

L'âge d'Or

CANALMANIA

de la construction de canaux en Angleterre



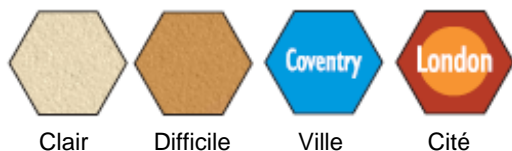
Règles du jeu

Canal Mania retrace l'expansion du système de canaux en Angleterre durant la fin 18ème et du début du 19ème siècle. Les joueurs marquent des points en construisant des écluses, aqueducs et tunnels pour transporter des marchandises et réaliser des contrats. Le gagnant est le joueur avec le plus de points à la fin de la partie.

Contenu

1. La carte

Différents types de terrains sont dessinés sur la carte:



Villes et cités ont la même fonction dans le jeu et seront appelés par la suite « Villes ».

Elles sont traitées différemment uniquement dans la section 2. Placer des marchandises (dans la section Cartes de construction de la règle).

Une piste de score longe le bord de la carte et un bassin pour stocker les marchandises.

2. Les tuiles

Chaque joueur a un jeu de 35 tuiles de couleur qu'il utilise pour montrer les canaux qu'il construit.



16 prolongements (utilisés sur terrains clairs)

12 écluses (utilisées sur terrains clairs)



4 aqueducs (utilisés sur terrains difficiles)

3 tunnels (utilisés sur terrains difficiles)

3. Les cartes

Il y a 3 types de cartes.

Cartes de construction (souvent appelées « cartes »)

Elles sont utilisées pour construire les canaux. Elles comprennent des

prolongements (*Stretch*), des écluses (*Lock*), des aqueducs (*Aqueduct*), des tunnels (*Tunnel*) et des géomètres (*Surveyors*).

Certaines cartes montrent des marchandises d'une certaine couleur qui provoque la pose de nouvelles marchandises sur la carte.

Cartes Ingénieurs (connues sous « Ingénieurs »)

Elles représentent les grands maîtres de la construction de canaux de l'époque - Brindley, Smeaton, Jessop, Tedford and Rennie. Chaque carte explique la capacité spéciale que l'ingénieur apporte à la construction du canal.

Les cartes Contrat (connue sous « Contrat »)

Elles représentent les projets de canaux à réaliser. Chaque carte montre le nom du canal, ses terminaux (les villes entre lesquelles il doit être construit), et toute ville qui doit être reliée entre et sa valeur.

4. Autres composants

Les autres composants comprennent :

- 3 barges par joueur (2 indiquent quels canaux sont en cours de construction et une sert de marqueurs de scores)
- Un jeu de 15 marchandises (cubes bruns)
- La règle du jeu, la page centrale montre la carte avec les 30 canaux complétés. Notez que les chemins et tuiles sélectionnées varieront de partie en partie. Tous les exemples du jeu sont illustrés via ce diagramme.

Mise en place

1. Placez la carte au centre de la table.
2. Mélangez les cartes Construction et retournez-en 5 faces visibles; placez le restant de la pile sur le bord de la carte.
3. Prenez les contrats et retirez les 6 contrats initiaux (les bleus). Mélangez le reste afin de créer la pile des contrats.

Retournez au hasard 5 des contrats initiaux faces visibles; placez le sixième contrat initial face cachée sur le dessus de la pile des contrats.

L'ensemble des cartes Contrat faces visibles sont appelées « Le Parlement ».

4. Mélangez les cartes Ingénieurs et distribuez-en une à chaque joueur. Chaque ingénieur restant est placé face visible sur le côté de la carte.
5. Le joueur dont l'ingénieur à la date de naissance la plus tôt (le plus petit numéro de carte) devient le premier joueur; il prend les tuiles et barges rouges.
6. Les autres joueurs choisissent un jeu de tuiles et de barges.
6. Chaque joueur place une barge sur le bassin afin de servir comme marqueur de scores.
7. Placez les 15 marchandises sur le bassin.
8. Le premier joueur commence son tour.

Le tour

Canal Mania est joué par tours, le tour passant à gauche. Il y a 3 phases lors de chaque tour. Durant chaque phase, un joueur peut exécuter une seule des actions possibles.

Dans la première phase:

Prendre un contrat du Parlement

Placez une barge sur l'un des 2 terminaux listés sur le contrat. Si le Parlement est vide, retournez 5 nouvelles cartes Contrat faces visibles.

Echanger son ingénieur

Le joueur échange son ingénieur avec celui d'un autre joueur (qu'il le veuille ou pas) ou l'un de ceux faces visibles sur le côté de la carte.

Défausser les 5 cartes Construction visibles

Ensuite, retournez 5 nouvelles cartes Construction faces visibles

Dans la seconde phase:

Prendre trois cartes Construction faces visibles

L'action se termine en remettant 3 nouvelles cartes Construction faces visibles.

Construire des tuiles

Construisez n'importe quel nombre de tuiles sur la carte.

Dans la troisième phase:

Transporter une marchandise

Ajoutez les points sur la piste de scores.

Comme alternative à chaque phase, le joueur peut choisir cette action:

Tirez une carte Construction depuis le dessus de la pile

Si la carte montre des symboles marchandises, le joueur peut décider de le déclarer ou pas.

Contrats

Généralités

Tous les contrats montrent les 2 terminaux qui doivent être connectés par le canal.

Ex: The Medway Navigation doit connecter Tombridge à Maidstone.

Certains contrats montrent également d'autres villes qui doivent faire partie du canal.

Ex: The Leeds & Liverpool Canal doit connecter Leeds & Liverpool en passant par Skipton.

Les villes qui ne sont pas nommées sur un contrat peuvent faire partie du canal.

Ex: The Shropshire Union Canal (qui doit connecter Birmingham à Chester) peut, par exemple, connecter Stocke si le joueur le souhaite.

Un contrat reste face visible tant qu'il n'a pas été complété; quand il l'est, il est tourné face cachée et ne prend plus part dans la partie jusqu'au score final.

Prendre un contrat

Si un joueur n'a plus de contrat face visible, il doit en prendre un durant la première phase. Si il a déjà un contrat face visible, il peut choisir d'en prendre un second. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 2 contrats faces visibles.

- Les contrats ne peuvent jamais être défaussés.

Prendre un contrat supplémentaire

Dans certaines situations, un joueur peut prendre 2 contrats comme faisant partie d'une seule action (si il le souhaite).

1. Si il reste seulement 2 contrats dans le Parlement, le joueur peut les prendre tous les deux.
2. Si il reste seulement 1 contrat dans le Parlement, le joueur peut prendre le contrat, retourner 5 nouveaux contrats faces visibles et prendre l'un d'eux.

Un joueur ne peut jamais prendre un contrat supplémentaire si cela le fait dépasser la limite de deux contrats faces visibles.

Placer une barge

Après avoir pris un contrat, le joueur doit immédiatement placer une barge sur l'un des deux terminaux listés sur la carte.

- Il peut y avoir plus d'une barge sur la même ville.

Cartes Construction

1. Prendre des cartes Construction

Un joueur peut choisir de prendre trois cartes Construction comme une action. Il peut prendre moins de trois cartes, mais seulement quand il en a déjà sept ou plus en main.

Les cartes Construction sont gardées en main par les joueurs; elles ne sont jamais montrées aux autres joueurs tant qu'elles ne sont pas jouées.

Tandis qu'un joueur peut conserver n'importe quel nombre de cartes en main durant un tour, il ne peut jamais finir le tour avec plus de sept cartes. Les cartes en trop doivent être défaussées.

Quand la pile des cartes Construction est vide, mélangez la défausse et créez une nouvelle pile.

2. Placer des marchandises

Certaines cartes Construction montrent des symboles marchandises de couleur (rouge, jaune, bleue, noire et pourpre).

Si la carte était face visible quand il la prend, le joueur doit placer immédiatement les nouvelles marchandises sur deux villes. La couleur des villes doit correspondre aux symboles marchandises sur la carte.

- Il y a au maximum une marchandise par ville.

Ex: Un joueur prend une carte Construction montrant un symbole marchandise vert. Il décide de placer une

marchandise sur Gloucester et une autre sur Bristol.

- Si une carte montre un symbole marchandise blanc, le joueur doit choisir d'abord la couleur du symbole marchandise avant de placer les deux marchandises.
- Si un joueur prend plusieurs cartes Construction montrant des symboles marchandises, il résout chaque carte une à une.
- Si un joueur choisit de défausser les cinq cartes Construction faces visibles, tous les symboles marchandises sont ignorés.
- Si un joueur prend la carte du haut de la pile des cartes Construction qui montre des symboles marchandises, il a le choix de révéler les symboles marchandises. Si il le fait, il doit montrer la carte aux autres joueurs et placer ensuite les 2 marchandises comme d'habitude.

Chaque marchandise doit être placée comme suit :

Si possible, elle doit être placée:

1. Dans une cité connectée à un canal
2. Dans une ville connectée à un canal
3. Dans une cité **non** connectée à un canal
4. Dans une ville **non** connectée à un canal

Si la cité et les six villes de cette couleur

contiennent une marchandise, la nouvelle marchandise est placée dans le bassin.

L'ordre ci-dessus doit toujours être respecté.

*Ex: Un joueur prend une carte montrant un symbole marchandise rouge. Si la cité rouge et toutes les villes rouges sont vides et **non** connectées à un canal, la première marchandise sera placée sur London (cas 3) et la seconde dans une des autres villes rouge (cas 4).*

Cependant, si Burton avait été connecté à un canal, la première marchandise aurait été placée là (cas 2) et la seconde sur London (cas 3).

Si il y a plusieurs possibilités dans un cas particulier, dans ce cas le joueur à le choix.

Retirer des marchandises

Les joueurs doivent toujours s'assurer d'avoir les deux marchandises en main avant d'essayer de les placer sur la carte. Si il n'y a plus de marchandises dans le bassin, alors une marchandise (ou des marchandises) doivent d'abord être retirées de la carte.

Les marchandises sont d'abord retirées de n'importe quelles villes **non** connectées à un canal (cas 4), ensuite de n'importe quelle cité **non** connectée à un canal (cas 3) et finalement de n'importe quelles villes connectées à un canal (cas 2), c'est-à-dire, dans le sens inverse de l'ordre de placement.

- Quand on retire une marchandise, la couleur de la cité ou ville n'a pas d'importance.

Les deux marchandises sont placées

ensuite sur la carte comme d'habitude. Dans certaines circonstances, il est possible qu'une marchandise soit remise dans la ville ou cité d'où elle a été retirée.

Construction des canaux

1. Généralités

Tuiles Construction

Les joueurs construisent des canaux avec des tuiles Construction qui peuvent être droites ou incurvées (dépendants de la face visible de la tuile). Les tuiles sont construites une à une, et les joueurs doivent s'assurer que chaque tuile correspond à la tuile précédente.

Villes

Les tuiles ne sont jamais placées sur hexagones de ville. Si le bord d'un canal rejoint une ville, cette ville est connectée à ce canal.

Ex: Sur la page centrale, Lancaster est connecté au canal partant de Preston.

Section de canal

Les tuiles qui connectent deux villes ensemble (par exemple, Lancaster et Preston dans l'exemple précédent) sont nommée **section de canal**. Plusieurs canaux (par exemple, le Lancaster Canal) seront construits par une seule section de canal, d'autres, par contre, seront construits par plusieurs sections de canal (par exemple, le Wey & Arun Canal connecte Weybridge à Arundel en passant par Guildford, et sera fait de deux section de canal).

Dans le cas des canaux ayant plus d'une

section de canal, il sera nécessaire de construire le canal **via** plusieurs villes. Quand une tuile a été construite connectant une section de canal à une ville, la tuile suivante peut être construite à partir de n'importe quel hexagone adjacent à cette ville.

Ex: Quand on construit le canal Kennet & Avon, le joueur noir construit une tuile droite entre Bristol et Bath. Il construit ensuite une écluse de l'autre côté de Bath.

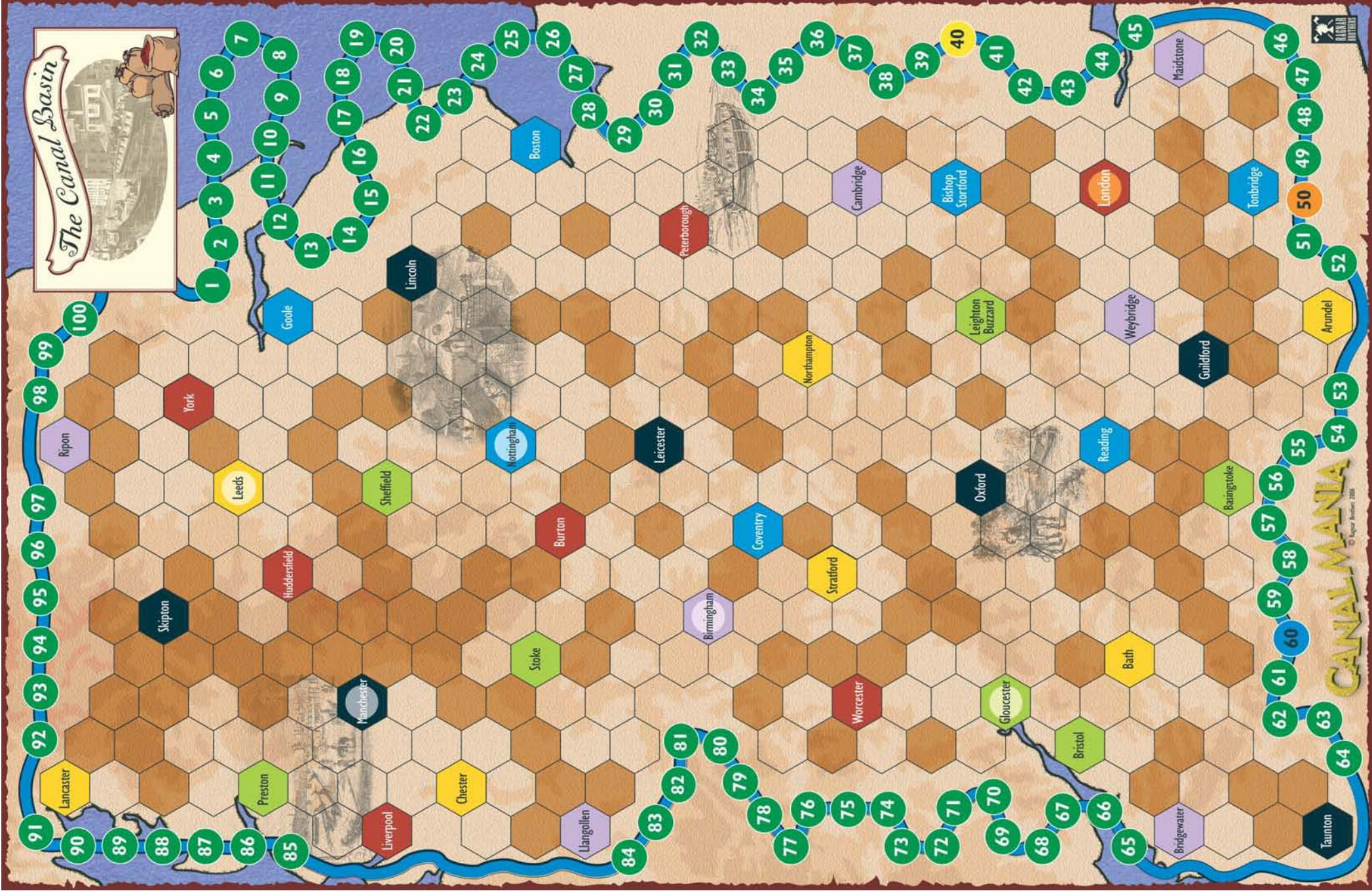
Barges

Un joueur doit toujours commencer une action de construction à partir d'un hexagone adjacent à l'une de ses barges. Cette barge doit être dans l'un de ces trois endroits :

- Sur l'un des terminaux du canal
- Sur la dernière tuile construite, lors d'une action précédente, de ce canal
- Sur une ville, si la dernière tuile construite sur ce canal a connecté cette ville

Canaux multiples

Si un joueur a deux contrats faces visibles, il peut construire aussi bien sur l'un ou les deux canaux durant la même action. Chacun de ces canaux aura sa propre barge, et construire sur le canal doit commencer après la barge.



2. Jouer des cartes Construction

Les joueurs jouent des cartes Construction de leur main pour poser des tuiles Construction sur la carte. Le choix est limité par le type de terrain de l'hexagone :

Quand on construit sur un terrain clair, le joueur doit construire soit un prolongement (*stretch*) ou une écluse (*lock*).

Quand on construit sur un terrain difficile, le joueur doit construire soit un aqueduc (*aqueduct*) ou un tunnel (*tunnel*).

Pour construire une tuile le joueur doit jouer le nombre de cartes Construction appropriés de sa main.

Pour construire les différentes tuiles :

Tuile	Cartes
prolongement	jouer une carte prolongement (<i>stretch</i>)
écluse	jouer une carte écluse (<i>lock</i>)
aqueduc	jouer deux cartes aqueducs (<i>aqueduct</i>)
tunnel	jouer trois cartes tunnels (<i>tunnel</i>)

*Ex: Le joueur noir souhaite construire un canal de Goole à Sheffield, via trois hexagones de type clair, difficile et clair. Dans sa main il a 2 cartes prolongements (*stretch*), une carte écluse (*lock*) et deux cartes aqueducs (*aqueduct*).*

- * *Il joue une carte écluse (*lock*), et construit une tuile écluse sur le premier terrain clair.*

* *Il joue deux cartes aqueducs (*aqueduct*) pour construire un aqueduc sur le terrain difficile.*

* *Enfin, il joue une carte prolongement (*stretch*) sur le second terrain clair.*

Notez qu'il a toujours une carte prolongement (*stretch*) dans sa main: les joueurs peuvent utiliser plusieurs ou toutes leurs cartes durant une même action de construction.

Cartes Géomètre (Surveyor)

Une carte Géomètre (*Surveyor*) peut être jouée comme n'importe quelle autre carte (prolongement, écluse, aqueduc ou tunnel).

*Ex: Le joueur vert construit Manchester à Huddersfield et doit construire sur deux hexagones terrains difficiles. Dans sa main, il a une carte aqueduc (*aqueduct*), deux cartes tunnels (*tunnel*) et deux cartes géomètres (*surveyor*). Il joue un aqueduc et un géomètre pour construire une tuile aqueduc, et ensuite poursuit avec deux tunnels et un géomètre pour construire une tuile tunnel.*

Finir l'action de construction

A la fin de chaque action de construction, toutes les cartes utilisées sont placées sur la défausse.

Les barges sont déplacées sur le point le plus loin atteint par chaque canal, que ce soit la dernière tuile construite ou une ville connectée à cette tuile.

- Plus d'une barge peuvent occuper le même hexagone.

3. Compléter un canal

Un canal doit commencer de l'un de ses terminaux et est considéré complet quand il atteint l'autre. A ce moment, des points sont marqués pour toute écluse, aqueduc et tunnel construit sur ce canal.

Pour chaque écluse	1 point
Pour chaque aqueduc	2 points
Pour chaque tunnel	3 points

Ex: Le canal Leeds & Liverpool est complété. Il contient trois prolongements (rapportent 0 point), deux écluses (rapportent 1 point chacun), un aqueduc (rapporte 2 points) et un tunnel (rapporte 3 points), pour un total de 7 points.

La barge est retirée de la carte et le contrat est retourné face cachée.

- Chaque joueur doit garder secret le nombre et la valeur totale des contrats qu'il a réalisés jusqu'à la fin de la partie.

4. Réglementation des constructions

Restrictions des contrats

Le nombre de tuiles d'un canal ne peut jamais dépasser la valeur de son contrat.

Ex: Le canal Leeds & Liverpool a une valeur de 8, donc il ne peut jamais être constitué de plus de 8 tuiles.

Tuiles consécutives

Un joueur ne peut jamais jouer 2 tuiles du même type sur des hexagones adjacents pour une même section de canal.

Ex: Un joueur construit le Medway Navigation depuis Tombridge vers Maidstone via deux hexagones de terrains clairs. La première tuile construite est une écluse, donc la seconde tuile ne peut être qu'un prolongement.

- Cela n'a pas d'importance que la tuile montre son côté « incurvé » ou « droit » pour cette règle.
- Cette règle s'applique uniquement aux tuiles dans la même section de canal. Ainsi, les tuiles construites sur des sections de canal des côtés d'une ville peuvent être de même type.

Construire au-dessus d'un autre canal

Une tuile peut-être construite au-dessus d'autres tuiles. Le joueur doit construire une tuile correspondant au terrain de l'hexagone, et doit jouer les cartes constructions appropriées. De plus, il doit aussi se défausser de deux cartes Construction supplémentaires de n'importe quel type.

- Si il y a deux tuiles sur le même hexagone, ni l'une ni l'autre ne restreint les mouvements des marchandises le long de l'autre canal.

Intégrité du canal

Chaque canal doit être construit dans son entièreté: il ne peut pas comprendre une partie d'un autre canal, même si c'est l'un des siens.

Ex: Le joueur vert a déjà construit le canal Huddersfield Narrow de Manchester vers Huddersfield. Il est en train de construire le canal Rochdal et Calder, Hebble, Aire

Navigations depuis Goole vers Manchester. Il construit de Goole à Leeds, et ensuite à Huddersfield. Il doit maintenant construire la section de Huddersfield à Manchester - il ne peut pas déclarer le canal Huddersfield Narrow comme faisant partie de ce canal.

Limitation de mélange des tuiles

Chaque joueur doit utiliser uniquement les tuiles de sa couleur. Par exemple, si un joueur a construit tous ses tunnels il ne peut plus en construire. Donc faites attention!

5. Mauvaise gestion de canal

Une fois construit, les tuiles peuvent être échangées uniquement dans les circonstances suivantes :

Difficultés imprévues

Un joueur peut toujours choisir de retirer des tuiles construites lors d'un tour précédent, en déplaçant sa barge en fonction. Les tuiles sont remises dans la réserve du joueurs et la construction peut recommencer quand le joueur le souhaite.

Infraction aux règles de construction

Si un joueur joue une tuile qui empêchera un canal d'être complété correctement (par exemple, si le canal va réclamer plus de tuiles que la valeur de son contrat), dans ce cas le joueur doit rejouer son action de construction: toutes les tuiles ayant pris part à cette action sont retirées, les cartes retournent dans la main du joueur et l'action est jouée à nouveau. Si un canal a été mal construit et que ce n'est plus le tour de ce joueur, les tuiles restent inchangées. Les joueurs doivent être vigilants!

Le transport des marchandises

Un joueur peut choisir une marchandise dans n'importe quelle ville et l'utiliser pour marquer des points. Les marchandises sont transportées d'une ville le long de sections de canal jusqu'à sa destination. La destination peut être n'importe quelle autre ville, mais la section de canal finale utilisée doit appartenir au joueur.

Le joueur marque un point pour chaque ville visitée (inclus la ville où la marchandise commence son déplacement et la ville où son déplacement se termine).

Ex: Le joueur rouge transporte une marchandise de Taunton à Bridgewater. Il marque 2 points (1 point pour Taunton et 1 point pour Bridgewater).

Ex: Le joueur blanc transporte une marchandise de Chester à Nottingham. Il marque 4 points (1 point pour Chester, Stoke, Burton et Nottingham).

Ex: Le joueur blanc transporte une marchandise de Guildford à Londres (en utilisant des sections de canaux de deux différents canaux). Il marque 3 points (1 point pour Guildford, Weybridge et Londres).

Après son déplacement, la marchandise retourne dans le bassin.

Les canaux des autres joueurs

La dernière partie du déplacement d'une marchandise doit se faire via une section de canal appartenant au joueur. Pour atteindre la section de canal finale, sinon, la marchandise peut être transportée le long des sections de canaux appartenant à d'autres joueurs. Ces joueurs marquent

chacun des points comme à l'accoutumée.

- Chaque fois qu'une marchandise passe d'une section de canal d'un joueur à celle d'un autre joueur, les deux joueurs marquent des points pour la ville entre eux.
- Une marchandise peut être transportée le long de n'importe quel nombre de section de canal appartenant à autant de joueurs.

Ex: Le joueur blanc transporte une marchandise de Basingstoke à Arundel. Le joueur rouge marque 2 points (Basingstoke, Weybridge) et le joueur blanc marque 3 points (Weybridge, Guildford, Arundel).

Ex: Le joueur jaune transporte une marchandise de Coventry à Gloucester. Le joueur rouge marque 2 points (Coventry, Birmingham), le joueur blanc marque 2 points (Birmingham, Worcester) et le joueur jaune marque 2 points (Worcester, Gloucester).

Ex: Le joueur rouge transporte une marchandise de Manchester à Northampton. Le joueur rouge marque 2 points (Manchester, Stoke), le joueur noir marque 2 points (Stoke, Birmingham) et le joueur rouge marque 3 points de plus (Birmingham, Coventry, Northampton).

Restriction des couleurs

La route empruntée par une marchandise ne peut jamais inclure deux villes de la même couleur.

Ex: Il y a une marchandise à Arundel. Bien qu'il y ai une section de canal entre Reading et Oxford, le joueur blanc peut

seulement transporter sa marchandise jusque Reading; la marchandise aura déjà été transporté via Guildford (Guilford et Oxford sont noirs).

La restriction de couleur **n'inclut pas** la ville de départ de la marchandise transportée.

Ex: Il y a une marchandise à Peterborough. Bien qu'il y ai un canal noir entre Northampton et London, le joueur noir peut seulement transporter la marchandise jusque Leighton Buzzard (Peterborough et London sont rouges).

Fin du jeu

I. Les derniers tours

La fin de la partie commence quand l'une ou l'autre de ce qui suit survient:

- quand le marqueur d'un joueur atteint la case appropriée sur la piste de score (ou la dépasse)

Partie à 3 joueurs	60 points
Partie à 4 joueurs	50 points
Partie à 5 joueurs	40 points

Ou

- quand les cinq dernières cartes du Parlement sont retournées faces visibles

Dans les 2 cas, le tour en cours s'achève, suivit de deux tours complets.

Le joueur jouant avec les tuiles rouges commence la partie, donc le tour en cours continue jusqu'à ce que le joueur à la

droite du joueur rouge termine son tour.

Ex: Dans une partie à 3 joueurs, le joueur 2 atteint 60 points. Le joueur 2 fini son tour, suivi du joueur 3. Les deux derniers tours débutent ensuite.

- Il est probable que tous les contrats ne soient pas pris du Parlement; en effet, il est possible que certains contrats ne sortent jamais de la pile des contrats.
- Il est également possible que tous les contrats soient pris et qu'un joueur sans contrat ne puisse en prendre un. Dans ce cas, le joueur peut choisir une des autres actions de la première phase.

2. Score final

Le score final a lieu. Les points sont marqués comme suit :

- Canaux incomplets
- Dernières marchandises
- Constructeur le plus prolifique

Canaux incomplets

Certains canaux peuvent être incomplets à la fin de la partie. Dans chaque cas:

- Le possesseur marque 1 point par écluse, 2 points par aqueduc et 3 points par tunnel (comme si ce canal venait juste d'être terminé).
- La barge est retriée de la carte.
- Le contrat est remis sur le Parlement et il n'y aucune pénalité pour ne pas

avoir complété le contrat.

Dernières marchandises

L'ordre du tour est maintenant déterminé par la date de naissance des ingénieurs de chaque joueur. Chaque tour commence par la date de naissance la plus tôt (plus petite valeur sur la carte), suivi par la seconde plus tôt et ainsi de suite. Pendant un tour, chaque joueur à son tour transporte une marchandise.

Les points sont marqués comme à l'accoutumée pour le transport de marchandise.

- Si un joueur ne peut transporter de marchandise, il passe.
- Cette phase de transport de marchandise se déroule en plusieurs tours. Elle se termine quand plus aucune marchandise ne peut être transportée.

Constructeur le plus prolifique

Classez tous les joueurs en fonction de qui a complété le plus de contrats. Les points sont marqués suivant le nombre de joueurs:

Dans une partie à 3 joueurs

1er	2ème	3ème
+10	+6	+2
points	points	points

Dans une partie à 4 joueurs

1er	2ème	3ème	4ème
+10	+7	+4	+1
points	points	points	point

Dans une partie à 5 joueurs

1er	2ème	3ème	4ème	5ème
+10	+8	+6	+4	+2
points	points	points	points	points

Si deux ou plusieurs joueurs complètent le même nombre de contrats, alors il additionne chacun la valeur de leurs contrats, celui qui a le plus grand total emporte l'égalité.

Ex: Blanc et noir ont complétés chacun six contrats et donc compare la valeur des contrats. Blanc a un total de 33 et noir un total de 31, donc blanc emporte l'égalité.

Si après avoir comparé la valeur des contrats, deux joueurs sont encore à égalité, alors le joueur dont l'ingénieur à la dernière date de naissance (plus grande valeur sur la carte) emporte l'égalité.

3. Gagner à Canal Mania

Le gagnant est le joueur avec le plus de points à la fin de la partie. Dans le cas d'une égalité, le joueur dont l'ingénieur a la date de naissance la plus vieille (plus grande valeur sur la carte) gagne l'égalité et la partie.

Ingénieurs

Chaque ingénieur a un nombre imprimé sur la carte. Ce nombre est utilisé de trois manières différentes :

- Pour déterminer le premier joueur au début de la partie; l'ingénieur avec la date de naissance la plus tôt (plus petite valeur sur la carte) commence.
- Pour déterminer l'ordre du tour durant la phase des dernières marchandises en fin de partie; l'ingénieur avec la date de naissance la plus tôt (plus petite valeur sur la carte) transporte la première marchandise, suivi par la seconde plus tôt et ainsi de suite.
- Pour départager une égalité durant la phase du constructeur le plus prolifique ou pour déterminer le gagnant; l'ingénieur avec la dernière date de naissance (plus grande valeur sur la carte) emporte l'égalité.

Chaque ingénieur a aussi une capacité spéciale; cette capacité peut être utilisée autant de fois que l'on veut durant le tour.

Brindley: Permet au joueur de jouer une carte prolongement (*stretch*) pour construire une écluse (lock). Cela ne permet pas au joueur de construire deux écluses consécutives dans une même section de canal.

Jessop: Permet au joueur de construire un tunnel après avoir joué seulement deux cartes tunnels (*tunnel*).

Telford: Permet au joueur de construire un aqueduc après avoir joué seulement une carte aqueduc (*aqueduct*).

Divers

I. Notes d'édition

Rennie: Permet au joueur de prendre quatre cartes Construction faces visibles au lieu de trois. De plus quand il utilise l'action prendre une carte face cachée du haut de la pile de cartes Construction, Rennie peut à la place prendre une carte face visible (et la remplace par celle de la pile de cartes Construction).

Smeaton: Quand on utilise Smeaton comme son ingénieur, le joueur peut utiliser un géomètre (*surveyor*) pour **deux** autres cartes Construction, jouant l'une immédiatement après l'autre et sur le même canal. Les cartes peuvent être de n'importe quelle combinaison (par exemple, deux tunnels, ou une écluse et un prolongement, ..., ...).

L'utilisation de Smeaton comme carte Géomètre (*surveyor*) doit respecter toutes les règles de constructions.

Ex: Un joueur ne peut construire deux écluses consécutives sur la même section de canal.

Les notes d'édition de Canal Mania peuvent être trouvées sur le site Ragnar Brothers ainsi que toute clarification de règles qui pourraient être nécessaires. Pour plus d'informations :

www.ragnarbrothers.co.uk

Il y a également un lien sur l'histoire des canaux et des ingénieurs.

2. Crédits

Ragnar Brothers est un partenariat de longue date entre trois joueurs :

Gary Dickens, Phil Kendall et Steve Kendall.

Auteurs

Steve Kendall et Phil Kendall

Illustrations

Boîte illustrée par Colin Jones.
Illustrations: studio@d-blue.com

Production

One Stop Games

Testeurs

Merci à: Carol; Tim et Jo; Pam, Mervyn et Yasmine; Malcolm, Alex, Janine; Liz et Paul; Paul et Sarah; Ros et Derek; Dave Morton; Andrew "I once sank a barge" Hill; everyone at Bingley – Tom, Pete, Sue, Jeff, Paul et John; Lewis, Todd, Jack,

Christian, Iain et Matty de Class 13; et - bien sur – les Ragnars - Jason, Roger, Nick, Ian, Richard, Simon, Dave et Steve Slade.

Traduction française - v1.1

LudiGaume: <http://www.ludigaume.net>