DUCK & COVER

Vous allez faire coin-coin !

Règles du jeu

Vos canards de bain éclaboussent tout autour de votre baignoire. Débrouillez-vous pour qu'ils n'en mettent pas partout !

2-7 | 8+ | 20'

Matériel

- 26 Cartes de Pioche
(2 séries de Cartes Captain numérotées de 1 à 12, une carte **Max** *et une carte* **Bis** *)*
- 84 Cartes Canards
(7 familles de 12 Cartes numérotées de 1 à 12)
- 1 bloc de feuilles de score
- Les règles

But du jeu

Dans Duck & Cover, votre objectif est d'avoir **le plus petit total de points** à la fin des 3 manches.

(Les points sont représentés par les chiffres dans les éclaboussures.)

Mise en place

Ⓐ Grilles de départ

Chaque joueur choisit une des 7 familles de canards. Il mélange les 12 cartes qui la composent et il les place au hasard devant lui, faces visibles, pour former une grille de 4 cartes de large sur 3 cartes de haut. Puis les cartes de familles non utilisées sont remises dans la boîte.

Ⓑ Pioche

Elle est mélangée et placée face cachée au centre de la table.

Ⓒ Pile du Captain Ⓓ Zone de Défausse

Les cartes de la ***Pioche***, une fois annoncées, rejoindront la ***Pile du Captain*** ou la ***Zone de Défausse***.

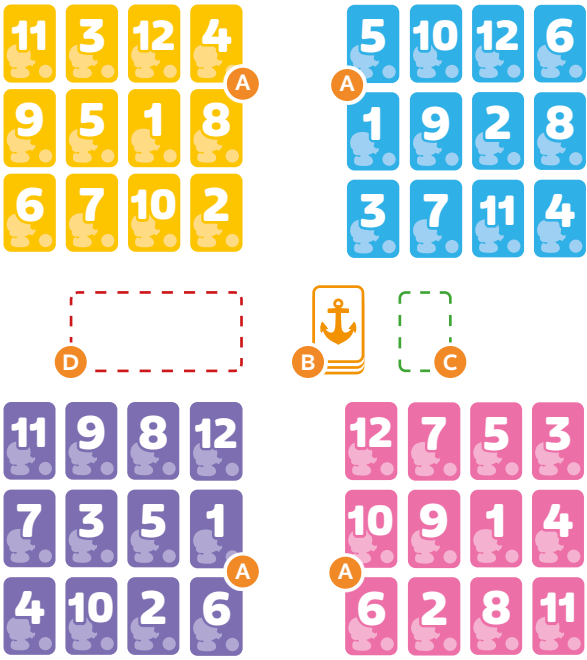
Un joueur est désigné ***Captain***, c'est lui qui piochera et annoncera les cartes. Ce joueur joue de la même manière que les autres en plus de gérer la ***Pioche***.

Cartes de Pioche

Cartes Canards

Numéro de la carte

Nombre d'éclaboussures du canard



Tour de jeu

À chaque tour, le Captain prend la première carte de la ***Pioche*** et annonce à voix haute la carte tirée.

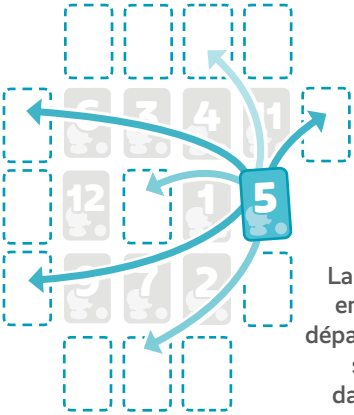
Tous les joueurs, en même temps, doivent déplacer leur carte du numéro annoncé de l'une des deux façons suivantes :

La carte est déplacée orthogonalement (pas en diagonale) sur une carte directement adjacente à celle-ci. Elle recouvre la carte sur laquelle elle est posée.

Couvrir *(«Cover»)*

OU - - **SINON** → **«Coin»**

Plonger *(«Duck»)*



La carte est déplacée sur n'importe quel emplacement vide du joueur, mais sans recouvrir aucune carte. La carte doit être placée directement adjacente à une autre carte du joueur.

La carte peut être placée en dehors de la grille de départ de 4 cartes de large sur 3 de haut, ou venir dans un trou de la grille.

«Coin» Si la carte annoncée est déjà recouverte, chaque joueur qui ne peut pas faire de déplacement le signale en disant ***"Coin"***.

Coin !

Si tous les joueurs font “Coin”, le Captain place la carte qu’il vient de piocher, face visible, dans la ***Zone de Défausse***.

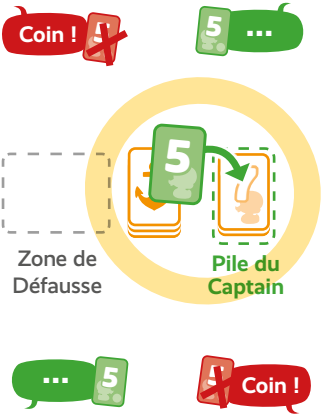
Le ***Captain*** veillera à ce que toutes les cartes de la ***Zone de Défausse*** restent visibles tout au long de la manche.

Le ***Captain*** annonce également combien de cartes se trouvent dans la ***Zone de Défausse*** et combien peuvent encore y être placées avant de déclencher la fin de la manche (consultez le tableau en page 8).

SINON

Si au moins 1 joueur peut déplacer la carte annoncée, alors le ***Captain*** place la carte piochée, face visible, sur la ***Pile du Captain*** au lieu de la ***Zone de Défausse***.

Les cartes qui rejoindront la ***Pile du Captain*** par la suite viendront s’y empiler et seule la dernière carte annoncée restera visible de tous.

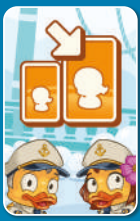


Cartes Spéciales

Certaines cartes de ***Pioche*** ne portent pas de numéro mais ont un effet particulier :

Max : Chaque joueur joue sa carte de la plus haute valeur encore visible.

Bis : Cette carte a la même valeur que la dernière carte piochée.



Précisions

• Lorsqu'une carte est déplacée (pour couvrir ou pour plonger), elle se déplace toujours avec la pile de cartes qu'elle recouvre.

• Lorsque la carte ***Bis*** est la première carte piochée, elle est placée dans la ***Zone de Défausse***.

• Lorsque la carte ***Bis*** est annoncée après une carte qui vient d'être placée dans la ***Zone de Défausse***, alors elle est aussi placée dans la ***Zone de Défausse***.

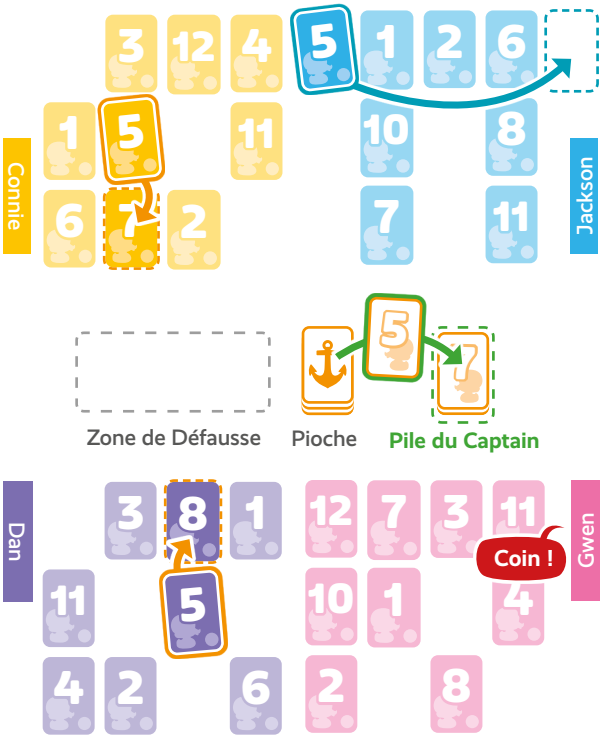
• Lorsque la carte ***Bis*** est piochée juste après la carte ***Max*** alors la carte ***Max*** est jouée une seconde fois.

• La ***Pile du Captain*** sur laquelle les cartes s'accumulent et où seule la dernière carte reste visible est différente de la ***Zone de Défausse*** dans laquelle les cartes doivent toutes rester visibles.

• Si la ***Pioche*** est vide, toutes les cartes de la ***Pile du Captain*** sont remélangées et l'on forme une nouvelle ***Pioche*** pour continuer la manche. Par contre, les cartes dans la ***Zone de Défausse*** restent où elles sont.

• Il est interdit de consulter la Pioche, la Pile du Captain et les cartes recouvertes afin de chercher les cartes déjà jouées durant la partie.

Exemple de tour de jeu



Connie est **Captain**. *Elle pioche le 5. Elle l'annonce, et tous les joueurs doivent déplacer leur carte numéro 5.*

• **Connie** *recouvre son 7 avec son 5.*

• **Jackson** *décide de faire plonger son 5 pour le placer à côté de son 6. La carte est placée en dehors de la grille de départ, mais c'est autorisé puisque le nouvel emplacement partage un côté avec une autre carte (ici le 6).*

• **Dan** *décide de couvrir son 8 qui se trouve juste au-dessus de son 5.*

• **Gwen**, *quant à elle, est obligée de dire "Coin" parce que son 5 a déjà été recouvert précédemment dans la partie.*

Fin de manche

Une manche se termine lorsqu'une de ces deux conditions est rencontrée :

- Un joueur (ou plusieurs) a réussi à rassembler toutes ses cartes en une seule pile.
- Un certain nombre de cartes ont été défaussées. Ce nombre dépend du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6	7
Nombre de cartes défaussées mettant fin à la manche	9	8	7	6	5	4

Note : le nombre de joueurs + le nombre de cartes dans la Zone de Défausse = 11

Scoring

À la fin de chaque manche, le score de chaque joueur est indiqué sur la feuille de score. Le score d'un joueur est représenté par la somme des valeurs des éclaboussures sur ses cartes encore visibles.

Si un joueur termine avec plus d'une pile de cartes, alors ce score est **positif**.

+3

Si un joueur termine avec une seule pile de cartes, alors ce score est **négatif**.

-2

⚠ Rappel : Le but du jeu est d'avoir **le score le plus bas possible** à la fin de la partie.

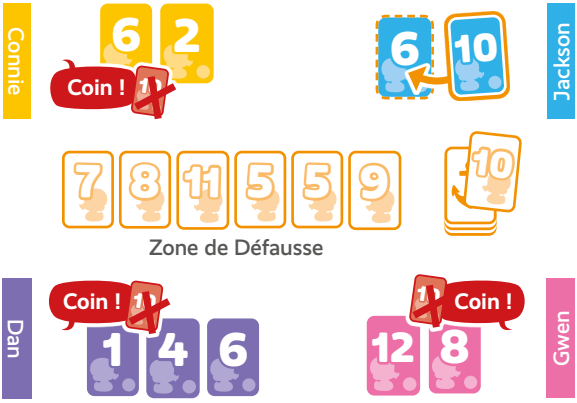
Note : Il est possible de finir le jeu avec un score inférieur à 0.

Exemple de fin de manche

Lors d'une partie à 4 joueurs, 6 cartes ont déjà été placées dans la **Zone de Défausse**.

Si aucun joueur ne peut jouer la prochaine carte qui sera piochée, la manche s'arrêtera, car 7 cartes auront été placées dans la **Zone de Défausse**.

*Connie pioche un 10, tout le monde dit "***Coin***" sauf Jackson qui recouvre sa carte 6. Jackson n'a plus qu'une seule pile de cartes, cela met fin à la manche.*



Tous les joueurs additionnent les valeurs de leurs éclaboussures pour connaitre leur score :

• **Connie** *termine avec les cartes 6 et 2. Elle a un score de manche de* **+3**.

• **Jackson** *termine avec la carte 10. Cela lui donne un résultat de* **-4**.

• **Dan** *quant à lui a encore les cartes 1, 4 et 6 visibles. Son total est de* **+4**.

• **Gwen** *finit avec le 12 et le 6. Elle totalise* **+7** *points.*

Ces totaux sont ajoutés pour chacun des joueurs sur la feuille de score.

Nouvelle manche

Le ***Captain*** mélange l'ensemble des 26 cartes de la ***Pioche*** et reforme une nouvelle ***Pioche***.

Chaque joueur récupère sa famille de canards, la mélange et crée une nouvelle grille de 4 cartes de large sur 3 de haut.

Fin de partie

À la fin de la troisième manche, les points de chaque joueur sont additionnés.

Le joueur ayant accumulé le plus petit total remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de cartes visibles à la fin de la dernière manche est le gagnant.

Si malgré tout les joueurs sont toujours à égalité, alors la victoire est partagée.

Retrouvez toutes les variantes de Duck & Cover sur cette page web.

Crédits

Auteur : ***Oussama Khelifati***

Développement : ***Cédrick Caumont***

Responsable produit : ***François Romain***

Chargée de solutions : ***Lumturije Krasniqi***

Illustrations : ***Adrien Journel***

Production : ***Eva Madenoglu***

Traduction : ***Elfine Caumont, Salman Shahid, Markus Lützner, Darius Dreßler***

Communication : ***Gwendoline Caumont***

Game designer Agency : ***Forgenext***

Oussama Khelifati, remerciements

L'auteur tient à remercier Gaëtan, Olivier, Flavien, Christophe, Sarah, Louve, l'équipe de Captain Games ainsi que toutes les personnes impliquées dans les échanges, les débats et les discussions animées autour de ce jeu. Un merci tout particulier à Simon pour son engouement.

Captain Games, remerciements

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 & Laurence & Héline d'Aries, Sébastien, Stéphanie, Margaux & Thomas Dubois, Debbie Ridpath Ohi & Jeff Ridpath, Annika & Mattis Lützner, Annika & Sam Domke, Patrick Scholz, Carine & Nicolas Maréchal, Tanguy Gréban, Melissa, Cédric, Alexane & Logan Dassonville, Simon Murat, Tom Vasel, 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 & Vanessa Roscini, Nicolas Benoist, Jackson Roberts, Connie & Dan Schmitt, Sandra Lebrun, Randy Klepetko, Yannick Mescam, Philine Wollast, Cyril & Maud Daujean, Philippe Mouret, les nombreux joueurs de la Gathering of Friends, des BGGcons, des Dice Tower East et West, Bruno Faidutti et les participants d'Étourvy, et tous les autres, croisés en festivals et autres rassemblements ludiques et que nous risquons d'oublier. Nos crashtesteurs : Nina & Nicolas Opdebeeck, Valérie Callebaut & Christophe Loncin, Sophie Lemoine & André Versailles. Un merci particulier à Oussama et Gaëtan pour leur confiance.
Une pensée toute particulière pour Yvelise Caumont.

La fièvre des canards en plastique a infecté Cédrick et Gwendoline. Depuis le début de l'édition de ce jeu, le bureau se remplit. Si vous voulez faire déborder leur baignoire de canards, n'hésitez pas !

captaingamesofficial

CaptainGamesOfficial

captaingames_

captaingamesofficial

CaptainGames_CG

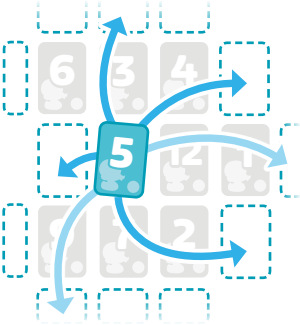
CAPTAIN GAMES

FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY

Les règles en résumé

On pioche une carte.

Chaque joueur **déplace** la carte correspondante ou **recouvre** une carte voisine avec celle-ci.



Si un joueur n'a plus la carte appelée, il doit dire «Coin».

Si toute la table fait «Coin» alors la carte est mise dans la ***Zone de Défausse***.

La manche s'arrête quand un joueur n'a plus qu'une pile de cartes devant lui ou quand un certain nombre de cartes sont dans la ***Zone de Défausse*** (Cf. page 8).

Chacun additionne les éclaboussures de ses canards et l'ajoute à son score.

Par contre, les joueurs terminant avec une seule pile de cartes marquent des points négatifs.

À la fin des trois manches, le joueur avec **le moins** de points remporte la partie.