



Duck Duck BRUCE

A Down and Doggy Card Game
2 to 5 players • Ages 6 and up

Rules of Play

Contents

60 duck cards (divided into 10 color suits)
6 Bruce cards
1 custom die

Object

Score the most points by collecting the widest variety of high-numbered duck cards or by getting Bruce to help fetch opponents' duck cards. Ducks are numbered from 1 to 4 but only the highest number in each collected suit counts at the end of a round.

Set Up

Shuffle the deck and place it face down in the center of the playing area to form a draw pile. Place the die within reach of all players. Have a pen and paper handy for scoring.

How to Play

The last person to feed a live duck starts the game and play proceeds clockwise. On your turn, take the top card from the draw pile and place it face up to the right of the pile to start a row. If the card is a duck, first say "Duck!" and then either:

1. End your turn by taking the card and placing it face down in front of you to form your nest;

OR

2. Continue turning over cards and adding them to the row in order to win more cards.

Each time you reveal a duck card whose suit isn't already face up in the row, you must choose to either continue turning over cards or end your turn by collecting the face up row.

Double Ducks

If you reveal a duck card that matches a suit already face up in the row (number is irrelevant), then your turn ends immediately and you lose all the cards in between, including the two that match. (Place them in a face up discard pile to the left of the draw pile). Take any remaining cards and add them face down into your nest. Play passes to the left.

Example:



The last card revealed matches one already in the row. Discard the two matching cards along with the one in the middle and add the remaining to your nest.

Bruce!

If you turn over a card showing Bruce, everyone shouts "Bruce!" then your turn ends immediately and you lose all the face up cards in the row. (Place them along with the Bruce card on the discard pile.)

But now you have the opportunity to take cards from an opponent's nest! First choose a player and declare how many

cards you wish to take (from 1 to 3). Then roll the die. There are three possible outcomes:



1. If the roll is the same number or higher, you win the number declared. Without looking, select that number of face down cards from anywhere in your opponent's nest and show them to the other players before adding them face down to your own nest.

2. If the roll is lower you receive nothing.

3. If the roll is "-1" then your chosen opponent gets to steal one face down card from your nest! The opponent shows it to everyone and then places the card face down with her own nest.

In any case, play continues to the left.

End of a Round and Counting Ducks

A round ends as soon as the last card from the draw pile has been revealed. (Whoever turned over the card can finish the turn.) Turn over your nest and sort your ducks into suits according to color. Then select the highest number card from each suit and discard the rest. (If you have duplicate high numbers in a suit, only keep one.) Add together all of your highest numbers and note your total on a pad. The player with the lowest score begins the next round after the cards have been well shuffled.

Hint for young counters: Place all highest number cards in a row and count, from left to right, all of the ducks on the cards.

Scoring Example:



All duck cards are sorted by color suit. The total of the highest number cards in every suit = 17.

End of the Game

The player with the highest total score at the end of the game wins. A game may be played three ways:

1. Play for a certain number of rounds.
2. Play for a specific length of time.
3. Play until one player reaches a set point value (suggested 77).

A Word from Gamewright

A flock of ducks waddling through bizarre locations and a rambunctious dog named Bruce. If this sounds like a strange combination for a card game, wait until you give it a try! After just one round, we guarantee you'll be barking (or quacking) for more. Remember to say "Duck!" every time you reveal a duck card and do your best to resist the temptation of turning over more cards than you should. Oh, and Bruce loves to be scratched behind his ears, and on his belly, and well - just about everywhere else!

Game by Peter Neugebauer
Illustrations by Dave Clegg



GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2007 Gamewright, a trademark of Ceaco
All rights reserved.



Reglas del Juego

Contenido

60 cartas de patos (divididas en 10 pintas, cada una con valores: 1, 1, 2, 2, 3, 4)
6 Cartas de Bruce
1 dado personalizado

Objetivo del Juego

Anotar la mayor cantidad de punto, recogiendo la cantidad mas variada de cartas de patos con números altos, u obteniendo a Bruce para que te ayude a recoger las cartas de patos de los otros jugadores. Los patos están numerados del 1 al 4, pero solo la carta de mayor valor de cada pinta contara al final de cada ronda.

Estableciendo el Juego

Baraje las cartas y ponga el naipe mirando hacia abajo en el centro del área de juego. Ponga el dado en un lugar donde este al alcance de todos los jugadores. Tenga papel y lápiz a la mano para mantener un record del puntaje.

El Juego

La última persona en darle de comer a un pato será la primera en jugar, luego la rotación será hacia la izquierda. A su turno, tome la primera carta del montón y póngala mirando hacia arriba a la derecha del naipe para empezar una fila. Si la carta sale de pato, primero diga "¡Pato!" y luego tome una de las siguientes decisiones; 1) termine su turno tomando la carta y colocándola mirando hacia abajo enfrente suyo para empezar a formar su nido, o 2) continúe volteando cartas y añadiéndolas a la fila para a si ganar mas cartas. Cada vez que saque una carta de pato cuya pinta no este todavía en la fila, debe decidir si continuar volteando cartas o terminar su turno y reclamando todas las cartas en la fila.

Si saca una carta de pato, cuya pinta ya esta en la fila (el numero es irrelevante), su turno terminará inmediatamente, y perderá todas las cartas en medio, incluyendo las dos de la misma pinta. (Póngalas en un montón de cartas por desechar, al lado izquierdo del naipe). Tome las cartas que sobren y agréguelas, mirando hacia abajo, a su nido. La jugada pasara a la persona a su izquierda.



Ejemplo:

La ultima carta revelada, es de una pinta que ya esta representada ada. Descarte las dos cartas iguales, junto con la carta del medio. Agrégue las demás cartas de la fila a su nido.

¡Bruce!

Si destapa una carta con Bruce, todos deben gritar "¡Bruce!"; su turno terminara inmediatamente y perderá todas las cartas que estén mirando hacia arriba en la fila. (Colóquelas, junto con la carta de Bruce en el montón por desechar.) ¡Ahora tendrá la oportunidad de tomar cartas de los nidos de los otros

jugadores! Primero escoja un jugador, y declare cuantas cartas desea tomar (puede ser de 1 a 3). Tire el dado; hay tres posibilidades.



1. Si el dado sale del mismo numero que acaba de declara, usted gana ese numero de cartas. Sin mirar, escoja las cartas del nido del otro jugador, y muéstreselas a los de más jugadores antes de agregarlas a su nido.

2. Si el dado sale con un numero menor, no recibe nada.

3. Si el dado sale "-1", entonces su contrincante le puede robar una carta de su nido. El contrincante le mostrara la carta al grupo antes de agregarla a su propio nido.

En cualquier caso, la jugada continuara hacia la izquierda.

Final de la ronda, y contando los patos.

La ronda de juego terminara tan pronto la última carta del montón sea revelada. (Quien revele esta carta podrá terminar su jugada.) De vuelta a las cartas de su nido, y organícelas acorde con la pinta, dependiendo del color. Luego seleccione la carta de mayor valor de cada pinta y descarte el resto. (Si tiene cartas duplicadas de la misma pinta, solo conserve una.) Sume el total de estas cartas y apunte el valor. El jugador con el puntaje mas bajo será el primero en jugar en la próxima ronda.

Sugerencia para los niños: Ponga todas las cartas numeradas en fila, y cuente los patos en cada carta, de izquierda a derecha.

Ejemplo del puntaje:

Luego de organizar las cartas por pintas, el sumo total de las cartas con el número más alta de cada pinta es 17.



Final del Juego

El jugador con el puntaje más alto será el ganador. El juego se puede jugar de tres maneras diferentes:

1. Juegue un número determinado de rondas.
2. Juegue por una cantidad determinada de tiempo.
3. Juegue hasta que un jugador acumule cierto puntaje (sugerimos 77).

Una nota de Gamewright

Imagínese una manada de patos en lugares extraños y un perro ruidoso llamado Bruce. Si esta combinación le suena extraña para un juego de cartas, ¡espérese a jugarlo! Después de la primera ronda, le garantizamos que estará ladrando (o graznando) por mas. Acuérdese de decir "¡Pato!" cada vez que destape una carta de pato, y resista la tentación de seguir destapando cartas. Ah, y a Bruce le encanta que lo rasquen detrás de las orejas, o le soben la barriga.

Juego de Peter Neugebauer
Ilustraciones de Dave Clegg



GAMERIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2007 Gamewright, a trademark of Ceaco
All rights reserved.