

Canal Grande

Pour 4 joueurs

Un jeu de Alan R. Moon et Aaron Weissblum

Adaptation de la version anglaise de Pitt Crandlemire par Rody - <http://www.Jeux2Rody.com>

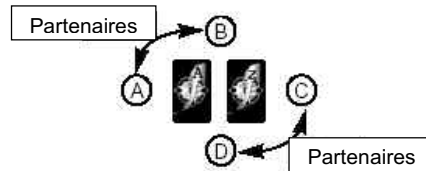
Jeu de cartes pour 4 joueurs à partir de 12 ans

Durée d'une partie : 45 – 60 minutes

Matériel : 2 jeux de Canal Grande sont nécessaires

Préparation :

- Séparez les cartes Action et les cartes Pénalité numérotées en 2 tas.
- 8 Traîtres sont définitivement retirés du jeu.
- Prenez 4 cartes de chacun des 6 Quartiers.
- Mélangez les 24 cartes. Chaque joueur en reçoit 4, ainsi qu'une carte Gondole.
- Les 8 cartes restantes sont remises dans le tas de cartes Action.
- Mélangez les cartes Pénalité numérotées et placez les 2 piles faces cachées côte à côte au centre de la table.
- 2 équipes sont formées, les partenaires d'une même équipe étant côte à côte.



- Le joueur A commence la partie ; il sera le premier à répartir les cartes (le Donneur).

Déroulement du jeu :

- **Identique à celui des règles originales, avec les modifications suivantes :**
- L'ordre des Donneur et Sélectionneur au cours d'une manche est maintenant le suivant :

1 ^{er} Donneur : A	1 ^{er} Sélectionneur : C
2 ^{ème} Donneur : B	2 ^{ème} Sélectionneur : D
3 ^{ème} Donneur : C	3 ^{ème} Sélectionneur : A
4 ^{ème} Donneur : D	4 ^{ème} Sélectionneur : B

Important : Les cartes du Donneur et du Sélectionneur ne sont pas données à leurs partenaires

Déroulement d'une manche :

- **Identique à celui des règles originales, avec les modifications suivantes :**

Réalisation des actions du Sélectionneur :

• Traître

Pour chaque Traître, le Sélectionneur peut piocher 1 carte dans la main d'un de ses adversaires et l'ajouter à sa main.

Vote :

- **Identique au vote des règles originales, avec les modifications suivantes :**

- Si le joueur qui possède le Doge ne peut jouer de carte Quartier, son partenaire doit le faire à sa place. S'il ne peut lui non plus placer de Quartier, la carte Doge est ignorée et placée sur la pile de défausse.
- Comme dans les règles de vote originales, les cartes Quartier sont jouées alternativement. Toutefois, chaque joueur pose ses cartes Quartier dans le sens horaire, les partenaires d'une même équipe jouant consécutivement. Si un joueur ne peut ou ne veut pas jouer de carte, il passe son tour et ne peut plus prendre part à ce vote.
- Un joueur n'est pas obligé de jouer un nombre supérieur de cartes pour rester en course dans un vote.
- Si un (ou plusieurs) joueurs n'ont aucune carte du Quartier demandé, ils peuvent néanmoins utiliser des Gondoles pour aller chercher des renforts. Pour ce faire, ils posent 1 Gondole et autant de cartes qu'ils le désirent d'un même Quartier.
- Une fois que tous les joueurs ont passé, le vote s'achève. Les cartes Quartier des 2 joueurs de chaque équipe déterminent la victoire.
- Dans le cas d'une égalité, le provocateur gagne.
- L'équipe victorieuse reçoit le Quartier désigné en début de vote (la première carte jouée). La carte est donnée par l'équipe perdante si la gagnante n'a pu jouer aucune carte de ce Quartier (et n'a par conséquent utilisé que des Gondoles).
- Comme dans le jeu de base, toutes les cartes jouées au cours du vote par les joueurs de l'équipe gagnante sont défaussées ; chaque joueur de l'équipe perdante défausse uniquement la première carte Quartier jouée ainsi que toutes ses Gondoles jouées (il reprend ensuite ses autres cartes en main).

Nouveau tour :

- **Voir les modifications de l'ordre de jeu à la section « Déroulement du jeu ».**

Nouvelle manche :

- Si, après un tour, la somme des cartes Pénalité numérotées récupérées par les 2 joueurs d'une même équipe est supérieure ou égale à 14, la manche s'achève.
- Les 2 joueurs de l'équipe possédant le moins de points de Pénalité ont maintenant 2 avantages :
 - A) Ils peuvent piocher tous deux 2 cartes Action de la pile, en commençant par le joueur qui était Donneur ou Sélectionneur.
 - B) Dans la manche suivante, le prochain joueur adverse qui doit jouer devient le 1^{er} Donneur du 1^{er} tour.

Le reste se déroule comme dans les règles originales.

Fin du jeu :

Si les 2 membres d'une équipe ont, à eux deux, au moins 1 carte de chacun des 6 Quartiers de Venise, ou 4 cartes d'un même Quartier, le jeu prend fin immédiatement. Cette équipe gagne alors la partie.

Astuce : *Nous recommandons aux membres d'une même équipe de ne pas discuter des tactiques à adopter en cours de jeu. Ne pas autoriser de discussion ouverte entre les joueurs implique un vrai jeu d'équipe, au lieu d'avoir un joueur actif et l'autre passif.*