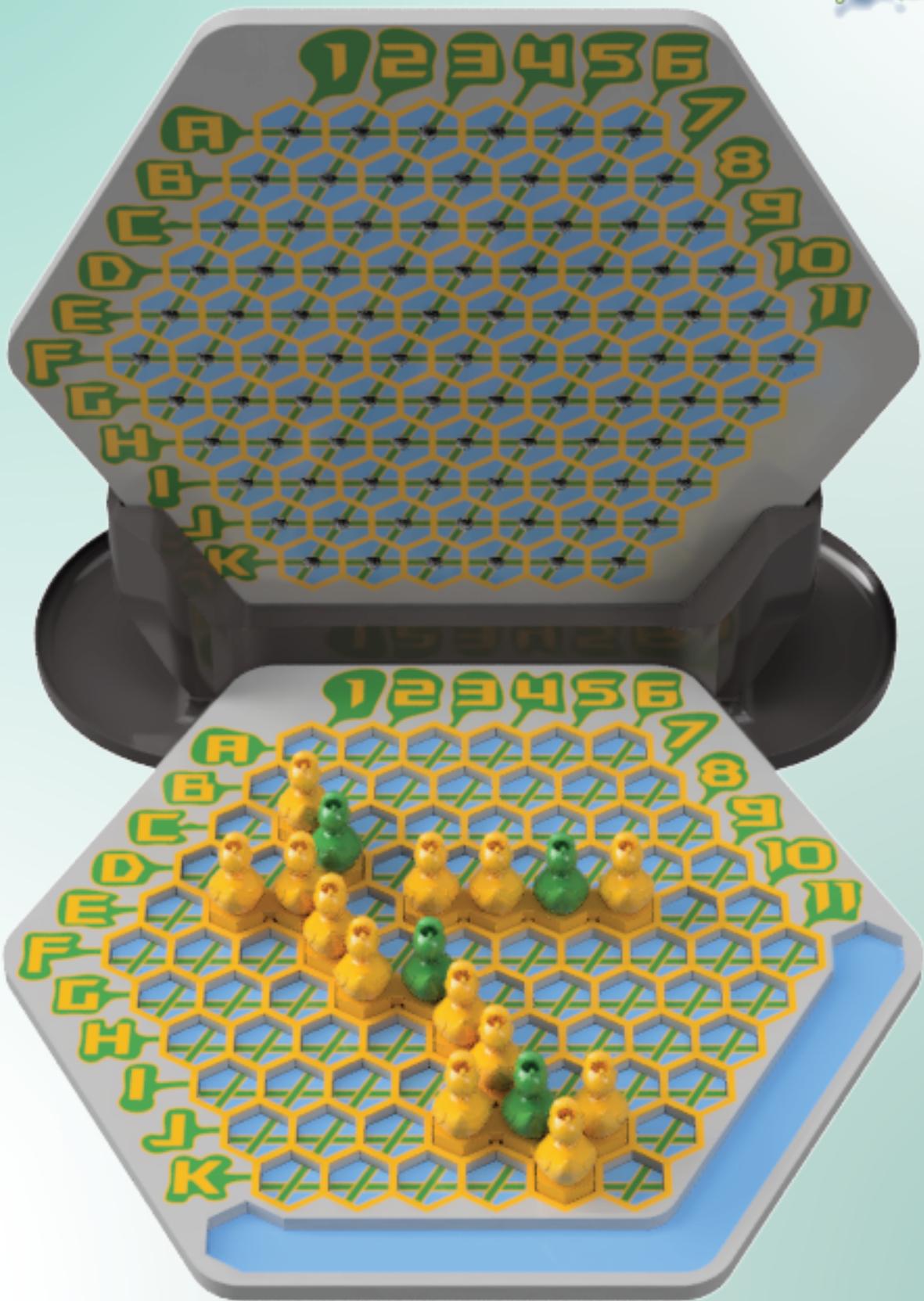


BattleDucks



**Battle Ducks est un jeu de
duel tactique basé sur
la déduction.**

**S'il reprend la mécanique
familière du "Touché-Coulé",
le jeu en augmente la
difficulté de par la
configuration unique du
plateau et la géométrie des
Formations.**

**Pour l'emporter, vous devrez
visualiser les formes
possibles, utiliser vos
Maneuvres et localiser la
flotte adverse avant
qu'elle ne vous trouve.**

MATERIEL

Les plateaux

- 4 Grilles de jeu (2 par joueur) :

-2 Grilles Horizontales (La Mare) :

Pour placer votre propre flotte et vos canards.

-2 Grilles Verticales (Le Radar) :

Pour suivre vos tirs et traquer l'adversaire.

Les formations

- Les bases représentant les différentes formes.

-5 (30*) tuiles de formations (par joueur) réparties par types:

5 tuiles/catégorie (Classiques, Longs*, Cercles*, Centre+*,

Autres*, Spéciaux*).

Les figurines

- 30 canards jaunes (80*)

-Ils représentent l'équipage standard
(les points de vie de vos formations).

- 5 canards bleus* (Joueur 1)

- 5 canards verts* (Joueur 2)

-Un par formation, c'est le Commandant de la formation
à laquelle il appartient. Il est responsable de la
Manoeuvre.

Le reste

- 5 cibles* (par joueur)

-Indicateurs pour visualiser les zones d'effet de vos
capacités spéciales (Manoeuvres) sur la grille.

- Marqueurs rouges

-Pour marquer les coups réussis ("Vu").

- Marqueurs blancs

-Pour marquer les coups manqués ("Plouf").

- 5 compteurs de recharge* (par joueur)

-Pour savoir quand vos manoeuvres sont disponibles.

*Extension

COMMENT JOUER

But du jeu

- Etre le premier à localiser la totalité de la flotte adverse.

Mise en place

- Face à face

-Les joueurs placent leurs grilles et leurs radars devant eux en s'assurant de ne pas pouvoir voir la grille adverse.

- Flotte

-Chaque joueur sélectionne les 5 tuiles de formations qui constitueront sa flotte et les place sur sa grille.

Mode "Standard": uniquement les 5 formations droites simples.

Mode "Avancé": 1 formation de chaque catégorie (Longs, Cercles etc..).

Les joueurs décident s'ils jouent avec les mêmes formations.

- Règles de placement

-Deux formations ne peuvent pas se chevaucher.

-Vous pouvez orienter les formations comme vous le souhaitez tant qu'elles rentrent dans la grille.

-Les formations ne doivent pas se toucher, même pas par les COINS. Au moins une case d'eau entre les formations.

(Pour les joueurs acharnés qui aiment souffrir, vous pouvez décider d'ignorer cette règle et d'autoriser le contact.)

- Les commandants* (Mode Avancé)

-Chaque joueur positionne 1 canard bleu (ou vert) par formation.

-Choisissez bien sa case, le commandant est responsable de la manœuvre pour cette formation. S'il est Vu vous n'aurez plus accès à cette compétence pour le restant de la partie.

-Combler les cases restantes avec des canards jaunes.

COMMENT JOUER

Déroulement d'un tour

- La partie se joue en tours alternés.
- Pour le mode Avancé* : Au début du jeu, tous les compteurs de recharge sont sur le point vert (disponibles).
- 1. Choix de l'action:

-Option A: L'observation: Annoncez une coordonnée (B-6) pour sonder la mare. Votre adversaire annonce le résultat:

- "Plouf" ("Raté"), si rien ne se trouve sur cette case. Placez un pion blanc sur votre radar en B-6.
- "Vu" ("Touché"), si un canard se trouve sur la case. Placez un pion rouge sur votre radar en B-6. Votre adversaire place un pion rouge sur le canard concerné sur sa grille.
- "Trouvé" ("Coulé"), si un canard est touché et qu'il était le dernier de sa formation.

Si la case occupée par le commandant d'une formation est "Vue", vous ne pourrez plus utiliser la manœuvre associée à cette formation, même si le compteur est vert.

-Option B: -Mode Avancé uniquement*- La manœuvre: Annoncez la manœuvre et appliquez son effet sur votre radar. Vous pouvez annoncer les cases touchées une à une pour faciliter le jeu. Votre adversaire annonce le résultat pour chaque case.

- Vous ne pouvez utiliser la manœuvre que lorsque ces deux conditions sont réunies:

- Le commandant de la formation liée à ce pouvoir est encore en jeu (pas "vu")
 - Le compteur de recharge de cette formation affiche un point.
 - Une fois l'action résolue, tournez immédiatement le compteur concerné d'un cran (début du temps de recharge).
- Le sens n'a pas d'importance tant que vous gardez le même tout au long de la partie.

COMMENT JOUER

Déroulement d'un tour (suite)

- 2. Fin du tour:

-Une fois votre action terminée, mettez à jour vos compteurs de recharge de la manière suivante*:

-Si vous venez d'utiliser une manoeuvre, vous avez normalement déjà tourné le compteur associé d'un cran. Il ne bouge plus ce tour. (Si vous avez oublié de le faire avant il est temps de le faire ici.)

-Pour tous les autres compteurs:

Ceux qui affichent un chiffre (en cours de recharge) avancent d'un cran.

Ceux qui sont sur un point ne bougent pas (ils restent disponibles).

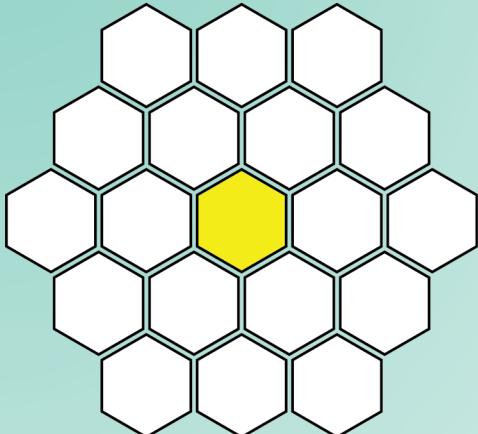
C'est ensuite au tour de votre adversaire.

FIN DE PARTIE

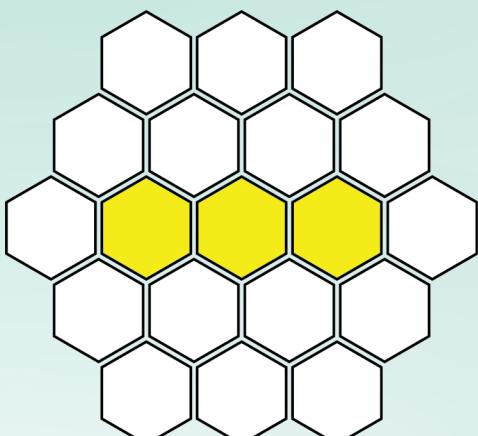
Le premier joueur qui a localisé toute la flotte de son adversaire gagne la partie.

Formations

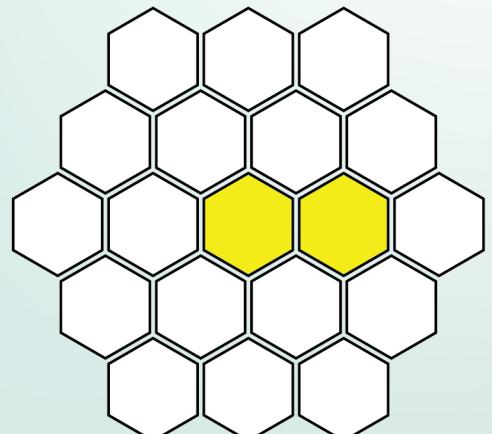
Les Classiques



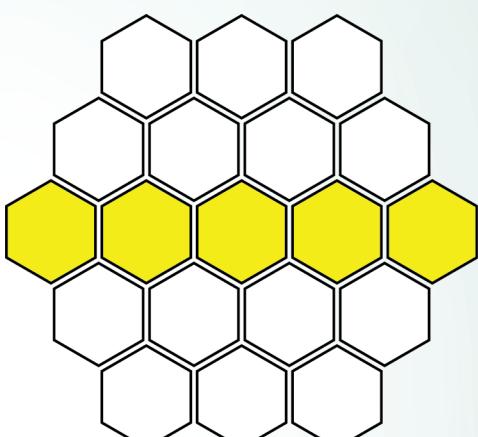
Unique



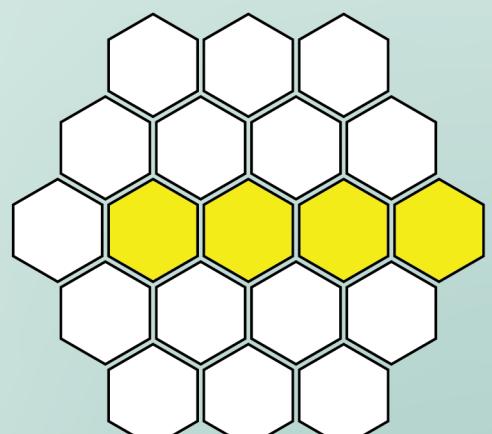
Double



Triple

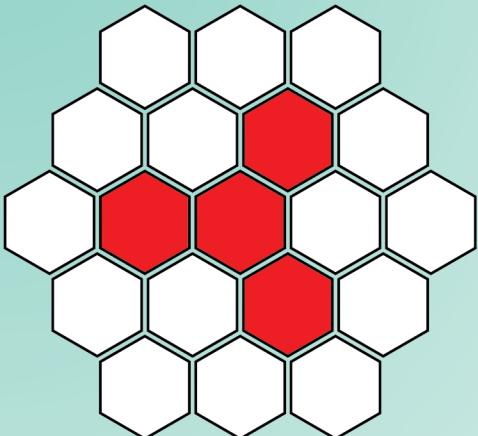


Quadruple



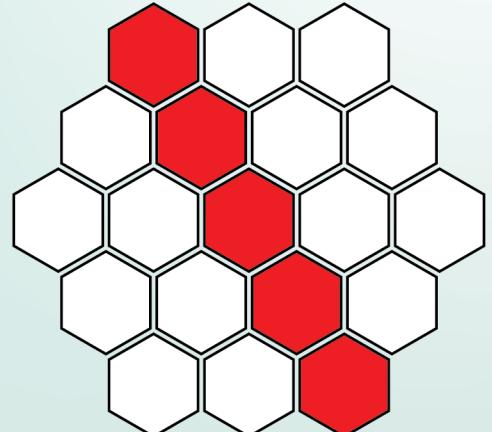
Quintuple

Les différentes Manoeuvres et les Formations qui peuvent les utiliser*



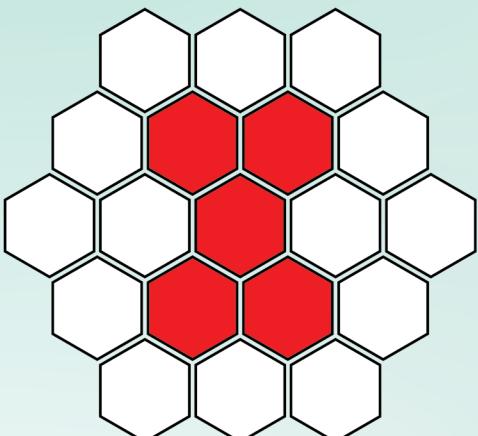
Les Centres

**Temps de recharge:
5 tours**



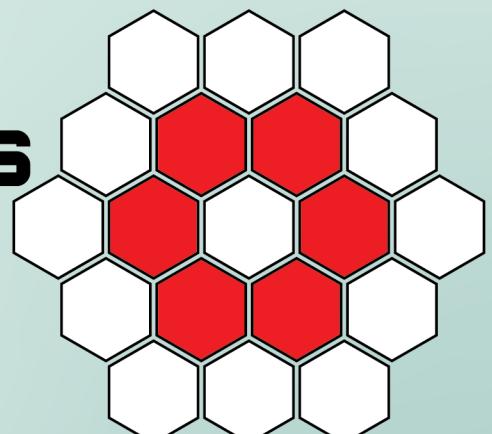
Les Longs

**Temps de recharge:
6 tours**



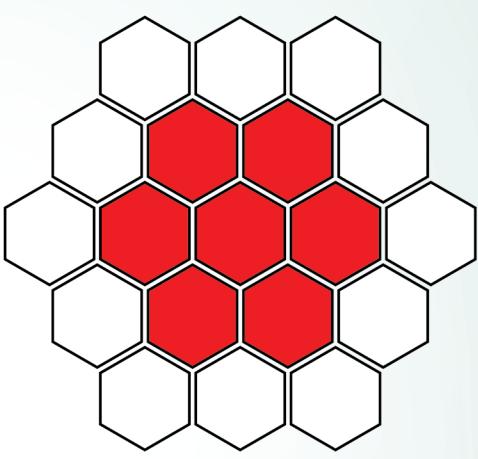
Les Autres

**Temps de recharge:
7 tours**



Les Cercles

**Temps de recharge:
8 tours**



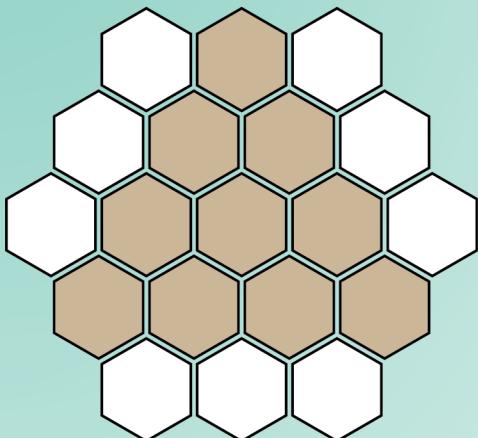
Les Spéciaux

**Temps de recharge:
10 tours**

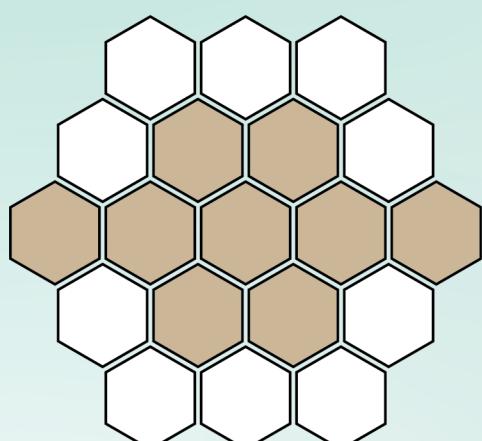
*Extension

Formations

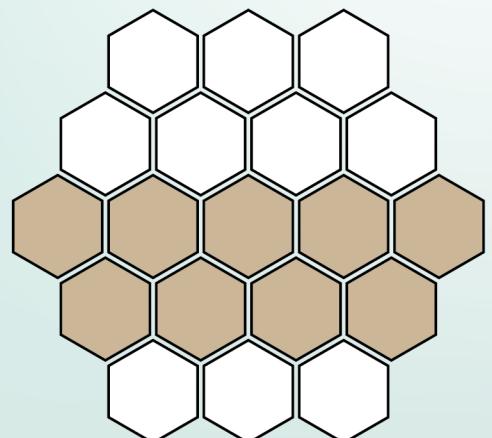
Les Spéciaux*



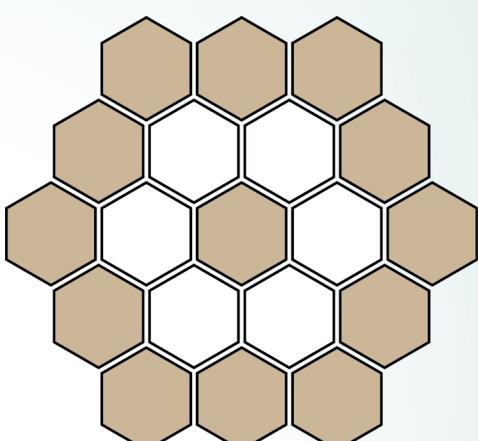
La Pyramide



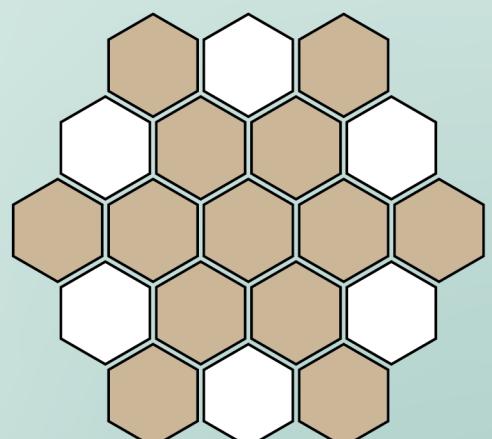
La Baie



Le Compas



Le Flocon

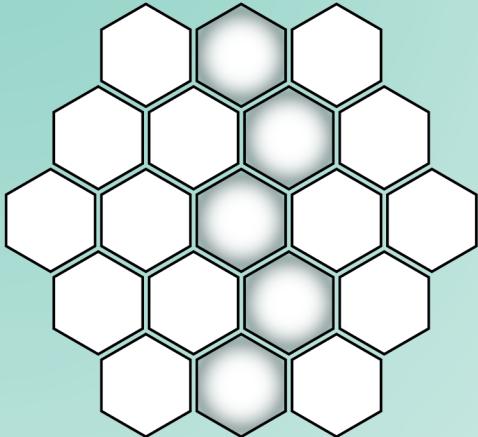


La Bouée

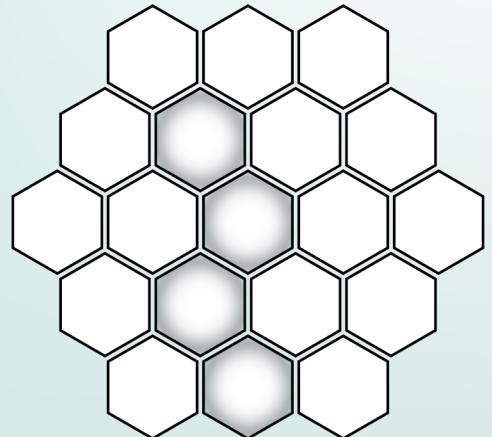
*Extension

Formations

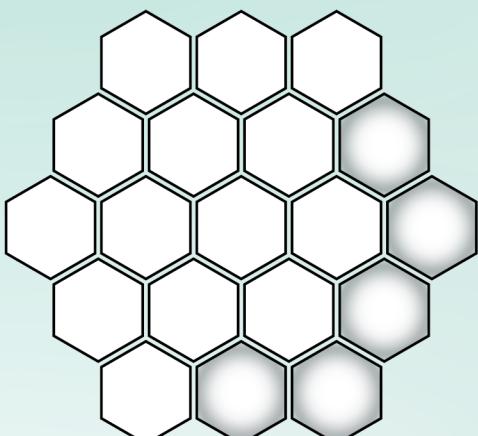
Les Longs*



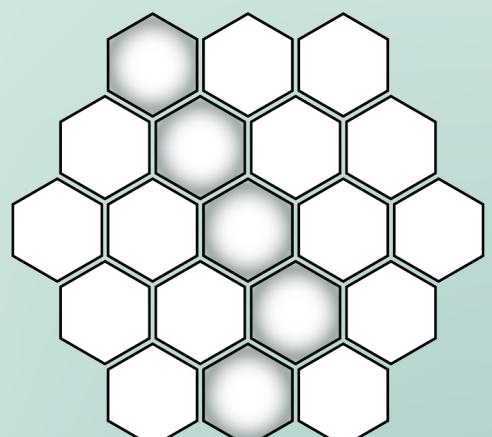
Le Roseau



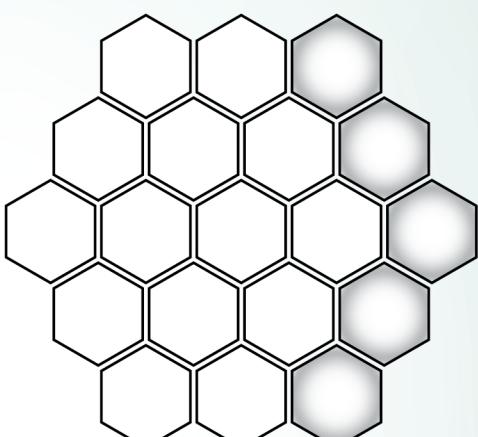
Le Ver



La Crevette



Le Serpent

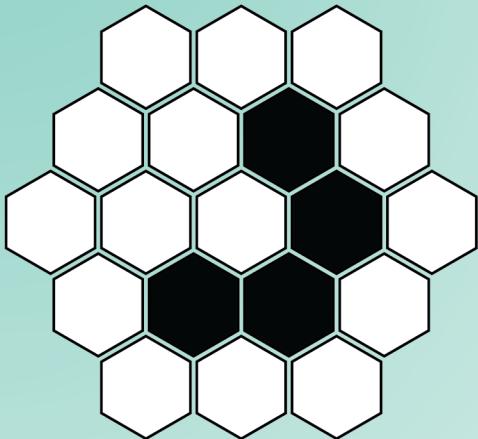


L'Arc

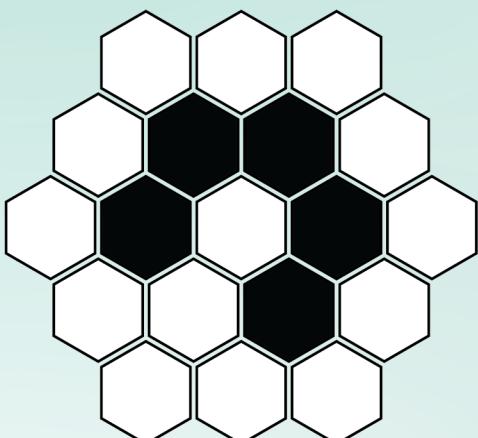
*Extension

Formations

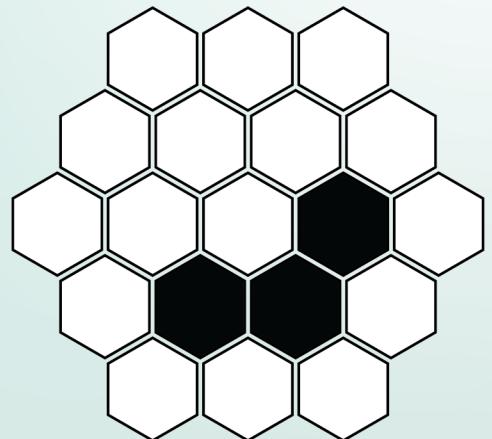
Les Cercles*



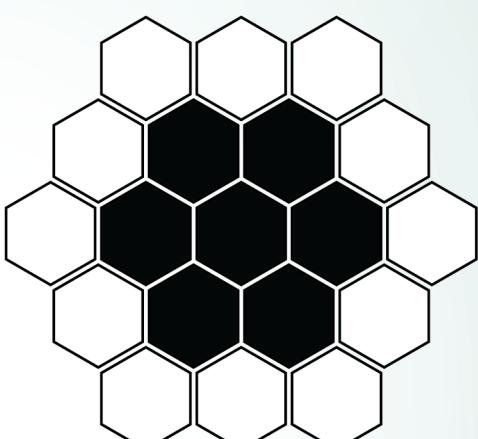
Le Crochet



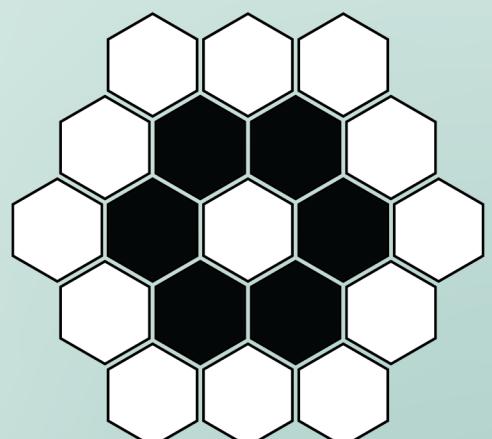
Le Cap



Le Fer à cheval



Le Donut

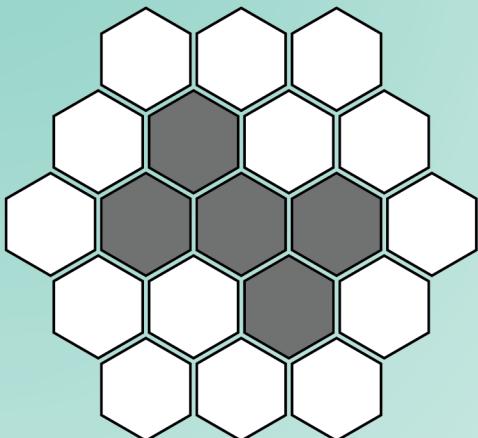


Le Nénuphar

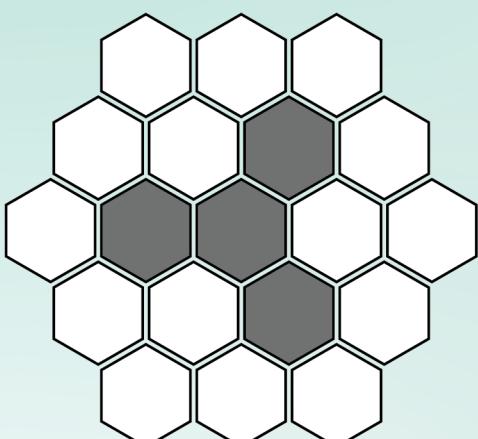
*Extension

Formations

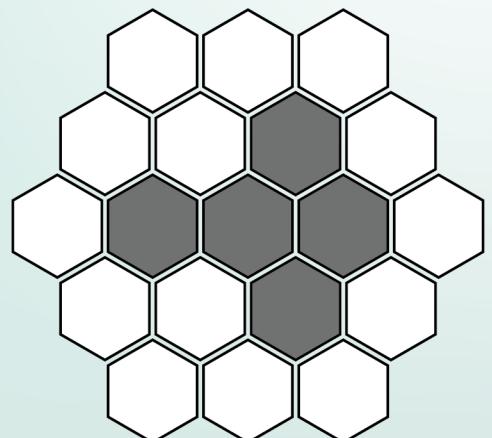
Les Centres*



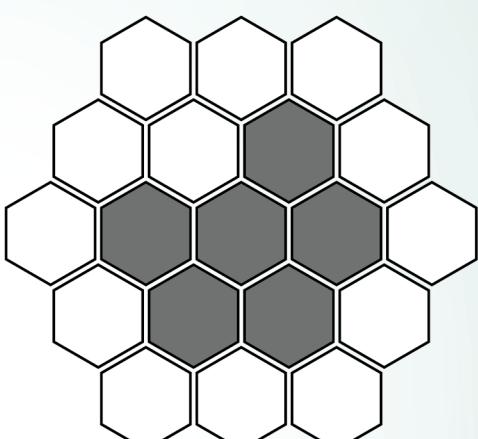
Le Corail



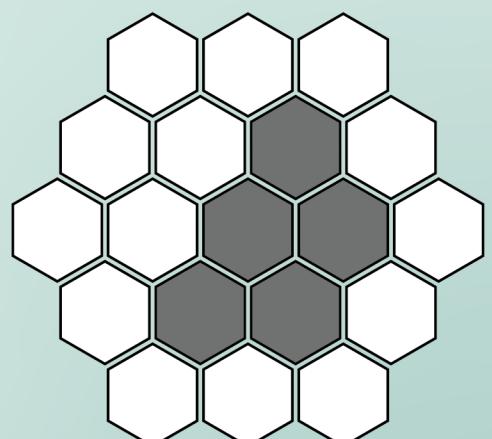
La Fleche



Le Spinner



Le Plat

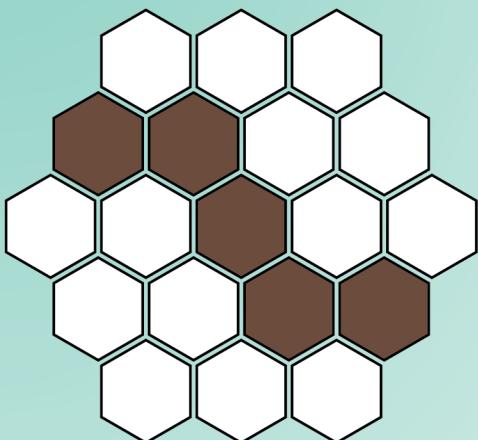


La Russe

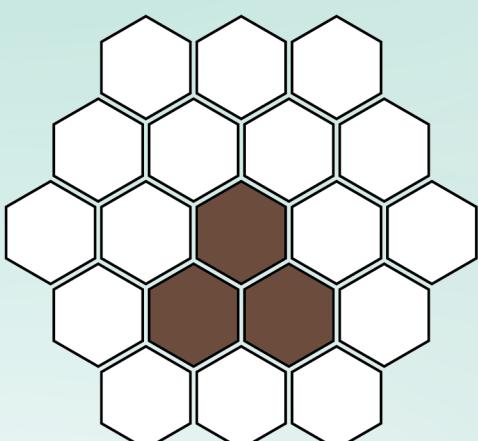
*Extension

Formations

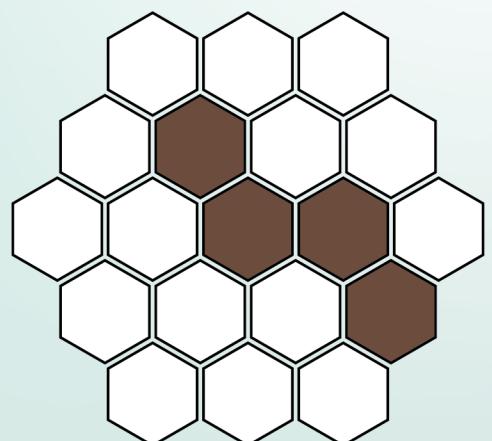
Les Autres*



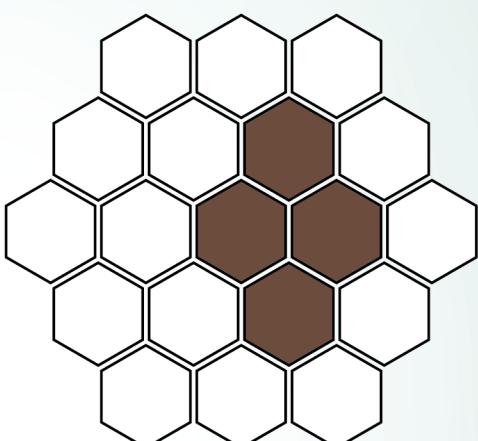
L'Eclair



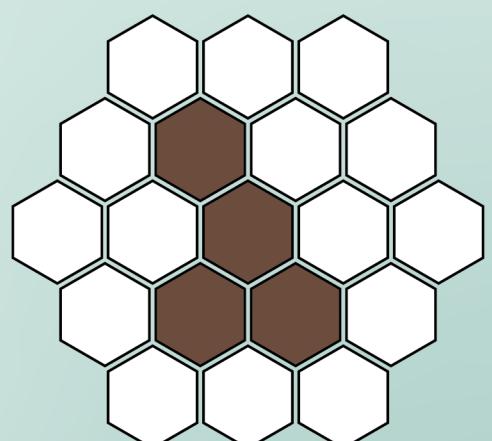
La Vague



La Balise



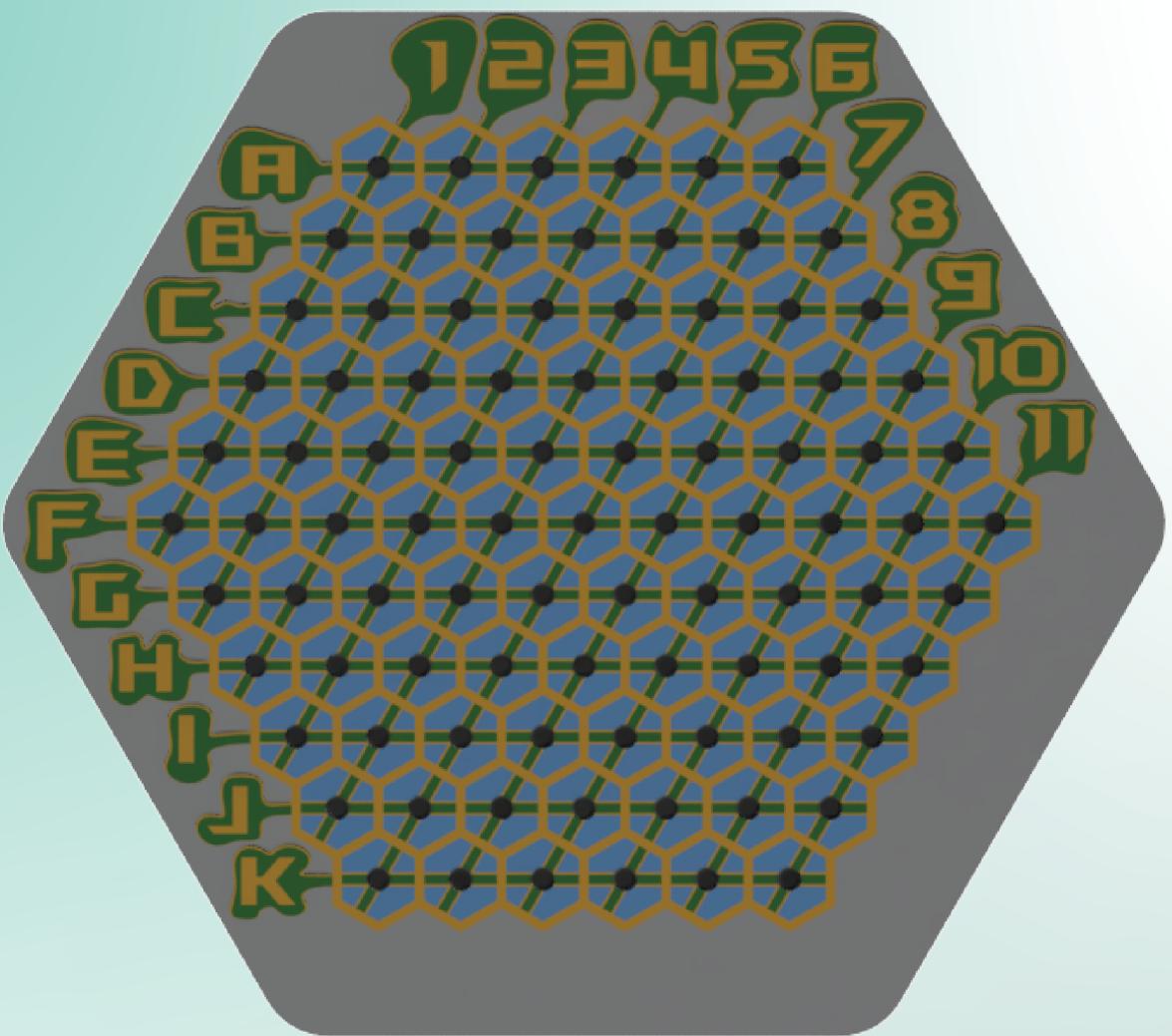
Le Ponton



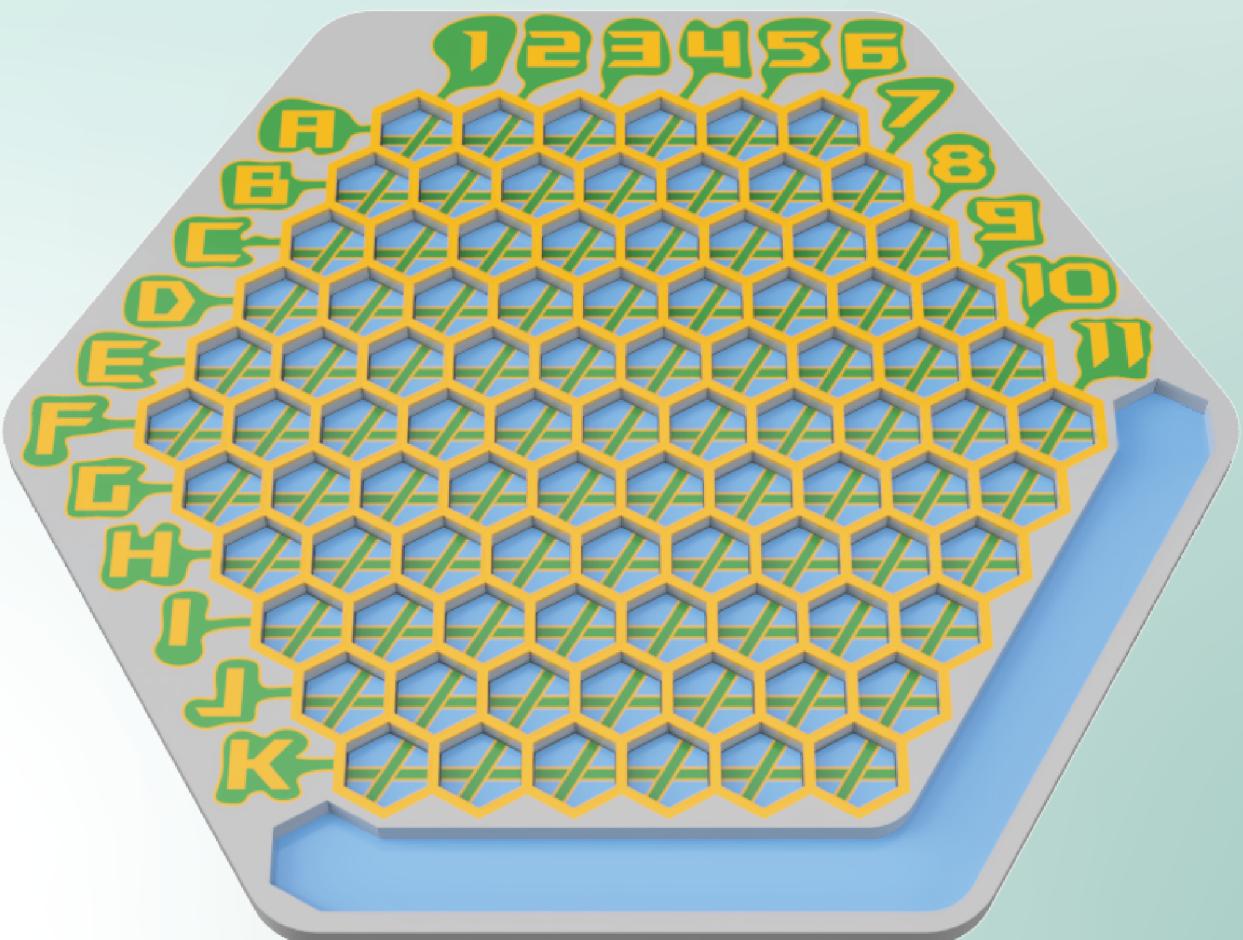
Le Cerf-Volant

*Extension

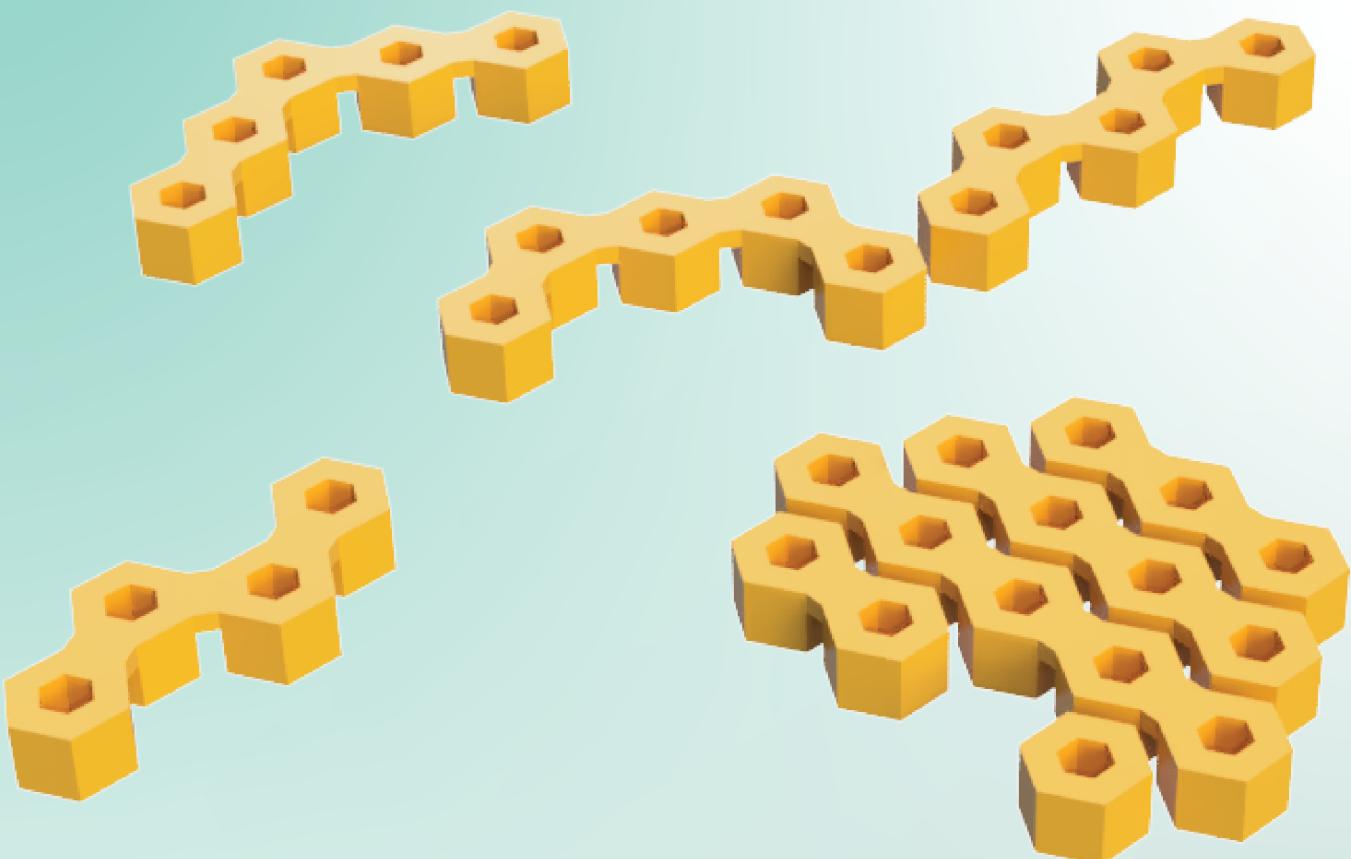
Le Radar



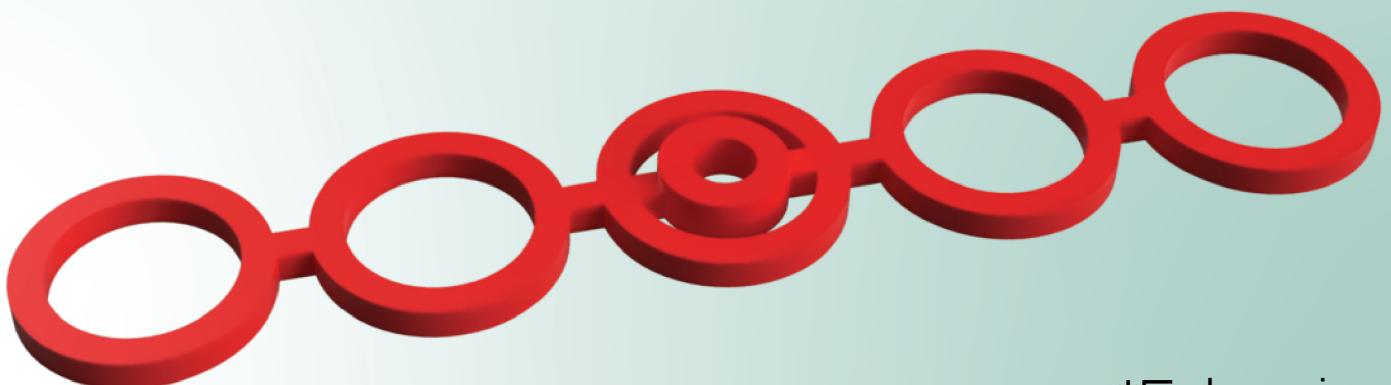
La Mare



Les bases des Formations



Les cibles*

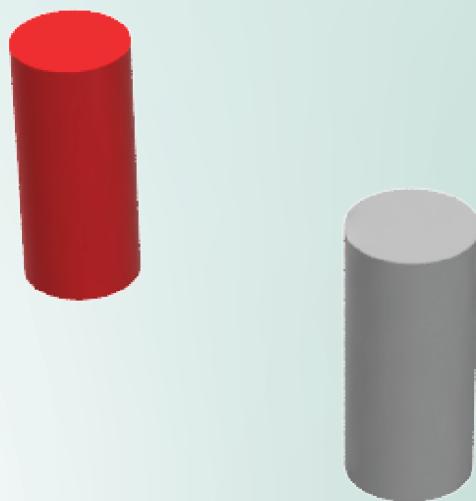


*Extension

Les Canards



Les Marqueurs



Les Compteurs*



*Extension