



ARRIALA

Canal de Garonne

Un jeu de Florian Fay,
illustré par Paul Filippi

RÈGLE DU JEU

De 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans

Sous Louis XIV, Pierre-Paul Riquet, intendant des armées et génial ingénieur, propose son idée d'approvisionnement en eau du canal en s'appuyant sur la Montagne Noire... et commence la construction du Canal des Deux Mers.

En 1680, il décède alors que son œuvre reste inachevée. Ce ne sera que bien plus tard, au XIX^{ème} siècle, que le canal sera terminé, en particulier le Canal latéral à la Garonne, appelé aujourd'hui Canal de Garonne.

Vous avez la possibilité de revivre l'aventure de la construction de l'ouvrage, section par section, entre Grisolles et Valence d'Agen au cœur du Tarn-et-Garonne.

Chaque joueur est un maître d'œuvre qui doit utiliser au mieux ses ouvriers pour construire la plus grande longueur de l'arriala (canal, en langue occitane). En tant que responsable du chantier, vous pourrez donner des ordres à tous les ouvriers mais ce sont uniquement les ouvriers de votre équipe qui vous permettront d'acquérir des Points de Renommée dans les sections réalisées. A vous de bien surveiller le placement de votre personnel lorsqu'une construction se termine...

Votre savoir-faire s'étend également à l'exploitation des vignes qui font la notoriété du territoire et qui vous apporteront de précieux points en fin de partie.

Découvrez la culture des lieux, devenez acteur du développement de cette magnifique région et, tel le digne héritier de Riquet, INSCRIVEZ VOTRE NOM DANS L'HISTOIRE...

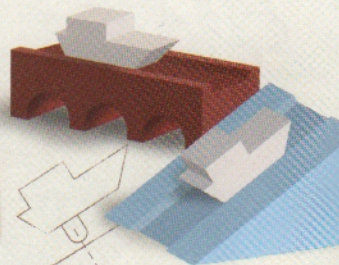
MATÉRIEL



- 20 pions "ouvrier",
5 par joueur



- 4 marqueurs de score,
1 par joueur



- 55 cartes

- un plateau de jeu avec piste de score et aides de jeu



- 18 marqueurs
de construction



- 8 pions "écluse"

- 2 ouvrages d'art "
Pont-Canal du Cacor"
et "Pente d'eau de Montech"
avec leur bateau, à assembler
- cette règle du jeu

BUT DU JEU

Obtenir le maximum de Points de Renommée afin de devenir le meilleur maître d'œuvre.

Les Points de Renommée s'obtiennent à la construction de chaque bief (section entre deux écluses) du Canal de Garonne, d'ouvrages d'art sur le canal ou d'ouvrages fluviaux à proximité, auxquels s'ajouteront des points gagnés en fin de partie grâce aux vignes environnantes.

MISE EN PLACE

Le plateau de jeu est placé au centre de la table.

Chaque joueur reçoit 5 ouvriers de la même couleur ainsi que le marqueur de score correspondant, et 2 cartes.

Le reste des cartes est mélangé et forme la pioche.

La pioche, les pions "écluse", les marqueurs de construction et les ouvrages d'art sont placés à côté du plateau de jeu.

Les marqueurs de score sont positionnés sur la case 0 de la piste de score.

👤👤👤👤 A 4 joueurs : tout le plateau est utilisé.

👤👤👤 A 3 joueurs : le vignoble du Frontonnais n'est pas utilisé.

👤👤 A 2 joueurs : la section "Grisolles-Montech", l'emplacement bleu pour un ouvrage fluvial à proximité et le vignoble du Frontonnais ne sont pas utilisés. Reportez vous à la règle spéciale 2 joueurs à la fin de ce document.



Note : À 2 ou 3 joueurs, placez des marqueurs de construction en travers des sections du plateau non utilisées, afin de délimiter l'espace de jeu.

Le joueur ayant vu un canal le plus récemment débute la partie, et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu se joue toujours de la même manière.

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur possède 5 Points-Actions (PA) qu'il répartit comme il le souhaite entre les actions suivantes :

- 1 PA = déplacer un ouvrier de 1 case
- 1 PA = jouer une carte
- 2 PA = déplacer un ouvrier du canal aux vignes
- 2 PA = piocher une carte
- 3 PA = poser un nouvel ouvrier sur le canal
- 3 PA = construire un ouvrage fluvial (cases bleues)
- 4 PA = déplacer un ouvrier de la vigne au canal
- 4 PA = construire une écluse

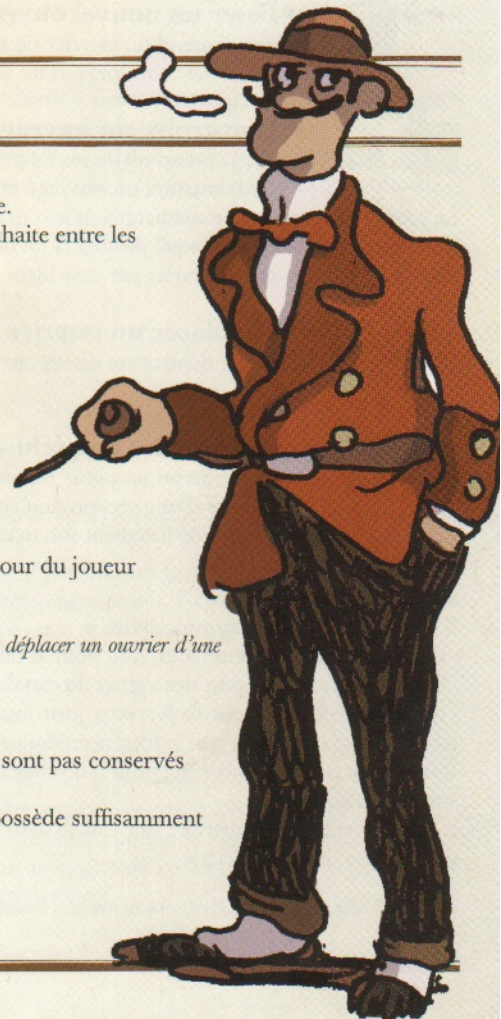
Le joueur dont c'est le tour de jeu effectue toutes ses actions, puis c'est au tour du joueur suivant.

Exemple : Un joueur choisit de construire une écluse, il peut ensuite jouer une carte ou déplacer un ouvrier d'une case sur le canal.

Conditions particulières :

Le joueur n'est pas obligé de jouer tous ses Points-Actions (PA) mais ils ne sont pas conservés pour le tour suivant.

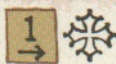
Le joueur peut jouer plusieurs fois une même action s'il le souhaite et s'il possède suffisamment de Points-Actions.





JOUER DES POINTS-ACTIONS (PA)

Détail des actions



• Déplacer un ouvrier de 1 case (= 1 PA)

Le joueur peut déplacer n'importe quel ouvrier présent sur le canal, pas seulement ceux de sa couleur.

En utilisant plusieurs Points-Actions, le joueur peut déplacer un ouvrier de plusieurs cases. Il suffit pour cela que la case finale soit libre (sans aucun ouvrier ni écluse). Les villes sont considérées comme des cases, et le nombre d'ouvriers qui peuvent s'y arrêter n'est pas limité.

Les écluses posées comptent toujours pour une case.



Note : D'une manière générale dans le jeu, le fait que le joueur puisse déplacer un ouvrier d'un autre joueur est indiqué par le symbole de la croix occitane à côté du pictogramme de l'action.



Exemple : l'ouvrier violet se déplace de 4 cases.



• Jouer une carte (= 1 PA)

Le joueur utilise une des cartes qu'il possède dans sa main. Son effet est immédiat. La carte est ensuite défaussée.



•• Déplacer un ouvrier du canal aux vignes (= 2 PA)

Le joueur déplace un de ses ouvriers du canal vers n'importe quelle case libre d'une vigne.



•• Piocher une carte (= 2 PA)

Le joueur pioche la première carte et la met dans sa main.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la main d'un joueur.



••• Poser un nouvel ouvrier sur le canal (= 3 PA)

Le joueur prend un ouvrier de sa couleur de sa réserve et le place sur une case libre du canal. Si le joueur a déjà placé ses 5 ouvriers, cette action n'est plus possible.



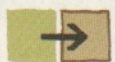
••• Construire un ouvrage fluvial (= 3 PA)

Le joueur prend un de ses ouvriers (de sa couleur) disponible sur le canal et le pose sur une case bleue libre pour y construire un ouvrage fluvial (réservoir d'eau, moulin, barrage...).

Le joueur avance alors immédiatement son marqueur de 3 Points de Renommée sur la piste de score.

L'ouvrier ainsi placé est bloqué jusqu'à la fin de la partie et ne peut plus être déplacé.

Il ne peut y avoir qu'un ouvrier par case bleue.



•••• Déplacer un ouvrier de la vigne au canal (= 4 PA)

Le joueur déplace un de ses ouvriers dans une vigne vers n'importe quelle case libre du canal.



•••• Construire une écluse (= 4 PA)

Le joueur prend un pion "écluse" disponible à côté du plateau et le pose sur une des cases libres d'une section non construite du canal.

Le joueur avance alors immédiatement son marqueur de 1 Point de Renommée sur la piste de score.

Conditions particulières :

Il est interdit de déplacer un ouvrier :

- deux fois dans un même tour, sauf pour le déplacer de plusieurs cases,
- du canal aux vignes puis des vignes au canal, dans un même tour,
- qui vient d'être joué par l'adversaire juste avant son tour, pour ramener l'ouvrier dans la même situation que le tour précédant celui de l'adversaire.

Il faut respecter le nombre maximum d'écluses entre deux villes, tel qu'indiqué sur le plateau.

Il est impossible de construire une écluse dans une section du canal dont le décompte a déjà été effectué.

Note : le joueur répartit ses 5 Points-Actions comme il le souhaite.



GAGNER DES POINTS DE RENOMMÉE

1		→	1
2		→	2
3		→	4
4		→	6
5		→	8
6		→	10
7		→	12
8		→	15

Sur le canal

L'objectif principal du jeu est d'obtenir des Points de Renommée en étant majoritaire sur une section du canal.

Une section du canal correspond au nombre de cases entre deux villes, ou entre une ville et une écluse, ou entre deux écluses.

Une section est complète lorsque toutes les cases d'une section sont occupées par des ouvriers.

Le joueur majoritaire en nombre d'ouvriers dans cette section avance immédiatement son marqueur de points sur la piste de score suivant le nombre total d'ouvriers dans la section, en s'aidant du tableau sur le plateau de jeu.

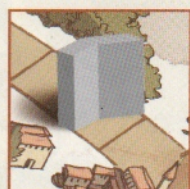
À égalité d'ouvriers, les joueurs concernés ne marquent aucun point, et c'est le joueur possédant des ouvriers en nombre juste inférieur qui gagne les Points de Renommée.

En cas de nouvelle égalité au rang inférieur (dans le jeu à 4 joueurs), aucun joueur ne gagne de Points de Renommée.



Il faut alors placer autant de marqueurs de construction nécessaires le long de cette section pour la fermer et indiquer qu'elle a déjà été décomptée.

Une fois le décompte effectué et les marqueurs de construction posés, le joueur dont c'est le tour de jeu peut utiliser les Points-Actions qui lui restent et déplacer les ouvriers ayant servi au décompte.



Avec une écluse

En construisant une écluse, à l'aide de cartes ou en utilisant 4 Points-Actions, le joueur gagne immédiatement 1 Point de Renommée.

Il est possible qu'en posant une écluse, une section complète soit créée et provoque un décompte.

Il est indiqué sur le plateau de jeu le nombre maximum d'écluses qu'il est possible de construire entre chaque ville.

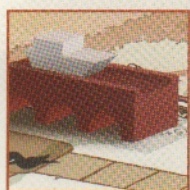
Si une section du canal est construite, il n'est plus possible d'y poser une écluse.



Avec un ouvrage fluvial

En posant son ouvrier sur une case bleue où il y construit un ouvrage fluvial (réservoir, moulin, barrage), le joueur obtient immédiatement 3 Points de Renommée. Mais l'ouvrier est immobilisé jusqu'à la fin du jeu.

Seulement 4 ouvrages fluviaux sont constructibles.



Avec un ouvrage d'art

Certaines cartes permettent de construire un des deux ouvrages d'art du Canal de Garonne : la Pente d'Eau de Montech et le Pont-Canal du Cacor à Moissac.

Cette action n'est possible que pour le joueur en dernière position sur la piste de score.

Le joueur joue sa carte et pose l'ouvrage d'art sur l'emplacement prévu. Puis il avance immédiatement son marqueur de 5 points sur la piste de score. Il peut à cette occasion dépasser ses adversaires.



Dans les vignes

À la fin du jeu, on décompte chacune des vignes.

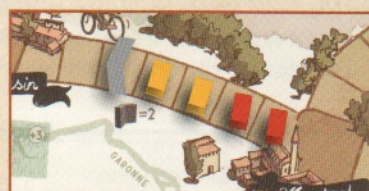
Le joueur majoritaire d'une vigne gagne autant de Points de Renommée que la vigne peut contenir d'ouvriers (8 pour le Frontonnais, 4 pour le Chasselas, 6 pour le Brulhois).

À égalité de majorité, on suit la même règle que celle des sections du canal. C'est le joueur possédant des ouvriers en nombre juste inférieur qui gagne les Points de Renommée. En cas de nouvelle égalité au rang inférieur (dans le jeu à 4 joueurs), aucun joueur ne gagne de Points de Renommée.

Une vigne peut ainsi ne pas rapporter de Points de Renommée.



Sur une section de 5 ouvriers qui rapporte 8 Points de Renommée, il y a deux ouvriers Rouges, deux Jaunes et un Vert. C'est donc Vert qui gagne.



Il peut y avoir des sections ne donnant pas de Points de Renommée.

Ici, Rouges et Jaunes s'annulent.



En résumé, pour obtenir des Points de Renommée (PR), il faut :

- être majoritaire dans une section du canal,
- construire une écluse (1 PR)
- construire un ouvrage fluvial (3 PR) mais l'ouvrier est immobilisé,
- construire un ouvrage d'art (5 PR) mais cela nécessite la carte spéciale et la dernière place sur la piste de score,
- être majoritaire dans une vigne à la fin du jeu.

FIN DU JEU

Lorsque la dernière section du canal est décomptée, le jeu s'arrête immédiatement.

Puis on procède au décompte des vignes, comme décrit ci-dessus.

Le joueur possédant le plus de points sur la piste de score remporte la partie et devient le grand maître d'œuvre du Canal de Garonne, successeur de Pierre-Paul Riquet.

En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus d'ouvriers sur le canal qui remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, les maîtres d'œuvre ne sont pas départagés. Rejouez !

LE JEU À 2 JOUEURS



La section "Grisolles-Montech", l'emplacement bleu pour un ouvrage fluvial à proximité et le vignoble du Frontonnais ne sont pas utilisés. Placez des marqueurs de construction en travers des sections du plateau non utilisées, afin de délimiter l'espace de jeu.

Aménagez le plateau de jeu comme indiqué et procédez à l'ajustement suivant : un troisième joueur "virtuel" se joint à la partie. On prend les pions "ouvrier" d'une troisième couleur et on en dispose un sur chaque ville du plateau, ainsi que le marqueur de points de la même couleur sur le 0 de la piste de scores.

Les deux joueurs pourront déplacer ces ouvriers comme n'importe quel autre ouvrier adverse.

Le troisième joueur "virtuel" pourra également obtenir des Points de Renommée suivant les règles habituelles.

Pour construire un ouvrage d'art, le joueur "virtuel" n'est pas pris en compte. Il suffit d'être le dernier des deux joueurs sur la piste de score et de jouer la carte spéciale.

À la fin du jeu, si le joueur "virtuel" obtient le plus de points, aucun joueur n'est déclaré gagnant.

Remerciements

L'auteur remercie... Lucile qui a testé, détesté, supporté et tout et tout ; Cyril pour ses idées pertinentes ; David, pour sa faculté d'adaptation aux nombreux changements de règles lors de tous les tests, et pour ses commentaires ; Agnès, Michel, Françoise... les premiers testeurs ; et enfin, Olivier (Grouik), Guillaume (Chifoumi), Nicolas (Fizouille) et tous les autres qui l'ont encouragé ; tout comme Cédric (TSLeodagan) et les "protonighteurs" ; les éditeurs rencontrés ; les "Petits Peupléens", les "Tricraciens" et ses amis testeurs d'un soir (Djo & Djé ; Aurélie et Guillaume...).

Ludocom remercie Ivan Jacquemard, Céline Tainturier, Alain Balay, Catherine Sciberras, les membres du jury du Concours du Festival du Jeu en Tarn-et-Garonne ; Mélanie Jeangin, Guillaume Sangoi, Brigitte Comba et tous les testeurs de jeux du Concours ; Matthieu d'Epenoux pour ses précieux conseils ; tous ceux qui ont encouragé cette première édition.

© LUDOCOM

www.ludocom-editions.com



LES CARTES



Vous pouvez déplacer un ouvrier et un seul, quelle que soit sa couleur, d'un nombre de cases inférieur ou égal au chiffre indiqué sur la carte.

Vous pouvez compléter ce déplacement en utilisant 1 Point-Action par case supplémentaire.



Vous pouvez déplacer un de vos ouvriers déjà sur le canal, n'importe où sur une case libre du canal.



Vous pouvez déplacer un de vos ouvriers présents sur le canal vers une case libre de vigne.



Le symbole de la croix occitane sur la carte indique que vous pouvez déplacer n'importe quel ouvrier (y compris celui d'un autre joueur) présent sur le canal vers une case libre de vigne.



Vous pouvez déplacer un de vos ouvriers présents dans une vigne vers une case libre du canal.



Le symbole de la croix occitane sur la carte indique que vous pouvez déplacer n'importe quel ouvrier (y compris celui d'un autre joueur) présent dans une vigne vers une case libre du canal.



Vous pouvez construire une écluse sur une case libre du canal, en respectant le nombre maximum d'écluses entre deux villes.

Vous gagnez immédiatement 1 Point de Renommée.



Vous pouvez construire un des deux ouvrages d'art (le Pont-Canal du Cacor ou la Pente d'Eau de Montech) si vous êtes dernier sur la piste de score.

Vous placez l'ouvrage d'art sur l'emplacement prévu et gagnez immédiatement 5 Points de Renommée.