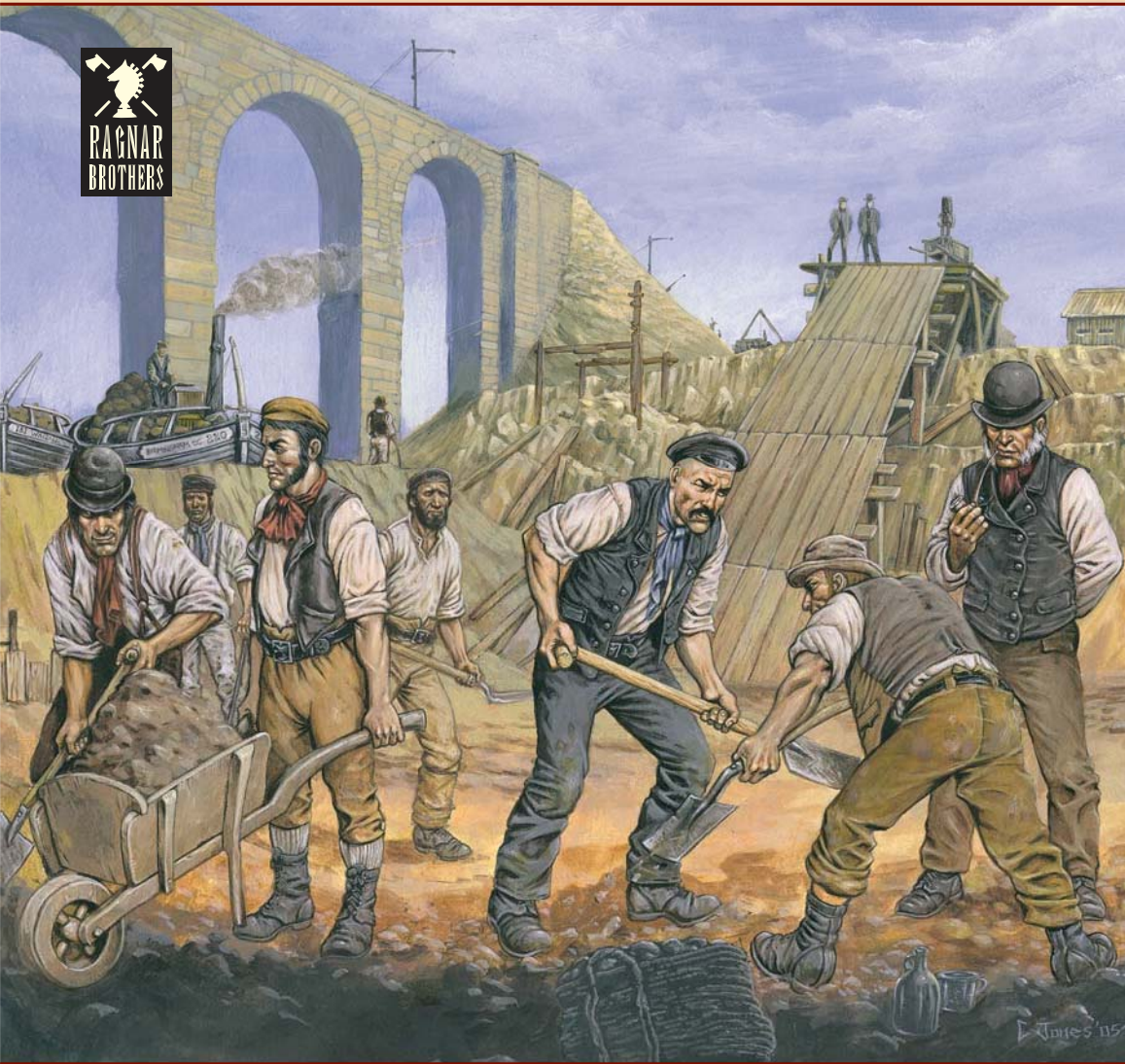


*The Golden Age*  
**CANAL MANIA**  
*of English Canal Building*



**Regolamento**

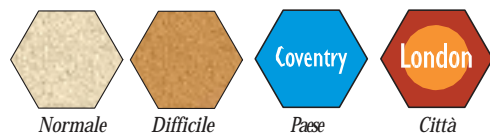
*Canal Mania ricrea lo sviluppo del sistema dei canali Inglesi al termine del XVIII secolo ed all'inizio del XIX. I giocatori ottengono punti per la costruzione di chiuse, acquedotti e tunnel, per la movimentazione di merci e l'adempimento di contratti per i canali.*

*Il vincitore è il giocatore con più punti al termine del gioco.*

## Componenti

### 1. La mappa

Sulla mappa sono indicati vari tipi di terreno:



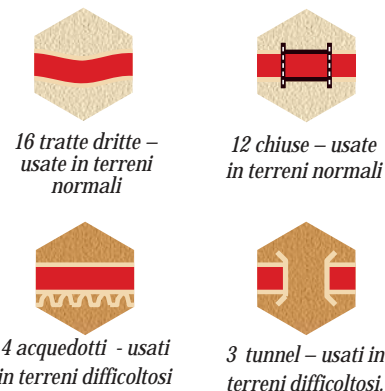
I Paesi e le Città hanno funzioni simili nel gioco e ci si riferirà a loro come "Città".

Soltanto nella sezione delle regole **2. Piazzare cubi merci** (all'interno della sezione "Giocare carte costruzione" del regolamento) vengono trattate diversamente.

Un percorso del punteggio corre lungo tutto il bordo della mappa, e c'è un bacino per conservare i cubi merce.

### 2. Le tessere

Ogni giocatore ha un set di 35 tessere codificate per colore, che sono usate per indicare i canali che stanno costruendo.



Ci sono tre tipi di carte.

**Carte costruzione** (spesso semplicemente chiamate "carte")

Queste carte sono usate quando si costruiscono i canali, ed includono: tratte dritte, chiuse, acquedotti, tunnel ed ispettori.

Alcune carte indicano dei simboli di merci che provocano il piazzamento di nuovi cubi merci sulla mappa.

### 3. Le carte

### Carte Ingegnere (chiamate 'ingegneri')

Queste rappresentano i grandi ingegneri dell'epoca della costruzione dei canali, Brindley, Smeaton, Jessop, Telford e Rennie. Ogni carta spiega l'abilità speciale che quell'ingegnere fornisce alla costruzione del canale.

### Carte contratto canale (chiamate 'contratti')

Queste carte sono i progetti per i canali che devono essere completati. Ogni carta indica il nome del canale, i suoi capolinea (le città tra le quali deve essere costruito), una città attraverso la quale deve passare, ed il suo valore di costruzione.

### 4. Altri componenti

*Gli altri componenti includono:*

- tre chiatte colorate per giocatore (due per indicare quali canali sono in costruzione ed una che funge da segna punti)
- un set di quindici cubi merci (cubi marroni)
- due carte di riferimento
- questo libretto di regole, al centro del quale c'è la mappa con tutti i trenta canali completati. Da notare che le strade e le tessere selezionate di questi canali varieranno da partita a partita. Tutti gli esempi di gioco sono illustrati usando questo diagramma.

## Preparazione

1. Piazzare la mappa sul tavolo
2. Mescolare le carte costruzione e scoprirne cinque; piazzare il resto del mazzo accanto alla mappa.
3. Prendere i contratti e rimuoverne i primi sei contratti (quelli stampati in blue). Mescolare i restanti contratti per formare il mazzo dei contratti. Scoprire a caso cinque dei contratti iniziali; piazzare il sesto contratto iniziale coperto in cima al mazzo dei contratti. Da adesso i cinque contratti scoperti sono chiamati "parlamento".
4. Mescolare gli Ingegneri e distribuirne uno ad ogni giocatore. Gli Ingegneri non assegnati rimarranno scoperti accanto alla mappa.
  - Gli Ingegneri sono tenuti scoperti per tutto il resto della partita.
5. Il giocatore che ha l'Ingegnere con la data di nascita più vecchia (il Numero più basso sulla carta) diventa il primo giocatore; egli prende le tessere rosse e le
 

Gli altri giocatori ognuno sceglie un set di tessere e chiatte.
6. Ogni giocatore piazza una chiatte nel bacino per segnare i punti.
7. Piazzare i quindici cubi marroni dei beni nel bacino del canale.
8. Il primo giocatore inizia il suo turno.

# Il turno

**Canal Mania** è giocato in una serie di turni, con il gioco che procede in senso orario. Ci sono tre fasi in ogni turno. In ogni fase un giocatore può effettuare una, ed una soltanto delle possibili azioni.

*Nella prima fase:*

## **Prendere un contratto dal parlamento.**

Poi piazzare una chiatta su uno dei due capolinea indicati sulla carta. Se il parlamento si esaurisce, scoprire cinque nuovi contratti.

## **Scambiare ingegneri**

Il giocatore o scambia ingegneri con un altro giocatore (che a lui piaccia o meno) o con uno di quelli accanto alla mappa.

## **Scartare le cinque carte costruzione scoperte**

Poi scoprire cinque nuove carte costruzione.

*Nella seconda fase:*

## **Prendere tre carte costruzione scoperte**

Completare questa azione scoprendo tre nuove carte costruzione.

## **Tessere costruzione**

Costruire un qualsiasi numero di tessere sulla mappa.

*Nella terza fase:*

## **Muovere un cubo merce**

Aggiungere i punti al percorso del punteggio.

*Come alternativa in qualsiasi fase, un giocatore può scegliere la seguente azione:*

## **Pescare una carta dalla cima del mazzo costruzione**

Se la carta indica un simbolo merce, il giocatore sceglie se dichiararlo o no.

# Contratti

## **In Generale**

Tutti i contratti indicano i due capolinea che devono essere connessi da quel canale.

*es. La Medway Navigation deve collegare Tonbridge e Maidstone.*

Alcuni contratti inoltre, elencano un'altra città che deve far parte di quel canale.

*es. Il canale Leeds & Liverpool deve collegare Leeds e Liverpool passando per Skipton.*

Città che non sono nominate su un contratto possono ancora far parte di quel canale.

*es. Il canale Shropshire Union (che deve collegare Birmingham e Chester) potrebbe per esempio, collegare Stoke se il giocatore lo desidera.*

Un contratto rimane scoperto fino a che non è completato; quando è completato, viene coperto e non entra più in gioco fino al conteggio finale.

## **Prendere un contratto**

Se un giocatore non ha un contratto scoperto, allora egli deve prenderne uno durante la prima fase. Se ha già un contratto scoperto, allora egli può scegliere di prendere un secondo contratto. Un giocatore non può avere mai più di due contratti scoperti.

- I Contratti non possono mai essere scartati.

## **Prendere un contratto extra**

In certe situazioni un giocatore è autorizzato a prendere due contratti come parte della stessa azione (se egli lo desidera).

1. Se ci sono solo due contratti rimasti nel parlamento, allora il giocatore può sceglierli entrambi.
2. Se s'è soltanto un contratto rimasto nel parlamento, allora il giocatore può prendere quel contratto, poi scoprirne cinque nuovi e prenderne uno di questi.

Un giocatore non può mai prendere un contratto extra se questo vuol dire avere più di due contratti scoperti davanti a se.

## **Piazzamento della chiatta**

Dopo aver preso un contratto, il giocatore deve immediatamente piazzare una chiatta su uno dei due capolinea indicati sulla carta.

- Ci può essere più di una chiatta nella stessa città.

# Carte costruzione

## **1. Prendere carte costruzione**

Un giocatore può scegliere di prendere fino a tre carte costruzione come una sola azione. Egli può prendere meno di tre carte, ma soltanto quando egli ne ha già sette o più carte in mano.

Le carte costruzione sono tenute in mano dal giocatore; non è mai necessario mostrarle agli altri giocatori fino a che non sono giocate.

Mentre un giocatore può avere in mano un qualsiasi numero di carte durante il turno, egli non può mai avere alla fine del turno più di sette carte. Quelle in eccesso devono essere scartate.

Se il mazzo delle carte costruzione si esaurisce, mescolare gli scarti e formarne uno nuovo.

## **2. Piazzare cubi merci**

Alcune carte costruzione mostrano un simbolo merce codificato per colore (rosso, giallo, verde, blue, nero o viola).

Se la carta era scoperta quando il giocatore l'ha presa, allora quel giocatore deve immediatamente piazzare nuovi cubi merce in due paesi. Il colore dei paesi deve essere come quello del simbolo merce sulla carta.

- C'è un Massimo di un cubo merce per paese.

*es. Un giocatore prende una carta costruzione che mostra una merce verde. Egli decide di piazzare un cubo merce in Gloucester ed un altro in Bristol.*

- Se una carta mostra un simbolo merce bianco, allora il giocatore deve prima scegliere



il colore del simbolo della merce, prima di piazzare i due cubi merce.

- Se un giocatore desidera prendere molte carte che mostrano simboli merce, allora egli risolve ogni carta nel turno.
- Se un giocatore sceglie di scartare le cinque carte costruzione scoperte, allora tutti i simboli merce sono ignorati.
- Se un giocatore pesca una carta dalla cima del mazzo delle carte costruzione che mostra un simbolo merce, allora è una sua scelta se dichiarare quel tale simbolo merce. Se egli lo dichiara, deve mostrare la carta agli altri giocatori e poi piazzare due cubi merce come al solito.

Ogni cubo merce deve essere piazzato come segue:

*Se possibile, esso dovrebbe essere piazzato:*

1. In una città collegata ad un canale
2. In un paese collegato ad un canale
3. In una città **non** collegata ad un canale.
4. In un paese **non** collegato ad un canale.

Se la città e tutti i sei paesi di quel colore contengono un cubo merce, allora quel cubo merce viene piazzato nel bacino del canale.

### **L'ordine qua sopra deve essere seguito rigorosamente.**

*es. Un giocatore prende una carta che mostra un simbolo merce rosso. Se la città rossa e tutti i paesi rossi sono vuoti e **non** collegati ad un canale, allora il primo cubo merce dovrebbe essere piazzato in London (caso 3) ed il secondo in un qualsiasi altro paese rosso (caso 4).*

*Comunque, se Burton fosse stata collegata ad un canale, allora il primo cubo merce verrebbe*

*piazzato la (caso 2) ed il secondo verrebbe piazzato in London (caso 3).*

Se ci sono molte possibilità all'interno di un caso particolare, allora la scelta sarà fatta dal giocatore.

### **Rimuovere cubi merce**

I giocatori dovrebbero assicurarsi sempre di avere due cubi merce pronti, prima di piazzarli sulla mappa. Se non ci sono cubi merce nel bacino del canale, allora prima deve essere rimosso un cubo merce (o più cubi) dalla mappa.

I cubi merce sono rimossi prima da qualsiasi paese **non** collegato ad un canale (caso 4), poi da una qualsiasi città **non** collegata ad un canale (caso 3) ed infine da qualsiasi paese connesso ad un canale (caso 2), per es. nell'ordine inverso al quale loro sono stati piazzati.

- Quando si rimuove un cubo merce, il colore del paese o della città è irrilevante.

I due cubi merce in seguito sono piazzati sulla mappa nel solito modo. In certi casi è possibile per un cubo merce essere piazzato in un paese o città dal quale era stato rimosso.

# Costruire canali

## 1. In generale

### **Tessere costruzione**

I giocatori costruiscono i canali per mezzo di tessere costruzione, che possono essere dei tratti dritti o delle curve (dipende da quale parte della tessera è scoperta a faccia in su). Le tessere sono costruite una alla volta, ed i giocatori dovrebbero assicurarsi che il disegno su ogni tessera combaci (sia collegabile) con la tessera precedente.

### **Paesi**

Le tessere non sono mai piazzate in un esagono di un paese. Se il disegno del canale su una tessera porta in un paese, allora quel paese è collegato a quel canale.

*es. Nella pagina centrale, Lancaster è collegata al canale che parte da Preston.*

### **Sezioni di canali**

Le tessere che collegano due paesi insieme (per es., Lancaster e Preston nell'esempio sopracitato) sono conosciute come una **sezione-canale**. Molti canali (per es., il canale di Lancaster) sarà costituito da solo una sezione-canale; altri, d'altra parte, saranno costituiti da più sezioni-canale (per es., il canale Wey & Arun collega Weybridge e Arundel passando per Guildford, e sarà costituito da due sezioni-canale).

Nel caso di canali che hanno più sezioni-canale, sarà necessario costruire il canale **attraverso** un certo numero di paesi. Quando una tessera è stata costruita collegando la sezione-canale al paese, la prossima tessera può essere costruita in un qualsiasi esagono adiacente a quel paese.

*es. Quando costruisce il canale Kennet & Avon, il giocatore nero costruisce un tratto*

*dritto tra Bristol e Bath. Egli poi costruisce una chiusa sull'altra parte di Bath.*

### **Chiatte**

Un giocatore deve sempre iniziare un'azione di Costruzione costruendo in un esagono vicino ad una delle sue chiatte. Questa chiatta può essere in uno di questi tre posti:

- su uno dei capolinea del canale
- sull'ultima tessera costruita su quel canale in una precedente azione di Costruzione
- su un paese, se l'ultima tessera costruita su quel canale collega quel paese.

### **Canali multipli**

Se un giocatore ha due contratti scoperti, egli può costruire tessere su uno o entrambe i canali durante la stessa azione. Tali canali avranno la loro propria chiatta da qualche parte lungo il loro percorso, e costruire su quel canale significa partire dall'esagono accanto alla chiatta.

## 2. Giocare carte costruzione

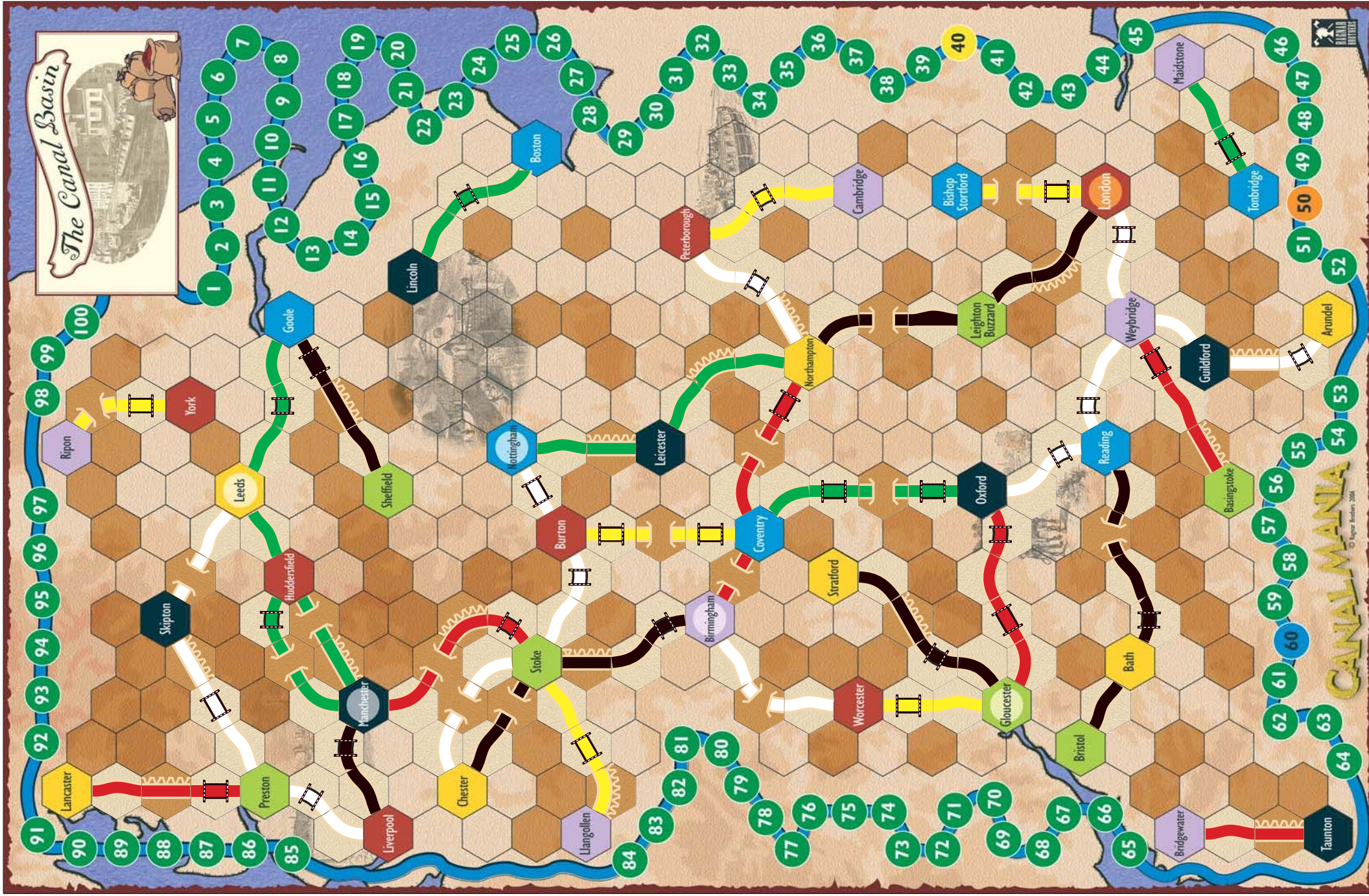
I giocatori usano carte costruzione dalla loro mano per costruire tessere sulla mappa. La scelta è limitata dal tipo di terreno all'interno di un esagono:

Quando costruisce una tessera in un terreno normale, un giocatore deve costruire o una tessera tratto dritto o una tessera chiusa.

Quando costruisce una tessera in un terreno difficoltoso, un giocatore deve costruire o un acquedotto o un tunnel.

Per costruire una tessera un giocatore deve giocare l'appropriato numero di carte costruzione dalla sua mano.





CANALMANIA

© Victor Aronin, 2004



Per costruire le varie tessere:

Tessera tratto	gioca una carta tratto.
Tessera chiusa	gioca una carta chiusa.
Tessera acquedotto	gioca <b>due</b> carte acquedotto.
Tessera tunnel	gioca <b>tre</b> carte tunnel.

*es. Il giocatore nero desidera costruire un canale da Goole a Sheffield, attraverso tre esagoni che contengono terreni normali, difficili e normali. Nella sua mano egli ha due carte tratto dritto, una chiusa e due carte acquedotto.*

\* *Egli gioca una carta chiusa, e costruisce una tessera chiusa nel primo terreno normale.*

\* *Egli gioca due carte acquedotto per costruire una tessera acquedotto nel terreno difficile.*

\* *Infine egli gioca una carta tratto dritto e costruisce una tessera tratto nel secondo terreno normale.*

Da notare che egli ha ancora una carta tratto dritto in mano: I giocatori possono usare una qualsiasi o tutte delle loro carte nella stessa azione di costruzione.

### Carte ispettore

Una carta ispettore può essere giocata come una qualsiasi altro tipo di carta costruzione (tratto, chiusa, acquedotto o tunnel).

*es. Il giocatore verde sta costruendo da Manchester a Huddersfield ed ha bisogno di costruire in due esagoni di terreno difficile. In mano egli ha una carta acquedotto, due carte tunnel e due carte ispettore. Egli gioca un acquedotto ed un ispettore per costruire una tessera acquedotto, e dopo questo con due tunnel ed un ispettore, costruisce una tessera tunnel.*

### Fine dell'azione di costruzione

Al termine di ogni azione di costruzione, tutte le carte usate vanno piazzate nel mazzo degli scarti.

Le chiatte sono mosse al prossimo punto raggiunto da ogni canale, se questa è l'ultima tessera costruita o una città collegata a quella tessera.

- Più di una chiatta può occupare lo stesso esagono.

### 3. Canali completati

Un canale deve iniziare da uno dei suoi capolinea, ed è considerato completo quando raggiunge l'altro capolinea. Adesso, si contano i punti per ogni chiusa, acquedotto e tunnel costruiti su quel canale.

Per ogni chiusa	– 1 punto.
Per ogni acquedotto	– 2 punti
Per ogni tunnel	– 3 punti

*es. Il canale Leeds & Liverpool è completo. Esso contiene tre tratti dritti (valore 0 punti), due chiuse (valore 1 punto ognuna), un acquedotto (valore 2 punti) ed un tunnel (valore 3 punti), per un totale di 7 punti.*

La chiatta adesso si rimuove dalla mappa, ed il contratto viene girato a faccia in giù.

- Ogni giocatore dovrebbe tenere segreto il numero ed il valore totale dei contratti completati fino al punteggio finale.

### 4. Regole di costruzione

#### Restrizioni contrattuali

Il numero di tessere in un canale non può mai eccedere il valore del contratto di quel canale.

*es. Il canale Leeds & Liverpool ha un valore di 8, quindi non può mai comprendere più di 8 tessere.*

### Tessere Consecutive

Un giocatore non può mai costruire due tessere dello stesso tipo in esagoni consecutivi nella stessa sezione-canale.

*es. Un giocatore sta costruendo il Medway Navigation da Tonbridge a Maidstone attraverso due esagoni di terreno normale. La prima tessera costruita è una chiusa, così la seconda tessera può essere soltanto una tessera tratto dritto.*

- Non importa se una tessera indica la sua parte 'curva' o 'dritta' per lo scopo di questa regola.
- Questa regola si applica soltanto alle tessere nella stessa sezione-canale. Così, tessere costruite in sezioni canale di entrambe le parti di un paese potrebbero essere dello stesso tipo.

### Costruzioni su altri canali

Una tessera può essere costruita in cima ad altre tessere. Il giocatore deve costruire una tessera appropriata al terreno dell'esagono, e deve giocare le appropriate carte costruzione. In aggiunta, egli deve inoltre scartare due carte costruzione di qualsiasi tipo.

- Se ci sono due tessere nello stesso esagono, nessuna delle due tessere restringe il movimento lungo l'altro canale dei cubi merce.

### Interezza del Canale

Ogni canale deve essere costruito per la sua interezza: non può essere incorporato come parte di un altro canale, anche uno appartenente al giocatore stesso.

*es. Il giocatore verde ha già costruito il canale Huddersfield Narrow Canal da Manchester a Huddersfield. Egli adesso sta costruendo i canali Rochdale e Calder, Hebble, Aire Navigations da Goole a Manchester. Egli costruisce da Goole a Leeds, e poi da Huddersfield. Egli adesso deve costruire la sezione da Huddersfield a Manchester – non può reclamare il canale Huddersfield Narrow come parte del suo canale.*

### Limitazioni della dotazione tessere

Ogni giocatore può usare soltanto le tessere fornite nella sua dotazione. Per esempio, quando un giocatore ha costruito tutti i suoi tunnel, egli non può più costruire tunnel. Quindi fate attenzione!

### 5. Cattiva amministrazione del canale

Una volta costruite, le tessere possono essere cambiate soltanto sottostando a queste circostanze:

#### Difficoltà impreviste

Un giocatore può sempre scegliere di rimuovere qualunque numero di tessere costruite in un turno precedente, muovendo indietro la sua chiatta di conseguenza. Le tessere sono restituite alla riserva del giocatore e la costruzione può essere di nuovo iniziata quando lo sceglie il giocatore.

#### Violazione alle regole di costruzione

Se un giocatore costruisce una tessera che dovesse impedire il corretto completamento di un canale (per esempio, se dovesse richiedere più tessere del suo valore di contratto), allora quel giocatore deve iniziare di nuovo la sua azione di costruzione: tutte le tessere costruite come parte di questa azione sono rimosse, le carte sono

Restituite al giocatore e l'azione ricomincia da capo.

Se un canale è stato costruito male ma non è più il turno del giocatore che lo ha costruito, allora le tessere possono rimanere al loro posto. *I giocatori devono stare molto attenti!*

## I cubi merce si muovono

Un giocatore può selezionare un cubo merce in qualsiasi paese ed usarlo per segnare i punti. I cubi merce sono mossi da quel paese lungo una serie di collegamenti di sezioni-canale fino alla sua destinazione finale. La destinazione finale può essere qualsiasi altro paese, ma la sezione-canale finale usata nel viaggio deve appartenere al giocatore stesso.

Il giocatore ottiene un punto per ogni paese visitato (inclusi sia il paese di partenza della merce che quello di arrivo).

*es. Il giocatore rosso muove un cubo merce da Taunton a Bridgewater. Egli ottiene 2 punti (1 punto per Taunton e 1 punto per Bridgewater).*

*es. Il giocatore bianco muove un cubo merce da Chester a Nottingham. Egli ottiene 4 punti (1 punto ognuno per Chester, Stoke, Burton e Nottingham).*

*es. Il giocatore bianco muove un cubo merce da Guildford a London (usando sezioni-canale appartenenti a due canali differenti). Egli ottiene 3 punti (1 punto ognuno per Guildford, Weybridge e London).*

Dopo il completamento del suo movimento, il cubo merce ritorna al bacino del canale.

### Canali di altri giocatori

La parte finale del movimento di un cubo merce deve effettuarsi lungo una delle sezioni-canale appartenenti al giocatore stesso. Per raggiungere la sezione-canale finale, comunque, il cubo merce può essere mosso lungo sezioni-canale appartenenti ad altri giocatori. Ognuno di questi giocatori ottiene punti nel solito modo.

- Ogni qualvolta tale cubo merce attraversa da una sezione-canale di un giocatore ad una sezione-canale di un altro giocatore, entrambe i giocatori otterranno un punto per il paese tra di essi.
- Un cubo merce può essere mosso lungo un qualsiasi numero di sezioni-canale appartenenti ad un qualsiasi numero di giocatori.

*es. Il giocatore bianco muove un cubo merce da Basingstoke a Arundel. Il giocatore rosso ottiene 2 punti (Basingstoke, Weybridge) ed il giocatore bianco ottiene 3 punti (Weybridge, Guildford, Arundel).*

*es. Il giocatore Giallo muove un cubo merce da Coventry a Gloucester. Il giocatore rosso ottiene 2 punti (Coventry, Birmingham), il giocatore bianco ottiene 2 punti (Birmingham, Worcester) ed il giocatore giallo ottiene 2 punti (Worcester, Gloucester).*

*es. Il giocatore rosso muove un cubo merce da Manchester a Northampton. Il giocatore rosso ottiene 2 punti (Manchester, Stoke), il giocatore nero ottiene 2 punti (Stoke, Birmingham) ed il giocatore rosso ottiene altri 3 punti (Birmingham, Coventry, Northampton).*

### Limitazione del colore

La strada intrapresa da un cubo merce non può mai includere due paesi dello stesso colore.

*es. C'è un cubo merce su Arundel. Sebbene ci sia una sezione –canale bianca tra Reading e Oxford, il giocatore bianco può muovere soltanto il cubo merce fino a Reading; il cubo merce dovrebbe essere già stato mosso attraverso Guildford (sia Guildford che Oxford sono nere).*

La restrizione del colore **include** il paese dal quale il cubo merce inizia il suo movimento.

*es. C'è un cubo merce su Peterborough. Sebbene ci sia un canale nero tra Northampton e London, il giocatore nero potrebbe muovere il cubo merce solo fino a Leighton Buzzard (sia Peterborough che London sono rosse).*

## Fine della partita

### 1. Round finale

La fine della partita inizia quando avviene una delle seguenti condizioni:

- quando il marker di un giocatore raggiunge lo spazio appropriato sul percorso del punteggio (o lo sorpassa)

In una partita a 3 giocatori **60** punti

In una partita a 4 giocatori **50** punti

In una partita a 5 giocatori **40** punti

### Oppure

- quando l'ultimo set di 5 contratti viene scoperto a faccia in su nel parlamento.

In entrambe i casi, viene giocato il resto del round, seguito da due round completi di gioco.

Il giocatore che usa le tessere rosse inizia il gioco, così il round attuale continua fino a che il giocatore alla destra del giocatore rosso non ha fatto il suo turno.

*es. In una partita a tre giocatori, il marker del punteggio del secondo giocatore raggiunge i 60 punti. Il secondo giocatore finirà il suo turno, seguito dal terzo giocatore. I due round finali adesso hanno inizio.*

- E' probabile che nessun contratto sarà preso dal parlamento; al contrario, è possibile che alcuni contratti non lasceranno il mazzo dei contratti.
- E' inoltre possibile che tutti i contratti siano presi e che un giocatore senza contratti non sia in grado di prenderne uno.

In questo caso il giocatore può scegliere una delle altre azioni della prima fase.

## 2. Punteggio finale

Ora avviene il punteggio finale. I punti sono ottenuti per i seguenti:

- Canali incompleti
- Consegna Merci
- Costruttori più prolifici.

### Canali incompleti

Alcuni canali possono finire la partita incompleti. In ogni caso:

- Il proprietario ottiene 1 punto per chiusa, 2 punti per acquedotto e 3 punti per tunnel (come se quel canale fosse stato appena completato).
- La chiatta è rimossa dalla mappa.
- Il contratto è restituito al parlamento; non c'è penalità per il non completamento di un contratto.

### Consegna Merci

L'ordine di gioco ora è determinato dalla data di nascita dell'ingegnere di ogni giocatore. Ogni round inizia con la data di nascita più vecchia (il numero più basso sulla carta), seguito dal prossimo più vecchio e così via. Durante un round, ogni giocatore in turno muove semplicemente un cubo merce. I punti sono assegnati secondo le normali regole di movimento per i cubi merce.

- Se un giocatore non può muovere un cubo merce, allora egli deve passare.
- Questa serie finale di movimento di cubi merce, può continuare per molti round. Termina quando non possono più essere mossi cubi merce.

### Costruttori più prolifici

Classificate tutti i giocatori in funzione di chi ha completato il più grande numero di contratti. I punti sono assegnati secondo il numero di giocatori:

In una partita con 3 giocatori

1°	2°	3°
<b>+10</b>	<b>+6</b>	<b>+2</b>
punti	punti	punti

In una partita con 4 giocatori

1°	2°	3°	4°
<b>+10</b>	<b>+7</b>	<b>+4</b>	<b>+1</b>
punti	punti	punti	punto

In una partita con 5 giocatori

1°	2°	3°	4°	5°
<b>+10</b>	<b>+8</b>	<b>+6</b>	<b>+4</b>	<b>+2</b>
punti	punti	punti	punti	punti

Se due o più giocatori completano lo stesso numero di contratti, allora ognuno di loro aggiunge il valore dei loro contratti, chi ha il totale più alto spezza il pareggio.

*es. Il Bianco ed il Nero hanno completato ognuno sei contratti e così confrontano i valori dei contratti. Il Bianco ha un totale di 33 ed il Nero ha un totale di 31, così il Bianco vince il pareggio.*

Se dopo aver confrontato il valore dei contratti, due giocatori restano in parità, allora il giocatore che possiede l'ingegnere con la data di nascita più recente (il numero più alto sulla carta) vince il pareggio.

## 3. Vincere a Canal Mania

Il vincitore è il giocatore con la maggioranza di punti al termine della partita. In caso di pareggio, il giocatore che possiede l'ingegnere con la data di nascita più recente (il numero più alto sulla carta) vince il pareggio; e la partita.

## Ingegneri

Ogni ingegnere ha un numero stampato sulla carta. Questo numero è usato in tre modi.

- Per determinare il primo giocatore all'inizio della partita; l'ingegnere con la data di nascita più vecchia (il numero più basso sulla carta) inizierà per primo.
- Per determinare l'ordine di gioco durante la fase "Consegna merci"; l'ingegnere con la data di nascita più vecchia (il numero più basso sulla carta) muove per primo i cubi merce, seguito dal secondo più vecchio e così via.
- Per spezzare un pareggio durante la fase per il "Costruttore più prolifico" o quando si determina il vincitore; l'ingegnere con la data di nascita più recente (il numero più alto sulla carta) vince il pareggio.

Ogni ingegnere inoltre, ha una abilità particolare; questa abilità può essere usata quante volte si vuole nel turno.

**Brindley:** Consente al giocatore di giocare una carta tratto dritto ma di costruire invece una tessera chiusa. Importante: questo non consente al giocatore di costruire due tessere chiuse consecutive sulla stessa sezione-canale.

**Jessop:** Consente al giocatore di costruire una tessera tunnel, giocando soltanto due carte costruzione tunnel (invece di 3).

**Telford:** Consente al giocatore di costruire una tessera acquedotto, giocando soltanto una carta costruzione acquedotto (invece di 2).

**Rennie:** Consente al giocatore di prendere quattro carte costruzione scoperte piuttosto che tre. In aggiunta, quando si usa l'azione di pesca di una carta dalla cima del mazzo di carte costruzione, Rennie può scegliere di prendere una qualunque delle carte scoperte (e poi rimpiazzarla con una dal mazzo costruzione).

**Smeaton:** (Un individuo complesso che permette ogni sorta di complicazione.)

Quando si usa Smeaton come proprio ingegnere, un giocatore può usare una carta ispettore per rappresentare **due** carte costruzione qualsiasi, giocate una immediatamente dopo l'altra e sullo stesso canale. Le carte possono essere una qualsiasi combinazione (per esempio, due tunnel, oppure una chiusa ed un tratto dritto, etc, etc). L'uso di Smeaton con una carta ispettore deve seguire tutte le regole di costruzione.

*es. Un giocatore non può costruire due tessere chiuse consecutive nella stessa sezione-canale.*



# Miscellanea

## 1. Note dell'autore

Note dell'autore su Canal Mania possono essere trovate sul sito internet della Ragnar Brothers, con qualche chiarimento delle regole che possono rendersi necessarie.

Per maggiori informazioni, visitate **[www.ragnarbrothers.co.uk](http://www.ragnarbrothers.co.uk)**.

C'è inoltre un link alla storia dei canali e dei loro ingegneri.

## 2. Crediti

La Ragnar Brothers è una società di tre giocatori di lunga data:

Gary Dicken, Phil Kendall e Steve Kendall.

### Design

Steve Kendall e Phil Kendall

### Art Work

Illustrazione della copertina della scatola di Colin Jones.

Design e artwork: studio@d-blue.com

### Produzione

One Stop games

### Testing del gioco

Un grazie a: Carol; Tim e Jo; Pam, Mervyn e Yasmine; Malcolm, Alex, Janine; Liz e Paul; Paul e Sarah; Ros e Derek; Dave Morton; Andrew "I once sank a barge" (*Una volta affondai una chiatta*) Hill; tutti quelli del Bingley – Tom, Pete, Sue, Jeff, Paul e John; Lewis, Todd, Jack, Christian, Iain e Matty di Class 13; e - naturalmente

***the Ragnars*** - Jason, Roger, Nick, Ian, Richard, Simon, Dave e Steve Slade.

***Traduzione in italiano:***

***Morpheus – ver. 1.1 – ottobre 2006***