

# УТКИ

Автор игры  
Йоханнес Кенне



## СОСТАВ ИГРЫ:

69 карточек со значениями  
от 0 до 8 в трёх цветах  
(жёлтый, синий, красный)



5 карточек полотенец

5 карточек  
спасательных кругов

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отложите 5 карточек спасательных кругов (зелёной стороной вверх) и сформируйте из них стопку, в которой карточки будут лежать по порядку: верхняя с цифрой 6, нижняя – с цифрой 10.
2. Раздайте каждому игроку по одной карточке полотенчика, а лишние уберите обратно в коробку. Игроки кладут карточки полотенчиков перед собой.
3. Перемешайте все карточки с изображением уток, сформируйте из них стопку и положите её в центр стола рубашкой вверх.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Избавиться от карточек на руке быстрее соперников и заработать как можно больше победных очков.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра состоит из 5 раундов, победитель определяется в каждом из них.

Определите сдающего игрока: им станет тот, кто последним загорал на пляже. Он раздаёт всем участникам по 7 карточек лицевой стороной вниз (в том числе себе), затем берёт из стопки верхнюю карточку и выкладывает её перед собой лицом вверх. Далее делать ход будет игрок, сидящей **слева от сдающего** – это **активный игрок**.

В свой ход активный игрок может либо сыграть карточку с руки, либо... крякнуть!

### **СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ С РУКИ**

Игрок может выложить перед собой либо одну любую карточку с руки, либо одну из двух комбинаций:

- из карточек **одинакового номинала** (при этом цвет и количество карточек не имеет значения);
- состоящую **минимум из трёх карточек одного цвета**, но только **по порядку** (например, синие карточки со значениями 2, 3, 4). Игроки будут поочерёдно выкладывать перед собой карточки лицом вверх (одну на другую), формируя стопки сброса.

Когда участник играет с руки карточки одинакового цвета, но разного номинала, он сам решает, в каком порядке их выложить: в возрастающем или убывающем. Если у игрока в конце хода остаётся хоть одна карточка в руке, он **обязан добрать одну верхнюю** карточку в руку **по своему усмотрению из:**

- стопки в центре стола;
- стопки сброса игрока, сидящего справа;
- стопки сброса игрока, сидящего слева.

Если у игроков справа и слева нет выложенных карточек (или активный игрок не хочет их брать), он **обязан** взять верхнюю карточку из стопки в центре стола.

*Марта выкладывает карточку с синей цифрой 8, потому что быстрее хочет избавиться от крупной карточки. Она обязана добрать одну карточку в руку, потому что у неё в руке ещё есть карточки. В стопке сброса Виктора верхняя карточка – жёлтая 5, Марта забирает её, чтобы следующим ходом выложить сразу три 5 (жёлтую, красную и синюю). На этом её ход заканчивается.*



Марк может либо сыграть красную и жёлтую карточки с цифрой 3, либо комбинацию из трёх карточек синего цвета: 4, 5, 6. Конечно, Марку выгоднее выложить комбинацию, т. к. в сумме она даёт 15 очков, а две тройки – всего 6. Марк берёт одну карточку из стопки, т. к. верхние карточки из стопок сброса соседей ему не подходят.



Красным цветом подсвечены карточки, которые выкладывают игроки.



Если закончится стопка в центре стола, соберите все стопки сброса, оставив игрокам по 1 верхней лежащей на столе карточке. Перемешайте их, сформируйте стопку и положите её в центре стола рубашкой вверх.

### **КРЯКНУТЬ**

Когда игрок говорит: «Кря!», этим он заявляет всем участникам, что сумма очков на карточках в его руке **меньше или равна 10** и, кроме этого, **сумма очков на руке меньше, чем на руках у каждого** из участников. Если хотя бы у одного игрока будет меньше очков на руке (или столько же, сколько у крикнувшего), то крикнувший получит штраф.

Игрок, который крикнул, показывает всем участникам свои карточки. Остальные игроки также показывают карточки на руках и сравнивают свои суммы очков с суммой очков крикнувшего игрока. Если **оба условия соблюдены**, и у **каждого** участника сумма очков на руках больше, крикнувший игрок берёт из стопки зелёных спасательных кругов верхний и кладёт зелёной стороной вверх под свою

карточку полотенчика. Затем этот игрок выбирает свою самую старшую карточку из имеющихся на руке и тоже убирает её под своё полотенчко лицом вниз. Остальные участники сравнивают суммы очков **на руках**. Тот, у кого сумма больше, – сбрасывает все свои карточки с руки. Остальные игроки выбирают по 1 самой старшей карточке из имеющихся на руках и кладут их под свои карточки полотенчиков лицом вниз.

*Елизар крикнул. Он показывает свои карточки: у него 4 очка. У Марты 9, у Виктора 7, у Марка 12. Елизар выбирает самую старшую карточку из имеющихся на руке и кладёт её под своё полотенчко лицом вниз. Затем Елизар берёт из стопки спасательных кругов верхний зелёный (потому что победил в этом раунде). Поскольку у Марка больше очков, чем у остальных, он сбрасывает все свои карточки с руки и не получает победных очков. Остальные игроки выбирают по одной самой старшей карточке из имеющихся и кладут их под свои полотенчики лицом вниз.*



Виктор



Марта



Марк



Елизавет

*Красным цветом подсвечены самые старшие карточки игроков.*

Если крикнувший игрок показал карточки, но хотя бы одно условие осталось невыполненным, раунд также немедленно завершается. Этот игрок берёт из стопки спасательных кругов верхний, переворачивает и кладёт его **красной стороной вверх** под своё полотенчико – это штрафные очки. Все остальные игроки (вне зависимости от того, у кого сколько очков на руках) выбирают по одной



самой старшей карточке из имеющихся на руках и кладут их под свои полотенчики лицом вниз, сбрасывая с руки остальные.

*Марк крикнул. Он показывает свои карточки: у него 5 очков. У Марты 6, у Виктора 7, у Елизара 5.*

*Одно из условий криканья не выполнено:*

*у Елизара столько же очков, сколько и у Марка. Марк берёт из стопки спасательных кругов верхний, переворачивает красной стороной вверх и кладёт его себе под полотенчко. Виктор, Марта и Елизар выбирают самые старшие карточки на своих руках и кладут их под свои полотенчики лицом вниз. После этого проводится подготовка к следующему раунду.*

### **КОНЕЦ РАУНДА И НАЧАЛО НОВОГО**

Раунд заканчивается, когда один из игроков сыграет свою последнюю карточку с руки или кто-то крикнет. В обоих случаях раунд заканчивается **немедленно**, и игроки приступают к подсчёту сумм значений карточек на своих руках.

*Виктор сыграл свою последнюю карточку с руки. Остальные игроки проверяют количество очков*

у себя на руках: у Елизара 8 очков, а у Марты и Марка по 4 очка. Виктор берёт из стопки спасательных кругов верхний зелёный спасательный круг, потому что он победил в этом раунде. Поскольку у Елизара больше очков, чем у остальных, он сбрасывает все свои карточки с руки и не получает победных очков. У Марты и Марка одинаковое количество очков на руках, они оба выбирают самые старшие карточки на своих руках и кладут их под свои полотенчики лицом вниз.

**Важно!** Все карточки, лежащие под полотенчиками игроков, остаются на месте после каждого раунда.

Перед началом нового раунда соберите со стола все карточки, (кроме тех, что под полотенчиками!), перемешайте, сформируйте из них стопку и положите её в центре стола рубашкой вверх.

Сдающим становится игрок, сидящий слева от предыдущего сдающего. Он раздаёт всем участникам по 7 карточек лицевой стороной вниз (в том числе себе), затем берёт из стопки верхнюю карточку и выкладывает перед собой лицом

вверх. Начинает игрок, сидящей слева от сдающего.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда сыграно 5 раундов (взят последний спасательный круг из стопки), наступает конец игры. Все игроки подсчитывают суммы очков на карточках, **лежащих под их полотенчиками**. Игрок, набравший больше всего очков, объявляется победителем. Если у нескольких игроков равное количество очков, то все они становятся победителями.

*Виктор считает свои очки, заработанные за всю игру. У него есть два зелёных круга со значениями 6 и 9, одна карточка со значением 5 и один красный спасательный круг со значением -2. Считается вся сумма очков:  $6+9+5-2=18$ .*

Виктор



## Важно!

1. Первым всегда делает ход игрок, сидящий слева от сдающего.
2. Не закливайтесь на комбинациях – всегда можно выложить хотя бы одну карточку.
3. Если выкладывается несколько карточек одинакового номинала, цвет не имеет значения.
4. Чем меньше сумма очков на карточках у вас на руке, тем больше шанс не получить штрафных очков.
5. В свой ход можно ЛИБО крякнуть, ЛИБО выложить карточку – только **одно действие**.

8831



© 2020 HUCH!

Иллюстрации: fiore-gmbh.de

Дизайн: Сабина Кондиrolли, HUCH!

Бренд-менеджер: Саймон Хопп

© Zvezda. All rights reserved.

