

# ✦ DJECO Ducky Ducky ✦

## DJ08596

Věk: 6 - 99 let

Počet hráčů: 2 - 4

Čas: 15 minut

Obsah: 1 herní deska, 4 figurky rybářů, 21 žetonů leknínů, 16 kachniček, 24 oboustranných karet kachnička / dárek



Princip hry: „Ducky Ducky“ je hra na prostorovou orientaci a předvídání. Proud řeky posouvá v každém kole všechny kachničky o jedno pole vpřed. Je na každém, aby předvídal pohyb kachniček a postavil se na správné místo tak, aby chytil takové kachničky, které odpovídají jeho kartám kachniček.

Cíl hry: Jako první z hráčů získat 6 karet dárků.

Příprava hry: položte zavřenou krabici doprostřed mezi hráče a herní desku položte na ni tak, aby kraje řeky byly na kraji krabice, v prázdnou. Umístěte 4 žetony bílých leknínů na řeku na políčka vedle 4 dřevěných polen označených hvězdičkou, poté náhodně umístěte ostatní žetony leknínů do koryta řeky. Poslední žeton bílého leknínu dejte vedle herní desky.



---

Na každý žeton leknínu na řece položte kachničku v barvě odpovídající leknínu. (Bílé lekníny zůstanou volné.)

Každý hráč si vybere jednu figurku rybáře, kterou položí na dřevěné poleno označené modrou hvězdičkou. (Na každém polenu může stát pouze jedna figurka.)

Zamíchejte karty s kachničkou / dárkem a rozdejte jich 6 každému hráči. Hráči položí své karty před sebe na 2 hromádky po 3 kartách, stranou s kachničkou nahoru.

Pozn.: Pokud zbydou karty, vyřadí se ze hry.



Pravidla hry: Nejmladší hráč začíná, poté se pokračuje po směru hodinových ručiček.

### 1. Přemístění hrajícího hráče

Hrající hráč musí přemístit svou figurku rybáře na volné dřevěné poleno. (Pozor: Na jednom polenu nesmí být více než jedna figurka.)

### 2. Řeka teče

Hrající hráč použije volný leknín (umístěný mimo řeku) k tomu, aby se tento leknín stal prvním na řece. Všechny ostatní lekníny na řece se automaticky posunou v korytě a poslední leknín spadne do vodopádu umístěném na druhém konci řeky.

Pozn.: Řeka teče stále stejným směrem, jak je zobrazeno na obrázku.

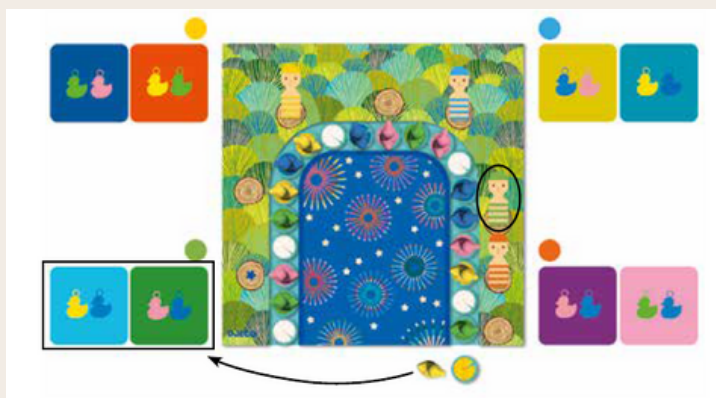


---

Spadla kachnička do vodopádu?

Pokud kachnička spadne do vodopádu při posunutí řeky, hrající hráč ji sebere.

- Pokud kachnička odpovídá barvě kachničky na jedné z karet kachniček, které má hráč viditelně před sebou, vezme si ji a položí ji na odpovídající kartu.
- Pokud se mu kachnička nehodí (nepotřebuje tuto barvu k doplnění jedné ze svých karet kachniček), nabídne ji dalšímu hráči a tak dále, doku si ji některý hráč nevezme.
- Pokud žádný z hráčů kachničku nepotřebuje, umístí se zpět na leknín, který právě spadl a bude znovu zařazen do řeky.



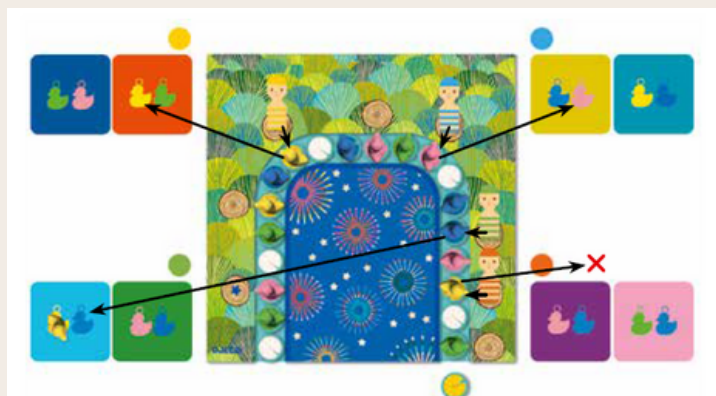
Pokud žádná kachnička nespadla do vodopádu, nic se v tuto chvíli neděje.

### 3. Lovení kachniček

Jakmile jsou lekníny posunuté, všichni hráči (nejen hrající hráč) mohou ulovit kachničku, která je vedle jejich figurky, ale pouze pokud odpovídá barvě kachničky zobrazené na jedné ze dvou karet kachniček, které má hráč viditelně před sebou a kachnička na kartě ještě není.

Pokud hráč může, umístí kachničku na svou kartu, na obrázek kachničky v odpovídající barvě.

V opačném případě, nebo pokud je leknín prázdný, hráč kachničku v danou chvíli neloví.

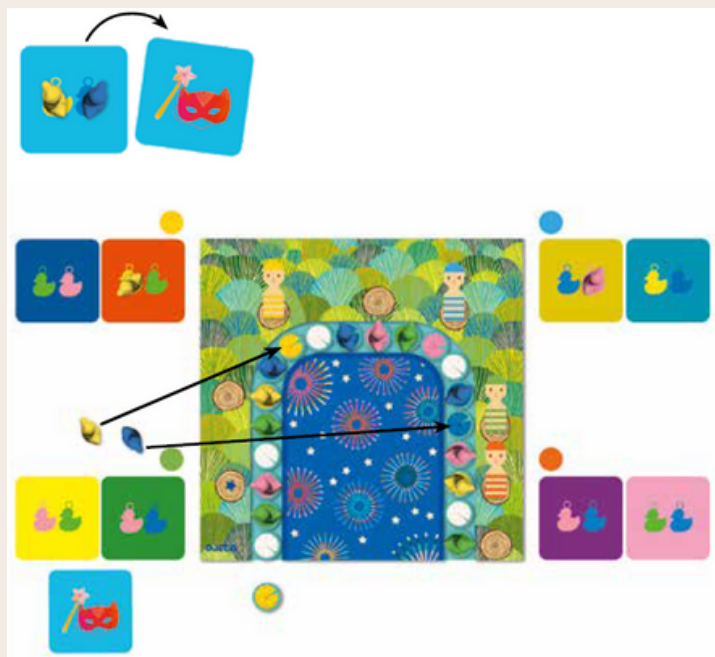


---

#### 4. Výměna za dárek

Jakmile hráč na jednu ze svých karet kachniček umístil 2 požadované kachničky, otočí kartu stranou s dárkem nahoru a položí ji stranou jako vítěznou kartu. Tím se objeví nová karta kachniček v balíčku karet k doplnění.

Hráč poté umístí použité kachničky zpět na lekníny stejné barvy dle svého výběru.



#### 5. Konec kola

Hráč vlevo od hrajícího hráče se stává hrajícím hráčem pro své kolo a nové kolo hry začíná.

Konec hry: První hráč, který získá 6 dárků na konci herního kola, vyhrává hru. V případě remízy vyhrávají všichni hráči, kteří získali 6 dárků.

---