

STŘELENÉ KACHNY

HRA KEITHA MEYERSE

PRO 3 - 6 HRÁČŮ OD 10 LET NA CCA 20 MINUT

HERNÍ MATERIÁL

36 karet kachen



5 karet vody



rubová strana



52 akčních karet



rubová strana



6 karet oblohy



6 karet zaměřovačů



LÚVOD DO HRY

Kachny si v klidu a míru plují po rybníčku. Netuší, že se na rybníček pomalu zaměřují střelci, kteří se nezastaví, dokud všechny kachny netrefí. A aby to nebylo tak jednoduché, každý ze střelců musí některé kachny chránit a naopak se snažit zastřelit co nejvíce kachen ostatních. Tak ať létá peří!

CÍL HRY

Chraňte své vlastní kachny a zlikvidujte co nejvíce kachen vašich soupeřů. Zvítězí hráč, kterému patří poslední kachna ve hře.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vybere jednu barvu kachen. Jednu kachnu této barvy si položí lícem nahoru před sebe. Kachny barev, které si nikdo nevybral, vraťte zpět do krabičky. Všechny kachny vybraných barev zamíchejte společně s pěti kartami vody dohromady do **balíčku kachen** (karty kachen a karty vody). Tento balíček položte lícem dolů na stůl, z něho budou kachny vyplouvat na rybníček.

Šest karet zaměřovačů položte na stůl tak, aby byly po ruce.

Položte **6 karet oblohy** na stůl, vlevo od balíčku kachen, vedle sebe tak, aby pod nimi bylo místo na karty kachen a nad nimi místo na karty zaměřovačů. Vložte šest horních karet z balíčku kachen pod karty oblohy tak, jak vidíte na obrázku. Kachny poplují zprava doleva.

odkládací balíček



místa pro zaměřovače



karty oblohy



balíček kachen



balíček akčních karet



karty kachen a vody



Zamíchejte balíček **akčních karet** a rozdejte **3 každému hráči**. Zbytek nechte na stole v balíčku lícem dolů.

PRŮBĚH HRY

Hráč, jehož kachna je v řadě první (nejvíce vlevo), začíná. Následují další hráči po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč **musí zahrát právě jednu akční kartu**. Pořadí jednotlivých akcí v průběhu tahu hráče je přesně toto:

- Nejdříve hráč, který je na tahu, vždy musí zahrát jednu kartu z ruky a to i pokud mu zahrání této karty nepomůže nebo naopak ho poškodí.
- Provedte akci, kterou způsobila zahrnaná karta.
- Hráč, který je na tahu, si dobere jednu kartu z balíčku tak, aby měl stále v ruce 3 karty.

POZOR: Pokud je to možné, hráč musí vždy akční kartu zahrát. Tedy i ve chvíli, kdy se mu to z nějakého důvodu nehodí. Musí kartu zahrát i pokud by si například byl donucen zastřelit svoji vlastní kachnu. Jedině v případě, že žádnou kartu z ruky nemůže zahrát tak, aby se v tu chvíli mohl smysluplně uplatnit její efekt, může jednu kartu z ruky zahodit a dobrat si za ni z balíčku jinou. Není možné z taktických důvodů kartu zahodit, pokud může hráč jednu ze svých karet zahrát.

Ve chvíli, kdy je kachna zastřelena, odstraňte ji z řady a položte před hráče, kterému patří. Hráč, který má před sebou všech šest kachen (1 od počátku hry a 5 zastřelených), již nemůže ve hře zvítězit. Přesto ale hraje dál a může dále přispívat ke zmatku na rybníčku a střílet kachny soupeřů. Pomsta je sladká!

KONEC HRY

Zvítězí hráč, který má alespoň jednu kachnu ve hře ve chvíli, kdy jsou všechny kachny všech ostatních hráčů zastřeleny.

PŘEHLED AKČNÍCH KARET

Zaměřování a střelba



Zaměřit! Ten, kdo zahraje kartu zaměřit!, umístí kartu zaměřovače nad kterékoli pole v řadě (tedy nad jednu libovolnou kartu oblohy), nad kterým v tu chvíli žádná karta zaměřovače neleží. Zaměřeno je na toto pole v řadě, nikoli přímo na kachnu, která se v danou chvíli na tomto poli nachází. Pokud se tedy kachna z tohoto pole pohne, ocitne se na zaměřeném poli jiná kachna, nebo případně karta vody. Je možné zaměřit i pole, na kterém se nachází karta vody.

Kachny nacházející se na polích, nad kterými je umístěna karta zaměřovače budou dále označovány jako zaměřené.



Vystřelit! Ten, kdo zahraje kartu vystřelit!, zastřelí jednu zaměřenou kachnu. Není podstatné, který hráč dané pole zaměřil. Kteroukoli zaměřenou kachnu může zastřelit kterýkoli hráč. Zastřelenou kachnu odstraňte ze hry - dejte před hráče, kterému patří. Všechny karty, které jsou v řadě za touto kachnou, posuňte o jedno pole dopředu (doleva) a doplňte pole úplně vpravo v řadě horní kartou z balíčku kachen. Kartu zaměřovače z pole, na které bylo vystřeleno, vraťte zpět na balíček těchto karet (dále jen odstraňte). Kartu vystřelit! lze zahrát i na zaměřené pole, na kterém je v tu chvíli karta vody. Karta vody pak zůstává na svém místě, pouze vraťte kartu zaměřovače zpět na balíček těchto karet.



dvojitá hrozba: Zaměřte dvě pole v řadě vedle sebe. Umístěte dvě karty zaměřovačů nad dvě sousední pole v řadě. Pokud nejsou volné dva zaměřovače nebo dvě sousední pole, zaměřte jen jedno.



dvojitá trefa: Zastřelte dvě zaměřené kachny, které jsou v řadě přímo za sebou. Pokud je zaměřená jen jedna kachna nebo nejsou dvě zaměřené kachny přímo za sebou, nelze tuto kartu použít.



Jedda, vedle!: Zastřelte kachnu v řadě **před nebo za** libovolnou kartou, která je zaměřená. Odstraňte tuto kachnu a zaměřovač z vedlejšího pole.



Střílejte vpravo! a **Střílejte vlevo!**: Posuňte libovolnou kartu zaměřovače o jedno pole ve směru uvedeném na kartě. Kartu zaměřovače je možné posunout pouze na pole, na kterém v tu chvíli žádná další karta zaměřovače neleží. Je také možné posouvat pouze v rámci šesti polí řady, např. z prvního pole v řadě není možné posunout zaměřovač dále doleva.



Divokej Bill!: Funguje jako kombinace karet **zamířit!** a **vystřelit!**. Odstraňte z řady libovolnou kachnu ať byla zaměřená nebo ne. Pokud byla tato kachna zaměřena, odstraňte zaměřovač. Ani Bill nemůže zastřelit skrytou kachnu (viz karty **živý štít** a **kachní únik**).

Pohyb kachen

POZOR: Karty zaměřovačů se při žádném z pohybů kachen nehýbou, zůstávají na svých místech.



kachní pochod: Posuňte všechny karty v řadě o jedno pole dopředu (vlevo). Kachnu (případně kartu vody), která je v řadě první, vraťte zpět **úplně dolů do balíčku kachen**. Volné pole na konci řady doplňte horní kartou z balíčku kachen.



leháro: Vyměňte v řadě jednu **svoji** kachnu s kartou přímo za ní. Tuto kartu nelze zahrát na kachnu na konci řady.



Chvátám!: Vyměňte v řadě jednu **svoji** kachnu s kartou přímo před ní. Tuto kartu nelze zahrát na kachnu na začátku řady.



turbokachna: Posuňte jednu **svoji** kachnu na pole na začátku řady. Karty, které tato kachna „přeběhla“, posuňte o jedno pole dozadu.



rošambo: Libovolně změňte pozice všech šesti karet v řadě. Karty zaměřovačů zůstávají na svých místech.



kachní tanec: Vezměte všech šest karet v řadě a zamíchejte je do balíčku kachen. Pak vyložte zleva doprava nových šest karet do řady.

Obranné manévry



živý štít: Skryjte **svoji** kachnu pod kachnu soupeře, která je v řadě přímo před ní nebo za ní. Karty v řadě za skrývající se kachnou posuňte o jedno pole dopředu. Není možné skrýt kachnu za kartu vody. Pokud později dojde k pohybům kachen, tyto dvě kachny se hýbou společně. Pomocí karty kachní pochod se mohou také společně vrátit zpět do balíčku. Pokud je horní kachna zastřelena, odstraňte ji a spodní kachna zůstane odkrytá. Pokud se horní kachna skryje pomocí karty kachní únik, spodní kachna bude na jedno kolo odkryta a bude možné ji zastřelit.



kachní únik: Zakryjte jednu libovolnou kachnu v řadě na jedno kolo hry touto kartou. Tato kachna zůstane skrytá po celé kolo. Hráč, který tuto kartu zahrál, ji na začátku svého dalšího tahu odstraní. Pole, na kterém je tato karta může být normálně zaměřováno i na něj může být stříleno. Kachna i karta na ní zůstávají na místě. Pokud dojde k pohybu kachen, tato karta se hýbe společně s kachnou, kterou zakrývá.

TIPY A TRIKY

V průběhu hry může být výhodné vytvořit aliance s ostatními hráči, ale v této hře nikdy není nic jisté, každá kachna je ve hře sama za sebe, takže nevěřte nikomu.

Je dobré vědět, kdy se vaše kachny vrátily zpět do balíčku a kdy tedy znovu přijdou do hry.

Ve hře se může významně projevit osobní pomsta. Proto se snažte v průběhu celé hry udržet dobré vztahy se všemi protihráči a nikoho z nich si příliš neznepřátelte.

VARIANTY

Skryté kachny: Na začátku hry vezměte od každé barvy jednu kachnu a rozdejte každému hráči skryté jednu kartu. Každý se na svoji kartu podívá, ale nikdo neví, za které barvy hrají ostatní. Hráči po celou dobu hrají své barvy skryté a mohou tedy blafovat. Zastřelené kachny dávejte na jednu hromádku. Ve chvíli, kdy zůstanou ve hře pouze kachny jedné barvy, všichni hráči otočí své skryté karty a ukáže se, kdo vyhrál. **POZOR:** Všechny karty zaměřené na svoji kachnu můžete v této variantě hrát na kteroukoli kachnu.

Týmové kachny: Pokud hrajete ve čtyřech nebo v šesti hráčích, hrajte ve dvoučlenných nebo tříčlenných týmech. Vítězem hry se stane tým, jehož kachny zůstanou poslední ve hře. Hráči, kteří hrají spolu v týmu by měli u stolu sedět naproti sobě.

Bodové kachny: Hrajte předem určený počet her. Za každou svoji kachnu, která se vrátí zpět do balíčku pomocí karty kachní pochod si započítejte 1 bod, za každou svoji kachnu, která zůstane ve hře na konci hry si započítejte 5 bodů. Zvítězí ten, kdo bude mít po odehrání určeného počtu her nejvíce bodů.

Drsné kachny: Hráč, který už nemá žádnou další kachnu ve hře ze hry vypadává. Hra končí ve chvíli, kdy zůstanou pouze dva hráči. Vítězí ten, kdo má ve hře více kachen, v případě shody ten, jehož kachna je v řadě první.

Poznámka: Jednotlivé varianty můžete jakkoliv kombinovat. Navíc je možné vymyslet si své vlastní tak, aby hra byla stále stejně zábavná a přinášela nové zážitky.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Dietzenbach

Výrobce a distributor pro ČR: ALBI Česká republika a.s., Thámova 13, Praha 8

Více informací o hře naleznete na www.albi.cz/hry a www.modernihry.cz. Na telefonním čísle 737 22 10 10 Vám pomůžeme zodpovědět jakékoli Vaše dotazy. E-mailové dotazy zasílejte na hry@albi.cz.