

CANARDAGE®

Il ne peut en rester coin !



8+

3
1/6

20 min



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.

Contenu

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



6 cibles utilisées pour marquer les canards en danger :



41 cartes Canard : 6 canards en 6 couleurs différentes, plus 5 cartes Eau sans canard ; ces cartes seront disposées sur le plateau pour former la ligne de tir.



Dos de carte

59 cartes Action : elles 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 devant lui, face visible. Les 5 cartes Canard restant dans chaque couleur sélectionnée sont mélangées avec un certain nombre de cartes Eau en fonction du nombre de joueurs :

6 joueurs : 5 cartes Eau - 5 joueurs : 4 cartes Eau

4 joueurs : 3 cartes Eau - 2 et 3 joueurs : 2 cartes Eau.

À moins de 6 joueurs, les cartes Canard des couleurs inutilisées sont remises dans la boîte. Les cartes sont placées en pile, faces cachées, à côté du 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 de la partie

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.

Quand vient son tour, un joueur doit :

- 1) Jouer une des cartes Action qu'il a en main (même si cela nuit à son jeu !) en la posant, face visible, à coté de la pioche.
- 2) Poser une cible au dessus d'un canard de la ligne, s'il pose une carte « **En Joue !** ».
- 3) 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.
- 4) Piocher une nouvelle carte Action pour en avoir toujours trois en main.

Remarque : si les 3 cartes Action du joueur dont c'est le tour correspondent à des actions impossibles à réaliser, une de ces cartes doit être défaussée (jouée sans effet). Mais l'on ne peut pas se 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.

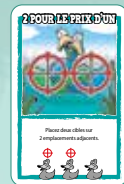
Si un joueur a ses 6 canards devant lui, soit 5 abattus plus son canard du départ, il lui est dorénavant impossible de gagner mais il peut encore jouer pour contrarier le jeu des autres : la vengeance est un plat qui se mange froid !

Détail 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 au dessus de la carte, sur le cercle prévu à cet effet : lorsque la ligne avance, la cible reste en place sur la ligne et c'est un autre canard (ou une carte Eau) qui est mis en joue.



La carte «**2 POUR LE PRIX D'UN**» permet de viser 2 fois dans le même tour. Placer alors 2 cibles ☒ sur 2 emplacements adjacents. S'il n'y a pas 2 emplacements voisins libres, une seule cible est alors placée.



Les cartes «**PAN !**» sont utilisées pour abattre un canard mis en joue (qui se trouve sous une cible). La cible est enlevée de la ligne et la carte du canard abattu est placée devant le joueur auquel il appartient. Les canards suivants sur la ligne de tir avancent pour combler l'emplacement libéré. La carte supérieure de la pile de départ est retournée et mise à l'arrière de la file. Si une carte Eau est l'objet d'un tir, la cible est enlevée mais la carte Eau reste en place dans la ligne.

Important : il peut arriver qu'un joueur ne puisse faire autrement que d'abattre l'un de ses propres canards !



La carte «**DUCKY LUKE**» regroupe les fonctions des cartes «**EN JOUE**» et «**PAN !**». Le joueur qui l'utilise peut abattre le canard de son choix, objet ou non d'une cible. Si le canard était mis en joue, enlever la cible. Puis la ligne de tir est modifiée, comme expliqué précédemment (voir carte «**PAN !**»).



La carte «**OUPS !**» 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. Il est possible de viser une carte Eau, sans effet sur la ligne de tir.



La carte «**CANARDS ENCHAINÉS**» 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. Il est possible de tirer sur une carte Eau (voir carte «**PAN !**»).



«**MEXICOIN**» : Posez une cible au-dessus de chaque carte de la ligne.



«**CANARD SIMPLET**» : Choisissez un canard mis en joue. Si son propriétaire possède une carte «**Pan !**», il doit jouer cette carte et abattre immédiatement le canard désigné.



«**PRÉSIDENT**» : Le joueur de votre choix passe son tour.



«**COMMISSAIRE MAGRET**» : Posez cette carte sur un canard de la ligne. Si ce canard est éliminé, son propriétaire peut alors éliminer à son tour un canard de son choix présent sur la ligne.

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 «**RECTIFIER À GAUCHE**», déplacer une cible d'une place vers l'avant, c'est à dire dans le sens d'avancée des canards ; cette carte ne

peut pas être utilisée sur le premier emplacement de la ligne. Pour la carte «**RECTIFIER À DROITE**», déplacer une cible d'une place vers l'arrière ; cette carte ne peut pas être utilisée sur le dernier emplacement de la ligne. Il n'est pas possible de déplacer une cible vers un emplacement déjà mis en joue.

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 «**CANARD BLASÉ**» permet de permuter l'un de ses propres canards avec la carte posée derrière lui. Cette carte ne peut pas être utilisée pour un canard adverse, ni pour le dernier canard de la ligne.



La carte «**CANARD PRESSÉ**» permet de permuter l'un de ses propres canards avec la carte posée devant lui. Cette carte ne peut pas être utilisée pour un canard adverse, ni pour le premier canard de la ligne.



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



La carte «**CANARCHIE**» permet au joueur de replacer toutes les cartes de la ligne dans l'ordre qu'il souhaite. Toutes les cibles restent en place.



La carte «**DANSE DES CANARDS**» 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 «**PLANQUÉ**» permet de mettre l'un de ses 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 Eau). Les cartes sont déplacées vers l'avant pour remplir l'emplacement vacant. Lorsque la ligne est ensuite déplacée, le joueur reste à l'abri sous le canard de couverture. Si le canard qui protège le joueur est abattu, il n'est 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 «**À COUVERT !**» permet de cacher un canard pendant un tour entier. Placer cette carte sur un canard de la ligne : elle y reste jusqu'au prochain tour du joueur et est alors enlevée. L'emplacement concerné peut être mis en joue mais le canard ainsi mis à l'abri ne peut pas 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.



La carte «**PEACE & LOVE**» supprime toutes les cibles de la ligne de tir.



La carte «**WALKING DUCK**» permet au joueur de récupérer un canard qui a été abattu (qui se trouve donc devant son propriétaire) pour le remettre sous la pile de cartes Canards. Le joueur peut ainsi ressusciter un de ses propres canards, voire même un canard adverse. Vous pouvez même l'utiliser quand vous n'avez plus aucun canard en jeu. C'est le seul moyen de revenir dans la partie après avoir été éliminé.



«**MOBY DUCK**» Placez cette carte devant un adversaire. Pendant un tour complet, seuls les canards de ce joueur peuvent être abattus.

Fin de partie

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

Conseils



Essayez de «suivre» vos canards s'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 Eau) placés devant vous dans la ligne: si la ligne avance, votre canard ne se trouvera plus dans un emplacement mis en jeu.



La revanche est le maître-mot de **CANARDAGE** : ne tirez pas pour 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

® & © 2016 Gigamic



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 05-2019