

# Sitting Ducks

de Keith Meyers

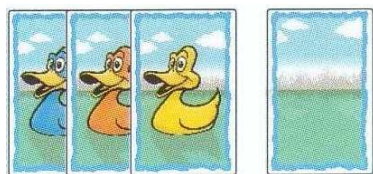
Joueurs: 3 à 6 personnes

Âge: dès 10 ans

Durée: environ 20 minutes

## CONTENU

36 cartes Canards 5 Eau



dos



52 cartes d'action



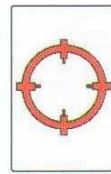
dos



6 Ciel



6 Cible



## INTRODUCTION

Te rappelle-tu encore du stand du marché annuel où chacun essaye de toucher des canards en plastique qui nagent en rond ? C'est à peu près ainsi dans ce jeu, sauf qu'ici les gens jouent avec des cartes sur une table. Chaque joueur tente de protéger ses propres canards du plomb des autres et en même temps de couler les canards des autres. C'est là que les plumes volent !

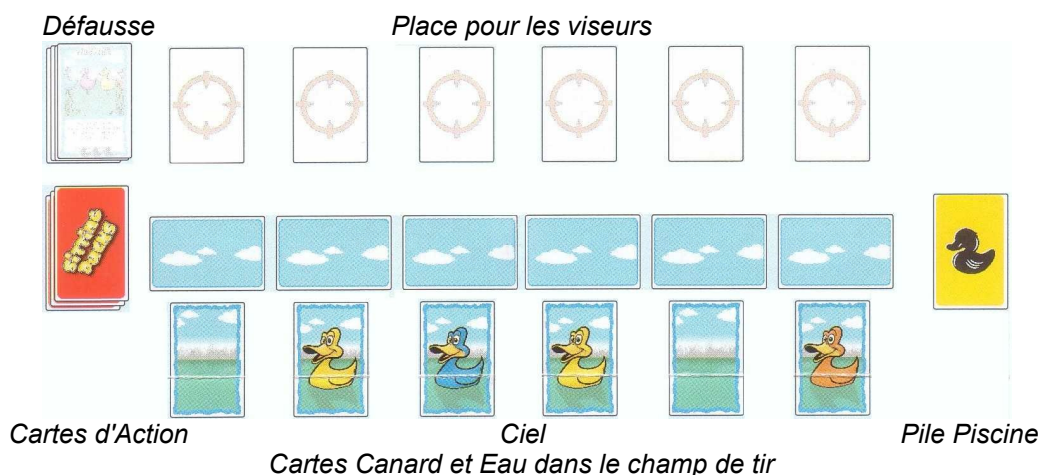
## BUT DU JEU

Avoir soi-même au moins un canard sur la table lorsque tous les autres joueurs seront éliminés.

## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur et place une carte Canard de cette couleur devant lui. Les canards de couleurs non choisies sont remis dans la boîte. Le reste des cartes Canard des joueurs sont mélangées avec les cartes Eau, et placées en pile face cachée comme Piscine de canard. De cette piscine, les canards se dirigent vers le champ de tir. Les 6 cartes Cible sont placées à portée de main face visible.

Un joueur place les 6 cartes Ciel, qui indiquent les positions des champs de tir, les unes vers les autres sur le plan de jeu (bord court contre bord court). Il découvre une par une les six cartes du sommet de la pile Piscine et les place dans l'ordre depuis la gauche en une rangée sous les cartes Ciel. Les canards doivent alors tous regarder du côté gauche, comme s'ils nageaient depuis la piscine (voir illustration). Ces rangées de six cartes (Canard et Eau) constituent le champ de tir des joueurs.



Les cartes Action sont mélangées, et chaque joueur en reçoit **trois** en main, le restant étant placée comme réserve en pile face cachée au milieu de la table.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont le Canard est tout devant dans le champ de tir (donc le plus à gauche de la ligne) commence, puis le tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour doit faire les actions suivantes dans l'ordre indiqué:

- **Jouer une carte d'Action de sa main (même si l'action concernée ne l'aide pas, voir lui pose problème).**
- **Prendre la carte au sommet de la réserve, afin d'avoir à nouveau trois cartes en main.**

**Exception:** Il n'y a que dans le cas où aucune des cartes Action ne peut être jouée en respectant les règles de jeu que le joueur peut se défausser d'une carte au lieu d'en jouer une. Ce n'est par contre pas permis comme mesure tactique ou pour ne pas avoir à garder une carte qui ne lui conviendrait pas.

Dès qu'un Canard est touché, il est retiré du champ de tir et placé devant le joueur dont c'est la couleur. Un joueur dont les six canards de sa couleur sont placés devant lui (les cinq tirés et celui qui indique sa couleur) ne peut plus gagner le jeu. Il continue cependant à jouer et peut viser autant qu'il en a envie, tirer et mettre la pagaille dans le champ de tir. La revanche est douce.

## FIN DU JEU

Le joueur qui possède encore au moins un canard dans le champ de tir ou la piscine, lorsque tous les canards de tous les autres joueurs ont été éliminés, gagne le jeu.

## GLOSSAIRE DES CARTES ACTION

### Viser et Tirer



Celui qui joue une carte **Viser !** [*Zielen!*] peut placer un viseur sur la carte Ciel de son choix dans le champ de tir, à condition qu'il n'y en ait pas encore à cet endroit. L'idée est ici non pas de viser le canard lui-même, mais bien de situer un viseur dans le champ de tir. Lorsque les canards se déplacent, le viseur reste à l'endroit où il est – il vise alors sur un autre canard ou dans l'eau. Il est aussi possible de viser une carte d'Eau.

Pour abrégé, une carte sur laquelle se trouve un viseur est dite "dans le viseur", et les cartes Viseur sont simplement appelées Viseurs.



Avec la carte **Feu !** [*Feuer!*], le joueur peut tirer sur **un** canard qui se trouve déjà dans un viseur. Un canard sur lequel se trouve un viseur peut être touché par n'importe quel joueur, qu'il l'ait ou non placé lui-même dans le viseur. Le canard touché est retiré du champ de tir et placé devant le joueur à qui appartient cette couleur. Puis toutes les cartes derrière le canard touché sont décalées d'une position vers l'avant (donc vers la gauche), et le champ de tir est complété avec la première carte de la piscine de canards. Si la carte **Feu !** est jouée sur un viseur qui se trouve sur une carte d'Eau, le viseur est simplement retiré; la carte d'Eau, elle, reste en place.



**Coup double** [*Doppellauf*]. Le joueur place deux viseurs sur deux cartes voisines à choix dans le champ de tir qui ne sont pas encore dans le viseur. S'il n'y a pas deux telles places libres l'une à côté de l'autre, il ne peut placer qu'un seul viseur; le second "essai" est donc perdu.

**Billy the duck** fonctionne comme **Viser !** et **Feu !** en une fois. Le joueur qui joue cette carte peut directement sortir un canard du champ de tir, qu'il soit ou non dans le viseur. S'il était dans le viseur, celui-ci est retiré. Puis le champ de tir est complété, comme décrit sous **Feu !**



Avec **Ricochet** [*Querschläger*], le joueur peut toucher un canard au choix mais qui se trouve à côté d'une carte dans le viseur. Le canard choisi et le viseur concerné sont retirés du champ de tir. Le canard choisi peut même se trouver dans un autre viseur, mais celui-ci n'est par contre pas retiré.

**Deux d'un coup** [*Zwei auf einen Streich*] peut être utilisé pour toucher deux canards voisins, du moment que les deux sont déjà dans le viseur. Si un seul des deux est dans le viseur ou que les deux cartes concernées ne sont pas voisines, cette carte ne peut pas être jouée.



**Plus à gauche !** [*Weiter links!*] et **Plus à droite !** [*Weiter rechts!*] permettent au joueur de choisir un viseur déjà dans le champ de tir et de le déplacer d'un cran dans la direction concernée. **Plus à gauche !** ne peut pas être utilisé sur un viseur qui se trouve sur la première carte du

champ de tir (la plus à gauche). **Plus à droite !** ne peut pas être utilisé sur un viseur qui se trouve sur la dernière carte du champ de tir (la plus à droite). **Important: Un viseur ne peut être déplacé que sur un endroit libre sur une carte du champ de tir.**

### Déplacement dans le champ de tir



**Marche des canards [Entenmarsch]** déplace l'entier du champ de tir d'un cran vers la gauche. La carte en tête est placée sous la pile Piscine. Puis toutes les cartes avancent d'une place vers la gauche. Et finalement, la carte au sommet de la pile Piscine est retournée et placée à la dernière place libre du champ de tir. **Attention:** tous les viseurs restent à leur place.

**DouceMENT ! [Keine Eile!]** permet au joueur d'échanger la position de l'un de **ses** canards avec la carte qui le suit immédiatement. Il n'est pas permis de jouer cette carte sur la dernière carte du champ de tir.



**Pas le temps ! [Keine Zeit!]** permet au joueur d'échanger la position de l'un de **ses** canards avec la carte qui le précède immédiatement. Il n'est pas permis de jouer cette carte sur la première carte du champ de tir.



**Turbo-Coincoin [Turbo-Erpel]** permet au joueur de déplacer l'un de **ses** canards en tête de champ de tir. Les cartes placées de la première à la position laissée vacante sont décalées d'une position vers la droite, pour refermer le trou.



Le joueur qui utilise **Coincoin-Rustre [Rüpel-Erpel]** peut réarranger les cartes du champ de tir selon ses désirs. Tous les viseurs restent exactement à leur place.



Si vous jouez une **Danse des canards [Ententanz]**, toutes les cartes du champ de tir sont replacées au hasard dans la pile Piscine, et un nouveau champ de tir est créé avec les six premières cartes de la pile Piscine. Tous les viseurs restent exactement à leur place.



### Manœuvres défensives



**À couvert ! [Deckung!]** permet à un joueur de place un canard sous un des canards voisins, derrière lequel il se met à couvert. Cette carte ne peut pas être jouée si aucun canard n'a de voisin. Un canard ne peut pas non plus se cacher derrière une carte d'eau. Le champ de tir avance d'un cran. Le canard à couvert se déplace dès maintenant avec celui derrière lequel il se cache. Si le canard à couvert arrive ainsi en tête du champ de tir et que la carte **Marche des canards** est jouée, les deux cartes Canard sont placées sous la pile Piscine. Si le canard qui cache l'autre est touché, le canard à couvert est alors immédiatement sans couvert.



**Le bec dans l'eau [Schwänzchen in die Höh]** permet à un canard de se cacher durant un tour complet. Le joueur place la carte d'Action sur le canard dans le viseur de son choix, où elle reste jusqu'à ce que ce soit à nouveau à lui de jouer – à ce moment, elle est défaussée et le canard réapparaît. Un canard caché par une carte **le bec dans l'eau** peut être choisi pour être dans le viseur. Si un joueur tire sur ce canard, le viseur est enlevé, mais le canard et la carte d'action restent en place. Un canard protégé par **le bec dans l'eau ne peut pas** être touché, mais est concerné tout à fait normalement par toutes les modifications d'ordre dans le champ de tir.

## Trucs et astuces

Des alliances avec d'autres joueurs peuvent vous procurer des avantages, mais faites bien attention à qui vous accordez votre confiance. D'un coin – pardon: d'un point de vue neutre, chacun se bat pour lui-même.

Essayez de vous rappeler quels canards sont retournés dans la pile Piscine depuis le champ de tir, afin de savoir quand ils y réapparaîtront.

La vengeance est un canard... non, facteur déterminant dans ce jeu. Vous ne devriez pas vous fixer trop longtemps sur un seul adversaire. Même quand tous ses canards sont hors-jeu, il peut toujours vous rendre la vie difficile avec des cartes d'Action.

Vous avez acheté un produit de qualité. Si vous aviez cependant des réclamations, adressez-vous directement à nous. Avez-vous encore des questions ? Nous vous aidons volontiers: **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, Waldstrasse 23-D5, D-63128 Dietzenbach, [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)  
© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVI  
Traduction: Nicole Loutan, [www.ludivers.ch](http://www.ludivers.ch)

Version 1.0

## TEXTE DES CARTES

<b>Viser !</b> [ <i>Zielen!</i> ]	Place un viseur sur une carte du champ de tir
<b>Feu !</b> [ <i>Feuer!</i> ]	Tu peux faire "Feu !" sur une carte du champ de tir sur laquelle se trouve déjà un viseur. Retire le viseur et (le cas échéant) le canard
<b>Coup double</b> [ <i>Doppellauf</i> ]	Place un viseur sur deux canards voisins dans le champ de tir
<b>Billy the duck</b>	Tu peux retirer un canard du champ de tir, même s'il n'est pas encore dans le viseur
<b>Ricochet</b> [ <i>Querschläger</i> ]	Tu peux retirer un canard du champ de tir, si un de ses deux voisins est dans le viseur. Retire également le viseur.
<b>Deux d'un coup</b> [ <i>Zwei auf einen Streich</i> ]	Tu peux utiliser cette carte sur deux canards voisins du champ de tir qui sont tous deux dans le viseur. Retire les viseurs et (le cas échéant) les canards
<b>Plus à gauche !</b> [ <i>Weiter links!</i> ]	Déplace un viseur d'une carte vers la gauche
<b>Plus à droite !</b> [ <i>Weiter rechts!</i> ]	Déplace un viseur d'une carte vers la droite
<b>Marche des canards</b> [ <i>Entenmarsch</i> ]	Place la carte en tête du champ de tir sous la Pile Piscine. Avance le champ de tir.
<b>Doucement !</b> [ <i>Keine Eile!</i> ]	Échange la position d'un de tes canards avec la carte directement derrière lui
<b>Pas le temps !</b> [ <i>Keine Zeit!</i> ]	Échange la position d'un de tes canards avec la carte directement devant lui
<b>Turbo-Coincoin</b> [ <i>Turbo-Erpel</i> ]	Place un de tes canards en tête du champ de tir
<b>Coincoin-Rustre</b> [ <i>Rüpel-Erpel</i> ]	Réorganise les cartes du champ de tir comme tu le veux. Les viseurs restent à leur place.
<b>Danse des canards</b> [ <i>Ententanz</i> ]	Mélange les cartes du champ de tir dans la Piscine et place un nouveau champ de tir
<b>À couvert !</b> [ <i>Deckung!</i> ]	Place un canard derrière l'un de ses voisins. Avance le champ de tir. Le canard reste à couvert jusqu'à ce que celui qui le cache soit retiré
<b>Le bec dans l'eau</b> [ <i>Schwänzchen in die Höh</i> ]	Place "le bec dans l'eau" sur le canard de ton choix. Il est caché jusqu'à ce que ce soit à nouveau ton tour