

Canal Grande

Tervező: Alan R. Moon és Aaron Weissblum

kártyajáték 2 játékos részére

12 éves kortól

játékidő 30-45 perc

Tartalom

52 akciókártya ("A" hátlappal)

- 30 kerületkártya (5-5 Cannaregio, Santa Croce, San Polo, Marco, Dorsoduro, Castello)
- 3 kém
- 7 áruló
- 6 gondola
- 6 dózse

14 számkártya ("Z" hátlappal) egytől háromig terjedő értékekkel

A játék háttere

Velence a virágkorát éli: A Tízek Tanácsában az ősi nemesi családok küzdenek a hatalomért, a befolyásért és a dózse (Velence vezetője 697 és 1797 között) hivataláért. Kémek és árulók ügyes alkalmazásával megpróbálnak szavazatokat szerezni Velence különböző kerületeiben - ugyanis csak a kerületek támogatásával válhat bárki is Velence leghatalmasabb emberévé.

A játék célja

A játékosok a kártyák ügyes szétosztásával megpróbálják megszerezni az egyes kerületek szavazatait. Két út vezet a dőzsévá váláshoz: a minden kerületre kiterjedő befolyás vagy a teljes fölény megszerzése valamelyik kerületben.

Előkészületek

- Válasszuk külön az akciókártyákat és a számkártyákat két pakliba.
- Vegyünk ki 2-2 akciókártyát mindegyik kerületből.
- Keverjük meg ezt a 12 kártyát, és a két játékosnak osszunk 4-4-et.
- A megmaradt négy kártyát keverjük vissza az akciókártyák közé.
- Keverjük meg a számkártyákat is, és a két paklit helyezzük az asztal közepére.
- Döntsük el, melyik játékos fog kezdeni. Elsőként ő osztja a kártyákat két ajánlatra.

A játék menete

A játék több **forduló**ból áll és mindegyik forduló több **kör**ből.

A játékosok minden kör után szerepet cserélnek. Az egyik játékos (az osztó) két ajánlatra osztja a kártyákat, a másik játékos (a választó) ezek közül választ egyet. Először a választó hajtja végre a kártyáinak megfelelő cselekedeteket, azután az osztó.

A kör

Az osztó elveszi, és képpel felfelé maga elé teríti az akciókártyák paklijának legfelső 5 és a számkártyák paklijának legfelső 3 lapját.

Ezután ezt a 8 kártyát két ajánlatra osztja. Tetszése szerint eldöntheti, hogy hány kártyát tesz az egyes ajánlatokba és milyen elosztásban, de mindegyik ajánlatban lennie kell legalább egy kártyának (*például: 5 és 3, 7 és 1 stb.*).

Miután a kártyák szét lettek választva két ajánlatra, a választó választ egyet ezek közül. A másik ajánlat az asztalon marad képpel felfelé. A választott ajánlat kártyáival a választó végrehajtja az alábbi cselekedeteket (ha valamilyen típusú akciókártya nincs az ajánlatban, akkor az ahhoz tartozó akció természetesen kimarad).

A választó cselekedeteinek végrehajtása

A **számkártyákat** képpel felfelé maga elé teszi. Ezek összege határozza meg a forduló végét (*lásd később*).

A **kerületkártyákat** és **gondolákat** azonnal kézbe veszi. Minden egyes **áru**lőért húzhat a játékos egy kártyát a másik játékos kezéből, és a kezébe veheti azt. Ezután az áruló a dobott lapok közé kerül, képpel felfelé. Ha a másik játékosnak nincsenek lapjai, akkor ez a cselekedet kimarad.

Az ajánlatban lévő minden egyes **kémért** a játékos húz két lapot az akciókártyák paklijából anélkül, hogy megmutatná őket a másik játékosnak. Ha egy kémert húz,

akkor azt azonnal eldobja, és húzhat helyette egy másik kártyát.

A húzott kártyákkal a következőket kell tennie: a kerületkártyákat és gondolákat azonnal kézbe veszi; minden egyes áruelőért húzhat egy kártyát a másik játékos kezéből, ezután az árulót eldobja; a dőzsekártyát képpel felfelé maga elé teszi az asztalra (*lásd dőzse*).

Minden **dőzsekártya** szavazást idéz elő egy tetszés szerinti kerületben.

Szavazás

A dőzse kijátszója a **kihívó**. Ő dönti el, melyik kerületben lesz a szavazás. Maga elé kell tennie képpel felfelé legalább egy kártyát ebből a kerületből.

Megjegyzés: *Ha a kihívónak nincs egy kerületkártya sem a kezében, a másik játékos átveszi a kihívó szerepét. Ha egyik játékosnak sincs kerületkártya a kezében, akkor a dőzse a dobott lapok közé kerül.*

A másik játékos a **védő**. Eldönti, hogy részt akar-e venni a szavazáson. Ha igen, akkor legalább egy kerületkártyával többet kell letennie, mint a támadónak.

A védő dönthet úgy is, hogy nem játszik ki kártyát. Ekkor a szavazás véget ér.

Más kerületekből is hívhatnak segítséget a játékosok, **miután kijátszottak legalább egy kártyát a választott kerületből**. Ehhez ki kell tenniük egy gondolat és emeltt tetszőleges számú kártyát egy másik kerületből. Ezek a kerületkártyák az eredetileg választott kerülethez adódnak hozzá.

Egy játékos csak akkor hívhat ilyen módon erősítést, ha ezzel több **kerületkártya** (azaz „szavazat”) lesz előtte, mint a másik fél előtt.

Ha a védő előtt ilyen módon több szavazat lett, akkor a játékosok felváltva növelhetik erejüket.

Fontos:

- Minden egyes gondola csak egy kerületből hozhat erősítést.
- A játékosok csak azután hívhatnak erősítést, ha legalább egy kártyát kijátszottak a választott kerületből. Elegendő egy kártyát kijátszani a választott kerületből, hogy tetszőleges számú gondolán lehessen erősítést hívni.
- Ha egy játékos egy olyan kerületből akar ismét erősítést hozni, amelyből már hozott, akkor egy újabb gondolat kell kijátszania.

Ha az egyik játékos nem tud vagy nem akar több kártyát kijátszani, akkor a szavazás azonnal véget ér, mégpedig annak a játékosnak a győzelmével, aki több kerületkár-

tyát tett ki. A győztes elveszi az első kijátszott kerületkártyáját, és győzelmi kártyaként képpel felfelé félrerakja az asztalon.

Példa: *András (a kibívó) egy San Marco-kártyát játszik ki, mivel ezt a kerületet választja. Balázs (a védő) maga elé tesz egy San Marco-kártyát, valamint egy gondolat és egy Castello-kártyát (erősítés). Ezután András egy második San Marco-kártyát is kijátszik, továbbá egy gondolat és egy San Polót. Így jelenleg három kerületkártyája van az asztalon. Balázs egy gondolat és két Dorsoduro-kártyát tesz ki. András passzol. Balázs nyert a négy kártyájával, és az első kártyáját (San Marco) képpel felfelé győzelmi kártyaként félre teszi.*

A győztes összes többi kijátszott kártyája a dobott lapok közé kerül, a dőzsével együtt. A vesztes fél elsőként kijátszott kerületkártyája és az összes kitett gondolója is a dobott lapok közé kerül. Az összes többi kijátszott kerületkártyáját viszont visszaveszi a kezébe.

Ha több dőzse van valamelyik játékos előtt, akkor azok mindegyike szavazást idéz elő. Ezek a szavazások a fent leírtak szerint folynak le.

Fontos: *Egy körön belül minden szavazáshoz másik kerületet kell választani!*

Az osztó cselekedeteinek végrehajtása

Miután a választó minden cselekedetét végrehajtotta, az osztó magához veszi a megmaradt ajánlat lapjait, és ugyanolyan módon használja őket, ahogy a másik játékos tette a saját ajánlatával.

Új kör

Ezután új kör következik, amelyben megcserélődnek a szerepek. Aki az előző körben választó volt, az lesz most az osztó, őneki kell két ajánlatra osztani nyolc lapot. Az előző osztó fog választani e két ajánlat közül.

Új forduló

Ha az egyik kör végén a **számkártyák** összege legalább az egyik játékosnál eléri a 10-et, akkor a forduló véget ér.

Az a játékos, akinél **alacsonyabb** a számkártyák összege, két előnyt élvez:

- Három kártyát húzhat a talonból, és azokat úgy használhatja, mintha egy kém után húzta volna. **Kivétel:** az így felhúzott dőzsekártyákat el kell dobni, és új lapot kell húznia helyettük.
- A másik játékos lesz az első osztó a következő fordulóban.

Fontos: Ha a számkártyák összege mindkét játékosnál eléri a 10-et és a két összeg egyenlő, akkor az osztó és a választó szerepe ugyanígy változik, ahogy egy új kör kezdetén szokott.

Az eldobott akciólapokat és a paklit összekeverik, ez lesz az új húzópakli.

Az összes számkártyát - beleértve azokat is, amelyek a játékosok előtt voltak - megkeverik, és az akciólapok húzópaklija mellé teszik.

Az új forduló új körrel kezdődik. Egyik játékosnál sincsen számkártya, tehát nulla ponttal indulnak. Mindkét játékos megtartja a kezében lévő lapokat. A győzelmi kártyák a játékosok előtt maradnak képpel felfelé.

Megjegyzés: Nagyrítván előfordulhat, hogy a húzópakli a forduló vége előtt elfogy. Ebben az esetben meg kell keverni az eldobott lapokat, és lefelé fordítva új húzópakliként használni őket.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékosnak összegyűlik legalább egy győzelmi kártyája mind a 6 kerületből vagy 4 győzelmi kártyája az egyik kerületből. Ez a játékos lesz az új dőzse és a játék győztese.

Megjegyzés: Ha tetszett a CANAL GRANDE, de több játékosal szeretne játszani, akkor a figyelmébe ajánljuk a SAN MARCO nevű társasjátékot (kiadója: Ravensburger). Továbbá két pakli Canal Grandéval is lehet négyen játszani. Az ehhez szükséges szabályokat megtalálhatja az interneten: <http://www.adlung-spiele.de/canalgrandel>

ADLUNG SPIELE

Küferstraße 40/1 · D-71686 Remseck a. N.

Tel: +49 7146 / 44005 · www.adlung-spiele.de

Fordító: Adhemar