

Canal Grande
un gioco Adlung di Alan Moon & Aaron Weissblum
[traduzione di Sargon]

2 giocatori (4 con due mazzi)

30-45 minuti

Contenuto:

52 carte azioni (A):

30 carte distretto (5 per ogni distretto: Cannareggio, Santa Croce, San Polo, Dorsoduro, san Marco, Castello)

3 spie, 7 traditori, 6 gondole, 6 dogi

14 carte numerate (Z) con valori da 1 a 3

Obiettivo:

I giocatori cercano di conquistare i vari distretti giocando destramente le loro carte. Perché è soltanto tramite il completo controllo su tutti i distretti o il totale potere in un singolo distretto che si riesce a rivestire la carica di doge.

Preparativi:

- Dividere le carte azioni da quelle con i numeri e formare due mazzi separati.
- Togliere dal mazzo delle carte azioni 2 carte per ognuno dei distretti
- Mischiare queste 12 carte. Ogni giocatore ne riceve 4 coperte (solo lui può vederle)
- Le 4 carte distretto rimanenti vengono mischiate insieme al mazzo delle carte azioni rimaste.
- Mischiare le carte numerate e posizionare i due mazzi (insieme cioè a quello delle carte azioni) coperti al centro del tavolo uno accanto all'altro.

Svolgimento del gioco:

- Il gioco è costituito da vari **round** e ogni round di vari **giri**.
- I giocatori si danno il cambio: l'uno (**riparatore**) separa delle carte in 2 gruppi e l'altro (**decisore**) ha il diritto di scegliere per primo uno dei due gruppi formati dal primo.
- Poi il decisore esegue diverse azioni poi (e solo dopo) il riparatore può svolgere le sue azioni.

Il giro:

- Il riparatore prende le prime 5 carte azioni e le prime 3 carte numerate dai rispettivi mazzi e le pone scoperte davanti a se.
- Poi divide queste 8 carte in due gruppi di offerta, il numero delle carte e la composizione di ogni offerta sono liberi, ma ogni offerta di carte deve essere costituita da almeno **una** carta qualsiasi (sia azione che numerica).
- Infine il decisore sceglie uno dei due gruppi. **Il gruppo non scelto rimane sul tavolo.** Ora il decisore può svolgere alcuni azioni.

Il decisore e le diverse azioni:

- **Carte numeriche**

Il giocatore decisore le pone aperte davanti a se. La somma dei loro valori deciderà più avanti la fine o meno del giro.

- **Carte distretto**

Queste carte vengono prese subito in mano

- **Traditori**

Per ogni traditore tra le carte del gruppo scelto il giocatore può prendere una carta dalla mano del suo avversario e aggiungerla alle proprie in mano. I traditori vengono scartati scoperti. Se un giocatore durante il gioco è rimasto senza carte in mano allora tale azione non può essere eseguita.

- **Spie**

Per ogni spia tra le carte del gruppo scelto il giocatore può prendere in mano altre due carte azioni dal mazzo delle carte azioni, senza mostrarle all'avversario. Se tra queste carte dovessero esserci dei traditori, questi vengono immediatamente scartati e non possono quindi essere giocati. Vengono quindi prese tante carte quante carte traditori sono state così scartate. Con le nuove carte (quelle pescate con la spia) il giocatore prosegue nel modo seguente:

le **carte distretto** e le **gondole** vengono subito prese in mano. Se viene pescata nuovamente una carta (o due) traditore allora (**e solo in questo caso**) può essere presa nuovamente una carta dall'avversario per ogni traditore pescato. I traditori vengono quindi scartati. I **dogi** invece vengono posti **scoperti** davanti al giocatore

- **Dogi**

Con ogni doge si passa alla votazione di un distretto.

Votazione:

- Il proprietario del doge è colui che **sfida**. Egli decide in quale distretto si passa alla votazione.
- Infine deve porre una o più carte uguali di quel distretto scoperte davanti a se.

Avviso: *Se durante la partita il giocatore che dovrebbe sfidare non ha nessuna carta distretto in mano, allora l'avversario diventa automaticamente il nuovo sfidante. Se tutti e due i giocatori non hanno nessuna carta distretto, il doge viene scartato senza che succeda nulla.*

- L'avversario del giocatore sfidante diventa a sua volta il **difensore**. Egli riflette se vuole partecipare alla votazione. Se partecipa deve porre davanti a se **almeno una carta in più** (rispetto a quelle giocate dallo sfidante) del **distretto giocato dall'avversario**.
- Il difensore può anche **decidere di non giocare nessuna carta**. In questo caso la votazione termina immediatamente.
- Dopo aver posto la sua **prima carta distretto** (o più carte distretto), un giocatore non è costretto a porre altre carte dello stesso distretto, ma può avere rinforzo da altri distretti. In questo caso deve porre prima una carta gondola e poi tante carte di un altro distretto quante ne vuole. Alla fine del giro tali carte vengono considerate e contate come carte appartenenti al distretto prestabilito dalla prima carta.
- Un giocatore può fare uso di tale rinforzo soltanto se in questo modo riesce ad avere giocate sul tavolo **più carte distretto dell'avversario**.
- Se il difensore avrà quindi offerto più carte distretto dello sfidante, i due giocatori possono continuare a turno ad alzare la propria offerta di carte distretto, sempre però mantenendo la regola generale che obbliga i giocatori a giocare carte in modo che si abbia sempre **più carte dell'avversario** (non è ammesso mai pareggiare il numero di carte)

Importante:

- Ad ogni singola gondola devono seguire carte di **un solo distretto**
- Un giocatore può ricevere rinforzo, oppure vari rinforzi, soltanto nel caso che abbia già posto **almeno una carta del distretto prestabilito**.
- Se un giocatore ha chiesto rinforzo, nel prossimo turno deve utilizzare una nuova gondola se vuole ottenere nuovamente rinforzo da qualsiasi distretto, sia da quello precedente sia da un nuovo.

- Appena uno dei giocatori **non può o non vuole** più alzare la sua offerta, la votazione si conclude e viene vinta dal giocatore che posto davanti a se il maggior numero di carte distretto. Egli ottiene **la prima carta** delle sua serie che ha giocato e la pone come carta premio scoperta davanti a se.

Esempio:

Elena (sfidante) gioca 1x San Marco e determina quindi il distretto. Michele (difensore) risponde con x1 San Marco e in più una Gondola e 1x Castello (rinforzo). Adesso tocca a Elena, la quale gioca 1x San Marco e poi aggiunge una gondola e 1x San Polo. In totale lei ha ora 3 carte distretto. Michele invece continua con una gondola e 2x Dorsoduro. Elena non può giocare altre carte (non riesce a superare il numero dei distretti giocati da Michele) e passa. Michele vince quindi con 4 carte distretto e pone la sua prima carta distretto giocata (San Marco) come premio davanti a se scoperta.

- Tutte le **altre carte giocate dal vincitore vengono scartate** insieme al doge che ha dato il via alla sfida.
- **Il giocatore che ha perso deve scartare la sua prima carta distretto** giocata insieme a eventuali **gondole** giocate. **Ma riprende le altre carte giocate.**
- Se un giocatore possiede più dogi, allora viene attivata una fase votazione per ogni doge posseduto.

Avviso: *per ogni nuova votazione dello stesso giro deve essere giocato un nuovo distretto. Non importa che sia lo stesso o meno a quelli giocati in precedenza. Ogni votazione necessita di almeno una carta distretto all'inizio.*

Il riparatore e le sue azioni:

- Appena il decisore ha finito di giocare le sue carte, il turno passa al riparatore. Questo (e **solo ora**) prende in mano le carte del gruppo rimasto sul tavolo (quello non scelto dal decisore) e gioca con le sue carte nello modo del decisore.

Un nuovo giro:

- Poi segue un nuovo giro con i ruoli invertiti. Il giocatore che prima aveva fatto il riparatore ora diventa il decisore e viceversa.

Un nuovo round:

- Se dopo un giro la somma dei punti delle carte numerate raccolte da un giocatore ammonta a 10 o più punti, la round è terminato.
- Il giocatore col punteggio **inferiore** ha due vantaggi:
 - A) Egli può prendere 3 carte dal mazzo azioni. Se pesca carte spia o traditore allora le gioca normalmente. Se pesca carte dogi queste vengono scartate e sostituite. Ogni altro doge pescato viene scartato e sostituito.
 - B) Il suo avversario diventa il riparatore.

Avviso: *nel caso i giocatori avessero non solo contemporaneamente minimo 10 punti ma anche lo stesso punteggio, il riparatore è comunque chi era nel giro precedente il decisore (e il nuovo decisore ha il vantaggio di pescare le 3 carte).*

- Il mazzo degli scarti viene mischiato col resto del mazzo delle carte azioni non utilizzate nel round precedente e posto al centro tavolo coperto.

- Vengono poi mischiate tutte le carte numeriche anche quelle dei giocatori (**entrambi**) e poste coperte al centro del tavolo.
- Iniziando un nuovo giro inizia anche un nuovo round. I due giocatori partono di nuovo da **0 punti**. Entrambi mantengono le carte rimaste loro nel round precedente, così come rimangono le carte premio poste davanti ai giocatori.

***Avviso:** in rari casi può accadere che viene presa l'ultima carta del mazzo azioni ancor prima che termini il round. Viene allora mischiato il mazzo degli scarti e posto al centro del tavolo coperto.*

Fine del gioco:

Vince chi è riuscito per primo a porre davanti a se **una carta premio di ogni distretto o 4 carte premio di uno stesso distretto.**

Per giocare in 4 necessitano due mazzi.