

DUCK & COVER

**¡Prepárate para
graznar!**

Reglas del juego

*¡No! ¡Tus patitos de goma están salpicando agua por toda la bañera!
¡Encuentra la forma de evitar que terminen empapados!*



2-7



8+



20'

Contenido

- Un mazo de Robo de 26 Cartas
(2 conjuntos de Cartas del Capitán numeradas del 1 al 12, 1 Carta Max  y 1 Carta Repite )
- 84 cartas de Pato
(7 familias de 12 cartas numeradas del 1 al 12)
- 1 bloc de notas
- Reglas



Cartas de mazo de Robo



Cartas de Pato

Número de carta



Número de salpicaduras

Objetivo del juego

En Duck & Cover, ¡tu objetivo es tener la puntuación total más baja al final de las 3 rondas!

(Los puntos se representan por el número de salpicaduras).

Preparación

A Disposición de las cartas iniciales

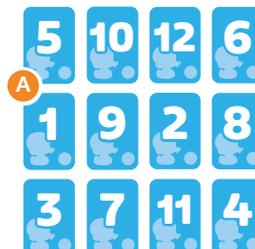
Cada jugador elige 1 de las 7 familias de Patos, baraja las 12 cartas y las coloca boca arriba al azar en una cuadrícula de 4X3. Las cartas de las familias no utilizadas se devuelven a la caja.

B El mazo de Robo

El mazo de Robo se baraja y se coloca boca abajo en el centro de la mesa.

C La pila del Capitán D La zona de Descarte

Una vez robada y anunciada una carta, se coloca en la **pila del Capitán** o en la **zona de Descarte**.



Elige a un jugador para que sea el Capitán. El Capitán jugará igual que los demás jugadores, pero además tendrá que robar cartas, leerlas en voz alta y llevar la cuenta de las pilas de cartas.

Ronda de juego

Al principio de cada turno, el Capitán lee en voz alta la carta superior del mazo de Robo.

Todos los jugadores deben simultáneamente mover su carta correspondiente a la carta leída por el Capitán de una de estas dos formas:

La carta se mueve horizontal o verticalmente (NO en diagonal) sobre otra carta directamente adyacente a ella. La carta cubre la carta sobre la que se coloca.



Cubrir

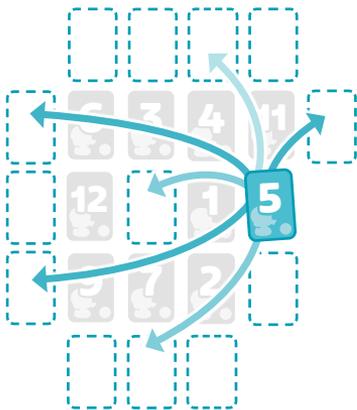
O -- SI NO → ¡Cuac!

Esquivar

La carta se mueve a cualquiera de los espacios vacíos, sin cubrir ninguna otra carta.

La carta debe colocarse directamente al lado de otra carta.

La carta puede moverse fuera de la cuadrícula original de 4X3, o puede rellenar un espacio vacío de la cuadrícula.



¡Cuac!

Los jugadores que ya hayan cubierto la carta anunciada por el Capitán, no podrán jugar el turno y deberán decir ¡Cuac!.

Si todos los jugadores dicen ¡Cuac!, el Capitán

coloca la carta que acaba de leer boca arriba en la zona de Descarte.

El capitán se asegura de que todas las cartas de la zona de Descarte permanezcan visibles durante toda la ronda.

El capitán debe decir cuántas cartas hay en la zona de Descarte y cuántas cartas pueden

descartarse aún antes de provocar el final de la ronda (consulta la tabla de la página 8).



SI NO

Si al menos 1 jugador puede jugar la carta anunciada por el Capitán, se coloca

boca arriba en la pila del Capitán en lugar de en la zona de Descarte.

Las cartas añadidas a la pila del Capitán se apilarán unas sobre otras, y sólo quedará visible para todos la última carta anunciada.



cartas especiales

Algunas cartas del mazo de Robo no tienen número, pero tienen un efecto especial:

Max : Cada jugador juega su carta visible más alta.



Repeti : Cada jugador repite la misma carta que la última carta que acaba de robar.

Detalles:

- Cuando muevas una carta (ya sea para esquivar o para cubrir), mueve toda la pila de cartas que esté debajo de ella.

- Si la primera carta anunciada es la carta **Repeti** , colócala en la zona de Descarte.

- Si la carta **Repeti** sigue a una carta que se colocó en la zona de Descarte, también se coloca en la zona de Descarte.

- Si la carta **Repeti** sigue a la carta **Max** , entonces se vuelve a jugar la carta **Max** .

- La pila del Capitán se mantiene apilada de modo que sólo sea visible la carta superior, mientras que la zona de Descarte se mantiene de modo que todas las cartas sean visibles.

- Si el mazo de Robo está vacío, todas las cartas de la pila del Capitán se barajan de nuevo y forman un nuevo mazo de Robo para continuar la ronda. Sin embargo, las cartas de la zona de Descarte permanecen en su sitio.

- Está prohibido mirar en la pila del Capitán, en el mazo de Robo o en las cartas cubiertas de cualquier jugador, para ver qué cartas se han jugado ya durante la partida.

Ejemplo de una ronda de juego



Connie es el capitán. Roba la carta número 5 del mazo. Lee 5 en voz alta y todos los jugadores deben mover su carta 5.

- **Connie** utiliza su 5 para cubrir su carta 7.
- **Jackson** decide esquivar con su carta y la mueve junto a su carta 6. La carta se coloca fuera de la cuadrícula inicial, pero no pasa nada porque se mueve junto a otra carta (la carta número 6).
- **Dan** decide cubrir su carta 8, que está justo encima de su carta 5.
- **Gwen**, por su parte, se ve obligada a decir ¡Cuac! porque su carta 5 ya había sido cubierta anteriormente.

Fin de la ronda

Una ronda termina cuando se cumple una de las dos condiciones siguientes:

- Uno o más jugadores han conseguido apilar todas sus cartas en un solo mazo.
- Se ha colocado un número determinado de cartas en la zona de Descarte, en función del número de jugadores.

Número de jugadores	2	3	4	5	6	7
El número de cartas descartadas que provocan el final de una ronda	9	8	7	6	5	4

Nota: Número de jugadores + número de cartas en la zona de Descarte = 11.

Puntuación

Al final de cada ronda, se suma la puntuación total de cada jugador y se escribe en el marcador.

La puntuación de cada jugador se determina sumando el valor de todas las salpicaduras aún visibles en las cartas no cubiertas del jugador.

Si un jugador termina la ronda con más de una pila de cartas, su puntuación es **positiva**.



+3

Si un jugador termina la ronda con una pila de cartas, su puntuación es **negativa**.



-2

Recuerda: ¡El objetivo del juego es tener la **puntuación más baja** al final de la partida!

Nota: Es posible terminar la partida con una puntuación por debajo de cero.

Ejemplo de final de ronda

En una partida con 4 jugadores, se han colocado 6 cartas en la zona de Descarte.

Si ninguno de los jugadores puede jugar la siguiente carta robada por el Capitán, la ronda termina porque se han colocado 7 cartas en la zona de Descarte.

Connie saca un 10 y todos dicen ¡Cuac!, excepto Jackson, que cubre su 6. A Jackson sólo le queda una pila de cartas, por lo que la ronda termina.



Todos los jugadores suman el número de salpicaduras de sus cartas para determinar su puntuación en esta ronda.

Connie termina la ronda con las cartas 6 y 2. Para esta ronda, tiene una puntuación de **+3**.



Jackson acaba con la carta 10, lo que le da una puntuación de **-4**.



Dan ha conservado sus cartas 1, 4 y 6, y su puntuación es **+4**.



Gwen acaba con las cartas 12 y 6, por lo que obtiene una puntuación de **+7** puntos.



Las puntuaciones de los jugadores en esta ronda se escriben en el marcador.

Nueva ronda de juego

El capitán baraja las 26 cartas y forma un nuevo mazo de Robo.

Cada jugador baraja sus cartas y crea una nueva cuadrícula de 4x3.

Fin de la partida

Al final de la tercera ronda, se suma la puntuación de cada jugador.

El jugador con la puntuación más baja gana la partida.

En caso de empate, el jugador con el menor número de cartas visibles al final de la tercera ronda gana la partida.

Si sigue habiendo empate, ganan todos los jugadores empatados.

Encuentra todas las variantes de Duck & Cover en esta página web



Créditos

Autor: **Oussama Khelifati**

Desarrollo: **Cédric Caumont**

Director de Producto: **François Romain**

Proveedor de soluciones: **Lumturije Krasniqi**

Ilustraciones: **Adrien Journal**

Producción: **Eva Madenoglu**

Traducción: **Asmodee Spain**

Comunicación: **Gwendoline Caumont**

Diseñador de juegos Agencia: **Forgenext**

Oussama Khelifati, gracias:

El autor quiere dar las gracias a Gaëtan, Olivier, Flavien, Christophe, Sarah, Louve, al equipo de Captain Games, así como a todos los que han participado en los animados debates y discusiones en torno al juego. Un agradecimiento especial a Simon por su entusiasmo.

Agradecimientos de Captain Games:

Gentian, 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 d'Aries, Laurence Liénard, 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, todos los jugadores de la Reunión de Amigos, BGGcons, Dice Tower East y West, Bruno Faidutti y los participantes de Étourvy, así como todos los demás jugadores conocidos en festivales y otros eventos de juego que quizá hayamos olvidado. Nuestros playtesters: Nina y Nicolas Opdebeeck, Valérie Callebaut y Christophe Loncin, Sophie Lemoine y André Versailles. Un agradecimiento muy especial a Oussama y Gaëtan por su confianza. En memoria de Yvelise Caumont.

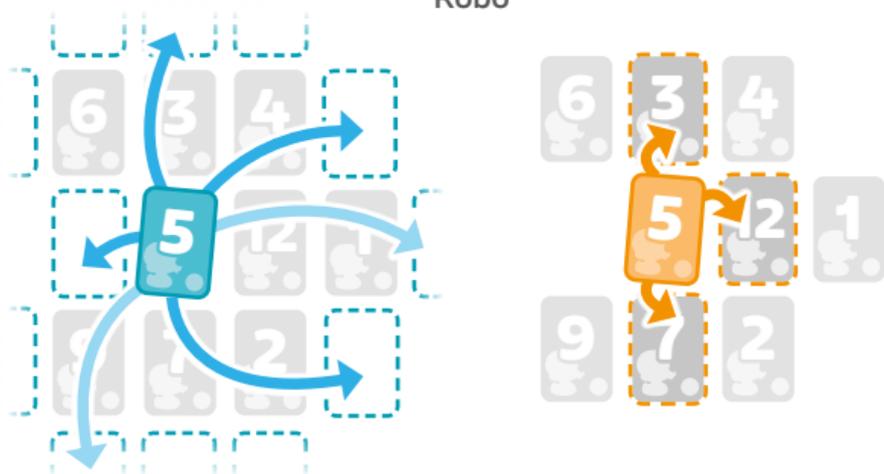
La fiebre de los patitos de goma se ha extendido a Cédric y Gwendoline, ¡y su colección se está apoderando de la oficina! No dudes en participar si quieres hacer que su bañera rebose con tu patito favorito!



Resumen de las reglas

Se roba una carta.

Cada jugador **mueve** la carta correspondiente o **cubre** una carta directamente adyacente.



Si un jugador no dispone de la carta correspondiente, debe decir ¡Cuac!.

Si todos dicen ¡Cuac!, la carta se coloca en la **zona de Descarte**.

Una ronda termina cuando a un jugador sólo le queda una pila de cartas o cuando hay un número determinado de cartas en la zona de Descarte (consulta la tabla de la página 8).

Cada jugador suma las salpicaduras de sus patos y lo añade a su puntuación.



Sin embargo, los jugadores que terminan la ronda con una sola pila de cartas obtienen puntos negativos.

El jugador con la puntuación más baja al final de 3 rondas ¡gana la partida!