

# **SITTING DUCKS** (TIRO AL PATO)

un juego de Keith Meyers

**Número de jugadores:** de 3 a 6

**Edad:** a partir de 10 años

**Duración aproximada:** 20 minutos

## **CONTENIDO**

36 cartas de patos

5 cartas de agua

Reverso

52 cartas de acción

Reverso

6 cartas de cielo

6 cartas de mira

## **INTRODUCCIÓN**

¿Quién no conoce esas casetas de tiro que hay en las ferias donde hay que acertar a unos patos que se mueven en círculos? Pues bien, de esto trata más o menos este juego, aunque aquí se juega con cartas. Cada jugador intentará proteger a sus patitos de las perdigonadas de los demás jugadores, al tiempo que intenta hundir los patos de los demás. ¡Que no te desplumen!

## **OBJETIVO DEL JUEGO**

Conservar al menos un pato en la mesa cuando el resto de jugadores se ha quedado sin patos.

## **PREPARACIÓN**

Cada jugador elige un color y deja frente a él una carta de pato del color seleccionado. Los patos de los colores que no se hayan elegido son retirados del juego. El resto de patos se mezclan entre sí, junto con las cinco cartas de agua, y se dejan boca abajo formando un mazo. De este mazo saldrán los patos que se colocarán en la caseta de tiro. Las seis cartas de mira se dejan a un lado.

A continuación, se colocan horizontalmente las seis cartas de cielo que señalan las posiciones de la caseta de tiro. Luego se descubren las seis primeras cartas del mazo de patos y se colocan, formando una hilera, debajo de las cartas de cielo. Todos los patos deben estar mirando hacia la izquierda, y así se colocarán también los que salgan posteriormente del mazo de patos durante el transcurso de la partida (véase imagen). Esta hilera de seis cartas constituye la caseta de tiro.

A continuación se barajan las cartas de acción y cada jugador coge tres cartas. Las cartas restantes se dejan boca abajo formando un nuevo mazo.

## **FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO**

El jugador cuyo pato está más adelantado (es decir, aquél que se encuentra más a la izquierda de la hilera) realiza su turno. Luego, el resto de jugadores siguen en sentido horario. Durante su turno, un jugador debe hacer las siguientes acciones en el orden indicado:

- Jugar una carta de acción de la mano (aún cuando la carta que juegue no le beneficie o incluso le perjudique).
- Coger una carta de acción del mazo, de modo que vuelva a tener tres cartas en la mano.

**Excepción:** únicamente en el caso de que un jugador no pueda jugar ninguna de las tres cartas que tenga en la mano porque contravendría las reglas, podrá el jugador descartarse de una carta. Sin embargo, un jugador no puede descartarse de una carta de acción como recurso táctico.

En cuanto un pato recibe un disparo, se le retira de la caseta y se le entrega al jugador del color correspondiente. Un jugador que tenga los seis patos de su color (los cinco derribados y el pato inicial para indicar su color) ya no podrá ganar la partida. Sin embargo, dicho jugador podrá seguir jugando como siempre, disparando a su antojo y aportando un poco más de caos. ¡Qué dulce es la venganza!

## **FIN DE LA PARTIDA**

El jugador que conserve al menos a uno de sus patos en la caseta de tiro o en la reserva cuando al resto de jugadores ya no les quede ninguno es el ganador.

## **RESUMEN DE LAS CARTAS DE ACCIÓN**

### **Apuntar y disparar**

Al jugar la carta **Zielen!** (¡Apunten!) se coloca una mira sobre una carta de cielo de la caseta en la que no hubiera ninguna mira. De este modo, no se está apuntando propiamente a un pato, sino que se coloca una mira sobre una posición de la mitad superior de la caseta de tiro. En otras palabras, aunque los patos de la caseta se muevan, la mira permanecerá en su sitio, de modo que podrá estar luego sobre un pato distinto o sobre una carta de agua. Si lo desea, un jugador puede colocar una mira sobre una carta de agua.

En adelante, para abreviar, cuando una carta esté bajo una mira se denominará “en el punto de mira”, y las cartas de mira simplemente “miras”.

Con la carta **Feuer!** (¡Fuego!) se puede derribar a un pato que esté en el punto de mira. Un pato sobre el cual haya una mira puede ser abatido por cualquier jugador, independientemente de quien haya colocado la mira. El pato derribado se retira de la caseta y se entrega al jugador de ese color. A continuación, todas las cartas situadas por detrás del pato eliminado avanzan una posición (es decir, se desplazan hacia la izquierda) y la caseta de tiro se rellena colocando la carta superior. Si se juega la carta **Feuer!** sobre una mira que se encuentra sobre una carta de agua, entonces sólo se retira la mira, mientras que la carta de agua permanece en su misma posición.

Al jugar la carta **Doppellauf** (Cañón doble) el jugador coloca dos miras sobre dos espacios adyacentes de la zona superior de la caseta en los que no hubiera ninguna mira. Si no hay dos espacios libres para colocar las miras de forma adyacente, entonces el jugador podrá colocar sólo una y prescindir de la segunda.

**Billy the duck** funciona como un **Zielen!** y un **Feuer!** simultáneos. El jugador que juegue esta carta puede derribar de inmediato a un pato, independientemente de si estaba o no en el punto de mira. Si el pato estaba en el punto de mira, la mira correspondiente se retira de la caseta. Luego se rellena de nuevo la caseta de tiro siguiendo las mismas indicaciones que aparecen para la carta **Feuer!**.

Con **Querschläger** (De rebote) se puede eliminar a un pato que esté adyacente a una carta de mira. El pato y la mira correspondiente son retirados de la caseta. En caso de que el pato eliminado estuviera en el punto de mira de otra mira, esa otra mira no sería retirada.

**Zwei auf einen Streich** (Dos pájaros de un tiro) se puede utilizar cuando hay dos patos situados el uno junto al otro y ambos están en el punto de mira. Si sólo uno de los dos está en el punto de mira o si no están justo lado a lado, no se puede utilizar esta carta.

**Weiter links!** (¡A la izquierda!) y **Weiter rechts!** (¡A la derecha!) permiten a un jugador desplazar una mira un espacio hacia la izquierda o un espacio hacia la derecha respectivamente. **Weiter links!** no se puede jugar sobre una mira que esté situada sobre la primera carta de la caseta de tiro. Del mismo modo, **Weiter rechts!** no se puede jugar sobre una mira que esté situada sobre la última carta de la caseta. **Importante: en un espacio de la caseta de tiro sólo puede haber una mira como máximo.**

### **Movimientos en la caseta de tiro**

**Entenmarsch** (Desfile de patos) hace desplazar toda la fila de patos una posición hacia la izquierda. La carta situada más adelante se coloca debajo de la reserva de patos. Luego el resto de cartas se desplazan un espacio hacia la izquierda. A

continuación, se descubre la primera carta del mazo de patos y se coloca en el último espacio libre de la caseta. **Atención:** todas las miras permanecen en su sitio.

**Keine Eile!** (Sin prisas) permite a un jugador intercambiar la posición de uno de sus patos con la de la carta inmediatamente posterior. Esta carta no puede jugarse sobre un pato que sea el último de la fila.

**Keine Zeit!** (¡Abran paso!) permite a un jugador intercambiar la posición de uno de sus patos con la de la carta inmediatamente anterior. Esta carta no puede jugarse sobre un pato que sea el primero de la fila.

**Turbo-Erpel** (Turbo-pato) permite a un jugador mover a uno de sus patos hasta el primer puesto de la fila. Las cartas que queden por detrás se desplazan un espacio hacia la derecha hasta rellenar el espacio que ocupaba el pato sobre el que se ha jugado la carta.

**Rüpel-Erpel** (El pato grosero) permite a un jugador alterar el orden de la fila como desee. Todas las miras permanecen en su sitio.

Cuando se juega la carta **Ententanz** (Baile de patos) se cogen todas las cartas de la caseta de tiro y se mezclan con el mazo de reserva de patos. A continuación, se descubren seis nuevas cartas para formar una nueva caseta. Todas las miras permanecen en su sitio.

### **Maniobras defensivas**

**Deckung!** (¡A cubierto!) permite a un jugador situar a uno de sus patos detrás de un pato adyacente. Por lo tanto, esta carta no puede jugarse sobre un pato que no tenga ningún pato al lado. Tras jugar la carta, la fila de patos se desplaza un puesto hacia adelante rellenando el espacio que el pato hubiera dejado vacío. A partir de este momento, el pato que se está cubriendo se moverá al mismo tiempo que el pato que le cubre. Si el pato que está cubriendo al otro llega al principio de la fila y se juega la carta **Entenmarsch**, ambos patos se colocan bajo el mazo de patos. Si el pato que sirve de cobertura es abatido, el pato que hubiera detrás queda sin cobertura.

**Schwänzchen in die Höh** (La colita en alto) permite a un jugador ocultar a uno de sus patos durante toda una ronda. El jugador coloca la carta de acción sobre uno de sus patos en la caseta de tiro, de modo que quedará oculto hasta que vuelva a ser el turno del jugador. Entonces, se retirará dicha carta de acción y el pato volverá a quedar visible. Si un jugador dispara contra esta posición deberá retirarse la mira correspondiente, pero el pato y la carta de acción permanecerán en la caseta. Dicho de otro modo; un pato oculto bajo la carta **Schwänzchen in die Höh** no puede ser abatido, aunque los cambios de posición que sucedieran en la caseta le afectarán normalmente.

## **CONSEJOS Y TRUCOS**

Aliarse con otros jugadores puede ser ventajoso, pero ten cuidado en quien confías. Al final, cada uno acabará procurando para sí.

Intenta recordar cuando abandonan tus patos la caseta de tiro y vuelven al mazo de reserva y así podrás calcular cuando volverán a entrar en juego.

La venganza es un pato (perdón, un plato) que en este juego se sirve caliente... y a menudo. No te concentres demasiado en matar a los patos de un solo jugador porque él también puede optar por hacerte la vida imposible. Además, es muy posible que cuando a ese jugador no le quede ningún pato siga complicándote las cosas.

© de la traducción: Oriol Garcia Bermúdez