

Canardage (précision de certaines cartes action)

2 pour le prix d'1

- S'il n'y a pas 2 emplacements de libre, 1 seule cible est placée

À couvert

- Toute modification apportée à la ligne de tir durant le tour n'affecte pas cette carte. Elle peut donc protéger plusieurs canards successifs avant d'être retirée

Canarchie

- Toutes les cartes peuvent être déplacées, pas uniquement les canards

Canard blasé / canard pressé

- L'eau n'est pas à prendre en compte. Exemple avec la position :
Canard bleu - eau - eau - Canard vert
Le joueur vert joue « canard pressé », cela donne :
Canard vert - eau - eau - Canard bleu

Canards enchaînés

- Ne peut pas être utilisée sur 2 emplacement non voisins
- Ne peut pas être utilisée sur un seul exemplaire mis en jeu
- Il est possible de tirer sur une carte « eau »

En jeu

- La cible peut être mise sur n'importe quel emplacement de la ligne de tir (pas uniquement un canard)
- Lorsque la ligne de tir avance, la cible reste en place

Oups

- Il est possible de viser une carte « eau » sans effet sur la ligne de tir

Pan !

- Si une carte « eau » est l'objet d'un tir, la cible est enlevée mais la carte « eau » reste dans la ligne
- Il peut arriver qu'un joueur ne puisse pas faire autrement que d'abattre un de ses propres canards

Planqué

- Vous ne pouvez pas cacher votre canard derrière une carte « eau »
- Si la ligne est déplacée, le canard reste à l'abri sous le canard de couverture
- Pour pouvoir tirer sur le canard qui est planqué, il faut tuer le canard qui lui sert de couverture
- Si la carte « En avant marche » est jouée et que le canard de couverture est sorti de la ligne de tir, les 2 canards se retrouvent sous la pioche
- Dans le cas où, par exemple, un canard vert se « planque » derrière un canard bleu et qu'en suite, le canard bleu se « planque » également, toute la pile est à l'abri
- Il n'y a pas de limite à un nombre de canard planqué derrière un autre
- Le canard qui s'est planqué ne peut plus être joué directement (il ne peut se déplacer seul)

Rectifier le tir

- Pour s'assurer du sens, positionner le dessin de la carte par rapport à la ligne de tir

Walking Duck

- Le joueur peut ressusciter un de ses propres canards, voir même un canard adverse

Note :

Si on ne possède que des cartes actions impossibles à jouer, se défausser d'une et compléter sa main