

DUCKOMENTA

Un jeu pour 2 à 5 amis des canards
par Reiner Knizia

Art

Introduction

depuis 1986, Le groupement d'artistes *InterDuck* se consacre à l'héritage de la culture Canard dans le monde. Ces œuvres prouvent que les inter-Ducks furent autrefois parmi nous et que leur influence a été bien plus grande que beaucoup veulent le reconnaître.

But du jeu

Les musées du monde entier se disputent les œuvres de interDuck, la mystérieuse entité canard, réparties sur 5 époques. Mais chaque époque n'a pas la même cote. Ce qui aujourd'hui vaut de l'or peut ne plus valoir tripette demain !

En tant que directeur de musée, votre objectif est de constituer la plus belle collection en suivant les courants à la mode... Ou en les créant. A la fin de chaque saison, plus les œuvres d'une époque auront été acquises, plus la cote de cette époque montera. A vous d'avoir le nez fin pour, après 4 saisons, être le directeur ayant la plus grande réputation.

DUCKOMENTA Art est basé sur le jeu *Modern Art* de Reiner Knizia.

Matériel



5 cartes Epoque



95 cartes Œuvre (sur 5 époques)



12 jetons Score
(rouge, de valeur 1, 2, 3)



5 jetons Bonus
(jaune, valeur 2)



5 cartes Résumé

Préparation

Exposer en ligne au centre de la table les 5 cartes Epoque dans l'ordre suivant (de gauche à droite) : Antique, Moyen-âge & Renaissance, Baroque & Rococo, Classique & Impressionniste, Moderne. Le chiffre sur chaque Epoque indique le nombre d'Œuvres présentes dans cette époque.

Mélanger les 95 Œuvres et former avec une pioche face cachée à droite des cartes Epoque.

Placer les jetons Score et Bonus à gauche des cartes Epoque. Prévoir également une feuille et un crayon pour noter les scores.

L'Oya (le joueur qui commence) est le dernier joueur à être allé au musée.

Préparation



Déroulement de la partie

Une partie se joue en 4 saisons. Une saison se divise en 3 phases :

- 1) Distribution de cartes Œuvre
- 2) Exposition
- 3) Calcul de score

1) Distribution de cartes Œuvre

En se référant au tableau ci-dessous, chaque joueur reçoit de la pioche le nombre d'Œuvres indiqué qu'il garde en main (exemple : à 3 joueurs, au début de la 3ème saison, chaque joueur reçoit 6 cartes).

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
1ère saison	13	13	13	13
2ème saison	6	6	4	2
3ème saison	6	6	4	2
4ème saison	3	0	0	0

Enfin, l'Œuvre au sommet de la pioche est révélée et posée près des 5 cartes Epoque. C'est l'Œuvre **Tendance** de la saison.

2) Exposition

Durant toute cette phase, chaque joueur à tour de rôle choisit une de ses Œuvres en main et l'expose devant lui. Si l'Œuvre exposée porte un symbole dans les coins, l'action correspondante est effectuée.

Les Œuvres exposées par un joueur forment sa Collection : Elles sont placées devant lui, triées par époque, de manière à ce que tout le monde puisse en voir le nombre.

Les différentes actions :



Piochez une Œuvre et ajoutez la à votre main.



Chaque joueur pose une Œuvre de sa main face cachée devant lui. **Simultanément**, chaque joueur révèle son Œuvre et l'ajoute à sa collection (on ignore les symboles éventuellement présent sur ces Œuvres).



Posez un jeton Bonus jaune « 2 » sur la carte Epoque de votre choix



Vous pouvez ajouter de votre main **une 2ème Œuvre de la même époque** à votre Collection. Le symbole éventuellement présent sur cette 2ème Œuvre est ignoré.



Vous pouvez ajouter de votre main **une Œuvre quelconque face cachée** à votre Collection. Celle-ci ne sera révélée que lors du calcul du score.

L'Exposition s'arrête immédiatement dès que la 6ème Œuvre d'une même époque est exposée (à 2 joueurs, dès que la 5ème Œuvre d'une même époque est exposée). L'Œuvre Tendance est prise en compte dans ce calcul.

Quelques cas particuliers

- Si la carte qui clôtüre l'exposition porte un symbole, ce symbole est ignoré.
- Un joueur sans Œuvre en main passe son tour en attendant la fin de l'exposition. Les autres joueurs continuent à jouer normalement.
- Si plus aucun joueur n'a d'Œuvre en main, l'exposition s'arrête immédiatement.

3) Calcul de score

Toutes les Œuvres exposées face cachée (suite au symbole „carte noire/ carte blanche“) sont retournées face visible. Les jetons Score sont alors placés **sous les cartes Epoque** :

- 3 L'époque qui a le plus d'Œuvres exposées reçoit un jeton Score „3“.
- 2 L'Époque deuxième en Œuvres exposées reçoit un jeton Score „2“.
- 1 L'Époque troisième en Œuvres exposées reçoit un jeton Score „1“.

Il ne faut pas oublier de **prendre en compte l'Œuvre Tendance de la saison**.

En cas d'égalité, l'Époque la plus à gauche (avec le plus petit nombre dessus) l'emporte.

S'il n'y a des Œuvres que d'une ou deux époques exposées, les jetons Score inutilisés sont écartés.

Maintenant, on peut déterminer la valeur des Œuvres exposées :

- Si un jeton Score (rouge) se trouve sous l'Époque, la valeur de chaque

Œuvre de cette Époque est la somme de ce jeton et de tous les jetons présents sur cette carte Époque.

- S'il n'y a pas de jeton Score sous la carte Époque (l'époque n'était pas dans les 3 plus cotées durant cette saison), les Œuvres de cette époque ne valent **rien**, même s'il y a des jetons sur la carte Époque.

En commençant par le joueur ayant exposé la dernière Œuvre, chaque joueur peut, maintenant, pour chaque époque où il a au moins une Œuvre exposée, en exposer une supplémentaire de sa main (en ignorant les Symboles éventuellement présents).

Enfin, on note sur une feuille, pour chaque joueur, la valeur totale de ses Œuvres exposées en faisant la somme des valeurs de chacune d'elles.

Pour finir la saison, les jetons Score sous les Époques sont posés sur les cartes Époque. Toutes les Œuvres exposées et l'Œuvre Tendance sont écartées face cachée.

Le joueur à gauche du joueur ayant exposé en dernier devient le nouvel Oya pour la saison suivante.

Fin de la partie

La partie s'arrête à la fin de la quatrième saison. Le joueur avec le score total le plus grand l'emporte. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Exemple de comptage

	nb d'Œuvres	Score de la saison	Valeur de l'époque
Antique	3	2	4
Moyen-âge & Renaissance	2	-	0
Baroque & Rococo	6	3	5
Classique & Impressionniste	0	-	0
Moderne	3	1	2

D'abord sont attribués les jetons Score pour la journée. L'époque Baroque & Rococo a le plus d'Œuvres (six), elle reçoit le jeton Score 3. Antique et Moderne ont autant d'Œuvres (trois), Antique étant plus à gauche reçoit le jeton Score 2 et Moderne le jeton Score 1.

En prenant en compte les jetons présents sur les cartes Époque, la valeur de la saison de chaque époque est calculée : Antique vaut 4, Baroque & Rococo vaut 5 et Moderne vaut 2. Les deux autres époques, n'ayant pas de jeton Score pour cette saison, ne valent rien.

Chaque joueur peut alors rajouter une Œuvre pour chaque époque exposé devant lui. Jeffrey, ayant été le dernier à poser une Œuvre, choisit en premier d'exposer de sa main une Œuvre Baroque & Rococo et une Œuvre Antique. Dounia n'ajoute pas d'Œuvre à sa collection et Maher rajoute une Œuvre Antique.

un rappel : Dounia n'aurait pu ajouter une Œuvre Antique car elle n'a pas exposé d'Œuvre Antique durant cette saison.

On note enfin la valeur totale des collections exposées.

Pour Jeffrey : $5+5+4+4+5+4 = 27$

Pour Dounia : 5 (ses 2 cartes Moyen-âge & Renaissance valent 0)

Pour Maher : $5+5+4+2+2+2+4 = 24$

Dounia est l'Oya pour la saison suivante.

Pour toute question sur DUCKOMENTA Art, vous pouvez nous joindre à oya@oya.fr ou au 01 47 07 59 59



Auteur: Reiner Knizia • **Artiste:** interDuck • **Design:** Ralf Berszuck, Hans-Georg Schneider • **Réalisation:** Thygra Spiele-Agentur

Reiner Knizia et Pegasus Spiele remercient Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Thomas Fruth, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Simon Kane. Un remerciement spécial à Dieter Horning pour son apport important au système de jeu de *Modern Art*.

Les œuvres présentées ici permettent d'avoir un aperçu chronologique de la collection DUCKOMENTA.

Ces œuvres prouvent que les interDucks furent autrefois parmi nous et que leur influence a été bien plus grande que beaucoup veulent le reconnaître.

Pour plus d'information sur la culture interDucks : www.facebook.com/interDucks.

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH / interDuck GmbH. www.pegasus.de
Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, tous droits réservés
Distribution France : Oya, 25 rue de la Reine Blanche, 75013 Paris www.oya.fr



www.duckomenta.de



Pegasus Spiele

JEUX A JOUER

OYA

depuis 1995