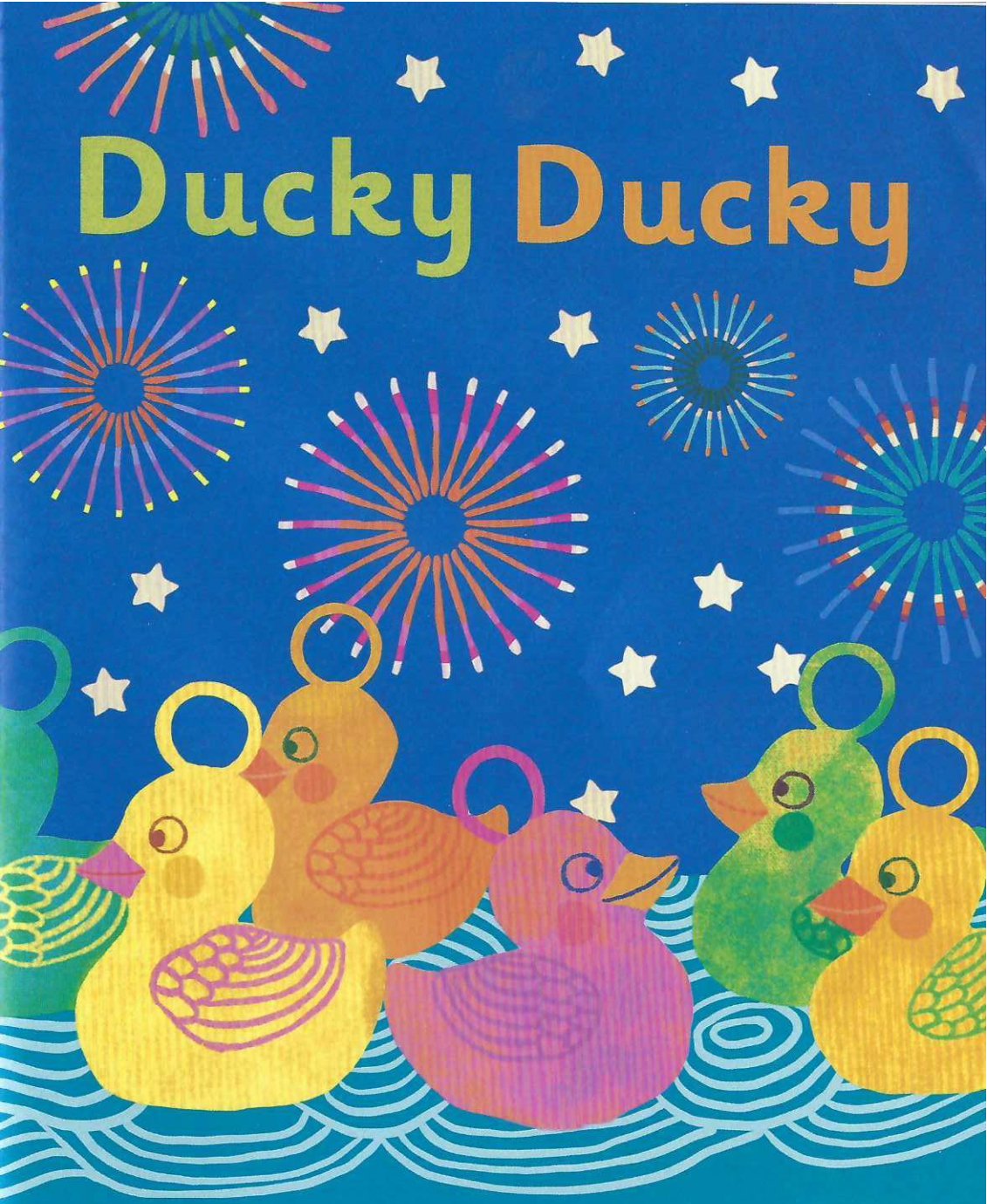
Ducky Ducky



6-99 ans years años Jahre

DJECO

CONTENU

1 plateau, 4 pions pêcheur, 21 jetons nénuphar, 16 canards, 24 cartes recto-verso canards/cadeau.

Principe du jeu : « Ducky Ducky » est un jeu de placement et d'anticipation. Le courant de la rivière fait avancer l'ensemble des canards d'une case à chaque tour de jeu. À chacun d'anticiper l'avancée des canards et de se positionner au bon endroit pour pêcher ceux correspondant à leurs cartes « canards ».

But du jeu : Être le premier joueur à remporter 6 cartes « cadeau ».

Préparation du jeu :

- Posez la boîte fermée au centre des joueurs et posez le plateau au-dessus de façon à positionner les extrémités de la rivière au bord de la boîte, dans le vide.
- Disposez 4 jetons nénuphar blancs dans la rivière sur les cases en face des 4 rondins de bois marqués d'une étoile, puis disposez aléatoirement les autres jetons nénuphar dans le lit de la rivière. Gardez le dernier jeton nénuphar blanc à côté du plateau.
- Sur chaque jeton nénuphar de la rivière, posez un canard correspondant à la couleur du nénuphar. (Pas de canard sur les nénuphars blancs)
- Chaque joueur choisit un pion pêcheur qu'il pose sur un rondin de bois marqué d'une étoile bleue. (Un seul pion par rondin)
- Mélangez les cartes « canards/cadeau » et distribuez-en 6 à chaque joueur. Les joueurs posent leurs cartes en 2 tas de 3 cartes devant eux, face « canards » visible.

NB : S'il reste des cartes, celles-ci sont écartées du jeu.



Déroulement du jeu :
Le plus jeune joueur est le 1er joueur actif, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

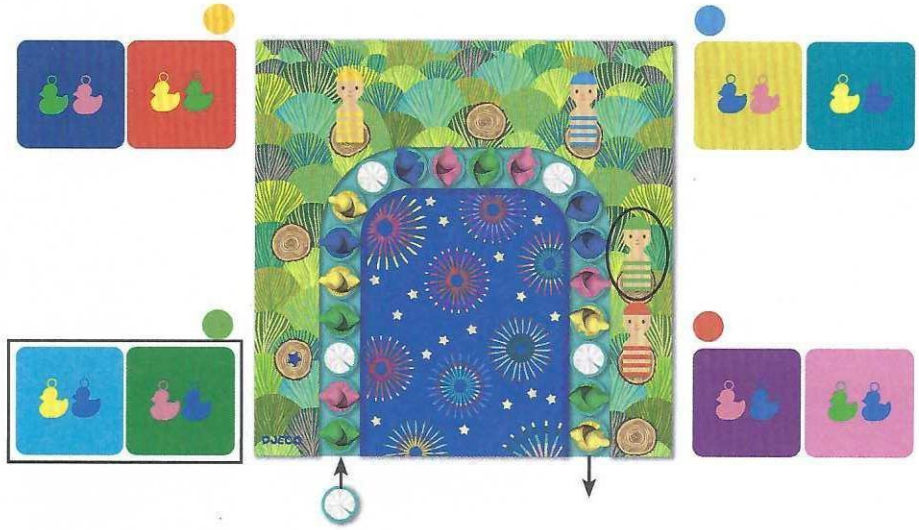
1. Déplacement du joueur actif

Le joueur actif **doit** déplacer son pion pêcheur sur un rondin de bois disponible.
(Rappel : Il ne peut y avoir qu'un seul pion par rondin)

2. La rivière coule

Le joueur actif utilise le nénuphar disponible (situé en dehors de la zone de rivière) pour pousser d'un cran le premier nénuphar de la rivière. Tous les autres nénuphars de la rivière vont alors avancer automatiquement d'un cran et faire tomber le dernier nénuphar dans la cascade située à l'autre extrémité de la rivière.

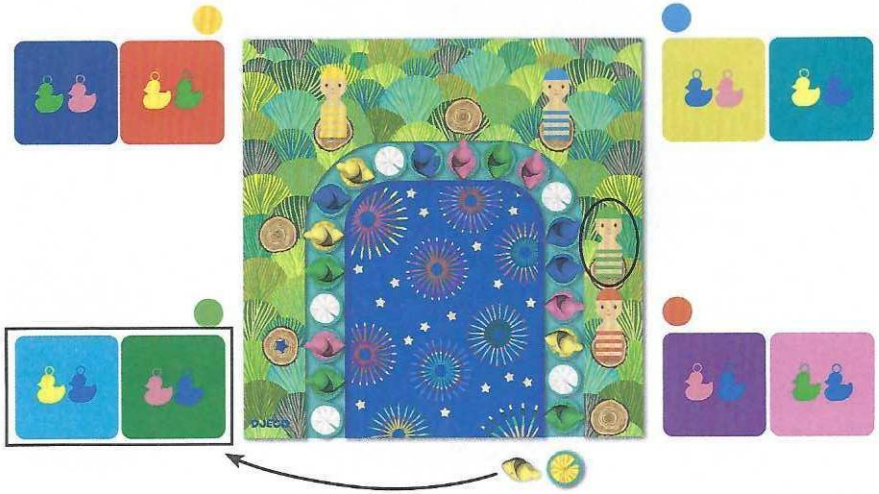
NB : La rivière coule toujours dans le sens du courant, comme indiqué sur le schéma.



Un canard est tombé dans la cascade ?

Lorsque la rivière coule, si un canard tombe dans la cascade, le joueur actif le récupère.

- Si ce canard correspond à la couleur d'un canard présent sur une de ses cartes « canards » visibles, il le prend et le pose sur la carte correspondante.
- Si le canard ne lui est pas utile (il n'a pas besoin de cette couleur pour compléter une de ses cartes « canards »), il le propose au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur le récupère.
- Si aucun joueur ne récupère le canard, il sera replacé sur le nénuphar qui vient de tomber quand celui-ci sera réintégré dans la rivière.



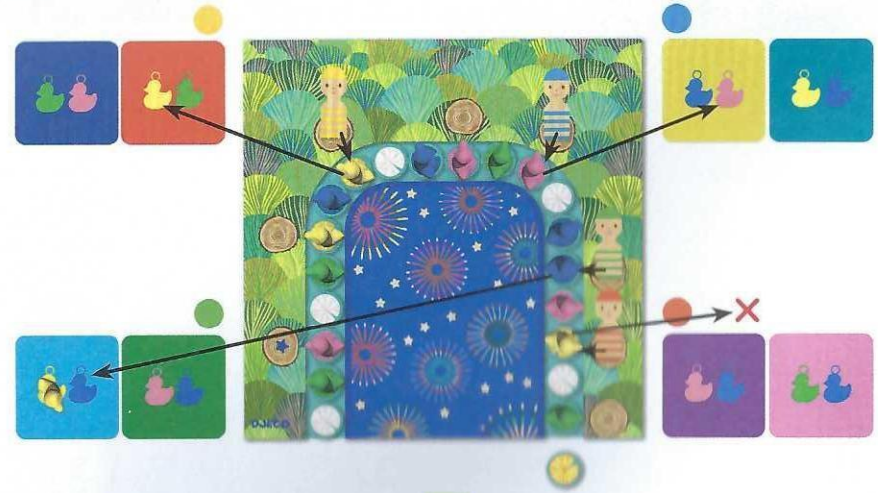
Si aucun canard ne tombe dans la cascade, rien ne se passe à cette étape.

3. Pêcher un canard

Une fois que les nénuphars ont été avancés, tous les joueurs (pas seulement le joueur actif) peuvent pêcher le canard situé face à leur pion, si et seulement si il correspond à la couleur d'un canard présent sur une de leurs cartes « canards » visibles et à condition que l'emplacement sur la carte n'ait pas encore été complété.

Si c'est le cas, ils le posent directement sur leur carte, sur le canard de la couleur correspondante.

Dans le cas contraire, ou si le nénuphar est vide, ils ne pêchent pas de canard ce jour-ci.

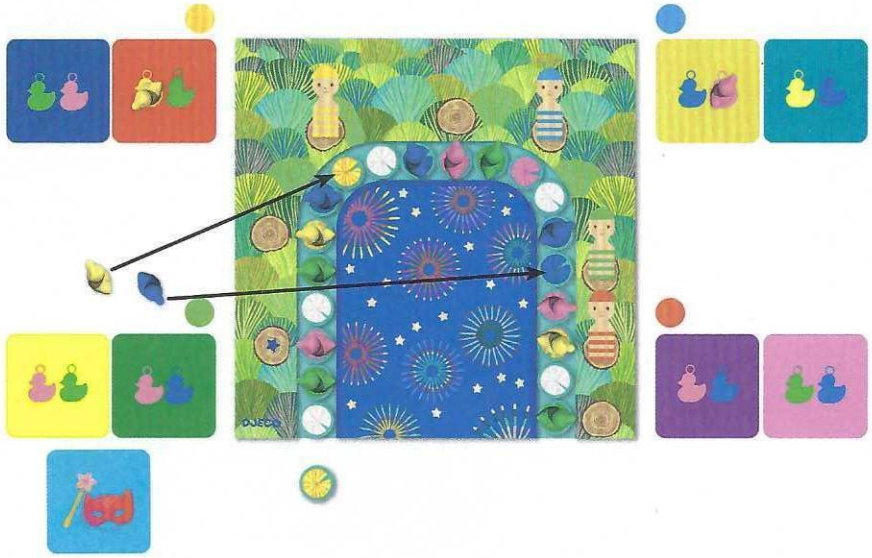


4. Echange contre Cadeau

Dès qu'un joueur a complété une de ses cartes « canards » avec les 2 canards requis, il retourne la carte face « cadeau » et la met de côté comme une carte gagnée.
Il révèle ainsi une nouvelle carte « canards » dans sa pile de cartes à remporter.

Le joueur replace ensuite les canards utilisés sur des nénuphars de la même couleur, au choix.





5. Fin de tour

Le joueur à la gauche du joueur actif devient à son tour joueur actif et un nouveau tour de jeu démarre.

Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir remporté 6 cadeaux au terme d'un tour de jeu gagne la partie.
En cas d'égalité, tous les joueurs ayant remporté 6 cadeaux gagnent la partie.

Un jeu d'Olivier Grégoire & Geoffroy Simon