

Gra dla 2–5 graczy w wieku od lat 8 autorstwa Johanna Krennera.
Poniżej znajdziecie zasady gry dla 3–5 graczy, a na końcu wersję dla 2 graczy.

Kaczki

PLAŻA W KARTACH

ELEMENTY GRY

- 69 kart kaczek (po 23 karty w kolorach żółtym, niebieskim i czerwonym, z liczbami od 0 do 8),



- 5 kart ręczników,



- 5 kart kół ratunkowych.



Uwaga: w instrukcji **suma kart** oznacza sumę **wartości** na kartach na ręce, a nie liczbę kart na ręce.

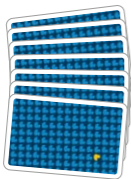
CEL GRY

Gra trwa 5 rund. Gracze zagrywają swoje karty tak, aby uzyskać jak najwięcej punktów zwycięstwa. Pierwszy gracz, który pozbędzie się wszystkich kart z ręki, zgarnia dużo punktów. Jednak ten, kto jest na tyle odważny i sprytny, by zanurkować i zaskoczyć innych graczy, może zdobyć dodatkowe punkty! Grę wygrywa gracz, który zbierze ich najwięcej!

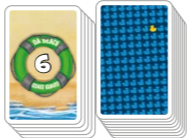
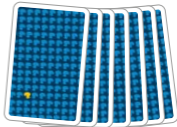
PRZYGOTOWANIE GRY

Na środku stołu połóż karty kół ratunkowych z liczbami od 6 do 10 (zielonymi kołami ratunkowymi do góry) – karta z numerem 6 musi znaleźć się na szczycie stosu, a 10 na samym spodzie. Każdy gracz dostaje kartę ręcznika (zwaną potem ręcznikiem) i kładzie ją przed sobą.

Rozdającym jest najstarszy z graczy. Tasuje wszystkie karty kaczek i każdemu z graczy daje na rękę po 7 kart oraz kładzie odkrytą kartę na swoim stosie kart odrzuconych. Pozostałe karty kładzie w zakrytym stosie na środku stołu, tworząc talię dobierania.

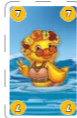


MIEJSCE
NA STOS
KART
ODRZUCONYCH

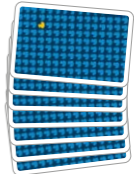


MIEJSCE
NA STOS
KART
ODRZUCONYCH

MIEJSCE
NA STOS
KART
ODRZUCONYCH



STOS KART
ODRZUCONYCH



PRZEBIEG RUNDY

Rozpoczyna gracz siedzący na lewo od rozdającego. Następnie gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz ma dwie możliwości: może zagrać i dobrać karty albo zanurkować.

1. Zagranie i dobranie kart

Możesz zagrać karty z ręki następująco:

- Zagraj dowolną liczbę kart z tą samą liczbą; kolor nie ma znaczenia.



- Zagraj **co najmniej trzy karty tego samego koloru z kolejnymi liczbami** od najniższej do najwyższej lub od najwyższej do najniższej.



Kiedy zagrywasz karty, pokaż je pozostałym graczom. Potem połóż te karty odkryte na swoim stosie kart odrzuconych, tak aby widoczna była tylko jedna karta, leżąca najwyżej. W ten sposób podczas rundy przed każdym graczem powstaje jego własny stos kart odrzuconych. Jeśli zagrywasz kilka kart z takimi samymi liczbami, wybierasz, który kolor będzie leżał najwyżej. Jeśli zagrywasz karty z kolejnymi liczbami, wybierasz, czy odłożysz te karty, zaczynając od najniższej czy od najwyższej liczby (np. 2, 3, 4 albo 4, 3, 2).

Jeśli po zagranie kart **wciąż masz na ręce karty**, musisz dobrać 1 kartę, leżącą najwyżej:

- ze stosu talii dobierania,
- ze stosu kart odrzuconych gracza po swojej lewej stronie,
- ze stosu kart odrzuconych po swojej prawej stronie.

Jeśli po zagranie kart **nie została ci na ręce żadna karta**, runda natychmiast się kończy. Weź wtedy leżącą najwyżej kartę koła ratunkowego zieloną stroną do góry i połóż ją pod swój ręcznik.

Potem **pozostali** gracze porównują **sumę liczb z kart na ręce**. Gracz z najwyższą sumą odrzuca wszystkie swoje karty. Wszyscy inni gracze kładą najwyższą kartę z ręki pod swój ręcznik.

2. Nurkowanie

Jeśli suma kart na twojej ręce wynosi 10 lub mniej, możesz zanurkować (zamiast zagrywać karty). Kiedy nurkujesz, oznajmiasz na głos pozostałym, że masz najmniejszą sumę kart na ręce ze wszystkich graczy. Następnie odkrywasz swoje karty z ręki i w ten sposób kończysz rundę.

Potem wszyscy pozostali gracze odkrywają swoje karty z ręki i sprawdzają, czy nurkujący gracz naprawdę uzyskał sumę 10 lub mniejszą.

Udane nurkowanie

- Jeśli gracz naprawdę uzyskał sumę równą 10 lub mniejszą i jest to **najmniejsza suma z uzyskanych przez wszystkich graczy**, bierze ze stosu najwyższą leżącą kartę koła ratunkowego **zieloną stroną do góry** i kładzie pod swój ręcznik.
- Dodatkowo kładzie jeszcze najwyższą kartę z ręki zakrytą pod swój ręcznik.
- **Pozostali** gracze sumują swoje karty z ręki. Gracz/e z najwyższą sumą kart z ręki odrzuca/ją wszystkie swoje karty. Reszta graczy kładzie najwyższą kartę z ręki zakrytą pod swój ręcznik.



Nieudane nurkowanie

- Jeśli gracz uzyskał sumę wyższą niż 10 albo jeśli **ma na ręce taką samą albo wyższą sumę niż któryś z pozostałych graczy**, musi wziąć ze stosu naj-



wyżej leżącą kartę koła ratunkowego **czerwoną stroną do góry** i położyć pod swój ręcznik.

- Co więcej, ten gracz nie może położyć pod swój ręcznik żadnej karty z ręki!
- **Pozostali** gracze sumują swoje karty z ręki. Gracz/e z najwyższą sumą kart z ręki odrzuca/ją wszystkie swoje karty. Reszta graczy kładzie najwyższą kartę z ręki zakrytą pod swój ręcznik.

Koniec rundy

Runda kończy się:

1. Gdy któryś z graczy zagra swoją ostatnią kartę;
2. Gdy któryś gracz zanurkuje.

Po przydzieleniu kart kół ratunkowych oraz kart dających punkty (tych pod ręcznikami) zbiera się ze stołu wszystkie karty poza leżącymi już na stole kartami kół ratunkowych, ręcznikami i kartami pod ręcznikami. Nowym rozdającym zostaje gracz z lewej strony poprzedniego rozdającego. Nowy rozdający tasuje zebrane ze stołu karty i rozdaje tak, jak już opisano powyżej.

Koniec gry

Gra kończy się po 5 rundach, kiedy zostaną już rozdane wszystkie karty kół ratunkowych. Wtedy gracze sumują swoje punkty zwycięstwa.

Uzyskane przez gracza punkty zwycięstwa to suma liczb z wszystkich kart kaczek pod jego ręcznikiem oraz dodatkowe punkty zwycięstwa za zielone koła ratunkowe, od której odejmuje się karne punkty za czerwone koła ratunkowe.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. To on jest najfajniejszą kawką na plaży!

DWIE KACZKI

Wariant dla 2 graczy

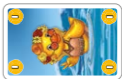
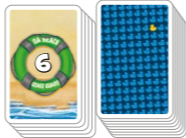
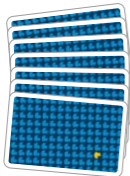
Cel gry

„Dwie kaczki” to wariant gry „Kaczki” przeznaczony dla 2 graczy, w którym bazowe zasady pozostają niezienne, choć razem z wami gra Kaczy Duch i to on wskazuje, kto rządzi na tej plaży!

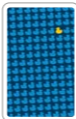
Przygotowanie rundy

Przygotowanie rundy i podstawowe zasady „Dwóch kaczek” są takie same jak w regularnej grze. Kilka szczegółów ulega jednak zmianie.

W grze uczestniczy także Kaczy Duch – prawdziwa legenda fal i mistrz kaczego surfingu! Podczas gry dla dwóch osób niewidzialny Kaczy Duch zawsze siedzi przy stole i wprowadza do rozgrywki nieco zamieszania.



MIEJSCE
NA STOS
KART
ODRZUCONYCH



MIEJSCE
NA STOS
KART
ODRZUCONYCH

KACZY DUCH



Kaczy Duch zawsze siedzi na lewo od rozdającego – w każdej rundzie zmienia więc miejsce. Kiedy rozdający rozda obu graczom po 7 kart, na miejscu Kaczego Ducha kładzie **jedną zakrytą kartę** – leży tam przez całą rundę i nie wolno jej odkryć przed końcem rundy.

Przebieg rundy

Rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który nie jest rozdającym. Gracze zagrywają i dobierają karty tak samo jak w podstawowym wariantcie gry. Zawsze gdy przypada kolejka Kaczego Ducha, rozdający dobiera jedną kartę ze stosu zakrytych kart i kładzie ją odkrytą na stosie kart odrzuconych Kaczego Ducha. Kaczy Duch nie może zagrywać żadnej karty, nie może też zanurkować.

Kaczy Duch siedzi między oboma graczami, dlatego jest sąsiadem każdego z nich. Każdy z graczy może więc pod koniec swojej kolejki dobrać kartę ze stosu zakrytych kart, ze stosu kart odrzuconych drugiego gracza albo ze stosu kart odrzuconych Kaczego Ducha.

Koniec rundy

Kiedy gracze kończą rundę, zlicza się sumę stosu kart odrzuconych uzyskaną przez Kaczego Ducha, dodając do niej liczbę z karty zakrytej na początku rundy.

Kaczy Duch nie zbiera punktów zwycięstwa, ale suma jego stosu kart odrzuconych decyduje o tym, który z graczy otrzyma punkty:

- Jeśli suma Kaczego Ducha jest mniejsza albo równa wynikowi gracza, który zanurkował, gracz ten nie dostaje punktów.
- Jeśli suma Kaczego Ducha jest mniejsza od wyniku drugiego gracza (tego, który nie zanurkował **albo nie zagrał wszystkich swoich kart z ręki**), gracz ten ma najwyższą sumę ze wszystkich graczy i dlatego nie dostaje punktów.

W innych wypadkach gracze otrzymują karty i wkładają je pod swoje ręczniki zgodnie z regułami gry.

Koniec gry

Po 5 rundach zostają rozdane wszystkie karty kół ratunkowych i gra się kończy. Obaj gracze podliczają swoje punkty zwycięstwa (koła ratunkowe i karty z liczbami). Wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. To on jest najfajniejszą kaczką na plaży!



EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.,

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa,

WydawnictwoEgmont.pl, © 2021 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Johannes Krenner; Ilustracje: fiore-gmbh.de;

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer;

Redakcja: Wojciech Rzadek; Korekta: Marta Kania;

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt:
gryplanszowe@egmont.pl

Grę polecają:

