

Ducky Ducky



6-99 ans years
años Jahre

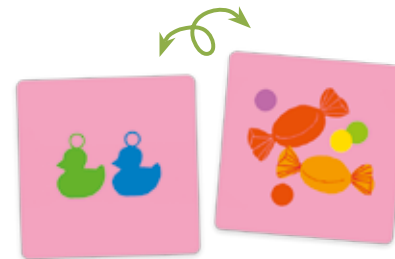


Ducky Ducky

ZAWARTOŚĆ:



x1



x24



x4



x16



x21

ZAWARTOŚĆ

1 plansza, 4 pionki rybaków, 21 żetonów lilii wodnych, 16 kaczuszek, 24 dwustronne karty z kaczuszką/prezentem

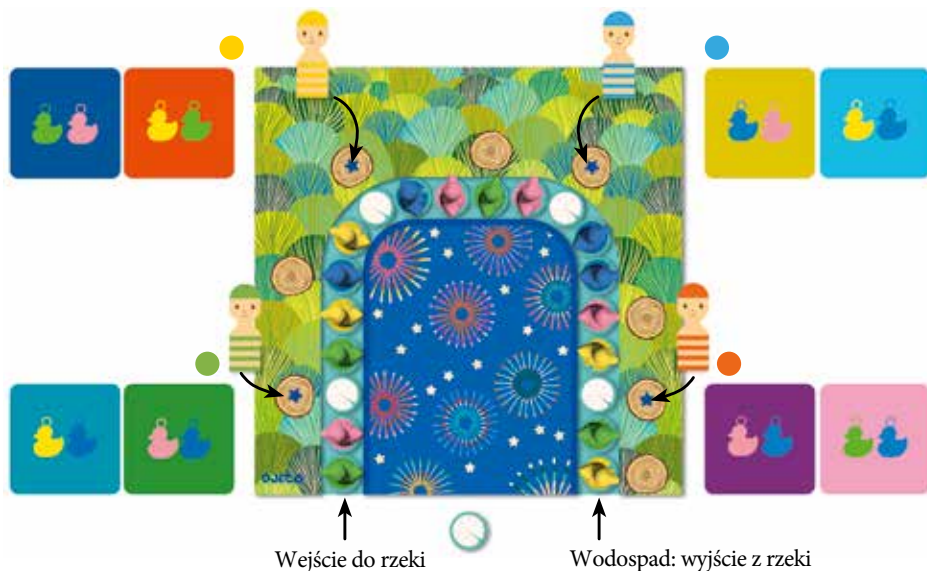
Przebieg gry: "Ducky Ducky" to gra ucząca pozycjonowania i przewidywania. Prąd rzeki przesuwa kaczki do przodu o jedno pole w trakcie rundy. Każdy z graczy stara się przewidzieć ruch kaczek i ustawić się w odpowiednich miejscach, aby złapać jak najwięcej tych, które pasują do wylosowanych kart.

Cel gry: Być pierwszym z graczy, który zdobędzie 6 kart "prezentów".

Przygotowanie do gry:

- Umieść zamknięte pudełko pomiędzy graczami. Połóż na nim planszę tak, aby końce rzeki znajdowały się na brzegu pudełka, aby kaczuszki mogły spadać swobodnie w dół.
- Umieść 4 białe lilie wodne na rzece na polach znajdujących się naprzeciwko 4 pieńków zaznaczonych gwiazdką; następnie ułóż resztę żetonów z liliami wodnymi losowo na rzece. Zachowaj ostatni biały żeton i umieść go obok planszy.
- Postaw po jednej kaczuszce na każdym żetonie z lilią wodną, tak aby pasowały do siebie kolorami: żółta kaczuszka na żółtej lilii itd. Na białych liljach nie powinno być żadnej kaczuszki.
- Każdy z graczy wybiera swój pionek rybaka i umieszcza go na pieńku z niebieską gwiazdką (tylko jeden pionek na jednym pieńku).
- Potasujcie karty kaczuszek/ prezentów i rozdajcie każdemu z graczy po 6 kart. Gracze umieszczają swoje karty zakryte przed sobą w dwóch kupkach po 3 karty kaczuszkami do góry.

Uwaga! Jeśli po rozdaniu pozostaną jakieś karty, należy je usunąć z gry.

**Jak grać:**

Najmłodszy z graczy rozpoczyna grę, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

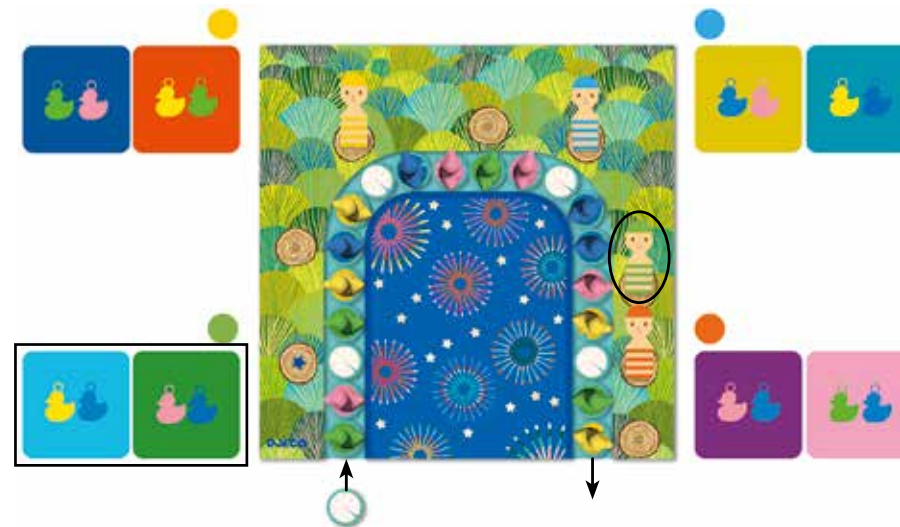
1. Ruch aktywnego gracza

Gracz rozgrywający **musi** przesunąć swojego rybaka na wolny pieńek (Pamiętaj: na każdym pieńku może stać tylko jeden pionek).

2. Bieg rzeki

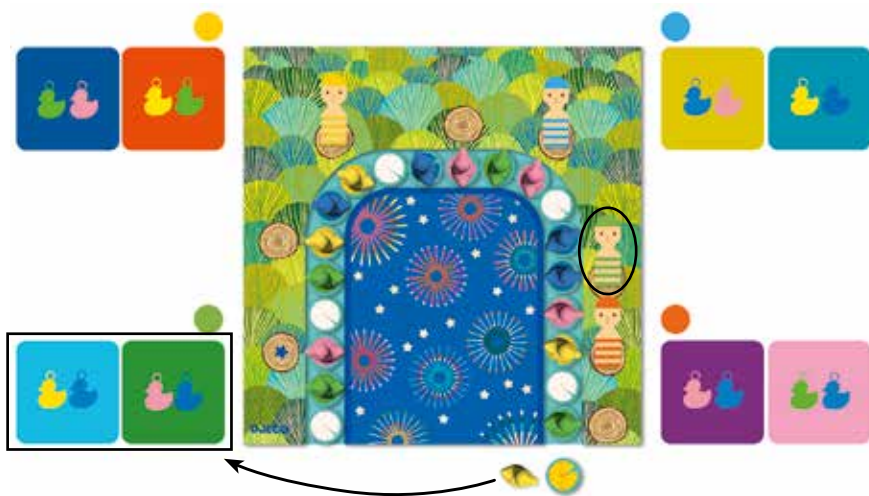
Gracz rozgrywający używa wolnej lilii wodnej (tej pozostawionej obok planszy), aby przesunąć pierwszą lilię wodną znajdującą się na rzece o jedno pole. Cała reszta żetonów przesunie się automatycznie o jedno pole, a ostatni zostanie zepchnięty z wodospadu na drugim końcu rzeki.

Uwaga: Rzeka zawsze płynie z kierunkiem prądu tak jak pokazano na obrazku.

**Co się dzieje, gdy kaczka spadnie z wodospadu?**

Jeśli kaczka spadnie z rzeki w dół wodospadu, aktywny gracz odzyskuje ją.

- Jeśli ta kaczka pasuje kolorem do jednej z kaczek widocznych na kartach gracza, należy ją ustawić na pasującej karcie.
- Jeśli aktywny gracz nie może użyć kaczki (jeśli nie potrzebuje akurat tego koloru kaczki na swoich kartach), oferuje ją kolejnemu graczowi itd. aż kaczka trafi na kogoś komu jest potrzebna.
- Jeśli żaden z graczy nie potrzebuje tej kaczki, należy ją odłożyć z powrotem na lilię wodną która spadła wraz z nią z wodospadu. Posłuży w następnej rundzie do kolejnego przesunięcia lilii wodnych.



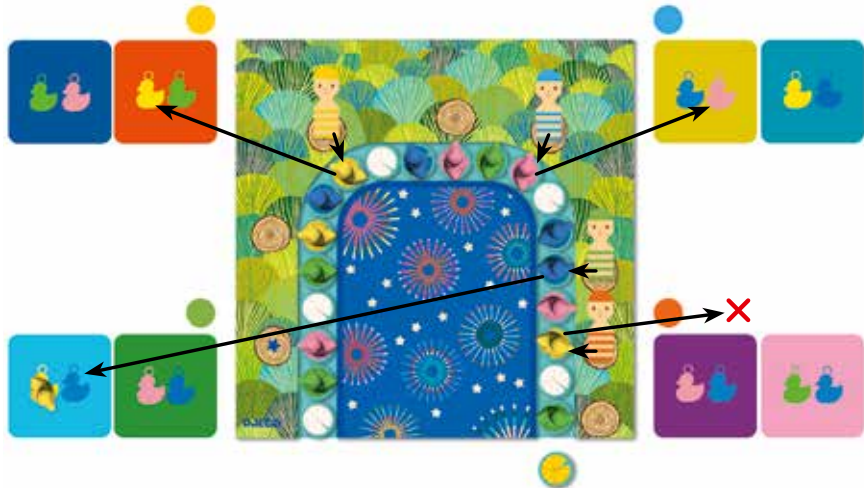
Jeśli żadna kaczką nie spadła w dół wodospadu, nic więcej nie dzieje się na tym etapie rozgrywki.

3. Łapanie kaczuszek.

Kiedy lilie wodne zostaną już przepchnięte, wszyscy gracze (nie tylko gracz aktywny) mogą złapać kaczuszkę znajdującą się naprzeciwko ich pionka rybaka, przestrzegając poniższych zasad: tylko gdy kaczką pasuje kolorem do jednej z kaczek na widocznych kartach gracza i dane miejsce na karcie nie jest już zajęte przez inną kaczuszkę.

W takim przypadku mogą umieścić kaczuszkę bezpośrednio na swojej karcie, na miejscu kaczki w pasującym kolorze

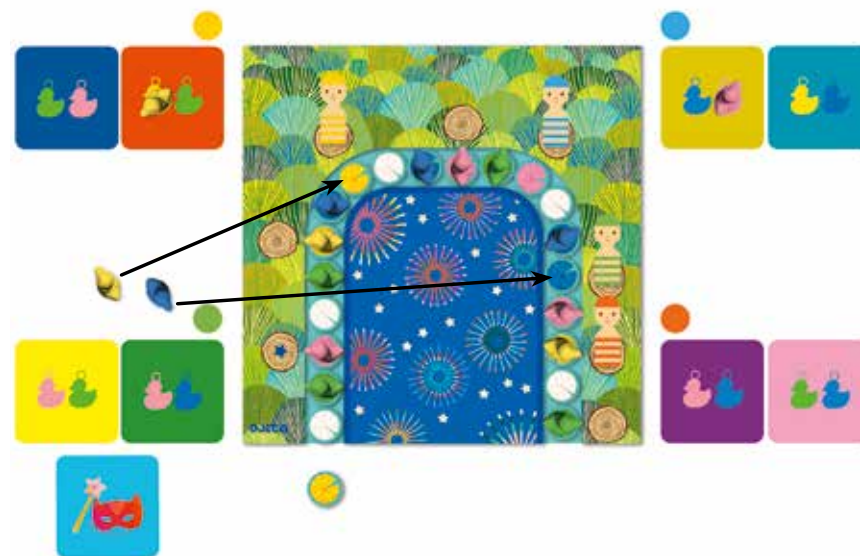
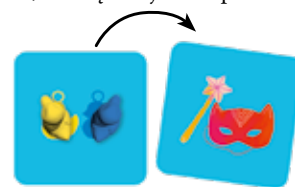
Jeśli nie posiadają wolnego miejsca na karcie w pożądanym kolorze lub jeśli lilia wodna naprzeciwko ich pionka jest wolna, gracze nie mogą złowić kaczuszek i nie dostają żadnych punktów.



4. Nagrody

Gdy gracz skompletuje jedną ze swoich kart kaczuszek (ustawi na niej 2 kaczuszek takiego koloru jaki jest wskazany na karcie), może ją odwrócić i ujawnić prezent który znajduje się na odwrocie; tę kartę należy odłożyć na bok jako kartę wygraną i w ten sposób na wierzchu stosu kart do wygrania zostaje odkryta nowa „karta kaczki”.

Gracz odkłada użyte kaczuszek z powrotem na lilię wodną. Może wybrać na które lilie chce postawić kaczuszek, muszą one jednak pasować kolorem do kaczuszek.



5. Koniec rundy

Gracz po lewej stronie od aktywnego gracza rozpoczyna kolejną rundę i to on zostaje kolejnym graczem rozgrywającym.

Koniec gry:

Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 6 prezentów na koniec rundy.

W przypadku remisu, grę wygrywają wszyscy gracze, którzy zdobędą 6 prezentów.

Ducky Ducky

DJ08596

Uwaga! Małe elementy!



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr