

## DJ08596 Chytáme kachničky

**Věk:** 6–99 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 15 minut

**Obsah hry:** 1 herní deska, 4 figurky rybářů, 21 žetonů s leknínem, 16 kachen, 24 oboustranných karet s kachnou/dárkem.

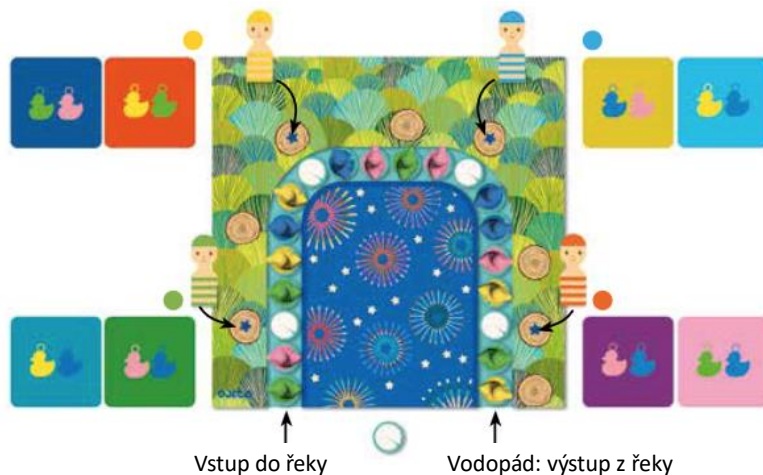
**Koncept hry:** Tato hra je o plánování a předvídavosti. Proud řeky tlačí všechny kachny v každém kole hry o jedno políčko dopředu. Hráči se pokouší předvídat pohyby kachen a umístit své rybáře tak, aby chytili kachny v barvě svých karet.

**Cíl hry:** Jako první získat 6 karet s dárkem.

### Příprava hry:

- Položte zavřenou krabici od hry doprostřed mezi hráče a navrch položte herní desku tak, aby konce řeky byly v jedné rovině s okrajem krabice.
- Umístěte 4 žetony s bílými lekníny na řeku na políčka vedle každého ze 4 dřevěných kmenů označených hvězdičkou. Ostatní žetony s lekníny rozmístěte náhodně do řeky. Poslední žeton s bílým leknínem položte vedle herní desky.
- Na každý žeton s leknínem v řece položte jednu kachnu ve stejné barvě jako má leknín. (Na bílých leknínech kachny nebudou).
- Každý hráč si vybere figurku rybáře a postaví ji na dřevěný kmen s modrou hvězdou. (Vždy pouze jedna figurka na políčku).
- Zamíchejte karty s kachnou/dárkem a rozdejte každému hráči 6 karet. Hráči si položí karty před sebe do 2 balíčků po 3 kartách, stranou s kachnou směrem nahoru.

**Pozn.:** Pokud nějaké karty zbyly, odstraňte je ze hry.



### Průběh hry:

Začíná hrát nejmladší hráč, následují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

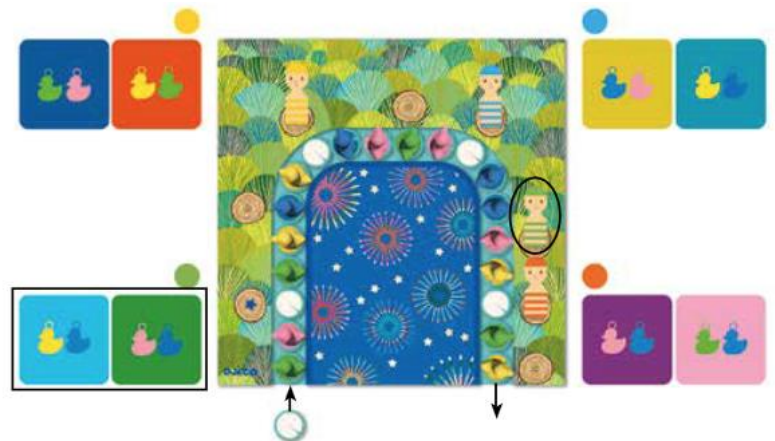
#### 1. Tah aktivního hráče

Hráč, který je na řadě, **musí** přesunout svou figurku rybáře na dostupný kmen.  
(Pozor: na každém políčku může stát pouze jedna figurka).

#### 2. Řeka teče

Hráč vtlačí volný žeton s leknínem (žeton který leží mimo řeku) do vstupu do řeky. Všechny ostatní žetony s leknínem se tím automaticky posunou o jedno políčko dopředu. Poslední žeton padá vodopádem u východu z řeky.

**Pozn.:** Řeka vždy teče ve směru šipek, jak je znázorněno na obrázku.

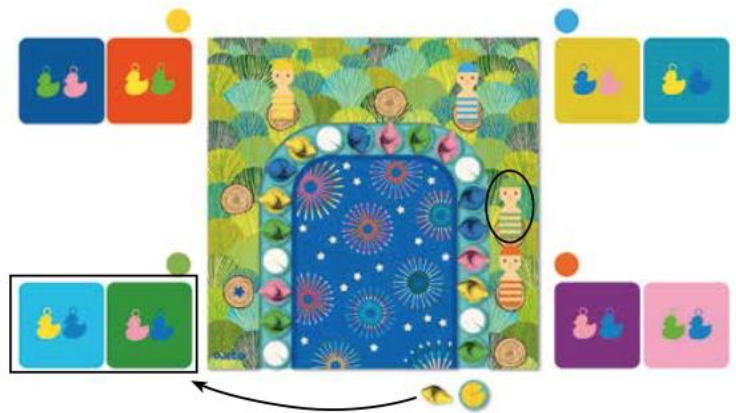


Co se stane, když kachna spadne z vodopádu?

Aktivní hráč ji vezme a rozhoduje se:

- Pokud má tato kachna stejnou barvu jako kachna na jedné z jeho viditelných karet, hráč si kachnu vezme a položí ji na tuto kartu.
- Pokud hráč nemůže kachnu použít (protože ji nemůže umístit na jednu ze svých karet s kachnou), nabídne ji dalšímu hráči a tak dále, dokud ji jeden z hráčů nebude chtít.
- Pokud kachnu nikdo z hráčů nepožaduje, položí se zpět na žeton s leknínem, který spadl z vodopádu, jakmile bude znovu vstupovat do řeky.

Pokud žádná kachna nespadne z vodopádu, nic jiného se v této fázi hry neděje.

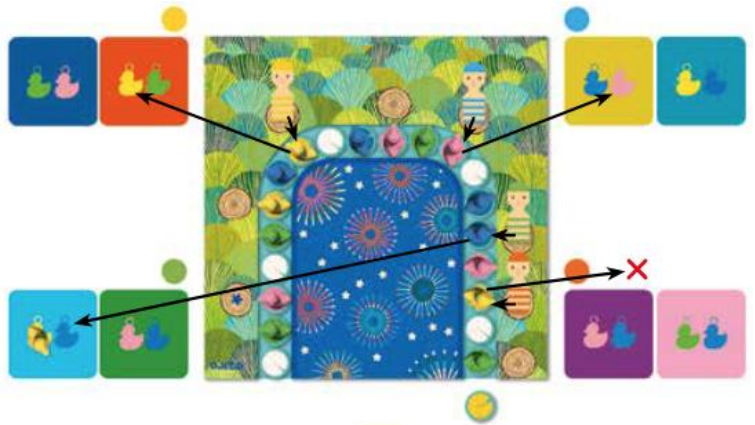


### 3. Chytání kachny

Jakmile se žetony s leknínem posunuly dopředu, všichni hráči (nejen aktivní hráč) mohou chytat kachnu sousedící s jejich rybářem, podle následujících pravidel:

Kachna musí mít stejnou barvu jako kachna na jedné z viditelných karet s kachnou. Tato karta nesmí být navíc již obsazena jinou kachnou.

Pokud je obojí splněno, hráč si kachnu vezme a položí ji na svou kartu na kachnu stejné barvy. Pokud ne, nebo pokud je leknín vedle rybáře prázdný, nemůže hráč v tuto chvíli chytat žádnou kachnu.



### 4. Výměna za dárek

Jakmile má hráč na jedné ze svých karet 2 kachny, může kartu otočit dárkem nahoru. Tuto kartu vyhrává a odloží si ji stranou. Tím se objeví navrchu balíčku další karta s kachnami.

Hráč položí použité kachny zpět do řeky na libovolné žetony s lekníny stejné barvy.



### 5. Konec kola hry

Hráč nalevo od aktivního hráče je nyní na řadě a začíná nové kolo hry.

#### Konec hry:

Vítězí hráč, který jako první získal na konci kola hry 6 dárků.

V případě remízy vítězí všichni hráči, kteří získali 6 dárků.

