

# DUCK & COVER

Macht euch bereit  
zu quaken!

## Spielregeln

*Verflucht: Deine Quietscheentchen verspritzen das Wasser rund um deine Badewanne!  
Finde einen Weg, sie daran zu hindern, überall Wasser hin zu spritzen!*



2-7





8+



20'

## Inhalt

- Ein Nachziehstapel aus 26 Spielkarten  
(2 Sätze Entenkarten für den Kapitänsstapel, nummeriert von 1 bis 12, 1 Max  Karte und 1 Wiederholen  Karte)
- 84 Entenkarten  
(7 Familiensets bestehend aus 12 Karten jeweils von 1 bis 12 nummeriert)
- 1 Wertungsblock
- Spielregeln

## Ziel des Spiels

In Duck & Cover ist es dein Ziel, die niedrigste Punktzahl am Ende der 3. Runde zu haben.

(Die Punkte werden durch die Anzahl der Spritzer dargestellt.)

## Spielaufbau

### A Die Startanordnung der Karten

Jeder Spieler wählt eine der 7 Entenfamilien, mischt die 12 Karten und legt sie zufällig offen in ein 4x3-Raster vor sich aus. Nicht ausgewählte Entenfamilien werden zurück in die Schachtel gelegt.

### B Der Nachziehstapel

Der Nachziehstapel wird gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt.

### C Der Kapitänsstapel D Der Abwurfbereich

Sobald eine Karte gezogen und angesagt wurde, wird sie auf den **Kapitänsstapel** oder in den **Abwurfbereich** gelegt.

Wählt einen Spieler zum Kapitän. Der Kapitän spielt genauso wie die anderen Spieler, zusätzlich zieht er die Karten vom Nachziehstapel, sagt diese an und legt sie im Anschluss auf den Kapitänsstapel oder in den Abwurfbereich.



Spielkarten

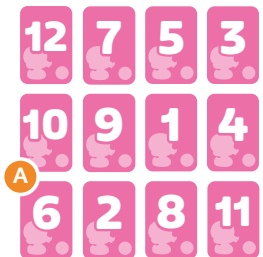
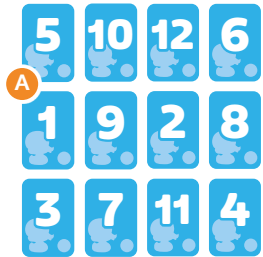


Entenkarten

Kartennummer



Anzahl von Entenspritzern

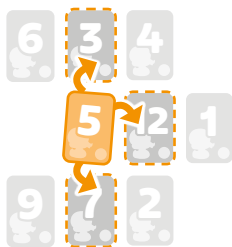


## Rundenablauf

Zu Beginn jeder Runde sagt der Kapitän die oberste Karte des Nachziehstapels an.

Alle Spieler müssen gleichzeitig ihre Karte, die der vom Kapitän angesagten Karte entspricht, auf eine von zwei Arten bewegen:

Die Karte wird waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) auf eine direkt anliegende Karte gelegt. Die Karte verdeckt dadurch die Karte auf die sie gelegt wurde.



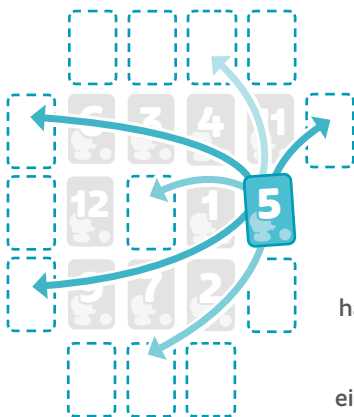
**Verdecken** (Cover)

**ODER**

**ANSONSTEN**

**Quak**

**Ducken** (Duck)



Die Karte wird auf ein feies Feld im Raster (oder daneben) gelegt, ohne dabei eine andere Karte zu verdecken. Die Karte muss direkt neben einer anderen Karte platziert werden.

Die Karte kann außerhalb des ursprünglichen 4x3-Rasters gelegt werden, oder sie kann ein leeres Feld innerhalb des Rasters füllen.

**Quak**

Spieler, bei denen die angesagte Karte bereits verdeckt ist, können in dieser Runde nicht spielen und müssen laut „quak“ sagen.

### Wenn alle Spieler

„quak“ sagen, muss der Kapitän die soeben angesagte Karte offen in den Abwurfbereich platzieren. Der Kapitän sorgt dafür, dass alle Karten im Abwurfbereich während der gesamten Runde sichtbar bleiben.



Der Kapitän muss ansagen, wie viele Karten sich im Abwurfbereich befinden und wie viele Karten noch dort abgeworfen werden können, bevor die Runde zu Ende ist (siehe Tabelle auf Seite 8).



## ANSONSTEN

Wenn mindestens 1 Spieler die vom Kapitän angesagte Karte spielen kann, wird sie offen auf den Kapitänstapel gelegt und nicht in den Abwurfbereich. Die zum Kapitänstapel hinzugefügten Karten werden übereinander gelegt, wobei nur die zuletzt angesagte Karte für alle sichtbar bleibt.

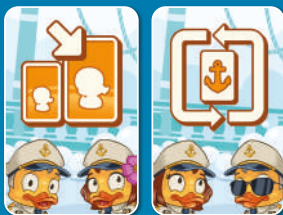


## Spezialkarten

Einige Karten im Nachziehstapel haben keine Zahlenwert, sondern einen Spezialeffekt:

**Max** 🗑️ : Jeder spielt seine höchste offen ausliegende Karte.

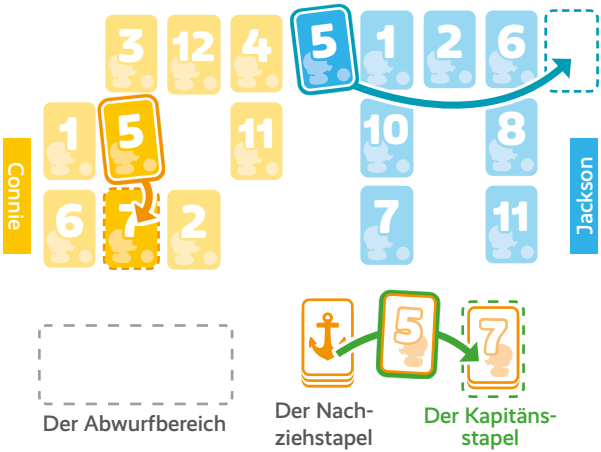
**Wiederholen** 🔄 : Jeder spielt erneut die zuletzt angesagte Karte.



### Erläuterung:

- Wenn ein Spieler eine Karte bewegt (egal ob ducken oder verdecken), unter der sich bereits Karten befinden, wird immer der gesamte Stapel bewegt.
- Wenn die Karte **Wiederholen** 🔄 als erste Karte vom Kapitän gezogen wird, muss diese in den Abwurfbereich gelegt werden.
- Wenn die Karte **Wiederholen** 🔄 auf eine Karte folgt, die in den Abwurfbereich gelegt wurde, wird diese ebenfalls dort abgelegt.
- Wenn die Karte **Wiederholen** 🔄 direkt nach einer Karte **Max** 🗑️ angesagt wird, wird die Karte **Max** 🗑️ ein zweites Mal gespielt.
- Auf dem Kapitänsstapel ist nur die oberste Karte sichtbar und im Abwurfbereich werden die Karten einzeln plaziert, sodass alle zu sehen sind. (Siehe Abbildung für Informationen über den Spielaufbau.)
- Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Kapitänsstapel gemischt und daraus der neue Nachziehstapel gebildet, um die Runde fortzusetzen. Die Karten im Abwurfbereich bleiben dort liegen.
- Es ist nicht erlaubt, sich den Kapitänsstapel, den Nachziehstapel oder die verdeckten Karten eines Spielers zu durchsuchen, um zu sehen, welche Karten während des Spiels bereits gespielt wurden.

## Beispiel einer Spielrunde



**Connie** ist der Kapitän. Sie zieht die Karte 5 vom Nachziehstapel. Sie sagt die 5 an und alle Spieler bewegen ihre Karte 5.

- **Connie** benutzt ihre Karte 5 um ihre Karte 7 abzudecken.
- **Jackson** entscheidet sich fürs Ducken und legt seine Karte 5 neben seine Karte 6. Er legt die Karte neben sein 4x3-Raster. Das ist erlaubt, weil sie neben eine andere Karte (Karte 6) gelegt wird.
- **Dan** beschließt, seine Karte 8 zu verdecken, die direkt über seiner Karte 5 liegt.
- **Gwen** hingegen ist gezwungen, „quak“ zu sagen, weil ihre Karte 5 bereits früher im Spiel mit ihrer Karte 2 abgedeckt wurde.

## Ende der Runde

Eine Runde endet, wenn eine der folgenden zwei Bedingungen erfüllt ist:

- Ein oder mehrere Spieler haben alle Karten in einem Stapel zusammengeführt.
- Eine bestimmte Anzahl an Karten liegt im Abwurfbereich, welche abhängig von der Anzahl der Spieler ist.

Anzahl der Spieler	2	3	4	5	6	7
Die Anzahl der abgeworfenen Karten, die zum Ende einer Runde führen	9	8	7	6	5	4

Hinweis: Die Summe aus der Anzahl der Spieler und der Anzahl der Karten ergibt immer 11.

## Wertung

Am Ende jeder Runde wird die Gesamtpunktzahl eines jeden Spielers auf dem Wertungsblock notiert. Die Punktzahl jedes Spielers wird berechnet, indem alle Zahlenwerte der noch sichtbaren Spritzern auf den nicht abgedeckten Karten des Spielers zusammengerechnet werden.

Wenn ein Spieler die Runde mit mehr als einem Stapel beendet, ist sein Puntestand **positiv**.



Beendet ein Spieler die Runde mit nur einem Stapel, zählt der sichtbare Spritzer **negativ**.



Erinnerung: Ziel ist es, am Ende **den niedrigsten Punktestand** zu haben.

Es ist möglich, das Spiel mit einer Punktzahl von weniger als 0 zu beenden.

## Beispiel eines Rundenendes

Beim Spiel mit 4 Spielern wurden 6 Karten im Abwurfbereich abgelegt.

Wenn keiner der Spieler die nächste Karte spielen kann, die vom Kapitän angekündigt wurde, endet die Runde, weil dann 7 Karten im Abwurfbereich liegen.

Connie zieht eine 10 und alle „quaken“ außer Jackson, der seine Karte 6 verdecken kann. Jackson hat nur noch eine sichtbare Karte, also endet das Spiel.



Alle Spieler zählen die Spritzer auf ihren Karten zusammen, um den Punktestand für diese Runde zu errechnen.

**Connie** beendet die Runde mit den Karten 6 und 2. Für diese Runde erhält sie **+3** Punkte.



**Jackson** beendet die Runde mit der Karte 10. Das bringt ihm **-4** Punkte.



**Dan** hingegen hat die Karten 1, 4 und 6 übrig und er bekommt **+4** Punkte.



**Gwen** beendet mit den Karten 12 und 6. Dies bringt ihr **+7** Punkte.



Die Punkte der Spieler für diese Runde werden auf dem Wertungsblock notiert.

## Neue Runde

Der Kapitän mischt alle 26 Karten des Nachziehstapels und bildet einen neuen Nachziehstapel.

Jeder Spieler mischt seine Entenfamilie und legt ein neues 4x3-Raster.

## Ende des Spiels

Am Ende der dritten Runde werden die Punkte jedes Spielers addiert.

Der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der am Ende der letzten Runde die wenigsten sichtbaren Karten hat.

Wenn immer noch Gleichstand besteht, haben alle am Gleichstand Beteiligten gewonnen.

---

*Mehr über die verschiedenen Möglichkeiten, Duck & Cover zu spielen, erfährst du auf dieser Website:*



## Danksagung

Autor: *Oussama Khelifati*

Entwicklung: *Cédrick Caumont*

Produktmanager: *François Romain*

Problemlöser: *Lumturije Krasniqi*

Illustrator: *Adrien Journal*

Produktion: *Eva Madenoglu*

Übersetzung: *Elfine Caumont, Salman Shahid,*

*Markus Lützner, Darius Dreßler*

Kommunikation: *Gwendoline Caumont*

Agentur für die Spieleentwicklung: *Forgenext*

## Oussama Khelifati

Der Autor möchte Gaëtan, Olivier, Flavien, dem Team von Captain Games sowie allen danken, die sich an den lebhaften Debatten und Diskussionen rund um das Spiel beteiligt haben. Ein besonderer Dank geht an Simon für seinen Enthusiasmus.

## Captain Games

Captain Games möchte sich bedanken bei: 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 Dasonville, Simon Murat, Tom Vasel, 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, allen Spielern des Gathering of Friends, BGGcons, Dice Tower East und West, Bruno Faidutti und den Teilnehmern von Étourvy sowie allen anderen Spielern, die wir auf Festivals und anderen Spielevents getroffen haben und die wir vielleicht vergessen haben. Unsere Spieltester: Nina & Nicolas Opdebeeck, Valérie Callebaut & Christophe Loncin, Sophie Lemoine & André Versailles. Ein ganz besonderen Dank geht an Oussama und Gaëtan für ihr Vertrauen. In liebevoller Erinnerung an Yvelise Caumont.

*Das Gummientenfieber hat Cédric und Gwendoline gepackt, und ihre Sammlung übernimmt das ganze Büro! Wenn du ihre Badewanne mit deiner Lieblingsente zum Überlaufen bringen willst, dann zögere nicht!*



captaingamesofficial



CaptainGamesOfficial



captaingames\_



captaingamesofficial



CaptainGames\_CG



## Zusammenfassung der Regeln

Es wird eine Karte gezogen. Jeder Spieler **bewegt** die entsprechende Karte oder **deckt** eine direkt benachbarte Karte ab.

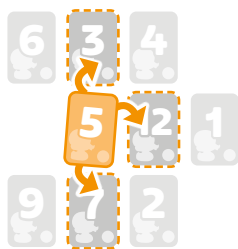
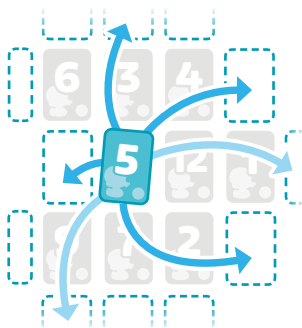


Der Abwurfbereich



Der Nachziehstapel

Der Kapitänsstapel



Wenn ein Spieler die entsprechende Karte nicht mehr zur Verfügung hat, muss er „quak“ sagen.

Wenn alle „quak“ sagen, wird die Karte in den **Abwurfbereich** gelegt.

Eine Runde endet, wenn ein Spieler nur noch einen Kartenstapel hat oder wenn eine bestimmte Anzahl von Karten in den Abwurfbereich abgeworfen wurden (siehe Tabelle auf Seite 8).

Jeder Spieler zählt die Spritzer seiner Enten zusammen und addiert sie zu seiner Punktzahl.



Wichtig: Beendet ein Spieler die Runde mit nur einem Kartenstapel, erhält er Minuspunkte entsprechend den Spritzern.

Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl am Ende der 3. Runden gewinnt das Spiel!