

DUCK

Hra Johanna Krennera pre 3 až 8 hráčov od 8 rokov

Obsah

69 kariet s kačkami (po 23 kariet v žltej, modrej a červenej v hodnotách 0 až 8)

5 kariet s uterákom

5 kariet so záchranným kolesom

Cieľ hry

Hráči sa snažia strategicky zahrať svoje karty tak, aby získali čo najviac bodov. Komu sa ako prvému podarí zbaviť svojich kariet, ten môže získať veľa bodov. Avšak hráč, ktorý bude odvážny a rozumný a v správny moment sa „**skačkne**“ (vysvetlené nižšie, nebojte sa), môže prekvapiť svojich súperov a nahonobiť si pekných pár bodov. Kto bude mať po 5 kolách najviac bodov, vyhráva.

Príprava hry

Položte **karty so záchranným kolesom** vo vzostupnom poradí od 6 do 10 do stredu stola – 6 bude viditeľná na vrchu a karta s číslom 10 bude na spodku balíčka. Každý hráč si vezme jednu **kartu s uterákom** a položí ju pred seba. Začína najstarší hráč. Ten zamieša všetky **karty s kačkami** a každému hráčovi rozdá **7 kariet** lícom nadol (každý hráč uvidí iba svoje karty). Navyše položí **pred seba 1 kartu lícom nahor**. Ostatné karty sa položia lícom nadol do stredu stola ako doberací balíček.

Priebeh hry

Hru začína hráč vľavo od rozdávejúceho a následne sa už hrá v smere hodinových ručičiek.

Hráč na ťahu má 2 možnosti – buď **zahrá karty a dotiahne si** kartu alebo **sa skačkne**.

A) Hranie karty a dotiahnutie karty

Karty môžete zahrať jedným z dvoch spôsobov:

- Zahráte **ľubovoľný počet kariet** (1 alebo viac) **rovnakej hodnoty**, na farbe v tomto prípade **nezáleží**.
- Zahráte **vzostupný alebo zostupný rad kariet** (minimálne 3) **rovnakej farby**.



Ak zahráte karty, ukážete ich všetkým spoluhráčom a potom ich položíte na svoju osobnú **odhadzovaciu kôpku**, tak aby bola na vrchu **viditeľná len posledná zahraná karta**. Takýmto spôsobom si počas hry pred sebou vytvorí každý hráč svoju odhadzovaciu kôpku. V prípade, že hráte karty rovnakej hodnoty, rozhodnite sa, ktorú farbu necháte navrchu. Ak hráte postupku, rozhodnite sa, či ju chcete položiť vo vzostupnom alebo zostupnom poradí (napr. 2,3,4, alebo 4,3,2).

Ak vám po zahrnutí ešte vždy zostali na ruke karty, musíte si 1 kartu dotiahnuť. Doťahovať si môžete z jedného z troch miest:

- **Vrchnú kartu z doberacieho balíčka** ALEBO
- **Vrchnú kartu z odhadzovacej kôpky vášho ľavého súpera** ALEBO

- Vrchnú kartu z odhadzovacej kôpky vášho pravého súpera.

Ak však po zahraní už **nemáte na ruke žiadne karty**, kolo **okamžite** končí. V takomto prípade si vezmite vrchnú kartu so **záchranným kolesom zelenou stranou** nahor a umiestnite si ju pod vašu kartu s uterákom.

Následne si ostatní hráči porovnajú súčet ich kariet (na ruke). **Hráč s najvyšším súčtom odhodí všetky svoje karty**. Všetci **ostatní hráči** položia svoju **najvyššiu** kartu lícom nadol pod ich kartu s uterákom.

B) Skačkanie

Ak je súčet vašich kariet na ruke **10 alebo menej**, môžete sa skačkať (namiesto hrania kariet). Skačknutím tvrdíte, že máte zo všetkých hráčov **najnižší súčet kariet na ruke**. Keď sa skačnete, nahlas to oznámte a položte svoje karty viditeľne pred seba. Tým **ukončíte kolo predčasne**.

Všetci ostatní hráči taktiež vyložia pred seba svoje karty a preveria, či hráč, ktorý sa skačkal, má súčet kariet 10 alebo menej a či má najnižší súčet kariet zo všetkých hráčov.

Správne skačkanie

- Ak má hráč naozaj súčet kariet **10 alebo menej** A taktiež má **najnižší súčet kariet zo všetkých hráčov**, vezme si vrchnú kartu so záchranným kolesom **zelenou stranou** nahor a umiestni si ju pod jeho kartu s uterákom.



- Navyše si tento hráč umiestni **najvyššiu kartu**, ktorú mal na ruke, lícom nadol pod jeho kartu s uterákom

- **Súper s najvyšším súčtom kariet odhodí všetky svoje karty**. Všetci **ostatní hráči** položia svoju **najvyššiu kartu** lícom nadol pod ich kartu s uterákom.

Nesprávne skačkanie

- Ak má hráč **súčet kariet 11 či viac** ALEBO ak je súčet jeho kariet na ruke **rovnaký, prípadne vyšší** než ktoréhokoľvek iného hráča vezme si **vrchnú kartu so záchranným kolesom červenou stranou** nahor a umiestni si ju pod jeho kartu s uterákom.



- Tento hráč si navyše **nemôže** umiestniť **žiadnu** z jeho kariet na ruke pod jeho kartu s uterákom!

- **Súper s najvyšším súčtom kariet odhodí všetky svoje karty**. Všetci **ostatní hráči** položia svoju **najvyššiu kartu** lícom nadol pod ich kartu s uterákom.

Koniec kola

Kolo sa teda môže skončiť jedným z dvoch spôsobov: Buď zahrá niektorý hráč jeho **poslednú kartu** ALEBO sa niektorý hráč **skačkne**.

Po rozdelení kariet so záchranným kolesom a ďalších bodov sa všetky zostávajúce karty zamiešajú pre ďalšie kolo.

Novým rozdávacím hráčom bude hráč vľavo od predchádzajúceho, tento zamieša všetky karty, ktoré sú ešte v hre – karty umiestnené pod kartami s uterákmi sa samozrejme nemiešajú!

Koniec hry

Po **piatich kolách** sa rozdali všetky karty so záchranným kolesom a hra končí. Všetci hráči si spočítajú body za karty pod ich kartou s uterákom. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva a stáva najhustejšou kačkou na pláži!

Víťazné body:

Súčet hodnôt všetkých kariet pod kartou s uterákom

+ body za karty so **zeleným záchranným kolesom**

- body za karty s **červeným záchranným kolesom**