

SITTING DUCKS

Uitgever: Amigo • **Auteur:** Keith Meyers • **Jaar:** 2006
Spelers: 3 tot 6 • **Leeftijd:** vanaf 10 jaar • **Spelduur:** ± 20 min.



Spelmateriaal



↳ 36 eendenkaarten



↳ 5 waterkaarten



↳ rugzijde



↳ 35 actiekaarten



↳ rugzijde



↳ 6 luchtkaarten



↳ 6 vizierkaarten

Inleiding

Ken je nog die kermiskramen waarbij je probeerde om plastic eenden te raken die steeds in een cirkeltje zwemmen? Ongeveer zo gaat het er bij dit spel aan toe, allen spelen we hier met de kaarten op de tafel. Elke speler probeert z'n eigen eenden te behoeden voor de hagel van de anderen en tegelijkertijd de eenden van de tegenspelers te doen zinken. Pluimen vliegen gegarandeerd in het rond!

Doel van het spel

Zelf nog ten minste één eend op de vijver hebben terwijl de eenden van alle andere spelers van het wateroppervlak verdwenen zijn.

Vorbereiding

Elke speler kiest een kleur en legt één eendenkaart in die kleur voor zich neer. Eenden in de niet gebruikte kleuren worden terug in het doosje gelegd. Alle overige eendenkaarten worden samen met de 5 waterkaarten geschud en als blinde stapel (de eendenpoel) klaargelegd. Vanuit deze poel waggelen de eenden in het schootsveld. De 6 vizierkaarten worden binnen handbereik gelegd.

Een speler legt de 6 luchtkaarten, die de posities van het schootsveld aanduiden, naast elkaar op de tafel (korte zijde aan korte zijde). Hij draait één voor één de bovenste zes kaarten van de eendenpoel om en legt ze links van de poel in een rij onder de luchtkaarten neer. De posities worden van links naar rechts ingevuld en alle eenden moeten daarbij naar links kijken, alsof ze van de eendenpoel weg zwemmen (zie afbeelding op de volgende pagina). Deze reeks van 6 eenden- en waterkaarten vormt nu het schootsveld voor de spelers.

De ruimte boven de luchtkaarten is voorbehouden voor het leggen van vizierkaarten in de loop van het spel. Merk op dat deze bij het begin van het spel nog aan de kant liggen.

De actiekaarten worden geschud en elke speler ontvangt hiervan **drie handkaarten**. De overige kaarten worden als blinde stapel (de actiestapel) in het midden van de tafel gelegd. Er wordt tevens ruimte voor een aflegstapel voorzien.



Spelverloop

De speler wiens eend zich gans vooraan in het schootsveld (dus het meest links) bevindt, begint. Daarna gaat de beurt in uurwijzerzin verder. Wie aan de beurt is, **moet** in de aangegeven volgorde, de volgende dingen doen:

- één actiekaart uit z'n hand uitspelen (ook wanneer de gekozen actie hem niet verder helpt of zelfs schade berokkent)
- één kaart van de actiestapel nemen zodat hij weer drie handkaarten heeft

Uitzondering: Enkel wanneer geen enkele van de actiekaarten, die een speler op dat moment in de hand heeft, met inachtneming van de regels uitgespeeld kan worden, mag deze speler bij wijze van uitzondering een actiekaart zonder uitwerking op de aflegstapel leggen. Uit tactische overwegingen - bv. om de negatieve gevolgen van een actie te ontlopen - is dit echter niet toegestaan.

Van zodra een eend door een actie getroffen wordt, wordt ze uit het schootsveld genomen en voor de speler neergelegd die met deze kleur speelt. Een speler die alle zes eenden van zijn kleur voor zich heeft liggen (vijf getroffen en de ene die z'n kleur aangeeft), kan het spel niet meer winnen. Hij blijft echter gewoon meespelen en mag naar hartelust richten, vuren en voor gehele chaos in het schootsveld zorgen. De wraak smaakt zoet...

Noot: Samen met de getroffen eend wordt ook de eventuele vizierkaart waarmee de eend geraakt kon worden, weer uit het schootsveld verwijderd.

Einde van het spel

De speler die nog ten minste één eend in het schootsveld en de eendenpoel heeft, terwijl de eenden van alle andere spelers reeds uitgeschakeld zijn, wint het spel.

Betekenis van de actiekaarten

a) Richten en schieten



- Wie een kaart **Richten! (Ziehlen!)** uitspeelt, mag een vizierkaart uit de voorraad boven een willekeurige luchtkaart leggen, waarboven nog geen vizierkaart ligt. Het vizier is niet op een bepaalde eend gericht, maar op een bepaalde positie in het schootsveld. Wanneer de eenden in het schootsveld verplaatst worden, blijven de vizierkaarten op hun plaats liggen - en zijn daarna dus op een andere eend of op water gericht. Een waterkaart in het vizier te nemen, mag ook.



- Met de kaart **Vuren! (Feuer!)** kan men *één* eend treffen, waarboven reeds een vizier ligt. Een eend die zich onder een vizier bevindt, kan door elke speler getroffen worden, ongeacht wie het vizier daar gelegd heeft. De getroffen eend wordt uit het schootsveld genomen en voor de speler neergelegd die met deze kleur speelt. Daarna worden alle kaarten die zich achter de getroffen eend bevonden, één positie naar links verschoven en het schootsveld wordt met de bovenste kaart van de eendenpoel verder aangevuld. De vizierkaart die boven de getroffen eend lag, gaat terug naar de voorraad. Wordt er op een waterkaart i.p.v. op een eend gevraagd, wordt alleen het vizier verwijderd; de waterkaart blijft dan gewoon liggen. 
- **Tweeloop (Doppellauf)**. De speler legt twee vizierkaarten boven twee naast elkaar liggende kaarten in het schootsveld waarboven zich op dat ogenblik nog geen vizier bevindt. Als er geen twee aangrenzende posities zonder vizierkaart meer voorhanden zijn, kan de speler slechts één kaart in het vizier nemen. De tweede loop geldt dan als “verstopt”. 
- **Billy the Duck** werkt als **Richten!** en **Vuren!** tegelijk. Een speler die deze kaart uitspeelt, kan onmiddellijk een eend uit het schootsveld opruimen, of ze nu onder een vizier lag of niet. Als ze onder een vizierkaart lag, wordt deze ook verwijderd en weer bij de voorraad gevoegd. Daarna wordt het schootsveld weer opgevuld zoals beschreven onder **Vuren!**. 
- Met een **Scheef schot (Querschläger)** kan men een willekeurige eend raken die zich in een positie links of rechts naast een vizier bevindt. De uitgekozen eend en het vizier in kwestie worden uit het schootsveld genomen. De getroffen eend mag zelf ook onder een vizier liggen; die vizierkaart blijft dan gewoon liggen. Aansluitend wordt het schootsveld weer opgevuld. 
- **Twee in één klap (Zwei auf einen Streich)** kan gebruikt worden om twee aanpalende eenden te treffen op voorwaarde dat zich boven beide eenden reeds een vizierkaart bevindt. Ook nu worden de vizierkaarten verwijderd en het schootsveld opgevuld. Wanneer slechts één van de twee eenden onder een vizier ligt, of de twee eenden niet onmiddellijk naast elkaar liggen, kan deze kaart niet gespeeld worden. 
- **Meer naar links! (Weiter links!)** en **Meer naar rechts! (Weiter rechts!)** laten toe om een willekeurig vizier in het schootsveld één positie in de aangegeven richting te verschuiven. **Meer naar links!** kan niet op het vizier in de uiterst linkse positie van het schootsveld gespeeld worden. **Meer naar rechts!** kan niet op het vizier in de uiterst rechtse positie van het schootsveld gespeeld worden.  

Belangrijk: de positie waar het vizier naartoe bewogen wordt, moet vrij zijn om deze kaart te kunnen spelen.

b) Verplaatsingen in het schootsveld

- **Eendenmars (Entenmarsch)** doet alle eenden- en waterkaarten in het schootsveld één positie naar links verplaatsen. De uiterst linkse kaart wordt onder de eendenpoel gelegd; de uiterst rechtse positie wordt met de bovenste kaart van de eendenpoel weer opgevuld. **Opgelet:** alle vizierkaarten blijven op hun plaats liggen. 
- **Geen haast! (Keine Eile!)** laat een speler toe om één van z'n *eigen* eenden om te wisselen met de kaart op de positie onmiddellijk *achter* (dus rechts van) hem. Deze kaart kan niet gebruikt worden op een eend die zich op de uiterst rechtse positie van het schootsveld bevindt. 

- **Geen tijd! (Keine Zeit!)** laat een speler toe om één van z'n **eigen** eenden om te wisselen met de kaart op de positie onmiddellijk **vóór** (dus links van) hem. Deze kaart kan niet gebuikt worden op een eend die zich op de uiterst linkse positie van het schootsveld bevindt.
- De **Turbo-woerd (Turbo-Erpel)** laat een speler toe om één van z'n **eigen** eenden naar de uiterst linkse positie in het schootsveld te plaatsen. De ingehaalde kaarten bewegen allen één positie achteruit om het gat te dichten.
- De speler die de **Woerdenkinkel (Rüpel-Erpel)** uitspeelt, mag de volgorde van alle eenden- en waterkaarten in het schootsveld naar eigen goeddunken veranderen. De vizierkaarten blijven gewoon op hun plaats liggen.
- Wanneer een speler een **Eendendans (Ententanz)** uitvoert, schudt hij alle eenden- en waterkaarten uit het schootsveld met de kaarten van de eendenpoel en vult het schootsveld opnieuw op door de bovenste zes kaarten van de eendenpoel van links naar rechts uit te leggen. De vizierkaarten blijven gewoon op hun plaats liggen.



c) Verdedigingstechnieken

- **Dekking! (Deckung)** laat een speler toe om een eend achter een aangrenzende eend te verbergen, die hem vervolgens dekking biedt. Deze kaart mag niet gespeeld worden als er geen eend op de aangrenzende posities ligt. Een eend kan zich ook niet achter een waterkaart verbergen. Het schootsveld rukt een positie naar links op. De verborgen eend wordt nu steeds samen met de eend waarachter hij zich verstopt, verplaatst. Als de twee eenden zich in de uiterst linkse positie bevinden en een **Eendenmars** wordt uitgespeeld, worden beide kaarten samen onder de eendenpoel gelegd. Wordt de eend waarachter een speler zich verstopt, getroffen, is de verstopte eend z'n dekking weer kwijt.
- **Kont in de lucht (Schwänzchen in die Höh)** maakt het voor een eend mogelijk om zich voor de duur van één ronde weg te stoppen. De speler legt deze actiekaart op een willekeurige eend in het schootsveld, waar deze blijft liggen tot die speler opnieuw aan de beurt is. Dan wordt de actiekaart op de aflegstapel gelegd en komt de eend weer boven water. En met **Kont in de lucht** bedekte eend kan echter wel in het vizier genomen worden maar als een speler op deze positie schiet, wordt enkel het vizier weggenomen. De eend en de actiekaart blijven in dat geval liggen. Hoewel een eend met z'n **Kont in de lucht** niet getroffen kan worden, doet hij wel mee aan alle eventuele positiewissels.



Tactische tips

Afspraken met een andere speler kunnen je tijdelijk een voordeel bezorgen, maar wees op je hoede want uiteindelijk - pardon, uiteindelijk - is het elke eend voor zich.

Probeer te onthouden welke eenden terug naar de eendenpoel gezwommen zijn om te kunnen inschatten wanneer ze weer in het schootsveld zullen opduiken.

Wraak is een bepalende factor in dit spel. Je probeert best om niet één enkele speler te viseren want zelfs als al zijn eenden neergeknald zijn, kan hij het je met z'n actiekaarten best nog moeilijk maken.

Vertaling: Sven De Backer, laatste herziening op 11.11.2006