Описание игры

В пруду плавают утки: часть из них — ваши, а остальные принадлежат соперникам. Вам предстоит вдоволь поохотиться на чужих уток и спасти своих собственных от метких пуль других охотников. Если последней на воде останется ваша утка, вы победили!

Состав игры

Утиная колода (41 карта)
6 уток каждого из 6 цветов и 5 карт с водой. Из этих карт формируется охотный ряд.

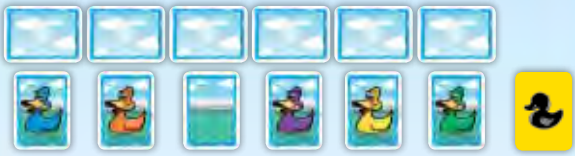
54 карты действий
Эти карты позволяют игрокам целиться, стрелять по уткам или воздействовать на охотный ряд.

6 карт неба
Под ними будет располагаться охотный ряд.

6 жетонов прицелов
Жетоны кладутся над охотным рядом, когда вы берёте карты на прицел.

Подготовка к игре

Выложите в ряд 6 карт неба, как показано на иллюстрации. Под ними будет располагаться охотный ряд.



Каждый игрок выбирает себе цвет. Затем берёт из утиной колоды карту с уткой выбранного цвета и кладёт её перед собой. Игроку предстоит защищать уток своего цвета и стрелять по уткам чужих цветов. Все утки цветов, которые никто не выбрал, отправляются обратно в коробку чистить пёрышки.

Замешайте остальные карты уток (по 5 каждого участвующего цвета) и 5 карт с водой в единую утиную колоду. Положите утиную колоду рубашкой вверх справа от шести карт неба — как показано на иллюстрации.

Возьмите верхние 6 карт утиной колоды и выложите их в ряд слева направо так, чтобы под каждой картой неба была одна карта утки или одна карта с водой. Охотный ряд готов.

Хорошенько перетасуйте карты действий и сдайте каждому игроку **3 карты**. Оставшиеся карты положите на стол рубашкой вверх так, чтобы игрокам было удобно тянуть из неё карты. Это колода действий. В процессе игры карты в колоде действий кончатся; тогда перетасуйте сброс и сформируйте из него новую колоду действий.

Ружья начищены и заряжены, можно начинать. На ужин у нас будет птица!

Как играть

Игрок, чья утка окажется в начале охотного ряда (то есть левее остальных), ходит первым. Далее ход передаётся по часовой стрелке. Порядок хода следующий:

- Сыграйте **одну** любую карту действия с руки. В свой ход игрок **обязан** сыграть карту действия, даже если это принесёт ему одни проблемы. Смиритесь, уткам ещё тяжелее.

- Выполните описанное на карте действие. В этот момент хода вы можете: помещать жетоны прицелов над картами охотного ряда (жетон кладётся на карту неба), подстреливать уток, продвигать уток вперёд, менять их местами и так далее. Но помните: в охотном ряду всегда должно быть 6 карт, по одной под каждой картой неба (исключение: когда применяются свойства карт «Болтых!» и «В уткрытие!»).

- Сбросьте сыгранную карту действия. Возьмите 1 карту из колоды действий, чтобы у вас на руке снова оказалось 3 карты.

Важно: если все 3 ваши карты на руке требуют совершить действие, которое в данный момент неосуществимо (*например, у вас на руке 3 карты «Пли!», а над охотным рядом нет ни одного прицела*), вы можете просто сбросить 1 карту, затем добрать карту ей на замену и передать ход следующему игроку. Но нельзя просто так сбросить карту, если её можно сыграть по правилам (*например, если у вас на руке 3 карты «Пли!», а единственный прицел лежит над вашей уткой, вам придётся выстрелить по собственной утке*).

Каждая подстреленная утка убирается из охотного ряда и отдаётся игроку, который выбрал в начале игры утку такого же цвета. Даже когда все утки одного цвета подстрелены, охотник не выбывает из игры. Во-первых, он по-прежнему может целиться, стрелять, шуршать в камышах и всячески отрываться на соперниках. А во-вторых, существует карта действия «Воскряшение», которая возвращает подбитую утку в игру.

Конец игры

Игра заканчивается, как только в охотном ряду и в утиной колоде остаются утки только одного цвета. Игрок, выбравший этот цвет в начале игры, побеждает.

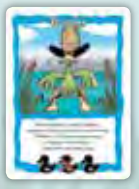
КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты прицеливания и стрельбы

«Цельсь!». Сыграв эту карту, игрок выбирает, над какой картой в охотном ряду поставить прицел. Класть жетон прицела нужно не на саму карту утки (или воды), а на карту неба. Если утки плывут и карты в охотном ряду сдвигаются, прицел остаётся на прежнем месте. Нельзя положить прицел на карту неба, где уже лежит прицел. Если все 6 карт неба уже заняты прицелами, эту карту сыграть нельзя.

«Пли!». Сыграв карту «Пли!», игрок стреляет по одной карте, находящейся под прицелом, даже если прицел поставил другой игрок. Подстреленная утка выбывает из игры, а её карта подаётся на стол перед игроком, который выбрал в начале игры утку такого же цвета. После этого карты, лежавшие правее подстреленной утки, сдвигаются влево, смыкая охотный ряд, а в конец ряда кладётся новая карта из утиной колоды. **Использованный прицел убирается**. Стрелять можно не только по уткам, но и по карте с водой: в этом случае просто убирается прицел, но карта с водой остаётся в охотном ряду. Если ни одна из карт в охотном ряду не взята на прицел, карту «Пли!» сыграть нельзя.

«Двустволка» позволяет взять на прицел 2 соседние карты в охотном ряду. Положите 2 жетона прицела на 2 любые соседние карты неба. Только в том случае, **если двух свободных соседних карт нет**, можно взять на прицел **одну** карту неба — тогда второй жетон прицела не кладётся. Если все 6 карт неба уже заняты прицелами, эту карту сыграть нельзя.

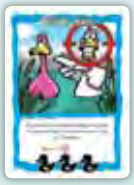


«От бедра» действует как «Цельсь!» и «Пли!» одновременно. Сыграв эту карту, вы стреляете по любой утке, неважно, под прицелом она или нет. Если подстреленная утка была под прицелом, уберите **не только утку, но и прицел**. После этого карты, лежавшие правее подстреленной утки, сдвигаются влево, смыкая

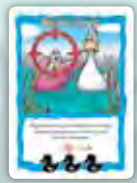
охотный ряд, а в конец ряда кладётся новая карта из утиной колоды. Стрелять можно не только по уткам, но и по карте с водой: в этом случае просто убирается прицел (если был), но карта с водой остаётся в охотном ряду.

«Мазила» применяется, чтобы выстрелить по карте, соседней с картой под прицелом. Уберите прицел и подстреленную утку. Если над картой, по которой был произведён выстрел, тоже был прицел, **он остаётся на месте**. После этого карты, лежавшие правее подстреленной утки, сдвигаются влево, смыкая охотный ряд, а в конец ряда кладётся новая карта из утиной колоды. Стрелять можно не только по уткам, но и по карте с водой: в этом случае просто убирается прицел, но карта с водой остаётся в охотном ряду.

«Дуплет» позволяет выстрелить сразу по двум **соседним** картам, но только если над обеими уже есть прицелы. Если под прицелом только 1 карта (или 2 карты под прицелом не соседствуют друг с другом), «Дуплет» применить нельзя. После этого карты, лежавшие правее подстреленных уток, сдвигаются влево, смыкая охотный ряд, а в конец ряда кладутся 2 новые карты из утиной колоды. Стрелять можно не только по уткам, но и по карте с водой: в этом случае просто убирается прицел, но карта с водой остаётся в охотном ряду. **Важно:** если в игре остаются всего 2 утки разных цветов, их тоже можно подстрелить «Дуплетом». В этом случае игра заканчивается ничьей: победителя нет.



«Возьми левее» позволяет сместить прицел влево на 1 позицию. Если слева уже есть прицел или там нет карты неба, «Возьми левее» применить нельзя.



«Возьми правее» позволяет сместить прицел вправо на 1 позицию. Если справа уже есть прицел или там нет карты неба, «Возьми правее» применить нельзя.

Карты движения уток

«Массовый заплыв» продвигает весь охотный ряд влево на 1 позицию. Самую левую карту уберите под низ утиной колоды. Верхнюю карту утиной колоды раскройте и положите на крайнее правое место в охотном ряду. Прицелы остаются на своих местах.

«Оттяг». Игрок меняет местами карту **своей** утки и соседнюю с ней карту справа. Прицелы остаются на своих местах. Если справа нет карты, «Оттяг» применить нельзя. Нельзя применять «Оттяг» на чужих утках.

«Шаг вперёд». Игрок меняет местами карту **своей** утки и соседнюю карту слева. Прицелы остаются на своих местах. Если слева нет карты, «Шаг вперёд» применить нельзя. Нельзя применять «Шаг вперёд» на чужих утках.

«Реактивная утка» позволяет игроку переставить **свою** утку в начало охотного ряда. Остальные карты сдвигаются вправо, смыкая охотный ряд. Прицелы остаются на своих местах. Нельзя применять эту карту на чужих утках.

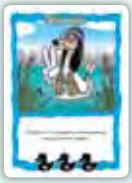
«Перекряк». Игрок перекладывает карты в охотном ряду в любом порядке. Нельзя убирать карты из охотного ряда и добавлять новые из утиной колоды. Прицелы остаются на своих местах. Карта «Бултых!» (если есть) остаётся на той утке, на которой была до этого. Утка «в уткрытии» (если есть) остаётся в «уткрытии».

«Танец маленьких утят». Игрок возвращает все карты охотного ряда в утиную колоду. Если в охотном ряду лежат карты действий (такие как «Бултых!»), они сбрасываются. Игрок тасует утиную колоду и выкладывает в охотный ряд 6 новых карт. Прицелы остаются на своих местах.

Прочие карты действий

«В уткрытие!». Игрок подкладывает **свою** утку под любую соседнюю утку (справа или слева). Если по соседству нет утки, «В уткрытие!» применить нельзя. После этого карты сдвигаются влево, смыкая охотный ряд, а в конец ряда кладётся новая карта из утиной колоды. Если в дальнейшем ряд будет продвигаться, обе карты (прикрытая и прикрывающая утки) будут двигаться вместе, как одна. Если дуэт уток находится левее всех и сыграна карта «Массовый заплыв», обе утки помещаются под низ колоды. Если прикрывающую утку подстрелят, прикрытая утка остаётся на месте, но уже без защиты. Нельзя сыграть «В уткрытие!» на чужую утку.

«Бултых!». Сыграв «Бултых!», игрок кладёт эту карту на любую утку в охотном ряду (можно и на чужую). Карта действия будет лежать на карте утки до начала следующего хода игрока, который сыграл «Бултых!», — затем этот игрок сбрасывает «Бултых!», а утка остаётся на месте. Если кто-то выстрелит по спрятавшейся утке, прицел убирается, но утка остаётся невредимой — подстрелить её, пока она под водой, нельзя. Любые перемещения в охотном ряду затрагивают спрятавшуюся утку, но карта «Бултых!» всё равно остаётся на ней. Нельзя сыграть «Бултых!» на карту с водой.



«Утка мира». Игрок убирает все прицелы, выложенные над охотным рядом. Если прицелов нет, эту карту сыграть нельзя.

«Воскряшение». Игрок возвращает любую подстреленную утку обратно в игру (кладёт её под низ утиной колоды). Можно вернуть даже чужую утку, если вы такой альтруист. Нельзя сыграть «Воскряшение», когда в охотном ряду и в утиной колоде остались утки только одного цвета (так как в этот момент игра уже завершена).

Советы начинающему охотнику

- Объединяя усилия с другими игроками, не забывайте, что в этих камышах каждый сам за себя. Благими намерениями вымощена дорога на праздничный стол.

- Старайтесь отслеживать момент, когда ваши утки уходят из охотного ряда под низ утиной колоды. Это поможет вам понять, когда они снова окажутся в зоне обстрела.

- Если прицел лежит не над вашей картой, но по соседству (над водой или чужой уткой), рекомендуем стрелять, и чем скорее тем лучше. В любой момент сыгранная карта движения уток выведет вашу утку прямо под огонь, — вы же этого не хотите?

- И старайтесь не класть прицел над уткой, которая находится непосредственно перед вашей. Ведь в любой момент утки могут сдвинуться…

- «Ты убил мою утку? БОЛЬШАЯ ОШИБКА!» Если вы ополчились на уток одного из соперников, помните, что он может отомстить вам, даже если потерял всех своих уток.

Примечание редакции

Во время создания игры ни одна утка и ни один прицел не пострадали.

Создатели

Автор игры: Кит Майерс
Художник: Рэнди Мартинес
Оформление: Элиза Аня Ягер, Джессика Р. Эйлер, Дэвид Ким

© 2005, 2007, 2010 Playroom Entertainment. All rights reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководитель редакции: Владимир Сергеев
Перевод на русский язык: Алексей Перерва
Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша, Сергей Серебрянский
Дизайн и вёрстка: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

Играть интересно