

## DJ08596 Chtáme kačičky

**Vek:** 6 – 99 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 15 minút

**Obsah hry:** 1 herná doska, 4 figúrky rybárov, 21 žetónov s leknom, 16 kačiek, 24 obojstranných kariet s kačkou/darčekom.

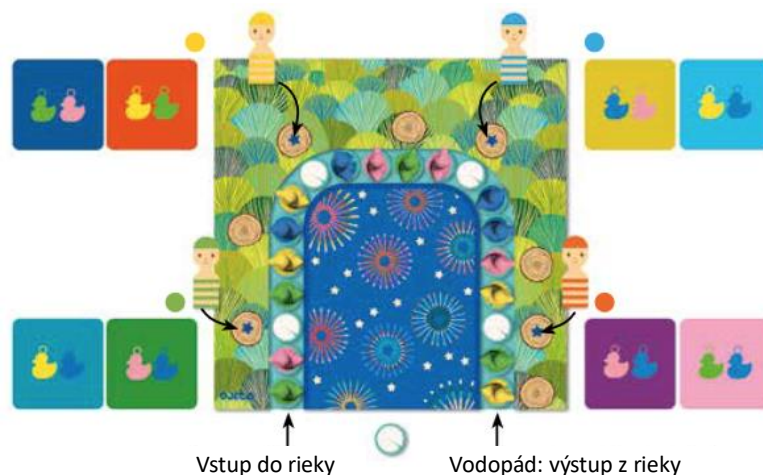
**Koncept hry:** Táto hra je o plánovaní a predvídavosti. Prúd rieky tlačí všetky kačky v každom kole hry o jedno políčko dopredu. Hráči sa pokúšajú predvídať pohyby kačiek a umiestniť svojich rybárov tak, aby chytili kačky vo farbe svojich kariet.

**Cieľ hry:** Ako prvý získať 6 kariet s darčekom.

### Príprava hry:

- Položte zatvorenú škatuľu od hry doprostred medzi hráčov a navrch položte hernú dosku tak, aby konce rieky boli v jednej rovine s okrajom škatule.
- Umiestnite 4 žetóny s bielymi leknami na riekku na políčka vedľa každého zo 4 drevených kmeňov označených hviezdíčkou. Ostatné žetóny s leknami rozmiestnite náhodne do rieky. Posledný žetón s bielym leknom položte vedľa hernej dosky.
- Na každý žetón s leknom v rieke položte jednu kačku v rovnakej farbe ako má leknó. (Na bielych leknách kačky nebudú).
- Každý hráč si vyberie figúrku rybára a postaví ju na drevený kmeň s modrou hviezdou. (Vždy iba jedna figúrka na políčku).
- Zamiešajte karty s kačkou/darčekom a rozdajte každému hráčovi 6 kariet. Hráči si položia karty pred seba do 2 balíčkov po 3 kartách, stranou s kačkou smerom nahor.

**Pozn.:** Pokiaľ nejaké karty zostali, odstráňte ich z hry.



### Priebeh hry:

Začína hrať najmladší hráč, nasledujú ostatní hráči v smere hodinových ručičiek.

#### 1. Ťah aktívneho hráča

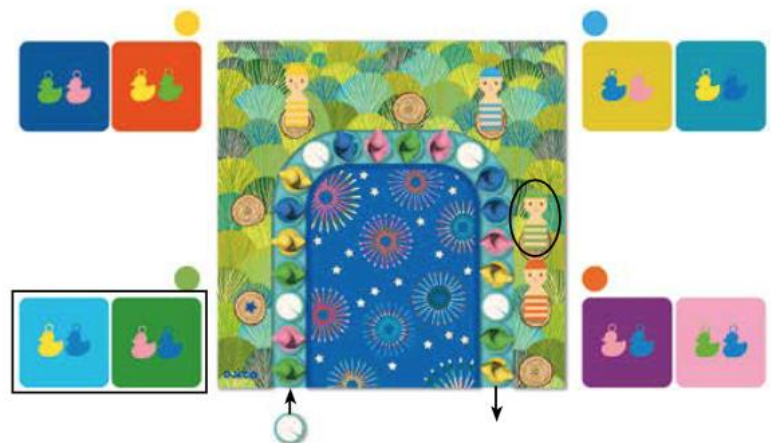
Hráč, ktorý je na rade, **musí** presunúť svoju figúrku rybára na dostupný kmeň.

(Pozor: na každom políčku môže stáť iba jedna figúrka).

#### 2. Rieka tečie

Hráč vtlačí voľný žetón s leknom (žetón ktorý leží mimo riekku) do vstupu do rieky. Všetky ostatné žetóny s leknom sa tým automaticky posunú o jedno políčko dopredu. Posledný žetón padá vodopádom pri východe z rieky.

**Pozn.:** Rieka vždy tečie v smere šípok, ako je znázornené na obrázku.

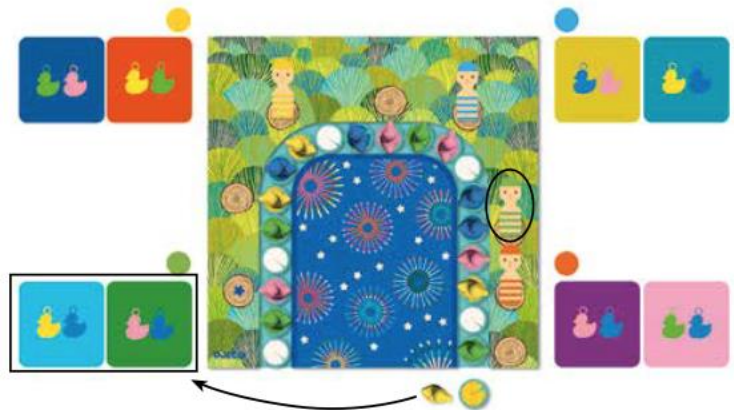


Čo sa stane, keď kačka spadne z vodopádu?

Aktívny hráč ju vezme a rozhoduje sa:

- Pokiaľ má táto kačka rovnakú farbu ako kačka na jednej z jeho viditeľných kariet, hráč si kačku vezme a položí ju na túto kartu.
- Pokiaľ hráč nemôže kačku použiť (pretože ju nemôže umiestniť na jednu zo svojich kariet s kačkou), ponúkne ju ďalšiemu hráčovi a tak ďalej, dokiaľ ju jeden z hráčov nebude chcieť.
- Pokiaľ kačku nikto z hráčov nepožaduje, položí sa späť na žetón s leknom, ktorý spadol z vodopádu, hneď ako bude znovu vstupovať do rieky.

Pokiaľ žiadna kačka nespadne z vodopádu, nič iné sa v tejto fáze hry nedeje.

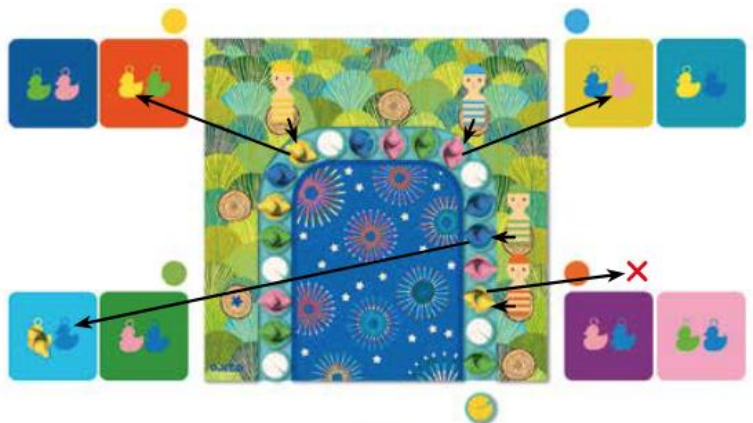


### 3. Chytanie kačky

Hneď ako sa žetóny s leknom posunuli dopredu, všetci hráči (nielen aktívny hráč) môžu chytať kačku susediacu s ich rybárom, podľa nasledujúcich pravidiel:

Kačka musí mať rovnakú farbu ako kačka na jednej z viditeľných kariet s kačkou. Táto karta nesmie byť navyše už obsadená inou kačkou.

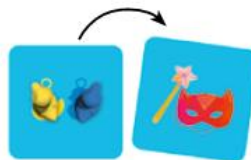
Pokiaľ sú obe podmienky splnené, hráč si kačku vezme a položí ju na svoju kartu na kačku rovnakej farby. Pokiaľ nie, alebo pokiaľ je lekná vedľa rybára prázdne, nemôže hráč v túto chvíľu chytať žiadnu kačku.



### 4. Výmena za darček

Hneď ako má hráč na jednej zo svojich kariet 2 kačky, môže kartu otočiť darčekom hore. Túto kartu vyhráva a odloží si ju na bok. Tým sa objaví navrchu balíčka ďalšia karta s kačkami.

Hráč položí použité kačky späť do rieky na ľubovoľné žetóny s leknami rovnakej farby.



### 5. Koniec kola hry

Hráč naľavo od aktívneho hráča je teraz na rade a začína nové kolo hry.

#### Koniec hry:

Víťazí hráč, ktorý ako prvý získal na konci kola hry 6 darčekom.

V prípade remízy víťazia všetci hráči, ktorí získali 6 darčekom.

