

## LV – Latviešu

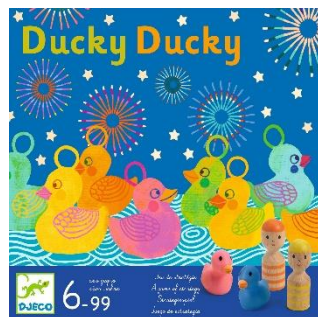
### DJ08596 Spēle - Veiksmīgās pīles

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 – 4

Spēles ilgums: 15 minūtes

**Komplektā ietilpst:** spēles pamatne, 21 "ūdensrožu" žetons, 24 divpusējas "dāvanu/pīļu" kārtis, 16 pīlītes un 4 "makšķernieku" figūriņas (spēlētāju spēles kauliņi).

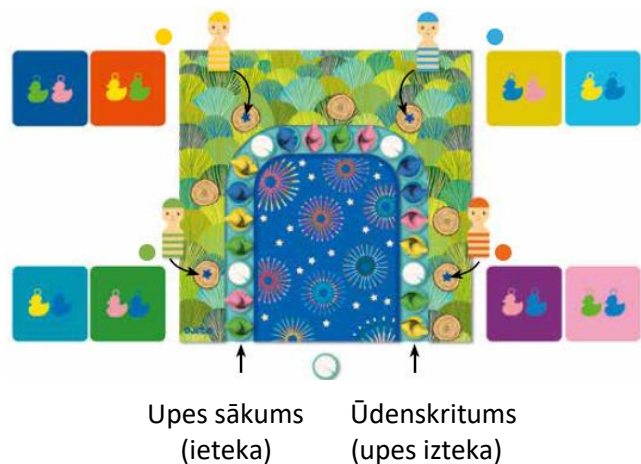


**Spēles princips:** Stratēģiskas novietošanas un tālredzības spēle. Pīles peld pa upes straumi. Upes straume katrā gājienā pabīda visas pīles uz priekšu par vienu lauciņu. Spēlētājiem ir jācenšas paredzēt pīļu kustību un pozīcijas, lai noķertu sev vajadzīgās pīles (pīles, kas atbilst viņu "pīļu" kārtīm).

**Spēles mērķis:** pirmajam iegūt 6 "dāvanu" kārtis.

#### Sagatavošanās spēlei:

- Novieto aizvērtu spēles iepakojuma kastī vidū un pa virsu uzliek spēles pamatni tā, lai upes gali būtu novietoti līdz ar kastes malu.



- Četrus baltos ūdensrožu žetonus novieto uz upes pretī četriem blukīšu lauciņiem, uz kuriem attēlota zila zvaigzne. Atlikušos ūdensrožu žetonus novieto pamišus uz upes. Piektais baltais ūdensrozes žetons tiek nolikts blakus spēles pamatnei.

- Uz katra no ūdensrožu žetoniem uzliek tādas pašas krāsas pīli. Uz baltajām ūdensrozēm pīles netiek liktas.

- Katrs spēlētājs izvēlas savu makšķernieka figūriņu un noliek to uz kāda no blukīšiem, uz kura attēlota zila zvaigzne, ievērojot nosacījumu, ka uz viena blukīša lauciņa drīkst atrasties tikai viena makšķernieka figūriņa.

- Dāvanu/pīļu kārtis tiek samaisītas un izdalītas pa 6 kārtīm katram spēlētājam. Spēlētāji savas kārtis novieto sev priekšā divās kaudzītēs, pa 3 kārtīm katrā un ar pīļu pusi uz augšu.

**Piezīme:** Ja kādas kārtis paliek pāri, tad tās tiek izņemtas no spēles.

**Spēles norise:** spēle norit pulksteņa rādītāja virzienā un spēli sāk jaunākais spēlētājs. Sava gājiena laikā katrs kļūst par aktīvo spēlētāju.

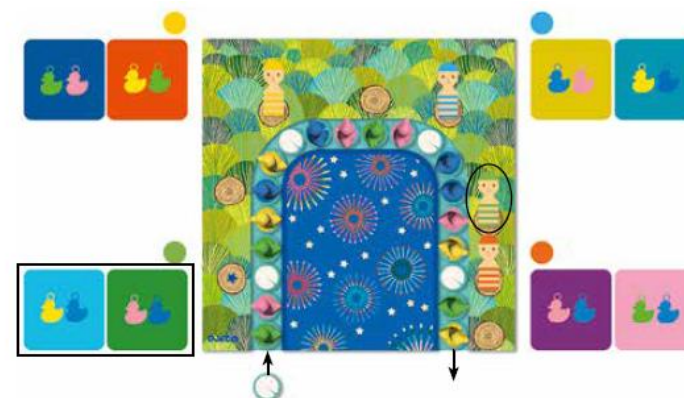
#### 1. Aktīvais spēlētājs veic gājienu

Aktīvajam spēlētājam ir **obligāti** jāpārliet sava makšķernieka figūriņa uz kādu citu no brīvajiem blukā lauciņiem, joprojām ievērojot nosacījumu, ka uz katra blukīša lauciņa drīkst atrasties tikai viens kauliņš.

#### 2. Pīles pārvietošanas pa straumi

Aktīvais spēlētājs, izmantojot brīvo ūdensrozes žetonu, kas atrodas ārpus spēles laukuma, pabīda pirmo ūdensrozes žetonu vienu vietu tālāk. Visi pārējie ūdensrožu žetoni automātiski arī pabīdās vienu lauciņu uz priekšu un tas žetons, kas atrodas rindas galā, nokrīt lejā no ūdenskrituma jeb pamet spēles laukumu.

**Piezīme:** Upe vienmēr plūst tajā straumes virzienā, kāds parādīts zemāk attēlā.



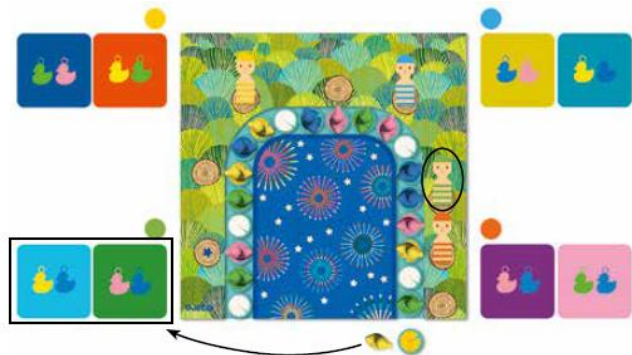
### Kas notiek, ja pīle iekrīt ūdenskritumā?

Gadījumā, ja uz žetona, kas pameta spēles laukumu, atrodas arī pīle:

Pīli, kas ir pametusi spēles laukumu, iegūst aktīvais spēlētājs.

- Ja šī pīle atbilst kādai no krāsām, kas ir uz spēlētāja redzamajām pīļu kārtīm, tad spēlētājs paņem pīles figūriņu un novieto to uz atbilstošās kārts.
- Ja aktīvajam spēlētājam nav nepieciešama tādas krāsas pīle, lai aizpildītu savas pīļu kārtis, tad tā tiek piedāvāta nākamajam spēlētājam. Tā turpina, kamēr kāds no spēlētājiem paņem šo pīles kauliņu sev.
- Ja nevienam no spēlētājiem šī pīle nav vajadzīga, tad to noliek atpakaļ uz ūdensrozēs žetona, kas pameta laukumu, un nākamajā gājienā tā tiek ielikta kopā ar žetonu atpakaļ upē.

(Attēlā redzamajā piemērā gājienu izdara spēlētājs ar zaļo makšķernieku, - iegūst dzelteno pīlīti un novieto to uz dzeltenā pīles attēla uz savas zilās kārts.)



Ja neviena pīle nav pametusi spēles laukumu, tad šajā gājiena posmā nekas nenotiek.

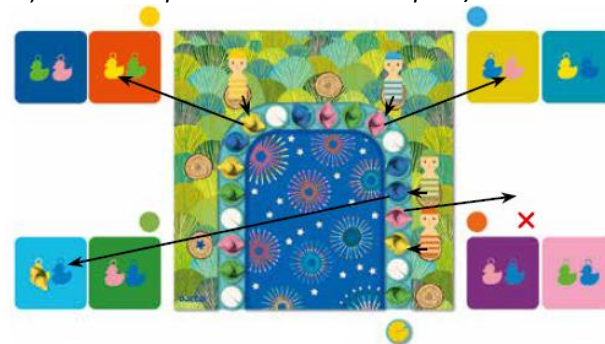
### 3. Pīles ķeršana

Kad ir veiktas visas iepriekšējās darbības un ūdensrožu lauciņi ir pabīdīti uz priekšu, **VISI** spēlētāji (ne tikai aktīvais spēlētājs) drīkst ķert pīles, kuras atrodas pretī viņu makšķernieku figūriņām. Taču jāņem vērā nosacījumi:

Pīli drīkst ķert tikai tad, ja pīles krāsa atbilst kādai no spēlētāja atklātajām "pīļu" kārtīm un ja šī vieta uz kārts vēl nav aizņemta ar citu pīli.

Tādā situācijā spēlētājs drīkst paņemt pīli un novietot to uz atbilstošās kārts. Ja spēlētājam nav atbilstošas brīvas vietas uz kārts vai ja spēlētājam pretī atrodas baltās ūdensrozēs žetons, viņš nevar noķert nevienu pīli.

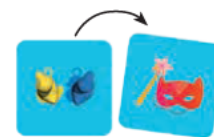
(Zemāk attēlā redzamajā piemērā dzeltenā makšķernieka figūriņa iegūst dzelteno pīli, ko novietot uz savas oranžās kārts, zilā makšķernieka spēlētājs iegūst rozā pīlīti, ko novietot uz savas dzeltenās kārts, zaļais makšķernieks iegūst zilo pīli, ko novietot uz savas zilās kārts, bet oranžais makšķernieks pīli neiegūst, jo viņam nav nepieciešama dzeltena pīle.)



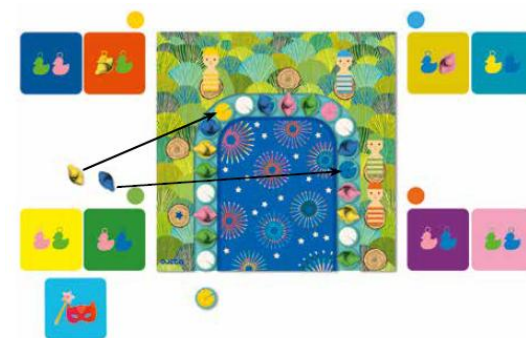
### 4. Pīļu iemaiņšana pret dāvanu

Ja spēlētājs ir pilnībā aizpildījis kādu no savām atklātajām kārtīm ar 2 vajadzīgajām pīlēm, tad viņš apgriež kārti otrādi un tā iegūst vienu "dāvanu".

Iegūtā dāvanas kārts tiek nolikta malā un tad atklājas nākamā kārts kaudzītes augšpusē, kas ir jāaizpilda ar prasītajām pīlēm. Pīles, kuras atradās uz aizpildītas kārts, tiek noliktas atpakaļ jebkurā vietā uz upes, uz atbilstošās krāsas ūdensrozēs.



(Šajā piemērā spēlētājs ar zaļo makšķernieku ir aizpildījis savu zaļo kārti, iegūst dāvanu un noliek abas pīlītes atpakaļ upē)



### 5. Gājiena beigas

Kad visas darbības ir veiktas, kārti ir nākamajam spēlētājam pa kreisi, kurš kļūst par aktīvo spēlētāju un sāk jaunu gājienu.

**Spēles beigas:** Pirmais spēlētājs, kuram gājiena beigās ir 6 dāvanas, kļūst par uzvarētāju. Ja vairāki spēlētāji ir ieguvuši 6 dāvanas, tad viņi visi ir uzvarētāji.

Spēles autori: Olivier Grégoire un Geoffroy Simon.

LT – Lietuvių\*

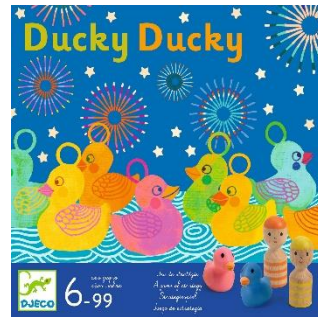
## DJ08596 Žaidimas - Laimingas ančiukas

**Rekomenduojamas amžius:** nuo 6 metų

**Žaidėjų skaičius:** 2 – 4

**Žaidimo trukmė:** 15 minučių

**Žaidimo sudėtis:** 1 lenta, 4 žvejų žaidimo figūrėlės, 21 vandens lelijos žetonas, 16 ančių ir 24 dvipusės anties / dovanos kortelės.

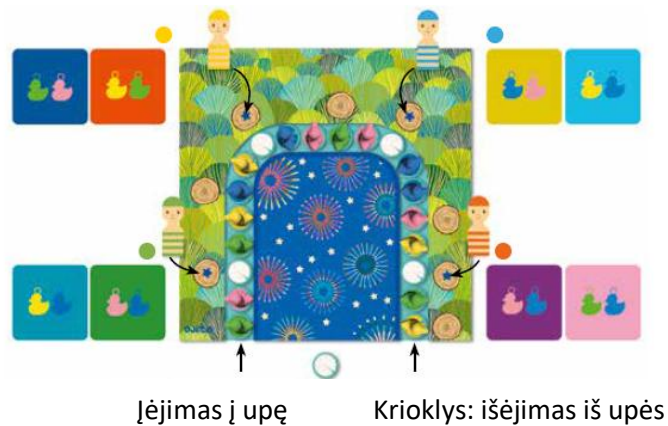


**Kaip žaisti:** „Ducky Ducky“ yra pozicionavimo ir spėjimo žaidimas. Upės srovė kiekvieno ėjimo metu pastumia visas antis viena langelių į priekį. Kiekvienas žaidėjas turi bandyti nuspėti ančių judėjimą ir tinkamai išsidėstyti, kad sugautų antį, atitinkančias jų „anties“ korteles.

**Žaidimo tikslas:** Būti pirmuoju žaidėju, kuris laimi 6 „dovanos“ korteles.

**Žaidimo paruošimas:**

• Padėkite uždarytą dėžę žaidėjų centre ir lentą ant jos viršaus taip, kad upės galai būtų dėžės kraštuose ir atsidurtų virš tuščios erdvės.



• Padėkite 4 baltus vandens lelijos žetonus upėje priešais kiekvieną iš 4 rąstų, pažymėtų žvaigždute; tada atsitiktine tvarka išdėliokite likusius vandens lelijos žetonus upės dugne. Paskutinį baltą vandens lelijos žetoną padėkite šalia lentos.

• Ant kiekvieno vandens lelijos žetono upėje padėkite po vieną antį, kurios spalva atitiktų atitinkamos vandens lelijos spalvą. (Ant baltų vandens lelijų neturi būti ančių.)

• Kiekvienas žaidėjas pasirenka žvejo žaidimo figūrėlę ir padeda ją ant rąsto, pažymėto mėlyna žvaigždute. (Ant vieno rąsto gali būti tik viena figūrėlė.)

• Išmaišykite „anties/dovanos“ korteles ir išdalinkite po 6 korteles kiekvienam žaidėjui. Žaidėjai padeda savo korteles priešais save dviem krūvelėmis po 3 korteles, su anties puse į viršų.

**Pastaba:** Jei lieka nepanaudotų kortelių, jos pašalinamos iš žaidimo.

**Žaidimo eiga:** Jauniausias žaidėjas yra pirmasis aktyvus žaidėjas, po to eina kiti žaidėjai pagal laikrodžio rodyklę.

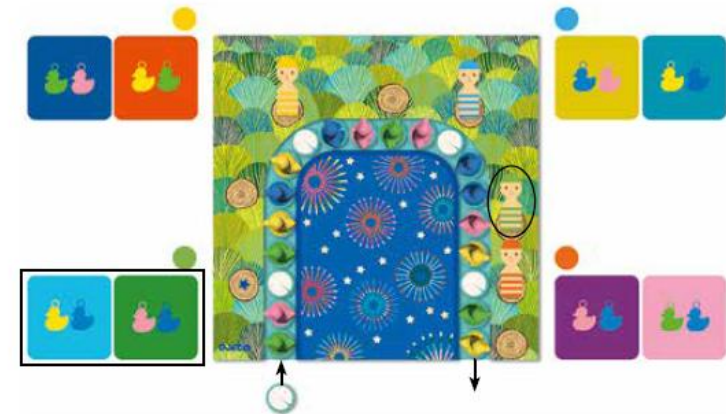
### 1. Aktyvaus žaidėjo ėjimas

Aktyvus žaidėjas turi perkelti savo žvejo žaidimo figūrėlę ant laisvo rąsto. (Primename: Ant kiekvieno rąsto gali būti tik viena figūrėlė.)

### 2. Upė teka

Aktyvus žaidėjas naudoja laisvą vandens lelijos lapelį (tą, kuris yra už upės ribų), kad pastumtų pirmąjį lelijos lapelį upėje viena vieta į priekį. Visi kiti lelijos lapeliai automatiškai pastumiami viena vieta į priekį, o paskutinis lelijos lapelis nustumiamas per krioklį upės gale.

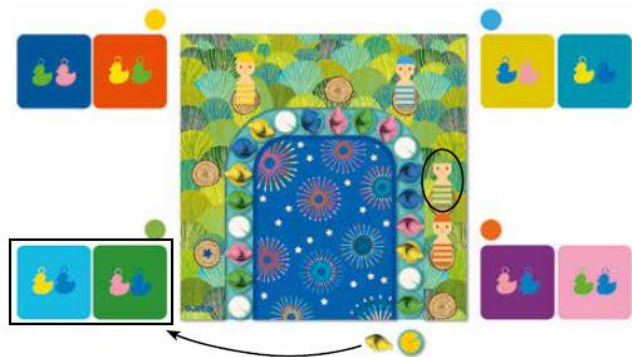
**Pastaba:** Upė visada teka srovės kryptimi, kaip parodyta schemeje..



### Kas nutinka, jei antį nukrenta nuo krioklio?

Jei antį nukrenta nuo krioklio, kai teka upė, aktyvus žaidėjas ją pasiima.

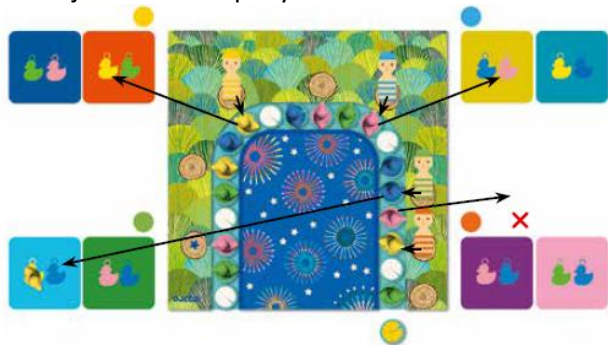
- Jei nukritusios anties spalva atitinka vieną iš to žaidėjo matomų „anties“ kortelių, žaidėjas pasiima antį ir padeda ją ant atitinkamos kortelės.
- Jei aktyvus žaidėjas negali panaudoti anties (jei jam nereikia tokios spalvos anties savo „anties“ kortelės užbaigimui), jis pasiūlo ją kitam žaidėjui, ir taip toliau, kol kuris nors žaidėjas priima antį.
- Jei nė vienas žaidėjas nepriima anties, ji grąžinama ant lelijos lapelio, kuris nukrito nuo krioklio, kai vėl įdedamas į upę.



Jei jokia antis nenukrenta nuo krioklio, šiame etape nieko daugiau nevyksta.

### 3. Anties gaudymas

Kai lelijos lapeliai pastumti į priekį, visi žaidėjai (ne tik aktyvus žaidėjas) gali pagauti priešais jų žaidimo figūrėlę esančią antį, jei tenkinamos šios sąlygos: tik tuo atveju, jei antis atitinka vienos iš jų matomų „anties“ kortelių spalvą ir jei ta vieta kortelėje dar nėra užpildyta kita ante.

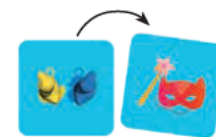


Jei taip yra, jie gali padėti antį tiesiai ant savo kortelės, ant atitinkamos spalvos anties vietos.

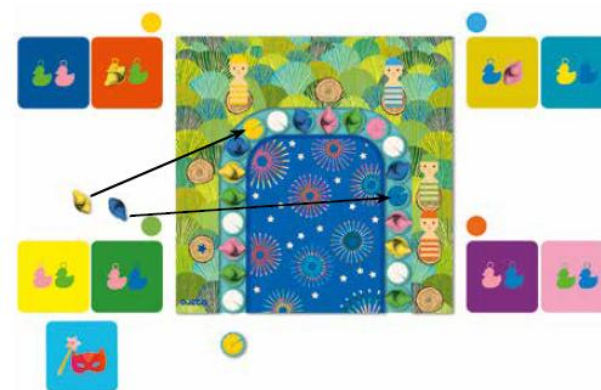
Jei ne, arba jei priešais jų žaidimo figūrėlę esantis lelijos lapelis tuščias, tuo momentu jie negali pagauti jokios anties.

### 4. Keitimas į dovaną

Kai žaidėjas užbaigia vieną iš savo „anties“ kortelių, sugaudydamas 2 reikiamas antis, jis gali apversti kortelę, kad atskleistų dovanos pusę; ši kortelė tada padedama į šalį kaip laimėta, o viršuje esančia nauja „anties“ kortelė atverčiamas naujas tikslas.



Tada žaidėjas grąžina panaudotas antis ant pasirinkto tos pačios spalvos lelijos lapelio.



### 5. Raundo pabaiga

Kairėje nuo aktyvaus žaidėjo esantis žaidėjas tampa nauju aktyviu žaidėju, ir prasideda naujas raundas.

#### Žaidimo pabaiga:

Pirmasis žaidėjas, kuris raundo pabaigoje turi 6 laimėtas dovanas, laimi žaidimą.

Jei yra lygiosios, žaidimą laimi visi žaidėjai, surinkę po 6 dovanas.

*Žaidimo autoriai: Olivier Grégoire ir Geoffroy Simon.*

EE – Eesti\*

DJ08596 Mäng: Pardid

Vanus alates: 6 - 99-aastastele

Mängijaid: 2 - 4

Mänguaeg: 15 minutit

Komplekti kuuluvad: 1 mängulaud, 4 kalamehe nuppu, 21 vesiroosi žetooni, 16 parti ning 24 kahepoolset pardi/kingi kaarti.

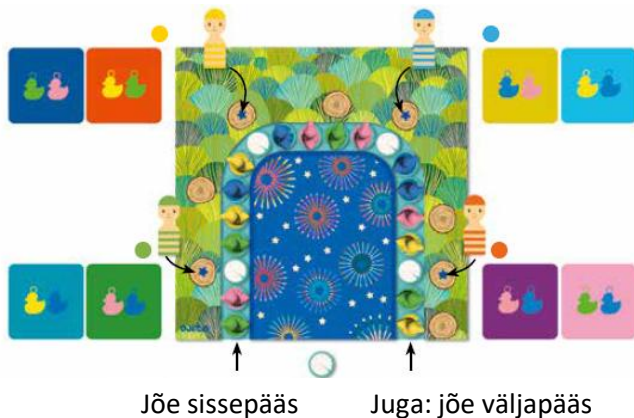


**Kuidas mängida:** "Ducky Ducky" on positsioneerimise ja ennustamise mäng. Jõehoovus lükkab igal käigul kõik pardid ühe ruudu võrra edasi. Iga mängija peab püüdma ennustada partide liikumist ja asetuma õigesse kohta, et püüda kinni pardid, mis vastavad nende "pardi" kaartidele.

**Mängu eesmärk:** Olla esimene mängija, kes võidab 6 "kingi" kaarti.

**Mängu ettevalmistamine:**

• Aseta suletud karp mängijate keskele ja pane mängulaud selle peale nii, et jõe otsad jääksid karbi servadele ja avanevad tühja ruumi peale.



• Aseta 4 valget vesiroosi žetooni jõe ruutudesse, mis on vastamisi iga tähekesega märgistatud palgiga; seejärel paiguta ülejäänud vesiroosi žetoonid juhuslikult jõesängi. Hoia viimane valge vesiroosi žetoon mängulaua kõrval.

- Aseta igale jõe vesiroosi žetoonile üks part nii, et pardi värv vastaks vastava vesiroosi värvile. (Valgetele vesiroosidele parte ei asetata.)
- Iga mängija valib ühe kalamehe nupu ja asetab selle sinise tähekesega märgistatud palgile. (Üks nupp ühe palgi kohta.)
- Sega "pardi/kingi" kaardid ja jaga igale mängijale 6 kaarti. Mängijad asetavad oma kaardid enda ette kahte virna, kumbagi virna 3 kaarti, pardi pool üleval.

**Palun pane tähele:** Kui mõni kaart jääb üle, eemaldatakse need mängust.

**Mängu käik:** Noorim mängija on 1. aktiivne mängija, seejärel mäng jätkub päripäeva.

### 1. Aktiivse mängija käik

Aktiivne mängija peab liigutama oma kalamehe nupu vabale palgile. (Pea meeles: igal palgil saab olla ainult üks nupp.)

### 2. Jõgi voolab

Aktiivne mängija kasutab vaba vesiroosi (see, mis on väljaspool jõe tsooni), et lükata esimene jõe vesiroos ühe koha võrra edasi. Kõik teised vesiroosid liiguvad automaatselt ühe koha võrra edasi ja viimane vesiroos lükatakse jõe teises otsas asuva joa kaudu välja.

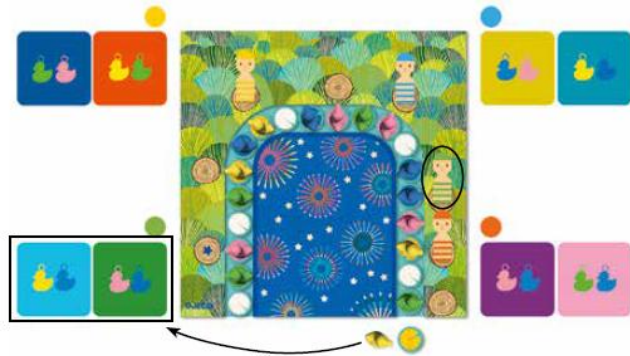
**Palun pane tähele:** jõgi voolab alati voolu suunas, nagu on näidatud diagrammil.



### Mis juhtub, kui part kukub joast alla?

Kui part kukub jõe voolamisel joast alla, saab aktiivne mängija selle endale.

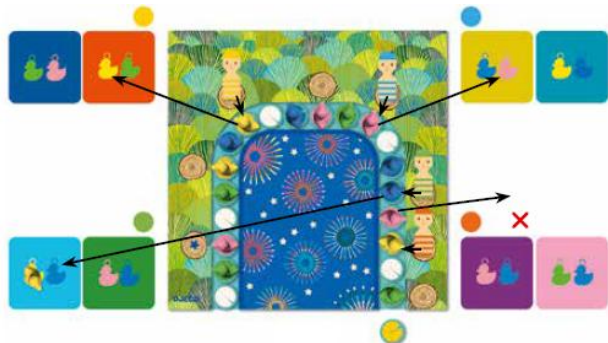
- Kui antud part vastab ühe aktiivse mängija nähtava "pardi" kaardi värvile, võtab mängija pardi ja asetab selle vastavale kaardile.
- Kui aktiivne mängija ei saa parti kasutada (kui tal ei ole seda värvi parti vaja oma "pardi" kaardi täitmiseks), pakub ta seda järgmisele mängijale ja nii edasi, kuni mõni mängija pardi endale võtab.
- Kui ükski mängija parti ei soovi, asetatakse see tagasi vesiroosile, mis joast alla kukkus, kui see jõkke tagasi siseneb.



Kui ükski part ei kuku joast alla, siis selles etapis ei juhtu midagi.

### 3. Pardi püüdmine

Kui vesiroosid on edasi lükatud, võivad kõik mängijad (mitte ainult aktiivne mängija) püüda kinni pardi, mis on nende mängunupu vastas, järgmistel tingimustel: ainult siis, kui part vastab värvilt ühele nende nähtaval olevale "pardi" kaardile, ja tingimusel, et vastav koht kaardil ei ole juba teise pardi poolt täidetud.

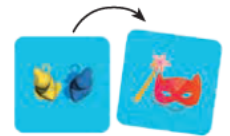


Kui see nii on, võivad nad panna pardi otse oma kaardile, vastava värviga pardi kohale.

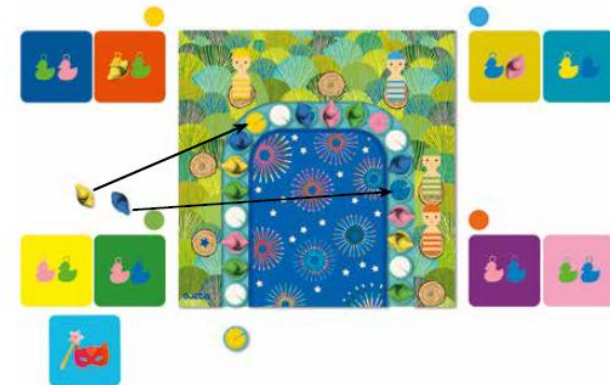
Kui mitte, või kui vesiroos nende nupu vastas on tühi, ei saa nad sel hetkel ühtegi parti püüda.

### 4. Kinkkaardi saamine

Kui mängija on täitnud ühe oma pardi kaardi vajalike 2 pardiga, võib ta kaardi ümber pöörata, et näidata kingi poolt; see kaart asetatakse kõrvale kui võidetud kaart ning uueks "pardi kaardiks" saab järgmine kaardipakis olev kaart.



Seejärel asetab mängija kasutatud pardid tagasi enda valitud samavärvilistele vesiroosidele.



### 5. Vooru lõpp

Aktiivse mängija vasakul istuv mängija saab uueks aktiivseks mängijaks ning algab uus voor.

### Mängu lõpp:

Esimene mängija, kes on vooru lõpuks kogunud 6 kinkkaarti, võidab mängu. Kui tekib viik, võidavad kõik mängijad, kes on kogunud 6 kinkkaarti.

Mängu autorid: Olivier Grégoire ja Geoffroy Simon.

**CONTENTS**

1 board, 4 fishermen playing pieces, 21 water lily tokens, 16 ducks and 24 double-sided duck/gift cards.

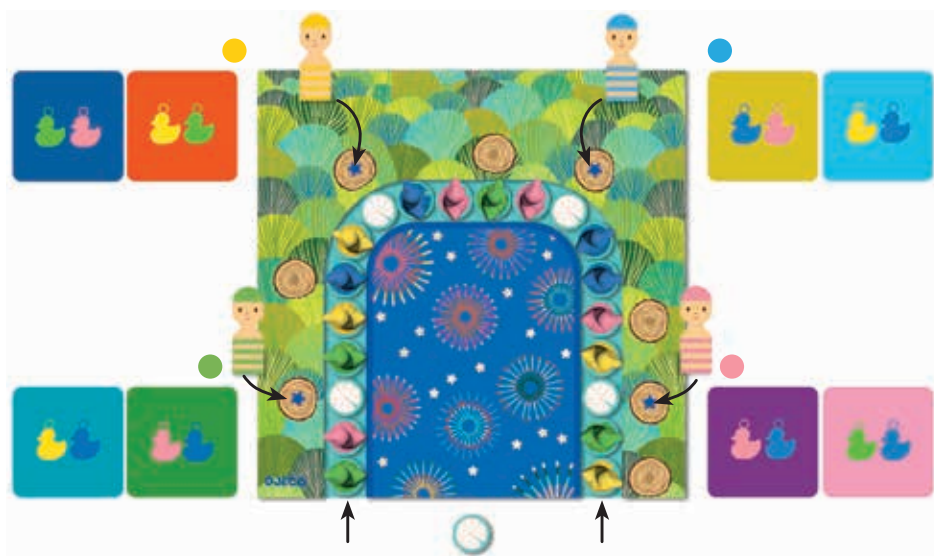
**How the game works:** "Ducky Ducky" is a game of positioning and prediction. The river current pushes all of the ducks forward by one square per turn. Each player has to try to predict the ducks' movements and position themselves in the right place to catch the ducks that match their "duck" cards.

**Aim of the game:** Be the first player to win 6 "gift" cards.

**Game set-up:**

- Position the closed box in the centre of the players and place the board on top of it so that the ends of the river are positioned at the edge of the box, giving on to empty space.
- Place 4 white water lily tokens on the river in the spaces opposite each of the 4 logs marked with a star; then arrange the other water lily tokens at random on the riverbed. Keep the last white water lily token next to the board.
- Place one duck on each of the water lily tokens on the river, with the colour of each duck matching the colours of the respective water lily. (There should be no ducks on the white-water lilies.)
- Each player chooses a fisherman playing piece and places it on a log marked with a blue star. (Only one playing piece per log.)
- Shuffle the "duck/gift" cards and deal 6 cards to each player. The players put their cards down in front of them in 2 stacks of 3 cards, with the duck side facing upwards.

**Please note:** If any cards are left over, they are removed from the game.



The entrance to the river

The waterfall: the way out of the river

**How to play:**

The youngest player is the 1st active player, followed by the other players in turn in clockwise order.

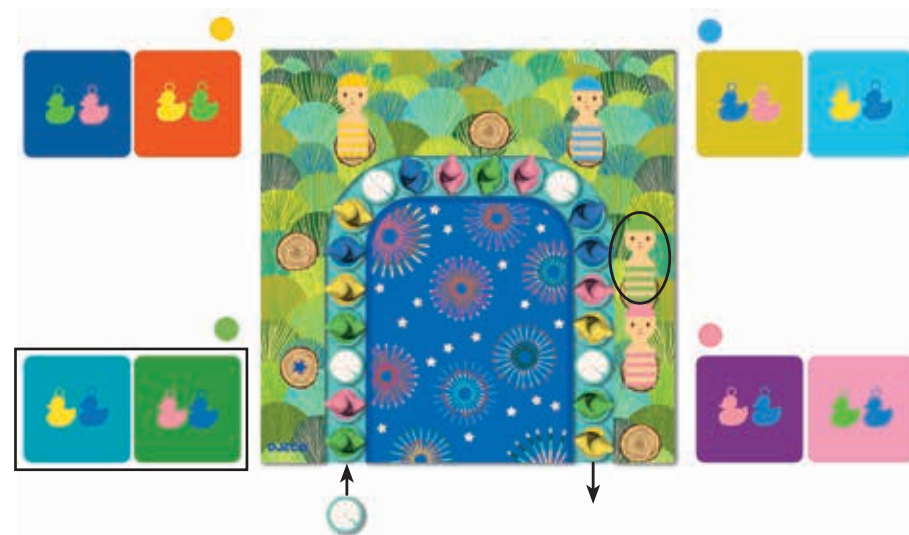
**1. Active player moves**

The active player **has to** move their fisherman playing piece to an available log. (Please remember: There can only be one playing piece on each log.)

**2. The river flows**

The active player uses the free lily pad (the one outside of the river zone) to push the first lily pad on the river forward by one space. All of the other lily pads are automatically pushed forward by one space and the last lily pad is pushed over the waterfall at the other end of the river.

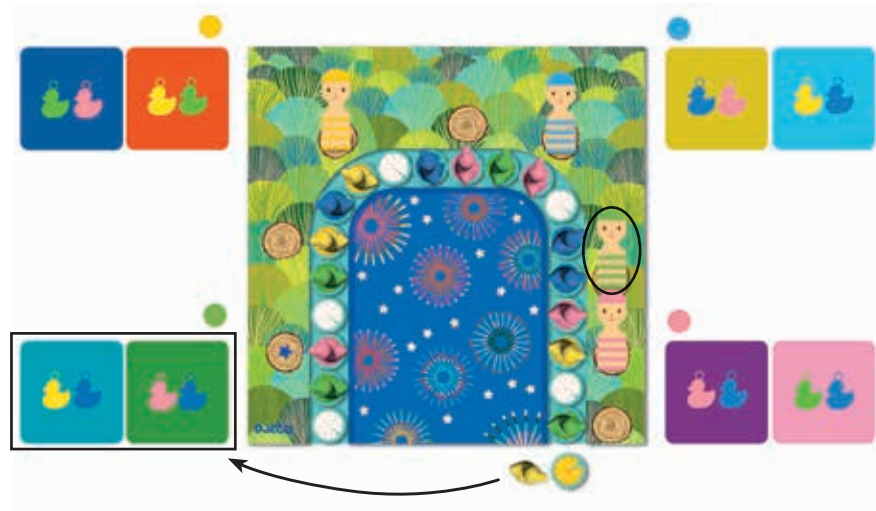
**Please note:** The river always flows in the direction of the current, as shown in the diagram.



What happens if a duck falls down the waterfall?

If a duck falls down the waterfall when the river flows, the active player recovers it.

- If the duck in question matches the colour of one of that player's visible "duck" cards, the player takes the duck and places it on the matching card.
- If the active player cannot use the duck (if they do not need that colour of duck to complete one of their "duck" cards), they offer it to the next player, and so on until a player claims the duck.
- If none of the players claims the duck, it is put back on the lily pad that fell down the waterfall when it re-enters the river.



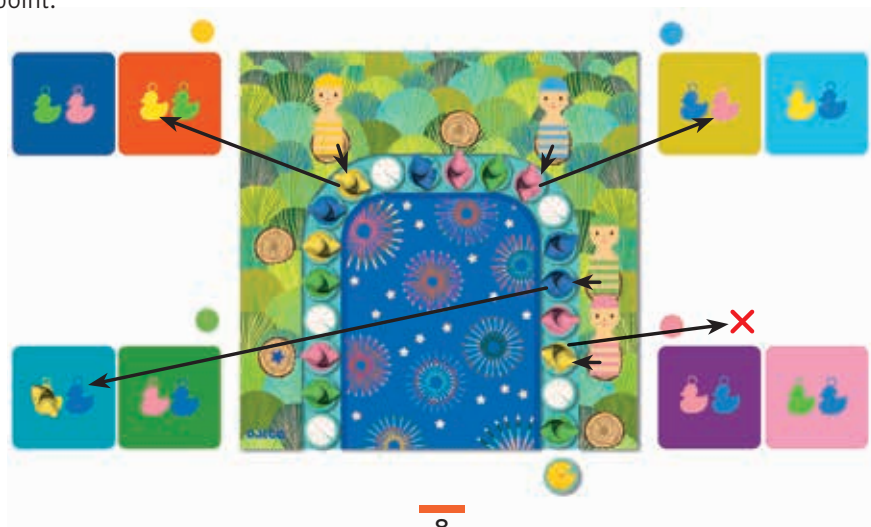
If no duck falls down the waterfall, nothing else happens at this stage.

### 3. Catching a duck

Once the lily pads have been pushed forward, all of the players (not just the active player) may catch the duck opposite their playing piece under the following conditions: if and only if the duck matches the colour of a duck on one of their visible "duck" cards, and provided that the spot on the card has not yet been filled by another duck.

If that is the case, they can put the duck directly on their card, on the duck spot in the matching colour.

If not, or if the lily pad opposite their playing piece is empty, they cannot catch any ducks at that point.



### 4. Trading for a gift

Once a player has completed one of their duck cards with the 2 ducks required, they can turn over the card to reveal the gift side; this card is then put to one side as a won card and a new "duck card" is thus revealed at the top of the stack of cards to be won.

The player then puts the used ducks back on the matching-coloured lily pads of their choice.



### 5. End of the round

The player to the left of the active player becomes the active player and a new round begins.

#### End of the game:

The first player to have won 6 gifts at the end of a round wins the game. If there is a draw, all of the players that have won 6 gifts win the game.

*A game by Olivier Grégoire & Geoffroy Simon.*

**ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ**

1 игровое поле, 4 фишки-рыбака, 21 фишка-кувшинка, 16 уток, 24 двусторонние карты с утками/подарками.

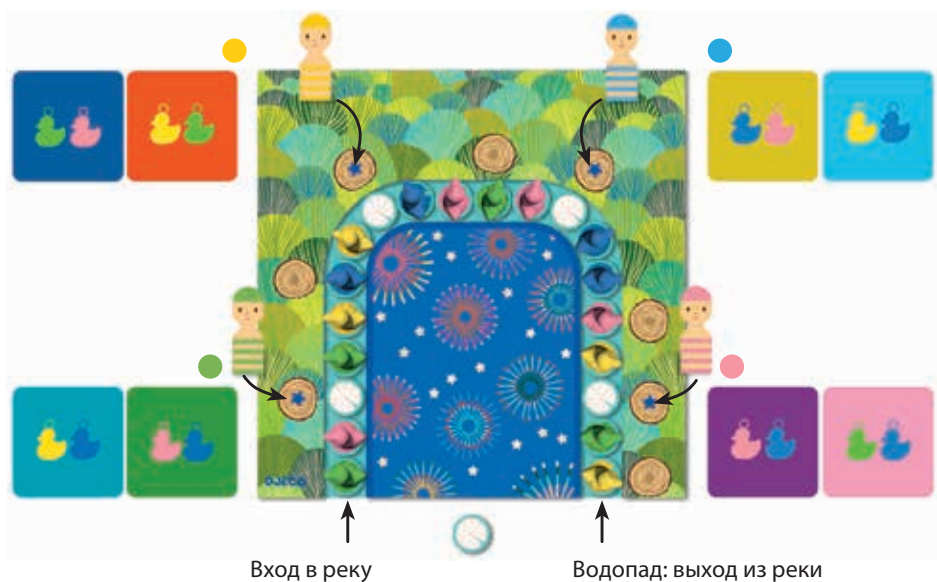
**Принцип игры:** «Ducky Ducky» — это стратегическая игра, в которой необходимо продумывать ходы заранее. Следуя течению реки, утки перемещаются на одну ячейку вперед за каждый ход игры. Игроки должны опередить перемещение уток и встать на нужное место, чтобы поймать на крючок уток таких же цветов, как на их карточках.

**Цель игры:** первым собрать 6 карт с подарками.

**Подготовка к игре:**

- Поставьте закрытую коробку по центру и положите на нее игровое поле так, чтобы «рукава» реки совпадали с краем коробки.
- Поместите 4 фишки с белыми кувшинками в реку на ячейки, расположенные напротив 4 пеньков со звездой. Поместите другие фишки-кувшинки в русло реки в произвольном порядке. Последнюю фишку с белой кувшинкой положите рядом с игровым полем.
- На каждую фишку-кувшинку поместите утку соответствующего цвета (белые кувшинки остаются пустыми).
- Каждый игрок берет фишку-рыбака и ставит ее на один из пеньков со звездой (на один пенек можно поставить только одну фишку).
- Перемешайте карты с утками/подарками и раздайте по 6 каждому игроку. Игроки кладут перед собой 2 стопки по 3 карты с изображением уток вверх.

**NB:** Лишние карты, если такие остались, не участвуют в игре.

**Ход игры:**

Самый младший участник назначается активным игроком, затем очередь переходит по часовой стрелке.

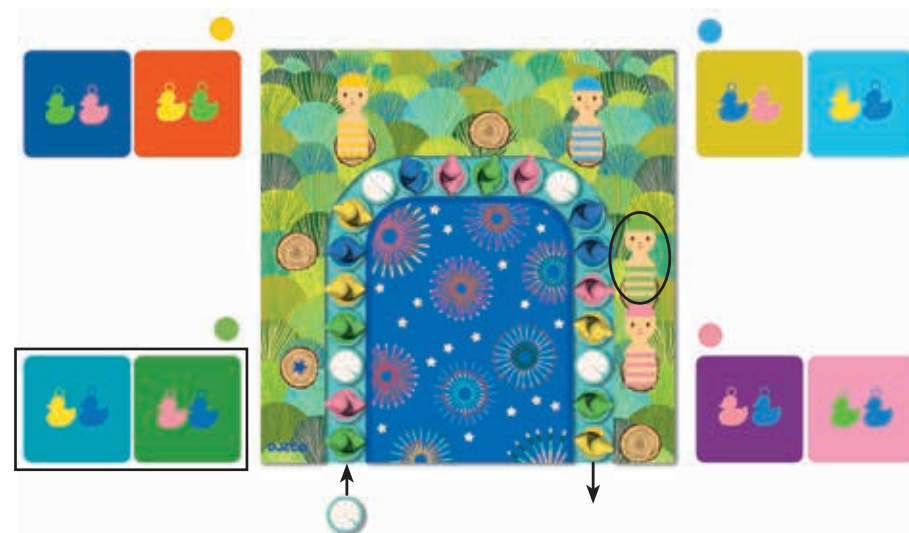
**1. Ход активного игрока**

Активный игрок **должен** переместить своего рыбака на свободный пенек (помните: на одном пенке может находиться только один рыбак).

**2. Течение реки**

Активный игрок использует свободную кувшинку (ту, что лежит вне игрового поля), чтобы передвинуть первую кувшинку в реке на один шаг. Все остальные кувшинки в реке перемещаются вместе с ней, а последняя кувшинка падает в водопад на другом конце реки.

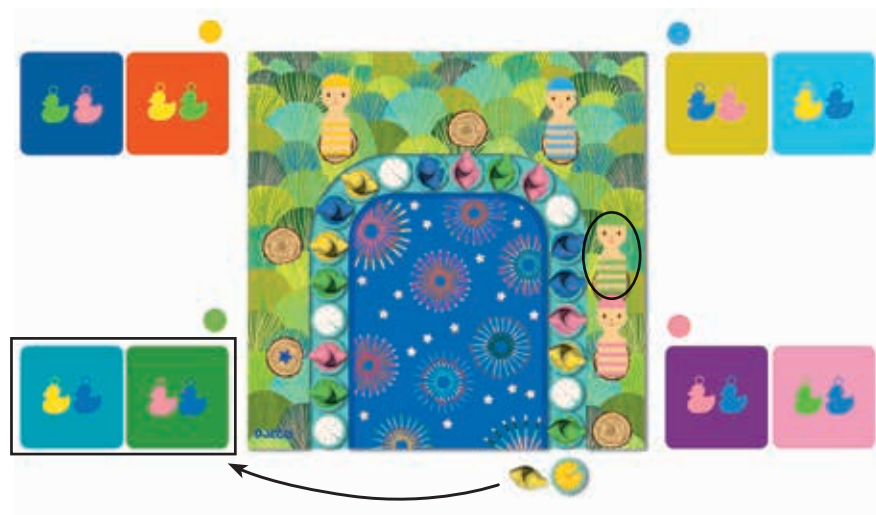
**NB:** Река течет только в одном направлении, как показано на схеме.



В водопад упала утка?

Если утка падает в водопад, когда течет река, ее забирает активный игрок.

- Если цвет этой утки совпадает с цветом утки на одной из открытых карт игрока, он берет ее и ставит на соответствующую карту.
- Если утка ему не нужна (ему не нужен этот цвет, чтобы заполнить одну из своих карт с уткой), он предлагает ее следующему игроку и далее по кругу, пока кто-то из игроков ее не возьмет.
- Если никто не берет утку, ее помещают обратно на упавшую кувшинку, когда она возвратится в реку.



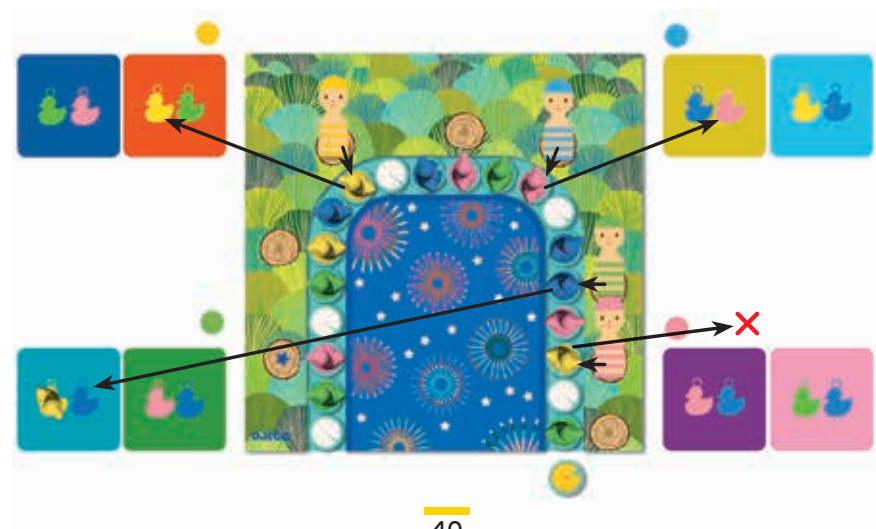
Если утка не падает в водопад, то на этом этапе ничего не происходит.

### 3. Ловля уток

После перемещения кувшинок все игроки (а не только активный игрок) могут поймать утку, находящуюся напротив их рыбака, только в том случае, если ее цвет совпадает с цветом утки на одной из открытых карт игроков и если это место на карте еще не занято.

Игроки ставят пойманную утку на изображение соответствующего цвета на карте.

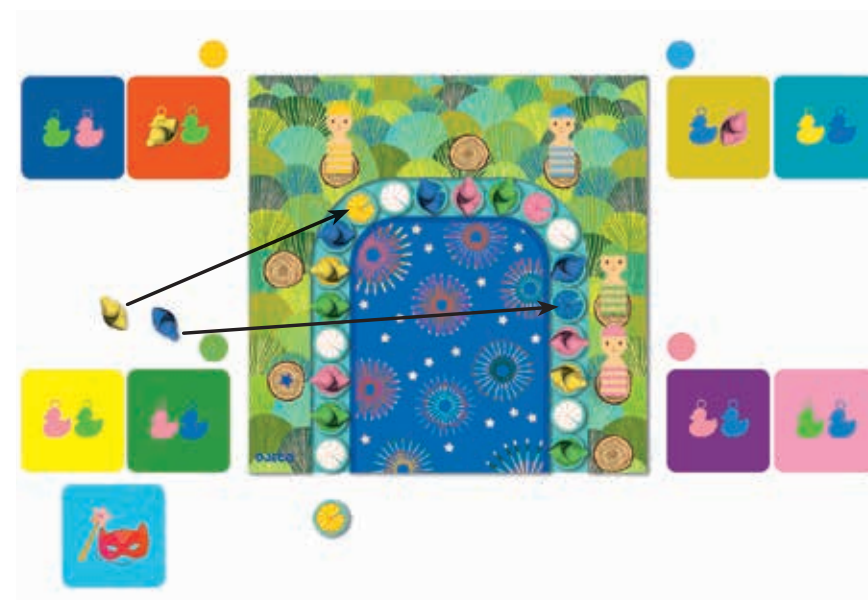
Если кувшинка пуста или перед игроком нет подходящей утки, рыбак ничего не ловит.



### 4. Обмен на подарок

Как только один из игроков ставит на карту двух уток соответствующих цветов, карта переворачивается изображением подарка вверх и откладывается в сторону как выигранная карта.

Освободившихся уток игрок ставит на кувшинки таких же цветов по своему усмотрению.



### 5. Конец хода

Ход переходит к игроку слева от активного, который, в свою очередь, становится активным игроком.

### Конец игры:

Партию выигрывает тот, кто первым соберет 6 подарков за один ход игры.

Если несколько игроков одновременно собирают 6 подарков, то все они считаются победителями.

**Авторы игры: Оливье Грегуар и Жоффрау Симон.**