

**Canal mania di Steve e Phil Kendal.** Siamo tra 1700 e 1800, in Inghilterra fiorisce un sistema di canali navigabili che unisce le città e i paesi più importanti. Noi costruiremo chiuse, acquedotti e tunnel; trasporteremo le merci e adempiremo ai contratti stipulati. Le nostre chiatte porteranno il tè e l'oppio della Cina negli angoli più remoti dell'Inghilterra. Vince chi fa più PV.

**Componenti: la mappa** ha esagoni facili chiari e difficili scuri, paesi e città col cerchio chiaro. Tessere ogni giocatore ne ha un set di 35 del proprio colore: 16 tratte dritte e 12 chiuse per il terreno facile e 4 acquedotti e 3 tunnel per quello difficile, le tessere hanno un lato dritto e uno curvo. **Le carte.** 3 tipi: carte Costruzione, rappresentano le tessere e gli Ispettori. Alcune hanno un simbolo merce che potrà essere piazzata sulla mappa. Carte Ingegnere, famosi costruttori con abilità speciali. Carte contratto canali, sono da costruire, hanno 2 città capolinea e a volte un'altra da attraversare. In basso il valore del contratto. Le chiatte, 1 sul segna punti, le altre 2 per i canali in costruzione.

**Il turno:** 3 fasi, in ognuna il giocatore può fare una sola azione. **Fase 1,** a) prendere 1 contratto dal Parlamento, piazzare 1 chiatta su di un capolinea, se il Parlamento è vuoto riempire con 5 nuovi contratti. b) scambiare il proprio Ingegnere con qualsiasi altro anche se il proprietario non vuole. c) scartare le carte costruzione e rimpiazzarle con 5 nuove. **Fase 2,** a) prendere 3 carte costruzione e rimpiazzarle. b) costruire qualsiasi N° di tessere sulla mappa. **Fase 3,** a) muovere 1 cubo merce e guadagnare PV. Come alternativa, in qualsiasi fase: pesca 1 carta dal mazzo costruzione, se c'è un simbolo merce, scegliere se piazzarla sulla mappa mostrando la carta. Contratti, scoperti, anche città non elencate possono entrare a far parte del tracciato. Quando è completato, girarlo e conservarlo per la conta dei PV finali. Sempre max 2 contratti aperti. Se non si possiede nessun contratto, è obbligatorio prenderne 1 nella fase 1. Non si scartano mai. Carte costruzione, in fase 2, quando si prendono le 3 carte, se ne possono prendere meno se si hanno già 7 carte o più. A fine turno max 7 carte in mano. Se il mazzo finisce, rimischiare gli scarti.

**Piazzare merci,** le carte mostrano cubi di vari colori, se la carta è scoperta quando la prendi, devi piazzare 1 cubo in 2 città del colore della carta. Max 1 cubo per città. Se il simbolo sulla carta è bianco, scegliere il colore. Se la carta è pescata dal mazzo scegliere se piazzare la merce sulla mappa mostrando la carta. Piazzamento: prima scegliere 1 città collegata ad un canale, poi un paese collegato ad un canale, poi una città senza canale e per finire un paese senza canale. Se non c'è posto il cubo non si piazza. Rimuovere cubi dalla mappa. Se non ci sono cubi nel bacino, prelevarli dalla mappa nell'ordine inverso al piazzamento, partendo da un paese senza canale e così via.

**Costruire canali,** il disegno delle tessere deve combaciare, i paesi sono già canalizzati, basta raggiungerli. Una sezione di canale va da un paese ad un altro, un canale può essere fatto di più sezioni. Si posa la prima tessera vicino alla chiatta, a fine costruzione spostare la chiatta sull'ultima tessera. Con 2 contratti aperti si può costruire su entrambi nella stessa azione. Si usano le carte per piazzare le tessere. Su terreno normale tratto dritto o chiusa, sul difficile acquedotto o tunnel. Per ogni tessera, scartare l'appropriato N° di carte dalla mano. Tessera dritta, 1 carta dritta. Chiusa, 1 carta chiusa. Acquedotto, 2 carte acquedotto. Tunnel, 3 carte tunnel. Gli ispettori sono jolly che valgono qualsiasi carta. **Completare canali,** una volta finito contare i PV: per ogni tratto dritto zero PV, chiusa 1 PV, acquedotto 2 PV, tunnel 3 PV. Rimuovere la chiatta e girare il contratto.

**Regole di costruzione.** Il N° di tessere di un canale non può mai superare il valore del contratto. Non ci devono mai essere tessere dello stesso tipo vicine, non importa se dritte o curve, nella stessa sezione di canale. Si può costruire sopra altri canali pagando 2 carte qualsiasi in più. Questa pila di tessere non influisce sul movimento delle merci. Ogni tratta deve essere costruita per intero, non si può reclamare un tratto di canale per completarne un altro. Le tessere sono limitate, attenzione!

**Cattiva amministrazione,** un giocatore può sempre decidere di rimuovere alcune o tutte le tessere piazzate nel turno precedente, facendo retrocedere la chiatte. Violazione delle regole, tessere che impediscono il completamento di un canale devono essere riprese con le carte usate e l'azione costruzione ricomincia. Se non è più il turno del giocatore l'errore non può essere corretto.

**Muovere merci,** per un qualsiasi N° di sezioni canale, almeno l'ultima deve essere del giocatore attivo. 1 PV per paese visitato compresi i capolinea, quindi minimo 2 PV. Finito il viaggio, il cubo si scarta. Per ogni paese che congiunge 2 sezioni di giocatori diversi, ognuno prende 1 PV. La merce non può mai passare da 2 paesi dello stesso colore compresi i capolinea.

**Fine partita,** quando un giocatore raggiunge i 40 PV in 5, i 50 in 4, i 60 in 3, oppure quando l'ultimo set di contratti viene girato nel Parlamento: finire il round in corso e farne altri 2 completi. Può capitare che qualcuno non trovi più contratti da prendere.

**Punteggio finale,** i canali completi danno 1 PV per chiusa, 2 PV per acquedotto, 3 PV per tunnel. I contratti inevasi si scartano e non danno penalità. Ultime consegne merci, comincia l'ingegnere più vecchio e gli altri a seguire per età. Muove 1 merce per ottenere più PV possibili e poi la scarta, si può passare e rientrare. Quando non ci sono più mosse possibili si premiano i costruttori più prolifici. Contare i contratti: al 1° 10PV e poi 8, 6, 4, 2 in 5 giocatori. 10, 7, 4, 1 in 4. 10, 6, 2 in 3. Se pari si guarda il valore più alto totale dei contratti. Se pari vince l'ingegnere più giovane.

**Gli Ingegneri** hanno un'abilità che può essere usata quanto si vuole nel turno.

**Briently,** gioca una carta tratto dritto come se fosse 1 chiusa.

**Jessop,** costruisci un tunnel con solo 2 carte invece di 3.

**Telford,** costruisci un acquedotto usando solo 1 carta invece di 2.

**Rennie,** prende 4 carte costruzione invece di 3. Se deve pesca dal mazzo può invece prendere dalle 5 scoperte.

**Smeaton,** usa un ispettore come 2 carte qualsiasi sullo stesso canale, anche diverse tra loro.

**Setup:** mischiare le carte costruzione, girarne 5. Dai contratti togliere i 6 blu e mischiare il resto. Girare 5 blu e il sesto sopra il mazzo. I contratti scoperti si chiamano Parlamento. Carte Ingegnere, devono stare sempre scoperti, 1 a caso ad ogni giocatore, gli avanzi vicino al tabellone. L'Ingegnere più vecchio è il primo giocatore e prende il rosso, gli altri a seguire in senso orario. Piazzare 1 chiatte sul segna punti, le merci nel bacino.