

GUMIKACSAK

Készülj
a hápegásra!

Játékszabály

Ááá! A gumikacsáid kifröcskölik a vizet
a kád mellé. Ne hagyj, hogy teljesen
eláztassák a fürdőszobát!



2-7



8+



20'

Tartozékok

- 26 kártyából álló húzópakli
(2 szett kapitánykártya 1–12 értékben,
1 legnagyobb  és 1 ismétlés  kártya)
- 84 kacsakártya
(7 család, mindegyik 1–12 értékben)
- 1 pontozótömb
- Játékszabály

A játék célja

A célod az, hogy a 3. forduló végére a lehető legkevesebb pontot szerezd!

(A pontokat loccsanások jelképezik a játékban.)

Előkészületek

A Kártyák elrendezése

Minden játékos válasszon egyet a 7 kacsacsalád közül, és keverje össze a családhoz tartozó 12 kártyát. Ezután mindenki tegye maga elé a kártyáit 4x3-as elrendezésben képpel felfelé. A nem használt családokat tegyék vissza a dobozba.

B Húzópakli

Keverjétek meg a húzópaklit, és tegyék képpel lefelé az asztal közepére.

C Kapitánypakli és D dobóterület

Miután kihúztok és végrehajtottok egy kártyát, az vagy a **kapitánypaklira**, vagy a **dobóterületre** kerül.

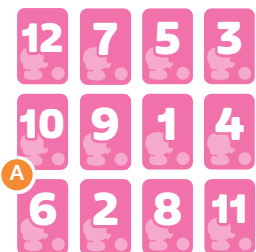
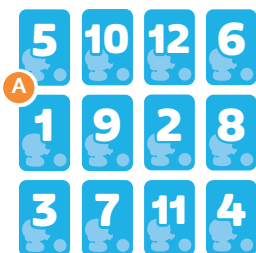
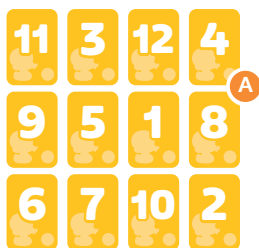
Válasszatok kapitányt. A kapitány ugyanúgy játszik, mint a többiek, azzal a különbséggel, hogy ő húzza fel és jelenti be a kártyákat, illetve ő felel a kapitánypakli és a dobóterület rendben tartásáért.



A húzópakli kártyái



Kacsakártyák



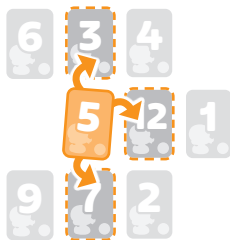
Egy forduló menete

Egy forduló körökből áll. Minden kör elején a kapitány felhúzza a húzópakli felső lapját és hangosan bejelenti a számát.

Ezután minden játékosnak egyszerre mozgatnia kell a megfelelő számú kártyáját az alábbi két lehetőség szerint:

A kártyát rámozgatja az egyik szomszédos kártyára.

Csak élszomszédosan lehet mozgatni, átlósan NEM. Így az egyik kártyával letakarja a másikat.



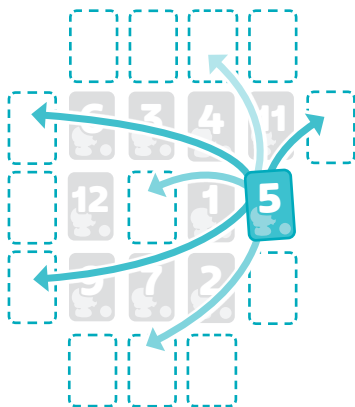
Takarás

VAGY

EGYÉBKÉNT

Hápgás

Merülés



A kártyát egy üres helyre mozgatja és nem takar le másik kártyát.

A kártyát közvetlenül egy másik kártya mellé kell tenni.

A kártyát ki lehet mozgatni a kezdeti 4x3-as területből, de azon belül is át lehet tenni bármelyik üres helyre.

Hápgás

Azok a játékosok, akik már letakarták a kapitány által jelzett kártyát, ebben a körben nem mozgatnak kártyát, ehelyett azt mondják, hogy „háp”.

Ha minden játékos hápogott, a kapitány a kártyát képpel felfelé a dobóterületre teszi.



A kapitánynak figyelnie kell rá, hogy a dobóterület minden kártyája látható legyen a forduló során.



A kapitánynak be kell mondania, hogy mennyi kártya van a dobóterületen, és hogy mennyi kártyát kell odatenni, hogy a forduló véget érjen (lásd A forduló vége a 8. oldalon).

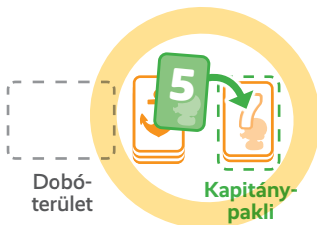


EGYÉBKÉNT

Ha legalább 1 játékos mozgatni tudja a megfelelő kártyáját, akkor a kapitány a felhúzott kártyát a kapitánypaklira teszi.



A kapitánypakliban a kártyákat egymásra kell helyezni, hogy csak a legutóbb felolvasott kártya legyen látható.



Különleges kártyák

A húzópakli két kártyáján nem szám, hanem különleges hatás található:

Legnagyobb : Minden játékos a legnagyobb látható kártyáját mozgatja.

Ismétlés : Minden játékos az előző körben húzott kártya alapján mozgat.



Pontosítások

- Amikor kártyát mozgatsz (akár takarással, akár merüléssel), mozgasd az összes alatta levő kártyát is.
- Ha az első kártya az *ismétlés* , tedd a dobóterületre.
- Ha az *ismétlés*  kártya olyan kártya után jön, ami a dobóterületre került, akkor tedd a dobóterületre.
- Ha az *ismétlés*  a *legnagyobb*  kártyát követi, akkor ismét a *legnagyobb*  kártyát kell mozgatni.
- A kapitánypakliban mindig csak a legfelső kártya látszik, a dobóterületen viszont az összes kártya.
- Ha a húzópakli kártyái elfogynak, a kapitánypakli kártyáit keverjétek meg, és alkossatok egy új húzópaklit. A dobóterület kártyáit ne keverjétek bele.
- Tilos átnézni a kapitánypaklit, a húzópaklit és más játékos letakart kártyáit, hogy ezzel a már kihúzott kártyákról információkat szerezzetek.

Példa egy körre



Cili a kapitány. A húzópakliból kihúzza az 5-ös kártyát. Ezt hangosan kimondja, így az összes játékosnak az 5-ös kártyáját kell mozgatnia.

- **Cili** az 5-ösével letakarja a 7-es kártyáját.
- **Lali** a merülés mellett dönt, és átmozgatja a kártyáját a 6-os kártya mellé. A kártyát a játéktérületen kívülre tette, de ez szabályos, mivel szomszédos maradt egy másik kártyával (a 6-ossal).
- **Laura** letakarja a 8-as kártyáját, ami az 5-ös kártyája felett található.
- **Petinek** viszont hápognia kell, mivel a játék során már letakarta az 5-ös kártyáját.

A forduló vége

Ha az alábbi 2 feltétel egyike teljesül, a forduló véget ér:

- Egy vagy több játékosnak már csak egy látható kártyája van;
- A játékosszám által meghatározott mennyiségű kártya került a dobóterületre.

Játékosok száma	2	3	4	5	6	7
Forduló befejezéséhez szükséges kártyák száma	9	8	7	6	5	4

Megjegyzés:

Játékosok száma + dobóterületen található kártyák száma = 11

Pontozás:

A forduló végén írástok a játékosok által megszerzett pontokat a pontozólapra.

A játékosok pontszáma megegyezik a látható kártyáikon található loccsanások összegével.

Ha a játékosnak egynél több látható kártyája van, akkor a pontszáma **pozitív**.



Ha a játékosnak csak egy látható kártyája van, akkor a pontszáma **negatív**.



⚠ Figyelem: A játék célja az, hogy a játék végén a lehető **legkevesebb pontotok** legyen!

Megjegyzés: A játékban 0 alatti pontszám is elérhető.

Példa a forduló végére

Egy 4 fős játékban már 6 kártya van a dobóterületen.

Ha egyik játékos sem tudja a kapitány által megjelölt kártyát mozgatni, akkor a forduló véget ér, mivel a dobóterületen már 7 kártya lesz.

Cili 10-est húz, így mindenkinek hápognia kell, **Lalit** kivéve, aki le tudja takarni a 6-osát. Mivel így neki csak 1 látható kártyája maradt, a forduló véget ér.



Minden játékos összeadja a loccsanásokat a kártyáin, hogy kiderüljön mennyi pontot szerzett.

Cilinek a 6-os és 2-es kártyája maradt látható, tehát ebben a körben a pontszáma **+3**.



Lalinak csak a 10-es kártyája maradt, így a pontszáma **-4**.



Laura pontszáma **+4**, mivel az 1-es, 4-es és 6-os kártyája is látható.



Peti a 12-es és 6-os kártyája miatt **+7** pontot szerzett.



Ezeket a pontokat a játékosok felírják a pontozólapra.

Új forduló

A kapitány keverje meg mind a 26 kapitánykártyát, és alkosson egy új húzópaklit.

A játékosok keverjék meg a kártyáikat, és alakítsanak ki maguknak egy új 4x3-as játékterületet.

A játék vége

A harmadik forduló végén adjátok össze a játékosok pontjait.

A legkevesebb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek a harmadik fordulóban kevesebb látható kártyája maradt.

Ha még mindig döntetlen az állás, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

Itt további játékváltozatokat
találhattok:



Készítők

Tervező: *Oussama Khelifati*

Fejlesztő: *Cédrick Caumont*

Termékmenedzser: *François Romain*

Projektmenedzser: *Lumturije Krasniqi*

Illusztrációk: *Adrien Journal*

Kivitelezés: *Eva Madenoglu*

Kommunikáció: *Gwendoline Caumont*

Tervezőügynökség: *Forgenext*

Fordítás: *Kardos Milán Soma*

Köszönetnyilvánítás

Oussama Khellfati köszöni Gaëtannak, Olivier-nek, Flaviennek, a Captain Games csapatának és mindenkinek, aki részt vett a szenvedélyes vitákban és beszélgetésekben a játékkal kapcsolatban. Külön köszönet Simonnak a lelkesedéséért.

A Captain Games köszöni az alábbi személyeknek:

Gentian, Murielle Lemmens, Ibrahim Kouanda, Ilir Kadriaj, Tybald Romain, Valérie Follet, Antoine El Khammal, Nicky Appaerts, Abel Ouindi, Cyril Maréchal, Anaïs Marques Lopes, Eric Lalberteaux, Nicolas Boseret, Agnès Brison, Nicolas Doguet, Laurent és Laurence és Héline d'Aries, Sébastien, Stéphanie, Margaux és Thomas Dubois, Debbie Ridpath Ohi és Jeff Ridpath, Annika és Mattis Lützner, Annika & Sam Domke, Patrick Scholz, Carine & Nicolas Maréchal, Tanguy Gréban, Melissa, Cédric, Alexane és Logan Dassonville, Simon Murat, Tom Vassel, Étienne Soubeyran, Heli Barthen, Stephen Buonocore, Corey Thompson, Scott Alden, Lincoln Damerst, Stefan «Cyborg» Brunelle, Stephen Conway, Baptiste Brault, Alexandre Bogdanic, Mr Phal, Dr Mops, Cédric Gimzia, Fabien Gridel, Gwen Lebas, Sophie Douchy, Servanne Dehennault, Nicolas Pequignot és Vanessa Roscini, Nicolas Benoist, Jackson Roberts, Connie és Dan Schmitt, Sandra Lebrun, Randy Klepetko, Yannick Mescam, Philine Wollast, Cyril és Maud Daujean, Philippe Mouret, Gathering of Friends játékosai, BGGcons, Dice Tower East and West, Bruno Faidutti és az Étourvy résztvevői, valamint azok a játékosok, akikkel rendezvényeken és egyéb társasjátékos összejöveteleken találkoztunk és kifelejtettük őket.

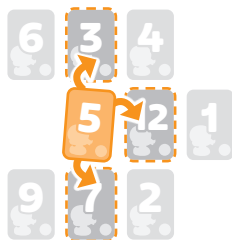
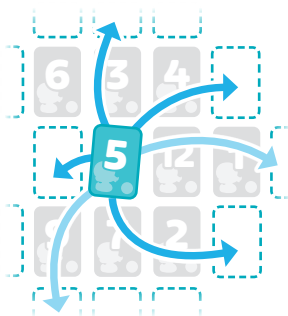
Tesztelők: Nina és Nicolas Opdebeeck, Valérie Callebaut és Christophe Loncin, Sophie Lemoine és André Versailles. Külön köszönet Oussamanak és Gaëtannak a bizalmukért. Yvelise Caumont emlékére.



Összefoglalás

A kapitány húzzon 1 kártyát.

Minden játékos **átmozgatja** a megfelelő kártyáját vagy **letakar** vele egy szomszédos kártyát.



Ha a játékosnak nem látszódik a megfelelő kártyája, akkor hápognia kell.

Ha mindenki hápog, akkor a kapitány tegye a húzott kártyát a **dobóterületre**.

Ha egy játékos előtt csak 1 látható kártya maradt, vagy a dobóterületre a megfelelő számú kártya kerül, a forduló véget ér (lásd A forduló vége a 8. oldalon).

Minden játékos összeadja a kacsáin látható loccsanásokat.



Azok a játékosok, akiknek csak 1 látható kártyájuk maradt, ezt a pontszámot negatív pontként kapják meg.

A 3. forduló végén a legkevesebb ponttal rendelkező játékos győz.