

Ajuster une cible



Les cartes « **RECTIFIER LE TIR** » permettent de déplacer une cible vers un emplacement voisin et libre, selon le sens indiqué. Avec la carte « rectifiez à gauche », déplacez une cible d'une place vers l'avant, c'est à dire dans le sens d'avancée des canards ; vous ne pouvez pas utiliser cette carte sur le premier emplacement de la ligne. Pour la carte « rectifiez à droite », déplacez une cible d'une place vers l'arrière ; vous ne pouvez pas utiliser cette carte sur le dernier emplacement de la ligne. Vous ne pouvez pas déplacer une cible vers un emplacement déjà mis en jeu.

Déplacer la ligne



La carte « **EN AVANT MARCHÉ** » déplace toute la ligne d'un emplacement vers l'avant. La carte occupant le premier emplacement sur la ligne est enlevée et remise en dessous de la pile; les autres sont toutes décalées vers l'avant et la première carte de la pile est retournée sur le dernier emplacement.

Déplacer les canards



La carte « **PALME ARRIERE** » permet de permuter l'un de vos propres canards avec son voisin de derrière. Cette carte ne peut pas être utilisée pour un canard adverse, ni pour le dernier canard de la ligne.

La carte « **PALME AVANT** » permet de permuter l'un de vos propres canards avec son voisin de devant. Cette carte ne peut pas être utilisée pour un canard adverse, ni pour le premier canard de la ligne.



La carte « **BANZAÏ !** » fait passer l'un de vos canards en première position, en décalant les autres pour remplir la ligne. Elle ne peut pas être utilisée pour un canard adverse.

La carte « **CANARCHIE !** » permet de replacer les canards de la ligne dans l'ordre que vous voulez. Toutes les cibles restent en place.



La carte « **DISPERSION !** » permet de retirer toutes les cartes de la ligne pour les remettre dans la pile qui est alors mélangée. Toutes les cibles restent en place et 6 nouvelles cartes sont retournées et placées dans la ligne.

Actions défensives



La carte « **A COUVERT** » permet de mettre l'un de vos canards de la ligne à l'abri en glissant la carte sous un canard voisin (vous ne pouvez pas cacher de canard sous une carte d'eau). Les cartes sont déplacées vers l'avant pour remplir l'emplacement vacant. Lorsque la ligne est ensuite déplacée, vous restez à l'abri sous le canard de couverture. Si le canard qui vous protège est abattu, vous n'êtes plus couvert. Si la carte « **EN AVANT MARCHÉ** » est jouée et que le canard de couverture est en début de ligne, les 2 canards sont saufs et repositionnés en dessous de la pile.



La carte « **PLANQUÉ !** » permet de cacher un canard pendant un tour entier. Placez cette carte sur un canard de la ligne : elle y reste jusqu'à votre prochain tour et est alors enlevée. L'emplacement concerné peut être mis en jeu mais un canard ne peut pas y être abattu. Toute modification apportée à la ligne durant le tour de jeu n'affecte pas cette carte, qui reste en place et peut donc protéger plusieurs canards successifs avant d'être retirée.

Fin de la Partie

Le gagnant est celui à qui il reste au moins un canard en vie quand les autres joueurs ont perdus tous les leurs.

Conseils

- Essayez de « suivre » vos canards si ils sortent de la ligne et retournent à l'abri sous la pile: vous pourrez ainsi anticiper le moment auquel ils vont en ressortir et redevenir vulnérables.
- Tirez prioritairement sur les canards (éventuellement sur les cartes d'eau) placés devant vous dans la ligne: si la ligne avance, votre canard ne se trouvera pas dans un emplacement déjà mis en jeu.
- La revanche est le maître-mot de **CANARDAGE** : ne tirez pas pour un rien sur un adversaire en particulier. Même éliminé, il pourrait se venger !
- Créez des alliances et joignez vos forces à celles d'autres joueurs. Mais ne vous leurrez pas : au bout du compte, c'est... « **CHACOIN POUR SOI !** »

AUTEUR :
Keith Meyers

ILLUSTRATIONS :
Randy Martinez

US Copyright Playroom Entertainment Inc.
© & © Gigamic pour la version française.



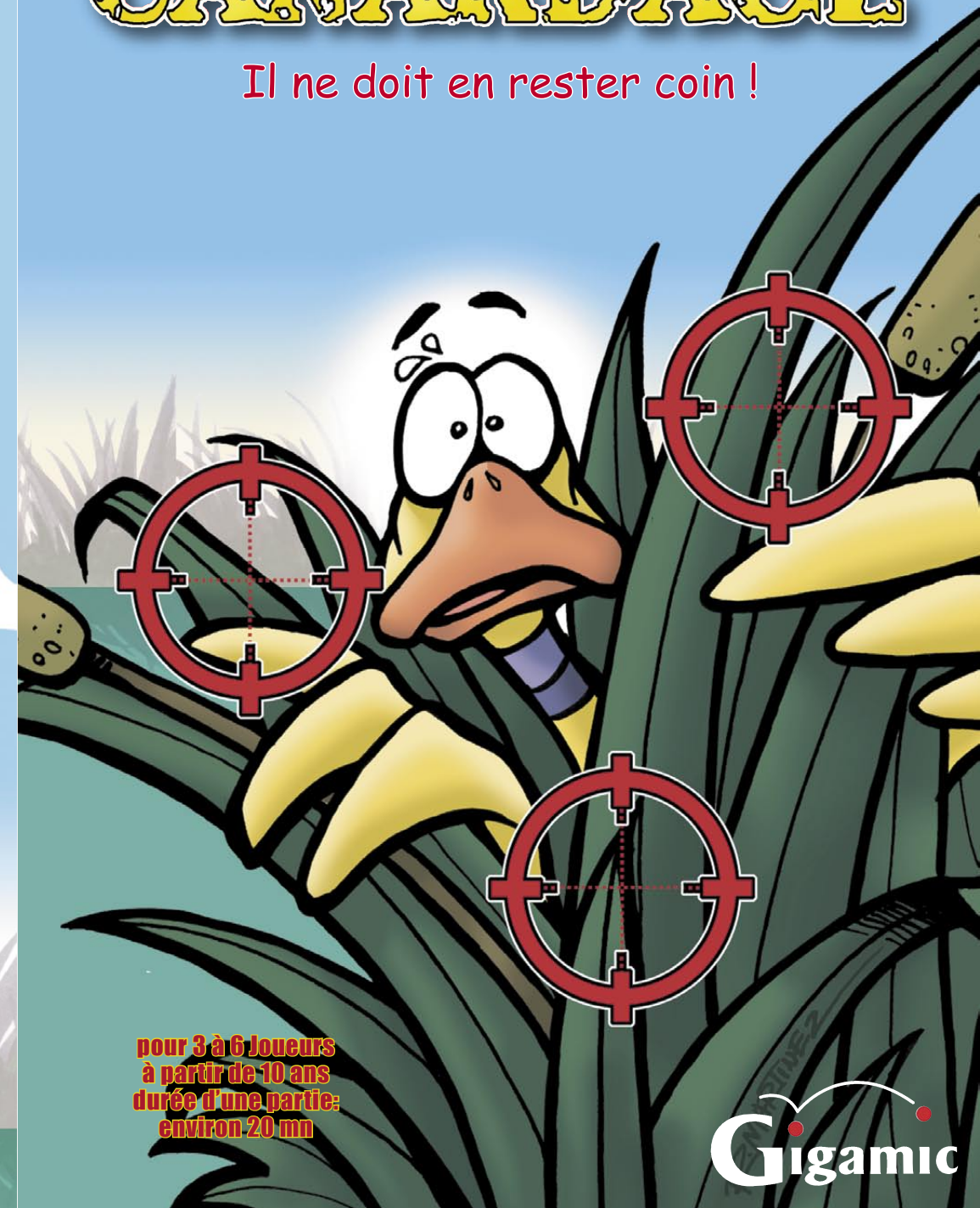
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
Fabriqué en Allemagne



BP 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

CANARDAGE®

Il ne doit en rester coin !



pour 3 à 6 Joueurs
à partir de 10 ans
durée d'une partie:
environ 20 mn



CANARDAGE®

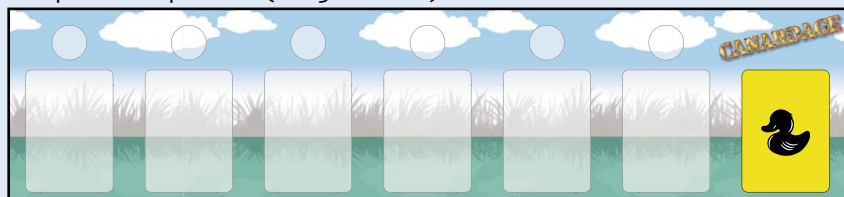
Il ne doit en rester coin !

Principe du jeu

Les canards barbotent en file indienne, dans un ordre sans cesse chamboulé par les joueurs. Mais personne n'est en sécurité dans ces eaux mitraillées, et chacun manœuvre en évitant de stationner dans une ligne de tir! Le dernier canard survivant sera le gagnant.

Présentation

Le jeu comprend un plateau (la ligne de tir) :

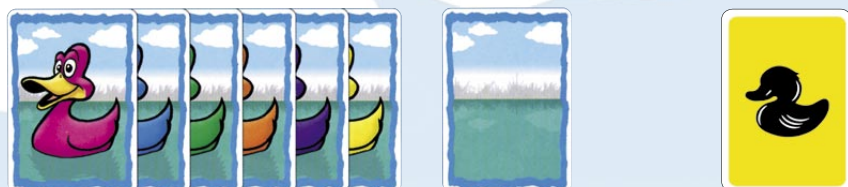


6 cibles utilisées pour marquer les canards en danger :



93 cartes qui sont de 2 types:

La pile des cartes Canards comprend 6 canards de 6 couleurs différentes, plus 5 cartes d'eau sans canard; ces cartes seront disposées sur le plateau pour former la ligne de tir.



Dos de carte

Les 52 cartes Action permettent aux joueurs de viser, tirer et effectuer d'autres actions qui vont affecter la ligne de tir et abattre les canards.

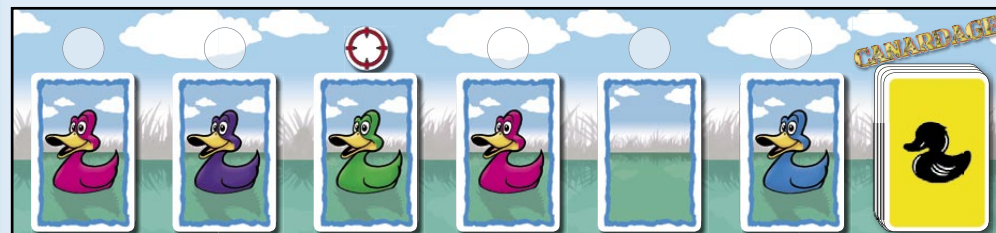


Dos de carte

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et place un canard de cette couleur en face de lui. A 5 joueurs ou moins, les cartes Canard de couleurs inutilisées sont retirées.

Les 5 cartes Canard restant dans chaque couleur sont mélangées avec les 5 cartes d'eau. Ces cartes sont placées faces cachées sur le plateau : elles forment la pile qui va alimenter la ligne de tir. Les 6 premières cartes sont retournées et réparties de droite à gauche sur le plateau, de façon à ce que les canards semblent s'éloigner de la pile de départ.







Mélanger les cartes Action et en distribuer trois à chaque joueur. Les cartes Action restantes constituent la pioche (si cette pioche vient à épuisement, les cartes Action déjà jouées seront mélangées pour la reconstituer).

Déroulement du jeu

Le joueur dont le canard est en tête de la ligne de tir commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À chaque tour, vous devez :

-  Jouer une des cartes Action que vous avez en main (même si cela nuit à votre jeu !) en la posant, face visible, à coté de la pioche.
-  Poser une cible devant un canard de la ligne, si vous avez joué une carte « En Joue ! ».
-  Modifier éventuellement la ligne de tir, c'est-à-dire enlever les canards qui ont été abattus, faire avancer la ligne, permuter les positions, etc.
-  Piocher une nouvelle carte Action pour en avoir toujours trois en main.

Remarque : si vos 3 cartes Action correspondent à des actions impossibles à réaliser, une de ces cartes doit être défaussée (jouée sans effet). Mais vous ne pouvez pas vous débarrasser d'une carte dont l'action peut être réalisée.

Lorsqu'un canard est abattu, il est retiré et vient reposer en face du joueur correspondant.

Si vous avez vos 6 canards devant vous, soit 5 abattus plus votre canard du départ, il vous est impossible de gagner mais vous pouvez encore jouer pour contrarier le jeu des autres: la vengeance est un plat qui se mange froid !

Utilisation des cartes Action

Mettre en joue et tirer les canards



Les cartes « EN JOUE » sont utilisées pour positionner une cible sur un emplacement de la ligne. Cet indicateur est à positionner à coté de l'emplacement et non sur la carte: lorsque la ligne avance, la cible reste en place sur la ligne et c'est un autre canard (ou une carte d'eau) qui est mis en joue.



La carte « DOUBLE VISEUR » permet de viser 2 fois dans le même tour. Placez alors 2 cibles sur 2 emplacements adjacents. S'il n'y a pas 2 emplacements voisins libres, vous ne placez qu'une cible.



Les cartes « PAN » sont utilisées pour abattre un canard mis en joue. La cible est enlevée de la ligne et la carte du canard abattu est retirée, puis les canards suivants avancent pour combler l'emplacement libéré. La carte supérieure de la pile de départ est retournée et mise à l'arrière de la file. Le canard abattu est placé en face de son propriétaire. Si une carte d'eau est l'objet d'un tir, la cible est enlevée mais la carte d'eau reste en place dans la ligne. Important : étant obligé de jouer, il peut arriver qu'un joueur ne puisse faire autrement que d'abattre l'un de ses propres canards !



La carte « TIREUR D'ELITE » regroupe les fonctions des cartes « EN JOUE » et « PAN ». Lorsque vous la jouez, vous abattez le canard de votre choix, objet ou non d'une cible. Si le canard était mis en joue, enlever la cible. Remplissez la ligne, comme expliqué précédemment (voir carte « PAN »).



La carte « TU LOUCHES » est utilisée pour abattre un canard placé à côté d'un emplacement mis en joue par une cible. Le canard abattu et la cible d'origine sont enlevés. Si le canard abattu était lui-même mis en joue par une cible, celle-ci n'est pas enlevée.



La carte « CANARDAGE » permet d'abattre 2 canards voisins et tous les 2 mis en joue. Cette carte ne peut pas être utilisée sur 2 emplacements non voisins, ni sur un seul emplacement mis en joue : il faut que 2 emplacements voisins soient visés et tirés en même temps.