

# DUCK & DIVE

MN  
XY

Spelregels



## INTRO-DUCK-TIE

Badeenden horen toch in de badkuip? Deze eigenwijze badeenden vinden van niet! Ze zijn hun bad meer dan zat en willen weleens ergens anders dobberen, spetteren en plonzen. Een(d)sgezind vertrekken ze naar... het waterpark! Daar is het een waar paradijs voor de eenden: er zijn baden om bommetjes in te doen, glijbanen om vanaf te roetsjen, relaxbaden om te chillen en duikplanken voor de waaghalzen. Al snel is het hele waterpark een regenboog van badeenden geworden. Hoe drukker, hoe gezelliger, maar de badeenden moeten wel oppassen... Want vol is vol, en 'eendje' te veel zou weleens grote gevolgen kunnen hebben!

## Doel van het spel

Verzamel badeendkaarten door zwembaden te vullen met badeenden tot de baden precies vol zijn. Elke badeendkaart die je verzamelt is een punt waard. De speler met de meeste punten aan het eind van het spel wint.

## Inhoud

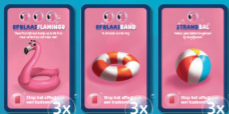
65 badeendkaarten



10 zwembadkaarten



9 floatkaarten



6 rubberen badeenden



## Vorbereiding

Schud de badeend- en floatkaarten als één 'badeendkaartstapel' en plaats deze gedekt binnen handbereik. Schud ook de stapel met zwembadkaarten en plaats deze gedekt naast de badeendkaartstapel. Leg een aantal zwembadkaarten open in een cirkel op het speelveld. Zorg ervoor dat het aantal zwembadkaarten gelijk is aan het aantal spelers (zie voorbeeld). Leg de duikmarker klaar voor gebruik.

Alle spelers kiezen een rubberen badeend en plaatsen deze op de zwembadkaart met de meeste capaciteit 🦆.

**LET OP!** Als er meerdere zwembadkaarten met gelijke capaciteit zijn, kies je hiervan de kaart met de hoogste floatcapaciteit 🦆.

Het spel kan nu beginnen! De speler die als laatste in een (zwem)bad is geweest mag beginnen.



### Voorbeeld:

speelveld voor vier spelers

Zwembadkaart met de meeste capaciteit

## Het spel

Het spel wordt om de beurt en met de klok mee gespeeld. In je beurt probeer je zwembaden precies te vullen met badeenden door badeendkaarten te spelen bij de juiste zwembadkaart.

Aan het begin van je beurt kies je een zwembad waar je badeenden in wil laten duiken. Plaats (of verplaats) hiervoor de duikmarker boven het gekozen zwembad (zie voorbeeld).

**LET OP!** Dit mag ook een ander zwembad zijn dan waar je rubberen badeend staat.



**Voorbeeld:**  
de blauwe  
speler heeft  
het 'kuikenbad'  
gekozen.

Daarna mag je de volgende acties uitvoeren in je beurt:

- **Badeendkaarten spelen van de stapel.**
- **Badeendkaarten spelen uit je hand.**


**LET OP!** Aan het begin van het spel heb je nog geen kaarten in je hand.

Je mag in je beurt zo vaak als je wilt een badeendkaart spelen (vanuit de stapel of uit je hand), maar alleen in het zwembad waar je de duikmarker hebt geplaatst. Let wel op dat je de capaciteit van het zwembad niet overschrijdt (zie **'Capaciteit'**).

Je beurt eindigt direct wanneer je een zwembad precies vult of overvol laat worden, maar je mag er ook voor kiezen om eerder je beurt te beëindigen. Als je ervoor kiest om eerder je beurt te beëindigen, pak je de bovenste kaart van de badeendkaartstapel en voeg je deze aan je hand toe. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## **Badeendkaarten spelen**

Je speelt badeendkaarten door ze in een verticale rij onder de zwembadkaart met de duikmarker te plaatsen. Pak hiervoor de bovenste kaart van de badeendkaartstapel en leg deze open onder de zwembadkaart met de duikmarker. Als je een badeendkaart uit je hand speelt, draai je geen kaart om van de stapel, maar plaats je de kaart uit je hand onder de zwembadkaart.

Na het spelen van een badeendkaart activeer je meteen het effect  op de badeendkaart (zie 'Duikeffectenoverzicht' op blz. 14). Elke badeend, behalve 'Albert de taaie', heeft een duikeffect dat je beurt kan beïnvloeden.



**Voorbeeld:**

de blauwe speler speelt een kaart van de badeendkaartstapel en legt deze onder de zwembadkaart 'kuikenbad'. Daarna wordt het duikeffect geactiveerd.





## Capaciteit

Door badeenden in een zwembad te laten duiken raakt het zwembad langzaam vol. Een vol zwembad levert tevreden badeenden op, maar een *overvol* zwembad wordt niet gewaardeerd. De capaciteit van elk zwembad staat aangegeven onder het badeend-icoon 🦆 op de zwembadkaart. Dit is precies het aantal badeendiconen dat je onder de betreffende zwembadkaart wilt verzamelen.

Boven aan elke badeendkaart staat ook een bepaald aantal badeend-icoon. Deze geven aan hoeveel capaciteit de badeend in beslag neemt als hij in een zwembad duikt. Kun jij inschatten of er nog een badeend bij past?

**LET OP!** De badeendkaarten 'Goldie de deftige' en 'Arrwin de norske' hebben geen badeend-icoon en tellen dus niet mee voor de capaciteit van het zwembad.

Capaciteit van  
zwembadkaarten



Badeend-icoon





## Precies een vol zwembad

Wanneer er na het spelen van een badeendkaart in totaal hetzelfde aantal badeend-iconen onder een zwembadkaart ligt als op de zwembadkaart wordt aangegeven, is het zwembad precies vol. Verwijder eerst alle floatkaarten uit het zwembad en leg deze af op de open aflegstapel. Alle spelers met een rubberen badeend in het zwembad verdelen nu de badeendkaarten bij dat zwembad, zodat ze allemaal evenveel ontvangen. Als de kaarten niet gelijk verdeeld kunnen worden, leg je de overige kaarten af op de aflegstapel. Verdelen twee spelers bijvoorbeeld zeven badeendkaarten, dan ontvangen beide spelers drie badeendkaarten en leg je één badeendkaart af.

**LET OP!** Alleen de verzamelde badeendkaarten zijn aan het eind van het spel punten waard, de badeend-iconen niet.

**LET OP!** Voordat er gekeken wordt of een zwembad precies vol is, moet eerst het duikeffect van de laatste badeendkaart geactiveerd en afgehandeld zijn.



### Voorbeeld:

de gele speler heeft de 'waterspeeltuin' precies gevuld. De floatkaart wordt uit de stapel verwijderd, waarna er nog drie badeendkaarten overblijven. De gele en roze speler ontvangen allebei één badeendkaart en de derde wordt afgelegd.

Verwijder hierna de zwembadkaart uit het spel en plaats op de lege plek een nieuw zwembad van de zwembadkaartstapel. Plaats de rubberen badeenden die op de verwijderde zwembadkaart lagen nu terug op het nieuwe zwembad. Als er geen enkele rubberen badeend op het volgemaakte zwembad staat – en er dus niemand badeendkaarten heeft ontvangen – blijft de zwembadkaart liggen. De beurt van de speler die het zwembad heeft gevuld wordt nu beëindigd.


**LET OP!** *Is de zwembadkaartstapel op, dan mag de speler die het zwembad gevuld heeft de rubberen badeend(en) die nu op geen enkele zwembadkaart staat op een zwembadkaart naar keuze plaatsen. Dit hoeft niet voor meerdere badeenden hetzelfde zwembad te zijn.*

## Een overvol zwembad

Wanneer een zwembad na het spelen van een badeendkaart in totaal meer badeend-iconen bevat dan de aangegeven capaciteit, dan is het zwembad overvol. Leg na het activeren van het duikeffect van de laatst neergelegde badeendkaart direct alle badeendkaarten (en floatkaarten) onder het overvolle zwembad af op de open aflegstapel en beëindig de beurt van de speler die het zwembad overvol heeft gemaakt. Er worden geen badeendkaarten verdeeld.

*Wanneer de stapel met badeendkaarten op is, schud je de aflegstapel en vorm je een nieuwe stapel badeendkaarten.*

## Floatkaarten

Naast badeendkaarten zijn er ook floatkaarten. Dit zijn kaarten met opblaasbare objecten die zwembaden ook overvol kunnen maken. Elk zwembad heeft een aparte capaciteit voor floatkaarten, aangegeven onder het float-icoon . Floatkaarten geven geen punten aan het einde van het spel.

Capaciteit voor  
floatkaarten




### Voor floatkaarten gelden de volgende regels:

- Als een zwembad na het spelen van een floatkaart in totaal meer float-iconen bevat dan de floatcapaciteit aankan, is het zwembad overvol. Leg direct alle badeendkaarten (en floatkaarten) onder het zwembad af op de open aflegstapel en beëindig de beurt van de speler die het zwembad overvol heeft gemaakt. Er worden geen badeendkaarten verdeeld.
- Als een zwembad na het spelen van een floatkaart in totaal evenveel float-iconen heeft als de floatcapaciteit, dan gebeurt er niks. Het 'precies vullen' van een zwembad en het verdelen van kaarten is alleen van toepassing bij badeendkaarten.

- Duikeffecten, zoals die van 'Wilma de gekke' en 'Sam de verlegene' gelden *alleen* voor badeendkaarten, en werken dus niet bij floatkaarten. 'Amy de schattige' en 'Julie de zorgzame' kunnen wel floatkaarten aan je hand toevoegen.

## Duikeffect negeren

Floatkaarten hebben een speciaal effect  dat op elk moment in het spel gebruikt mag worden (dus ook tijdens de beurt van je tegenstanders), maar alleen als je de floatkaart in je hand hebt. Leg de floatkaart uit je hand op de aflegstapel en stop direct het duikeffect van de laatst-gespeelde badeendkaart. De badeendkaart blijft wel liggen, maar het duikeffect wordt niet uitgevoerd.

**LET OP!** Je kunt ook een floatkaart gebruiken om het duikeffect te negeren van een badeendkaart die je zojuist zelf hebt gespeeld.

Capaciteit van floatkaarten



Speciaal effect

Stop het effect van een badeendkaart.

## Handkaarten

Je mag maximaal maar vier kaarten in je hand hebben tijdens het spel. Ontvang je een vijfde kaart, dan moet je direct een kaart uit je hand afleggen op de aflegstapel zodat je weer vier kaarten in je hand hebt.

## Puntenstapel

De badeendkaarten die je ontvangt als je een zwembad precies vult zijn je punten en vormen samen je persoonlijke puntenstapel. Je legt de badeendkaarten in een open stapel voor je neer. Je mag de badeendkaarten in jouw puntenstapel op elk moment bekijken, maar je mag ze nooit van volgorde veranderen.

**LET OP!** Je mag alleen de bovenste kaart in de puntenstapels van andere spelers bekijken.

## Einde van het spel

Als er nog maar één zwembadkaart open op tafel ligt, eindigt het spel. Tel alle badeendkaarten in je bezit, maar niet de kaarten in je hand. De speler met de meeste kaarten, en dus de meeste punten, wint het spel!

**LET OP!** Elke badeendkaart is één punt waard (behalve 'Goldie de deftige'); je telt de badeend-iconen dus niet als punten.

## Duikeffectenoverzicht



### Sam de verlegene: draai 1 badeendkaart om

Kies een badeendkaart (geen floatkaart) onder een zwembadkaart naar keuze en draai die om. Deze telt nu niet meer mee voor de capaciteit van het zwembad.

**LET OP!** Een omgedraaide badeendkaart tel je wel mee als een punt bij het verdelen van de badeendkaarten die je ontvangt als het zwembad precies vol zit.

---



### Dibbes de malle: verplaats 1 rubberen badeend

Verplaats de rubberen badeend van een speler naar keuze naar een ander zwembad. Je mag je eigen rubberen badeend niet verplaatsen.

---



### Julie de zorgzame: pak 1 kaart van het speelveld

Pak een badeendkaart of een floatkaart die onder een zwembadkaart (naar keuze) ligt en voeg deze aan je hand toe.

**LET OP!** Je mag geen omgedraaide badeendkaarten pakken.

---



### Wilma de gekke: verplaats 1 badeendkaart

Kies één badeendkaart onder een zwembad naar keuze (ook 'Goldie, de deftige' en 'Arrrwin, de norske') en verplaats deze naar een ander zwembad. Het duikeffect op de verplaatste badeendkaart wordt niet geactiveerd. Ook mag je met de verplaatste badeendkaart de capaciteit van een zwembad niet overschrijden. Je mag echter wel met de verplaatste badeendkaart een zwembad precies vullen.

**LET OP!** Je mag geen floatkaarten of omgedraaide badeendkaarten verplaatsen.



### James de ijdele: verplaats de duikmarker

Verplaats de duikmarker naar een andere zwembadkaart.

---



### Amy de schattige: pak 1 kaart van de stapel

Pak de bovenste kaart van de badeendkaartstapel en voeg deze aan je hand toe.

---



### Lara de avontuurlijke: leg de bovenste kaart van een puntenstapel naar keuze op de aflegstapel

Kies een puntenstapel van een speler naar keuze, pak de bovenste kaart en leg deze op de aflegstapel.

---



### Albert de taaie: extra groot

Heeft geen duikeffect, maar neemt wel veel ruimte in beslag.

---



### Arrwin de norske: beëindig je beurt

Beëindig direct je beurt.

**LET OP!** Deze badeendkaart heeft geen badeend-iconen en telt dus niet mee voor capaciteit, maar telt wel mee als een punt bij het verdelen van de badeendkaarten die je ontvangt als het zwembad precies vol zit.





## Goldie de deftige: extra punten

Goldie is 5 punten waard aan het einde van het spel. Wanneer een zwembad met Goldie precies vol raakt en wordt verdeeld, ontvangt de speler die het zwembad vult altijd Goldie, zelfs als die speler geen rubberen badeend op dit zwembad heeft staan.

**LET OP!** Deze badeendkaart heeft geen badeend-iconen en telt dus niet mee voor capaciteit.



Development: MNKY Entertainment

Illustrations: Mohamed Ali

Volg ons op:     @mnkyentertainment

**MNKY**  
ENTERTAINMENT



6-99



2-6



30



© 2024 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

### WAARSCHUWING!

Verstikkingsgevaar. Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen weergegeven in de spelregels.

Leidsevaart 123  
2211 VS

Noordwijkerhout  
The Netherlands

[www.mnkyentertainment.com](http://www.mnkyentertainment.com)