz sind. Wenn keine zwei freien Plätze für Fadenkreuze nebeneinander vorhanden sind, kann der Spieler nur eine Karte ins Fadenkreuz nehmen; der zweite „Lauf“ ist dann verschwendet.



Billy the duck funktioniert wie **Zielen!** und **Feuer!** auf einmal. Ein Spieler, der diese Karte ausspielt, kann sofort eine Ente aus dem Schussfeld entfernen, egal ob sie im Fadenkreuz ist oder nicht. Falls sie im Fadenkreuz war, wird das Fadenkreuz entfernt. Danach wird das Schussfeld aufgefüllt, wie unter **Feuer!** beschrieben.



Mit **Querschläger** kann man eine beliebige Ente treffen, deren benachbarte Karte im Fadenkreuz ist. Die ausgewählte Ente und das entsprechende Fadenkreuz werden aus dem Schussfeld genommen. Die getroffene Ente darf ebenfalls im Fadenkreuz sein, dieses Fadenkreuz wird dann aber nicht entfernt.



Zwei auf einen Streich kann eingesetzt werden, um zwei benachbarte Enten zu treffen, sofern beide bereits im Fadenkreuz sind. Wenn nur über einer der beiden ein Fadenkreuz liegt oder sie sich nicht direkt nebeneinander befinden, kann diese Karte nicht gespielt werden.



Weiter links! und **Weiter rechts!** erlauben einem Spieler, ein beliebiges Fadenkreuz innerhalb des Schussfeldes ein Feld in die angegebene Richtung zu verschieben. **Weiter links!** darf nicht auf ein Fadenkreuz gespielt werden, das über der ersten Karte des Schussfeldes liegt. **Weiter rechts!** darf nicht auf ein Fadenkreuz gespielt werden, das über der letzten Karte des Schussfeldes liegt. **Wichtig: Ein Fadenkreuz darf nur auf einen freien Bereich über einer Karte des Schussfeldes verschoben werden.**

Bewegung im Schussfeld



Entenmarsch bewegt das gesamte Schussfeld um eine Position nach links. Die vorderste Karte wird unter den Entenpool gelegt. Dann wandern alle Karten um eine Position weiter nach links. Schließlich wird die oberste Karte des Entenpools umgedreht und auf den letzten freien Platz im Schussfeld gelegt. **Achtung:** Alle Fadenkreuze bleiben an ihrem Platz.



Keine Eile! erlaubt einem Spieler, die Position einer **seiner** Enten mit der unmittelbar dahinter liegenden Karte zu vertauschen. Auf die hinterste Ente im Schussfeld darf diese Karte nicht gespielt werden.



Keine Zeit! erlaubt einem Spieler, die Position einer **seiner** Enten mit der unmittelbar davor liegenden Karte zu vertauschen. Auf die vorderste Ente im Schussfeld darf diese Karte nicht gespielt werden.



Turbo-Erpel erlaubt einem Spieler, eine **seiner** Enten ans vorderste Ende des Schussfeldes zu bewegen. Die dahinter liegenden Karten bis zur ursprünglichen Position der Ente werden einen Platz nach rechts verschoben, um die Lücke zu schließen.



Ein Spieler, der den **Rüpel-Erpel** ausspielt, darf die Reihenfolge der Karten im Schussfeld beliebig verändern. Alle Fadenkreuze bleiben auf ihren Plätzen liegen.



Wenn ein Spieler den **Ententanz** ausspielt, werden alle Karten aus dem Schussfeld in den Entenpool gemischt und danach ein neues Schussfeld ausgelegt. Alle Fadenkreuze bleiben auf ihren Plätzen liegen.

Defensivmanöver



Deckung! erlaubt einem Spieler, eine Ente unter eine benachbarte Ente zu legen, hinter der sie in Deckung geht. Diese Karte darf nicht gespielt werden, wenn keine Ente auf einem benachbarten Platz liegt. Auch kann eine Ente nicht hinter einer Wasserkarte in Deckung gehen. Das Schussfeld rückt nach vorne auf. Die geduckte Ente bewegt sich ab jetzt mit der Ente zusammen, hinter der sie sich duckt. Wenn die Deckung bietende Ente am vordersten Platz des Schussfeldes angekommen ist und **Entenmarsch** ausgespielt wird, kommen beide Enten zusammen unter den Entenpool. Wird die Deckung bietende Ente getroffen, ist die dahinter liegende Ente ab sofort wieder ohne Deckung.



Schwänzchen in die Höh ermöglicht es einer Ente, sich eine ganze Runde lang zu verstecken. Der Spieler legt die Aktionskarte auf eine beliebige Ente im Schussfeld, wo sie liegen bleibt, bis er das nächste Mal an die Reihe kommt – dann wird sie entfernt und die Ente taucht wieder auf. Ein von **Schwänzchen in die Höh** abgedecktes Feld kann trotzdem ins Fadenkreuz genommen werden. Schießt ein Spieler auf dieses Feld, dann wird die Fadenkreuzkarte entfernt, aber die Ente und auch die Aktionskarte bleiben weiterhin im Schussfeld liegen. Eine Ente, die von **Schwänzchen in die Höh** abgedeckt ist, kann **nicht** getroffen werden, wird aber von allen Positionsveränderungen des Schussfeldes weiterhin normal betroffen.

TIPPS UND TRICKS

Bündnisse mit anderen Spielern können Ihnen einen Vorteil verschaffen, aber seien Sie auf der Hut, wem Sie Ihr Vertrauen schenken. Am Ente – pardon: am Ende – kämpft jeder für sich selbst.

Versuchen Sie, sich zu merken, wann Ihre Enten aus dem Schussfeld zurück in den Entenpool geschwommen sind, um abschätzen zu können, wann sie wieder im Schussfeld auftauchen.

Rache ist ein entscheidender Faktor in diesem Spiel. Sie sollten sich also nicht zu sehr auf einen bestimmten Mitspieler einschließen. Selbst wenn alle seine Enten aus dem Spiel sind, kann er Ihnen immer noch mit Aktionskarten das Leben schwer machen.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL