

DUCK & COVER

Pasiruoškite
pakreksėti!

Žaidimo taisyklės

Oi! Jūsų guminiai ančiukai taško vandenį
po visą vonią!
Raskite būdą, kaip juos sustabdyti, kad jie
visur nepritaškytų vandens!



2-7





8+



20'

Žaidimo rinkinys

- 26 kapitono kortos
(2 kortų, sunumeruotų nuo 1 iki 12, rinkiniai; viena „Aukščiausia“  korta ir viena „Pakartok“  korta)
- 84 ančiukų kortos
(7 šeimos po 12 kortų, kurios sunumeruotos nuo 1 iki 12)
- 1 bloknatas taškams skaičiuoti

Žaidimo tikslas

Žaidimo „Duck & Cover“ tikslas – po 3 žaidimo raundų surinkti mažiausią bendrą taškų skaičių!

(Pelnomų taškų skaičių nurodo skaičius pursluose.)

Pasiruošimas žaidimui

A Pradinis kortų išdėstymas

Kiekvienas žaidėjas pasirenka 1 iš 7 ančiukų šeimų, sumaišo jos 12 kortų ir atsitiktine tvarka jas atverstas išdėlioja ant stalo į 4 × 3 kortų lauką. Nenaudojamos ančiukų šeimos padedamos atgal į žaidimo dėžutę.

B Kapitono kortų krūvelė

Kapitono kortų krūvelė sumaišoma ir padedama užversta stalo viduryje.

C Atverstų kortų krūvelė D Išmestų kortų sritis

Ištraukus ir paskelbus kortą, ji padedama į **atverstų kortų krūvelę** arba į **išmestų kortų sritį**.

Išsirinkite vieną žaidėją, kuris taps kapitonu. Kapitonas žais taip pat, kaip ir kiti žaidėjai, bet kartu turės traukti kapitono kortas, jas garsiai paskelbti ir stebėti kortų krūveles.



Kapitono kortos

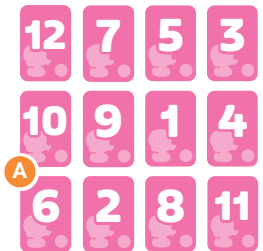
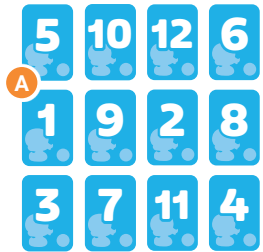
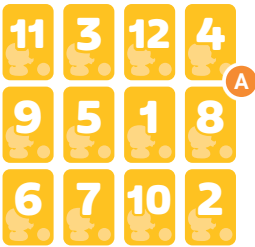


Ančiukų kortos

Kortos skaičius



Ančiuko purslų skaičius

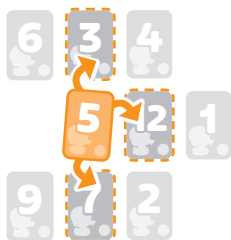


Žaidimo raundas

Kiekvieno ėjimo pradžioje kapitonas ištraukia ir garsiai paskelbia viršutinę kapitono kortų krūvelės kortą.

Visi žaidėjai privalo vienu metu perkelti savo kortą, atitinkančią kapitono paskelbtą kortą, vienu iš dviejų būdų:

Kortą galima perkelti horizontaliai arba vertikalčiai (**ne** įstrižai) ant kitos greta esančios kortos. Perkelta korta uždengia kortą, ant kurios ji padedama.



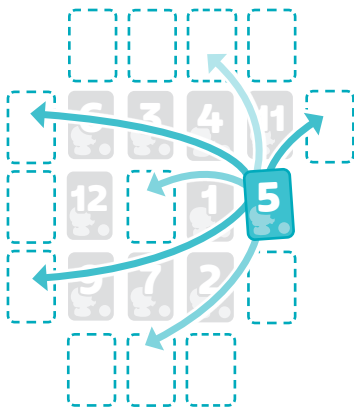
Uždenkite

ARBA

KITAIP

Pakreksėkite

Sprukite



Kortą galima perkelti į bet kurį tuščią laukelį, neuždengiant jokios kitos kortos.

Kortą būtina padėti šalia kitos kortos.

Kortą galima padėti tiek pradinio 4 x 3 lauko viduje, tiek išorėje.

Pakreksėkite

Jei žaidėjas jau turi uždengęs kapitono paskelbtą kortą, jis negali jos perkelti, ir kiekvienas žaidėjas, kuris negali perkelti savo kortos, turi pasakyti „kre“.

Jei visi žaidėjai

sako „kre“, kapitonas ką tik paskelbtą kortą atverstą padeda į išmestų kortų sritį.

Kapitonas turi užtikrinti, kad visos išmestos kortos būtų matomos viso raundo metu.

Kapitonas turi pasakyti, kiek kortų yra išmestų ir kiek jų dar reikia išmesti, kad raundas baigtųsi (žr. lentelę 8 puslapyje).



KITAIP

Jei bent vienas žaidėjas gali panaudoti


kapitono paskelbtą kortą, ji atversta padedama ant atverstų kortų krūvelės viršaus, o ne į išmestų kortų sritį.

Atverstų kortų krūvelėje kortos dedamos viena ant kitos, todėl visada matoma tik viršutinė (paskutinė paskelbta) korta.




Ypatingos kortos






Kai kurios kortos kapitono kortų krūvelėje neturi skaičiaus, tačiau jos turi ypatingą poveikį:

„**Aukščiausia**“ : kiekvienas žaidėjas turi naudoti savo kortą su aukščiausiu matomu skaičiumi.



„**Pakartok**“ : kiekvienas žaidėjas turi vėl naudoti tokią pačią kortą, kuri buvo paskelbta paskiausiai.

Išsami informacija

- Perkeliant kortą (ir sprunkant, ir uždengiant), perkeliama ir visa po ja esanti kortų krūvelė.
- Jei pati pirmoji raundo korta yra „**Pakartok**“ , ji tiesiog padeda į išmestų kortų sritį.
- Jei „**Pakartok**“ korta  yra kita korta po tos, kuri buvo padėta į išmestų kortų sritį, ji taip pat padeda į išmestų kortų sritį.
- Jei „**Pakartok**“ korta  yra kita korta po „**Aukščiausios**“ kortos , tada vėl naudojama „**Aukščiausia**“ korta .
- Atverstų kortų krūvelė sudedama ir laikoma taip, kad visada būtų matoma tik viršutinė korta, o išmestų kortų srityje turi būti matomos visos kortos.
- Jei bet kuriuo metu kapitono kortų krūvelėje baigiasi kortos, visos atverstų kortų krūvelės kortos vėl sumaišomos ir taip suformuojama nauja kapitono kortų krūvelė. Tačiau išmestų kortų srityje esančios kortos neliečiamos.
- Draudžiama peržiūrėti kortas atverstų kortų krūvelėje, kapitono kortų krūvelėje ar bet kurio žaidėjo uždengtas kortas, kad pamatytumėte, kokios kortos jau buvo panaudotos.

Žaidimo raundo pavyzdys

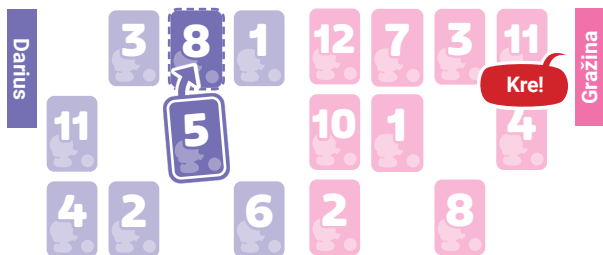


Išmestų kortų sritis



Kapitono kortų krūvelė

Atverstų kortų krūvelė



Kotryna yra kapitonė. Nuo kapitono kortų krūvelės viršaus ji paima kortą su skaičiumi „5“. Ji garsiai paskelbia „penki“, todėl visi žaidėjai turi perkelti savo kortą su skaičiumi „5“.

- **Kotryna** naudoja savo kortą su skaičiumi „5“ ir uždengia savo kortą su skaičiumi „7“.
- **Julius** nusprendžia sprukti ir perkelia savo kortą su skaičiumi „5“ šalia kortos su skaičiumi „6“. Korta padedama už pradinio lauko ribų, tačiau tai leidžiama, nes ji padėta šalia kitos kortos (su skaičiumi „6“).
- **Darius** nusprendžia uždengti savo kortą su skaičiumi „8“, kuri yra tiesiai virš jo kortos su skaičiumi „5“.
- **Gražina** yra priversta sakyti „kre“, nes jos korta su skaičiumi „5“ jau buvo uždengta anksčiau žaidime.

Raundo pabaiga

Raundas baigiamas, kai įvykdoma viena iš dviejų sąlygų:

- vienam ar daugiau žaidėjų pavyko sudėti visas savo kortas į vieną krūvelę;
- į išmestų kortų sritį buvo padėtas tam tikras kortų skaičius, kuris priklauso nuo žaidėjų skaičiaus.

Žaidėjų skaičius	2	3	4	5	6	7
Išmestų kortų skaičius, reikalingas raundui užbaigti	9	8	7	6	5	4

Pastaba: žaidėjų skaičius + išmestų kortų srityje esančių kortų skaičius = 11.

Taškų skaičiavimas

Kiekvieno raundo pabaigoje suskaičiuojami kiekvieno žaidėjo surinkti taškai, kurie įrašomi bloknote.

Kiekvieno žaidėjo surinkti taškai skaičiuojami sudedant visų jo vis dar matomų (neuždengtų) kortų taškus (nurodytus pusruluose).

Jei žaidėjas raundą baigia turėdamas daugiau nei vieną kortų krūvelę, jo rezultatas yra **teigiamas**.



Jei žaidėjas raundą baigia turėdamas tik vieną kortų krūvelę, jo rezultatas yra **neigiamas**.



▲ Priminimas: žaidimo tikslas – žaidimo pabaigoje turėti **mažiausią taškų skaičių!**

Pastaba: žaidimą galima baigti ir surinkus mažiau nei nulį taškų.

Raundo pabaigos pavyzdys

Žaidžia 4 žaidėjai, į išmestų kortų sritį buvo padėtos 6 kortos.

Jei nė vienas žaidėjas negali padėti kitos kapitono paskelbtos kortos, raundas baigiamas, nes išmestų kortų srityje jau bus 7 kortos.

Kotryna atverčia kortą su skaičiumi „10“ ir visi žaidėjai sako „kre“, išskyrus Julijų, kuris uždengia savo kortą su skaičiumi „6“. Kadangi Julius turi tik vieną kortų krūvelę, raundas iš karto baigiamas.



Išmestų kortų sritis



Visi žaidėjai suskaičiuoja savo kortų pursluose nurodytus taškus, kad sužinotų savo šio raundo rezultatą.

Kotryna užbaigia raundą su likusiomis kortomis „6“ ir „2“. Jos rezultatas šiame raunde yra **+3**.



Julius užbaigia raundą turėdamas tik kortą su skaičiumi „10“, todėl jo rezultatas yra **-4**.



Darius turi likusias kortas „1“, „4“ ir „6“, todėl jo rezultatas yra **+4**.



Gražina užbaigia raundą turėdama kortas su skaičiais „12“ ir „6“, todėl ji surenka **+7** taškus.



Raundo metu žaidėjų surinkti taškai užrašomi bloknote.

Naujas žaidimo raundas

Kapitonas sumaišo visas 26 kortas ir suformuoja naują kapitono kortų krūvelę.

Kiekvienas žaidėjas iš naujo sumaišo savo 12 ančiukų kortų ir išdėlioja jas suformuodamas naują 4 × 3 kortų lauką.

Žaidimo pabaiga

Trečiojo raundo pabaigoje sumuojami kiekvieno žaidėjo surinkti taškai.

Žaidimą laimi žaidėjas, surinkęs mažiausiai taškų!

Jeigu lygiosios, žaidimą laimi žaidėjas, trečiojo raundo pabaigoje turintis mažiausiai atverstų kortų.

Jeigu vis tiek lygiosios, visi lygiosiose dalyvavę žaidėjai pergale pasidalija.

Papildomus „Duck & Cover“ žaidimo variantus rasite šioje svetainėje:



Žaidimo kūrėjai

Autorius: Oussama Khelifati

Žaidimo vystymas: Cédrick Caumont

Produkto vadovas: François Romain

Sprendimų tiekėja: Lumturije Krasniqi

Iliustracijos: Adrien Journal

Gamyba: Eva Madenoglu

Vertimas: Elfine Caumont, Salman Shahid, Markus Lützner, Darius Dreßler

Komunikacija: Gwendoline Caumont

Žaidimų kūrėjų agentūra: „Forgenext“

Oussama Khelifatis dėkoja

Autorius norėtų padėkoti Gaëtanui, Olivieriui, Flavienui, Christopheriui, Sarah, Louve, „Captain Games“ komandai ir visiems, kurie dalyvavo aistringose diskusijose apie šį žaidimą. Atskira padėka Simonui už jo entuziazmą.

„Captain Games“ dėkoja šiems žmonėms:

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 d'Aries, Laurence Liénard, Sébastien, Stéphanie, Margaux ir Thomas Dubois, Debbie Ridpath Ohi ir Jeff Ridpath, Annika ir Mattis Lützner, Annika ir Sam Domke, Patrick Scholz, Carine ir Nicolas Maréchal, Tanguy Gréban, Melissa, Cédric, Alexane ir 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 ir Vanessa Roscini, Nicolas Benoist, Jackson Roberts, Connie ir Dan Schmitt, Sandra Lebrun, Randy Klepetko, Yannick Mescam, Philine Wollast, Cyril ir Maud Daujean bei Philippe Mouret. Taip pat visiems „Gathering of Friends“ žaidėjams, „BGGcons“, „Dice Tower East“ ir „Dice Tower West“, Brunui Faidutti ir „Étourvy“ dalyviams bei visiems kitiems festivaliuose ir kituose žaidimų renginiuose sutiktiems žaidėjams, kuriuos galėjome užmiršti. Mūsų testuotojai: Nina ir Nicolas Opdebeeck, Valérie Callebaut ir Christophe Loncin, Sophie Lemoine ir André Versailles. Ypatinga padėka Oussamai ir Gaëtanui už jų pasitikėjimą. Dedikuojama Yvelise'ai Caumont.

Guminių ančiukių karštligė apėmė ir Cédricką su Gwendoline – jų kolekcija baigia užvaldyti biurą! Jei norite, prisidėti ir papildyti jų vonią savo mėgstamiausiu ančiuku galite ir jūs!

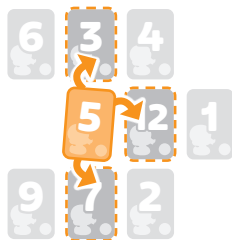
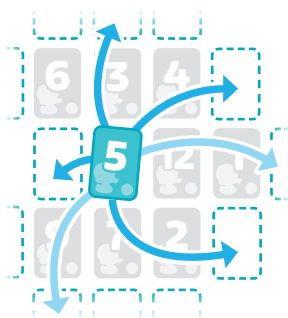


Importuotojas: Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvija
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com

Taisyklių santrauka

Kapitonas traukia kortą.

Kiekvienas žaidėjas atitinkamą kortą **perkelia** arba ją **uždengia** gretimą kortą.



Jei žaidėjas reikiamos kortos nebeturi, jis turi pasakyti „kre“.

Jei visi sako „kre“, korta padedama į **išmestų kortų sritį**.

Raundas baigiamas, kai žaidėjas sudeda savo kortas į vieną kortų krūvelę arba kai išmestų kortų srityje surenkamas tam tikras skaičius kortų (žr. lentelę 8 puslapyje).

Kiekvienas žaidėjas suskaičiuoja savo matomų kortų pusruose nurodytus taškus.



Jeigu žaidėjas užbaigia raundą turėdamas tik vieną kortų krūvelę, jo pelnomi taškai yra neigiami.

Žaidimą laimi žaidėjas, po 3 raundų surinkęs mažiausią skaičių taškų!