

KVAKVAPARK

MN
XY

Pravidla hry



ŽBLUŇKI!

Že gumové kachničky patří jen do vany? Ty by vám daly! Obyčejná koupel je totiž nudí, chtěly by se klouzat, skákat, cachtat se a potápět na nějakém příhodnějším místě, a tak jejich upískaný průvod kolébavě vyrazil do... kvakvaparku! A berou ho útokem – vrhají se stěmhlav do bazénů, sjíždějí ty nejšílenější tobogány, relaxují ve vířivkách a skáčou ze skokanských můstků. Než se nadějeme, celý kvakvapark hraje všemi barvami duhy. Čím rušněji tam bude, tím líp, ale když je plno, je plno! Stačí jedna kachnička navíc a bazén přeteče!

Cíl hry

Každý z hráčů musí shromažďovat kachní karty tak, že postupně plní bazény kachničkami, aniž by překročil jejich kapacitu. Každá kachní karta, kterou získá, má hodnotu jednoho bodu (s výjimkou PARÁDNICE ZLATKY). Vítězí hráč, který má na konci hry nejvíce bodů.

Hra obsahuje

65 kachních karet



1 ukazatel
žbluňnutí



9 karet hraček do vody



6 figurek kachniček



10 karet bazénů



Příprava hry

Zamíchejte dohromady kachní karty a karty hraček do vody do jednoho lízacího balíčku a umístěte je lícem dolů na hromádku na dosah všem hráčům. Karty bazénů také zamíchejte a umístěte je lícem dolů na vedlejší hromádku. Určitý počet karet bazénů pak umístěte lícem nahoru do kruhu uprostřed stolu. Počet karet v kruhu se musí shodovat s počtem hráčů (viz příklad). Ukazatel žbluňnutí umístěte na dosah všem hráčům tak, aby byl připraven k použití.

Každý z hráčů si vybere jednu figurku kachničky a umístí ji na kartu bazénu s nejvyšší kapacitou 🐣.

POZOR! Pokud je v kruhu vyloženo více karet se stejnou kapacitou, hráči začínají na té kartě, která má nejvyšší kapacitu pro hračky do vody 🦜.

Hra může začít! Začíná hráč, který se před nejkratší dobou koupal v bazénu nebo ve vaně.



Příklad:

Karty rozdané pro 4 hráče

Karta bazénu s nejvyšší kapacitou

Zahájení hry

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu se musí každý hráč pokusit naplnit svůj bazén přesným množstvím kachniček tak, že bude pokládat kachní karty pod kartu bazénu. Na začátku svého tahu si hráč zvolí bazén, do kterého jeho kachničky „žbluňknou“, a umístí (nebo přesune) ukazatel žbluňnutí nad kartu vybraného bazénu (viz příklad).

POZOR! Hráč si může zvolit jiný bazén než ten, ve kterém se právě nachází jeho figurka kachničky.



Příklad:

Modrý hráč
si zvolil
BROUZDALIŠTĚ.

Po umístění ukazatele žbluňknutí může hráč během svého tahu provádět následující akce:

- Vezme si kartu z lízacího balíčku a vyloží ji.
- Vyloží kartu, kterou má v ruce.

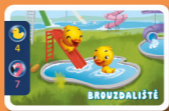
POZOR! Na začátku hry ještě nebudete mít v ruce žádné karty.

Během svého tahu může hráč vyložit tolik karet, kolik chce (z hromádky i z ruky), ale pouze pod bazén, kam umístil ukazatel žbluňknutí. Musí dát pozor, aby nepřekročil kapacitu bazénu (viz „Kapacita“).

Tah hráče končí nejpozději v okamžiku, kdy přesně naplní bazén nebo překročí jeho kapacitu, ale může se také rozhodnout ukončit svůj tah dříve. Pokud se rozhodne ukončit svůj tah předčasně, vezme si vrchní kartu z lízacího balíčku a nechá si ji v ruce. Pak je na řadě další hráč.

Vyložit kartu znamená, že hráč tuto kartu umístí do sloupčku pod kartu bazénu označenou ukazatelem žbluňknutí. Hráč si tedy nejprve vezme vrchní kartu z lízacího balíčku a pak ji umístí lícem nahoru pod bazén s ukazatelem žbluňknutí. Pokud je to možné, může se také rozhodnout vyložit kartu z ruky. V tom případě kartu z ruky umístí pod bazén s ukazatelem žbluňknutí.

Po vyložení kachní karty se hráč bude řídit pokyny na této kartě, a hned se projeví účinek žbluňknutí uvedený na této kartě (viz „Přehled účinků žbluňknutí“ na str. 14). Žbluňknutí uvedené na každé kachní kartě, kromě DRSŇÁKA ALBERTA, může ovlivnit vaše snažení.



Příklad:

Modrý hráč si vezme kartu z lízačeho balíčku a umístí ji pod BROUZDALIŠTĚ. Hned potom se projeví účinek žbluňknutí na této kartě.



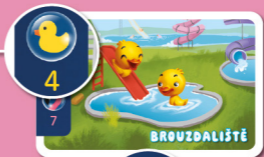
Kapacita

Příkládáním karet pomalu plníte bazén. Z plného bazénu mají kachničky radost, ale *přeplněný* bazén už tak zábavný není. Kapacita každého bazénu je uvedena pod symbolem kachničky 🦆. Tam najdete přesný počet kachniček, které musíte nasbírat pod příslušným bazénem.

V horní části každé kachní karty je určitý počet symbolů kachničky. Ty se započítávají do maximální kapacity bazénu, pod který je karta vyložena. Dáváte pozor, jestli je v bazénu místo pro další kachničku?

POZOR! Na kachních kartách PARÁDNICE ZLATKA a BRUČOUN BRRUNO nejsou žádné symboly kachniček, a proto se do kapacity bazénu nezapočítávají.

kapacita
karty bazénu



symboly
kachničky



Plný bazén

Když se po umístění kachní karty celkový počet symbolů na kachních kartách pod kartou bazénu rovná množství uvedenému na kartě bazénu, je bazén plný. Nejprve z bazénu odstráňte všechny karty hraček do vody a položte je na odhazovací hromádku lícem nahoru. Všichni hráči, jejichž figurka stojí na kartě tohoto bazénu, si nyní mezi sebe rovnoměrně rozdělí kachní karty ze sloupečku pod tímto bazénem. Pokud karty nelze rovnoměrně rozdělit, nedělitelný zbytek karet umístěte na odhazovací hromádku. Pokud si například dva hráči musejí rozdělit sedm kachních karet, oba hráči dostanou tři kachní karty a zbývající jedna se odhodí.

POZOR! Na konci hry se bude počítat pouze celkový počet kachních karet, nikoli počet symbolů kachničky.

POZOR! Před určením, zda je bazén plný, je nutno nechat projevít účinek žbluňnutí na poslední vyložené kachní kartě.



Příklad:

Žlutý hráč zcela zaplnil FONTÁNKY. Karta hraček do vody se odhodí a zůstávají tři kachní karty. Žlutý hráč a růžový hráč obdrží každý jednu kachní kartu a třetí se odhodí.

Poté odstraňte kartu bazénu ze hry a na prázdné místo položte nový bazén z hromádky karet bazénů. Nakonec umístěte všechny figurky z odstraněné karty na nově vyloženou kartu bazénu. Pokud na kartě bazénu, který byl právě naplněn, nejsou žádné figurky – a proto nikdo neobdrží žádné kachní karty, tato karta bazénu zůstane na svém místě. Hráč, který naplnil bazén, končí svůj tah.

POZOR! Pokud je hromádka karet bazénů prázdná, hráč, který právě naplnil bazén, může přesunout figurky/figurku z naplněného bazénu na libovolnou kartu bazénu. Pokud bylo na odstraněné kartě více figurek, lze je umístit do různých bazénů.

Přeplněný bazén

Pokud je pod bazén vyložena kachní karta, a celkový počet symbolů kachničky pod kartou bazénu tím překročí kapacitu bazénu, je bazén přeplněný. Pokud bazén zůstane přeplněný i po účinku žbluňnutí na poslední kachní kartě, umístěte hned všechny karty ze sloupečku pod kartou bazénu na odhazovací hromádku lícem nahoru a ukončete tah hráče, který bazén přeplnil. Hráči nedostanou žádnou z kachních karet z přeplněného bazénu.

Pokud je lízací balíček prázdný, zamíchejte odhazovací hromádku a vytvořte nový lízací balíček.

Karty hraček do vody

Kromě kachních karet jsou ve hře také karty hraček do vody. Jedná se o karty s nafukovacími hračkami, které také mohou bazén přeplnit. Každý bazén má určenu i kapacitu pro hračky do vody, která je uvedena pod symbolem plameňáka 🦩. Karty hraček do vody se však na konci hry nezapočítávají do výsledného počtu bodů.

kapacita pro
hračky do vody




Pro karty hraček do vody platí následující pravidla:

- Je-li vyložena karta hraček do vody a celkový počet symbolů plameňáka pod kartou bazénu překročí limit uvedený na kartě bazénu, je bazén přeplněný. Hned umístěte všechny karty, které jsou vyloženy ve sloupečku pod touto kartou bazénu, na odhazovací hromádku. Tah hráče, který bazén přeplnil, tím končí. Hráči nedostanou žádnou z kachních karet z přeplněného bazénu.
- Pokud se však po vyložení karty hraček do vody celkový počet symbolů plameňáka pod kartou bazénu rovná limitu uvedenému na kartě bazénu, nic se nestane. „Naplnění“ bazénu a dělení karet se týká pouze kachních karet a symbolů kachniček.

- Účinek žbluňnutí, jako na kartách CÁKLÁ VILMA a STYD-LÍN MUF, se vztahuje pouze na kachní karty, a proto neovlivňuje karty hraček do vody. Nicméně DRAHOUŠEK ANKA a KÁMOŠKA JULČA vám karty hraček do vody mohou přidat do ruky.

Vyrušení účinku žbluňnutí

Karty hraček do vody mají speciální funkci , kterou lze využít kdykoli (také během soupeřova tahu), ale pouze pokud má hráč kartu hraček do vody v ruce. Položením karty hraček do vody na odhazovací hromádku z ruky se hned vyruší účinek žbluňnutí na naposledy vyložené kachní kartě. Kachní karta nebude odstraněna, ale účinek žbluňnutí na kartě se neprojeví.

POZOR! Kartu hraček do vody může hráč také použít k tomu, aby vyrušil účinek žbluňnutí na kachní kartě, kterou právě sám vyložil.

kapacita pro
hračky do vody



speciální funkce

Ruší účinek
žbluňnutí
na kachní kartě.

Karty v ruce

Během hry může hráč mít v ruce maximálně čtyři karty. Pokud obdrží pátou kartu, musí jednu kartu z ruky hned odhodit, aby měl v ruce opět čtyři karty.

Bodovací hromádka

Kachní karty, které hráč získá naplněním bazénu, představují jeho celkový počet bodů. Odkládá si je na osobní bodovací hromádku. Na hromádku je pokládá lícem nahoru. Kachní karty na své hromádce si hráč může kdykoli prohlédnout, ale nesmí měnit jejich pořadí.

POZOR! *Kachními kartami na bodovací hromádce svých soupeřů hráč listovat nesmí.*

Konec hry

Hra končí, když ve hře zbývá pouze jedna karta bazénu. Spočítejte všechny kachní karty na své bodovací hromádce, body z ruky se nepočítávají. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů!

POZOR! *Každá kachní karta má hodnotu jednoho bodu (s výjimkou PARÁDNICE ZLATKY); jako body se nepočítají jednotlivé symboly kachniček na kartách.*

Přehled účinků žbluňknutí



STYDLÍN MUF: Otoč 1 kachní kartu.

Hráč si vybere jednu kachní kartu (nikoli kartu hraček do vody) pod libovolnou kartou bazénu a otočí ji lícem dolů. Tato karta se již nezapočítává do kapacity bazénu.

POZOR! Otočená kachní karta se počítá jako 1 bod při rozdělování karet po naplnění bazénu.



STŘELENÝ BOB: Přesuň 1 figurku kachničky.

Hráč přesune figurku libovolného soupeře do jiného bazénu. Svou vlastní figurku přesunout nemůže.



KÁMOŠKA JULČA: Vezmi si 1 kartu z vyložených karet.

Hráč si vezme libovolnou kartu ze sloupečku pod kterýmkoli bazénem a přidá si ji do ruky.

POZOR! Nemůže si vzít žádnou z karet obrácených lícem dolů.



ČÁKLÁ VILMA: Přesuň 1 kachní kartu.

Hráč si vybere libovolnou kachní kartu pod kterýmkoli bazénem (včetně PARÁDNICE ZLATKY a DRSŇÁKA ALBERTA) a přesune tuto kartu pod jiný bazén. Účinek žbluňknutí na této kachní kartě se přitom neprojeví. Přesunem karty nesmí překročit kapacitu zvoleného bazénu. Přesunem kachní karty však může bazén naplnit.

POZOR! Hráč nesmí přesouvat žádné karty, které jsou obráceny lícem dolů.



FEŠÁK HUBERT: Přesuň ukazatel žbluňknutí.

Hráč přesune ukazatel žbluňknutí k jiné kartě bazénu.



DRAHOUŠEK ANKA: Vezmi si 1 kartu z balíčku.

Hráč si vezme vrchní kartu z lízacího balíčku a přidá si ji do ruky.



AMAZONKA LARA: Přesuň vrchní kartu z libovolné bodovací hromádky na odhazovací hromádku.

Hráč přesune vrchní kartu z bodovací hromádky jednoho ze soupeřů na odhazovací hromádku.



DRSŇÁK ALBERT: Extra rozměry

Neprojeví se žádný účinek žbluňknutí, ale Albert zabere velkou kapacitu.



BRUČOUN BRUNO: Ukonči svůj tah.

Hráč hned ukončí svůj tah.

POZOR! Tato kachní karta nemá žádný symbol kachničky, a proto se nezapočítává do kapacity bazénu, ale počítá se jako bod při rozdělování kachních karet po úplném naplnění bazénu.







PARÁDNICE ZLATKA: Body navíc

Zlatka přináší na konci hry 5 bodů. Když je bazén se Zlatkou zcela naplněn a rozdělují se kachní karty, hráč, který bazén naplnil, vždy obdrží Zlatku, i když jeho figurka nestojí na kartě tohoto bazénu.

POZOR! Tato kachní karta nemá žádný symbol kachničky, a proto se nezapočítává do kapacity bazénu.



    @mnkyentertainment

MNKY
ENTERTAINMENT

© 2024 MNKY Entertainment, Nizozemsko
© 2024 REBO International CZ, spol. s r. o.,
Michalská 432/12, 110 00 Praha 1
rebo@rebo.cz

www.mnkyentertainment.cz

Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez předchozího písemného souhlasu MNKY Entertainment. Společnost MNKY Entertainment vyvinula tuto hru s maxi-



6-99



2-6



30

mální péči, přesto nemůže nést odpovědnost za jakékoli neblahé následky, ke kterým by mohlo vlivem hry nebo případných chyb v ní dojít.

Koncept: MNKY Entertainment
Ilustrace: Mohamed Ali
Z anglického překladu nizozemského originálu *Duck & Dive*
Překlad a redakce českého vydání:
Anna Řebíčková, Lenka Uhlířová



Sazba: AMOS TYPO, s. r. o.
1. vydání 2024
004591201G
Vyrobeno a vtištěno v Číně.

POZOR!
Hra obsahuje malé části, které by nejmenší děti mohly vdechnout či spolknout nebo se jimi zadusit. U dětí do tří let se při zacházení doporučuje dohled dospělé osoby.