



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 in 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!

Inhoud

65 badeendkaarten



1 duikmarker



9 floatkaarten



10 zwembadkaarten



6 rubberen badeenden



Doel van het spel

Duck & Dive is een competitief push-your-luckspel waarin je om de beurt badeendkaarten toevoegt aan de zwembaden van het waterpark. Wanneer een zwembad precies vol is, verdelen de spelers met hun rubberen badeend in dat zwembad de kaarten. Als een zwembad echter overvol raakt, eindigt jouw beurt direct en krijg je geen kaarten. Elke kaart die je verzamelt is 1 punt waard en wanneer er nog maar 1 zwembad over is, is het spel voorbij en wint de speler met de meeste punten!

Vorbereiding

- ① Schud de badeend- en floatkaarten en vorm 1 gedekte stapel. Laat wat ruimte over naast de gedekte stapel voor een aflegstapel.
- ② Schud de zwembadkaarten en vorm een gedekte voorraad.
- ③ Leg net zoveel zwembadkaarten open als het aantal spelers. D.w.z. bij 4 spelers leg je 4 kaarten open. Zorg voor genoeg ruimte onder elke kaart.
- ④ Elke speler kiest een rubberen badeend om te gebruiken als spelerstoken en plaatst deze op de zwembadkaart met de hoogste badeendcapaciteit (zie hieronder). Als er meerdere zwembadkaarten met gelijke capaciteit zijn, kies je hiervan de kaart met de hoogste floatcapaciteit.
- ⑤ De speler die als laatste in bad is geweest mag beginnen en ontvangt als eerste de duikmarker.



Het spel

Het spel speelt zich af over een aantal rondes en wordt met de klok mee gespeeld. Wanneer er nog maar één zwembadkaart over is wordt het spel beëindigd en ga je door naar de puntentelling (zie **'Einde van het spel en puntentelling'** op blz. 10).

Je probeert zo veel mogelijk badeendkaarten in je puntenstapel te verzamelen. Om dat te doen moet je badeendkaarten onder zwembaden spelen, totdat het aantal iconen 🦆 van de badeendenkaarten precies hetzelfde is als de badeendcapaciteit van de zwembadkaart.

Tijdens jouw beurt voer je de volgende stappen uit:

1. Kies een zwembadkaart
2. Speel kaarten
3. A. Scoor een vol zwembad OF
B. Maak een overvol zwembad leeg OF
C. Pas je beurt

1. Kies een zwembadkaart

Je mag elke beurt maar onder 1 zwembadkaart badeendkaarten spelen. Kies onder welke zwembadkaart jij badeendkaarten wilt spelen en plaats de duikmarker boven de gekozen kaart. Je mag elk zwembad kiezen, het hoeft dus niet het zwembad te zijn waar jouw rubberen badeend op staat. Sommige badeendkaarteffecten kunnen de duikmarker, jouw rubberen badeend, of badeendkaarten verplaatsen. Zie **'Badeendkaarten'** op blz. 11.



2. Speel kaarten

Je mag zo veel kaarten spelen als je wil totdat de badeendcapaciteit van een zwembad precies vol is, of totdat je over de badeend- of floatcapaciteit heen gaat, of totdat je er voor kiest om te passen.

Je mag badeendkaarten zowel vanuit je hand als vanaf de gedekte stapel spelen, maar alle kaarten moeten één voor één worden gespeeld en alleen onder de zwembadkaart met de duikmarker. In jouw eerste beurt zul je nog geen kaarten in jouw hand hebben, pak hiervoor de bovenste kaart van de gedekte stapel.



Mocht de stapel leeg raken, schud dan de aflegstapel opnieuw om een nieuwe stapel te vormen en ga verder.


LET OP! De effecten van de badeendkaarten veranderen het verloop van het spel, zoals hierboven besproken. In alle gevallen gelden de effecten op de kaart boven die in de spelregels. We raden je aan om de kaarteffecten goed door te nemen voordat je het spel begint. Zie **'Badeendkaarten'** op blz. 11.

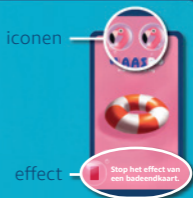
Jouw hand

Aan het begin van het spel heb je nog geen kaarten in jouw hand. Kaarteffecten kunnen er voor zorgen dat je kaarten mag pakken en in je hand mag nemen. Je mag tot 4 kaarten in je hand houden. Wanneer je een 5e kaart moet pakken, pak je deze nog wel, maar je legt ook direct een kaart af zodat je weer 4 kaarten in je hand hebt. Je mag er hierbij ook voor kiezen om de kaart af te leggen die je net hebt gepakt.

Wanneer je een badeendkaart speelt, plaats je deze open onder de zwembadkaart met de duikmarker erboven. Voer direct het effect op de kaart uit (zie **'Badeendkaarten'** op blz. 11). Wanneer je een floatkaart van de gedekte stapel speelt heeft deze geen effect, maar hij kan er wel voor zorgen dat een zwembad overvol raakt. Als je een floatkaart in je hand hebt, mag je deze ook tijdens de beurt van een tegenstander spelen om het effect te gebruiken.

Floatkaarten

Wanneer floatkaarten onder een zwembad worden gespeeld, hebben zij geen effect. Elk zwembad heeft echter een aparte floatcapaciteit. Wanneer een floatkaart onder een zwembad wordt gespeeld en daarmee het totaal aantal floaticonen  de floatcapaciteit overschrijdt, wordt het zwembad als overvol gezien.



Floatkaarten in je hand kun je zowel tijdens je eigen beurt als die van een andere speler spelen. Plaats de floatkaart(en) op de aflegstapel en stop het effect van de laatst gespeelde kaart. Deze kaart wordt nog wel aan het zwembad toegevoegd, maar het kaarteffect wordt genegeerd.



Voorbeeld:

Jack speelt *Dibbes de malle* uit zijn hand onder het zwembad met de duikmarker. Hij kiest ervoor om Zoë's rubberen badeend te verplaatsen. Zoë speelt een floatkaart uit haar hand om het effect te stoppen. Het zwembad is nog niet vol en ook niet overvol, dus Jack mag er voor kiezen om nog meer kaarten te spelen of te passen.

Als een zwembad na het uitvoeren van een kaarteffect vol is, ga dan door naar stap 3A. Als een zwembad na het uitvoeren van een kaarteffect overvol is, ga dan door naar stap 3B.

Volle en overvolle zwembaden

Een zwembad is vol wanneer het aantal iconen 🦆 van de badeendkaarten onder het zwembad PRECIES hetzelfde is als de badeendcapaciteit. Als dit na het uitvoeren van een kaarteffect het geval is, ga dan door naar stap 3A.

Een zwembad is overvol wanneer het aantal iconen 🦆 van de badeendkaarten onder het zwembad de badeendcapaciteit overschrijdt OF wanneer het aantal iconen 🦉 van de floatkaarten onder het zwembad de floatcapaciteit overschrijdt. Als dit gebeurt na het uitvoeren van een kaarteffect, ga dan door naar stap 3B.



Als geen van de twee bovenstaande opties van toepassing zijn, dan mag je nog meer kaarten spelen, zoals hierboven benoemd, of passen. Als je ervoor kiest om te passen, ga dan door naar stap 3C.

3A. Scoor een vol zwembad

Als een zwembad direct na het uitvoeren van het effect van de gespeelde kaart vol is, voer dan de volgende stappen uit:

1. Verwijder alle floatkaarten uit het zwembad en leg ze af.
2. Verzamel alle badeendkaarten uit het zwembad en verdeel ze evenredig onder alle spelers die hun rubberen badeend op de zwembadkaart hebben staan. Het maakt niet uit wie welke badeendkaart krijgt. Echter, als **GOLDIE DE DEFTIGE** in het volle zwembad aanwezig is, dan krijgt de speler die het zwembad vulde deze kaart, zelfs als de rubberen badeend van deze speler niet op de betreffende zwembadkaart staat. Alle kaarten die niet evenredig kunnen worden verdeeld worden afgelegd. Als er geen rubberen badeenden op het gevulde zwembad staan, dan worden alle badeendkaarten afgelegd, en worden stappen 3 en 4 overgeslagen.
3. Spelers die een badeendkaart ontvangen leggen deze gedekt op hun eigen, persoonlijke puntenstapel.
4. Verwijder de zwembadkaart uit het spel en pak een vervangende zwembadkaart van de voorraad. Alle rubberen badeenden die op het verwijderde zwembad stonden, worden op de nieuwe zwembadkaart geplaatst. Als er geen zwembad meer over is in de voorraad, dan mogen aanwezige rubberen badeenden op een van de andere zwembaden naar keuze worden geplaatst.
5. Als er nog maar 1 zwembadkaart over is, dan eindigt het spel direct en ga je door naar de puntentelling (zie blz. 10).
6. Beëindig jouw beurt door de duikmarker door te geven aan de speler links van jou.



Voorbeeld: Zoë heeft een kaart gespeeld en dit zwembad is nu vol. Ze verwijdert eerst de floatkaart. Er blijven 5 badeendkaarten over en omdat zowel zij als Jack hun rubberen badeend op de zwembadkaart hebben staan, ontvangen zij elk twee kaarten voor hun persoonlijke puntenstapel. Zoë pakt *Goldie de deftige*, omdat zij het zwembad heeft gevuld. De 5e kaart wordt afgelegd.

3B. Maak een overvol zwembad leeg

Als een zwembad direct na het uitvoeren van het effect van de gespeelde kaart overvol is, voer dan de volgende stappen uit:

1. Verwijder alle floatkaarten en badeendkaarten uit het zwembad en leg ze af.
2. De zwembadkaart en alle aanwezige rubberen badeenden blijven liggen.
3. Beëindig jouw beurt door de duikmarker door te geven aan de speler links van jou.

3C. Beurt eindigen

Na het uitvoeren van een kaarteffect mag je er voor kiezen om je beurt te passen door de volgende stappen uit te voeren:

1. Pak de bovenste kaart van de dichte stapel en voeg deze toe aan je hand.
2. Beëindig jouw beurt door de duikmarker door te geven aan de speler links van jou.

Einde van het spel en puntentelling

Als er nog maar 1 zwembadkaart over is, dan eindigt het spel direct en begin je aan de puntentelling. Leg alle kaarten in je hand af. Elke badeendkaart in jouw persoonlijke puntenstapel is 1 punt waard (behalve *Goldie de deftige*, die 5 punten waard is), ongeacht het aantal badeendiconen op de kaart. De speler met de meeste punten is de winnaar! Bij een gelijkstand delen die spelers de winst.



18 badeendkaarten



+

=23

1 Goldie de deftige

Badeendkaarten



9x Sam de verlegene:
Kies een badeendkaart onder een zwembadkaart naar keuze en draai die om. Deze telt nu niet meer mee voor de capaciteit van het zwembad. De kaart wordt nog wel verdeeld wanneer het zwembad vol raakt.



8x Wilma de gekke:
Verplaats een open badeendkaart naar keuze van een zwembad naar een ander zwembad. Het effect van deze kaart wordt niet opnieuw uitgevoerd. Je mag dit effect gebruiken om een zwembad vol te maken naar niet om deze overvol te maken. Je mag Wilma ook verplaatsen met dit effect.



9x Dibbes de malle:
Verplaats de rubberen badeend van een speler naar keuze naar een ander zwembad.



7x Lara de avontuurlijke:
Verwijder de bovenste kaart van de puntenstapel van een van de andere spelers en leg deze kaart af.



7x Julie de zorgzame:
Pak een open badeendkaart of floatkaart van onder een zwembadkaart naar keuze en voeg deze toe aan je hand.



9x Albert de taaie:
Geen effect.



7x James de ijdele:
Verplaats de duikmarker naar een andere zwembadkaart.



1x Arrwin de norse:
Beëindig direct je beurt.



7x Amy de schattige:
Pak de bovenste kaart van de dichte stapel en voeg deze toe aan je hand.



1x Goldie de deftige:
Wordt gegeven aan de speler die het zwembad vult waar deze kaart onder ligt. Is 5 punten waard aan het einde van het spel.



Development: MNKY Entertainment

Follow us on:     @mnkyentertainment

Illustrations: Mohamed Ali

MNXY
ENTERTAINMENT



6-99



2-6



30



© 2024 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootste mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien. Editie 2025.

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