



8+

jaar

2-6
spelers45+
min.

NL

BRUGGE CANAL KING

12 opdrachtkaarten

6 speelkaarten
behorend bij de
hoofdpersonen

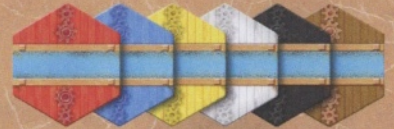
6 houten schepen



147 kanaalfiches



6 houten speciale stenen



6 schijven met de hoofdpersonen



DOEL VAN HET SPEL

Bouw een kanaal dat vier havens verbindt en wees de eerste die zijn/haar schip naar de eind haven vaart!

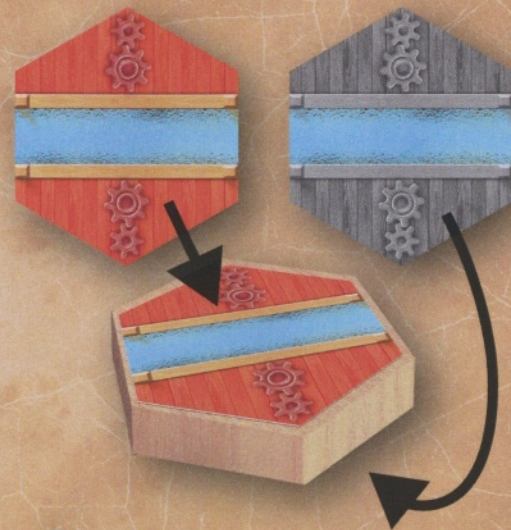
VOORBEREIDING

Wanneer je het spel voor het eerst speelt, begin je met het uitdrukken van de kanalen;- en personagefiches uit de frames. (De lege fiches worden niet gebruikt in het spel). De stickers moeten als volgt op de speciale houten stenen geplakt worden; een gekleurde sticker aan de bovenkant, een grijze sticker aan de onderkant (**Afbeelding 1**).

VOOR IEDER SPEL

1. Plaats het spelbord op de tafel.
2. Schud de kanaalfiches goed door elkaar, verdeel ze in stapels en plaats ze, met de afbeelding naar beneden, rond het bord. Zorg ervoor dat alle spelers en gemakkelijk bij kunnen. Iedere speler pakt 5 kanaalfiches en legt ze open voor zich neer.
3. Schud de 6 speciale stenen met de grijze kant naar boven. Iedere speler pakt er een. **Bekijk de onderkant van je steen zonder dat de andere spelers dit kunnen zien.** Dit is jouw kleur!
4. Iedere speler kiest een speelkaart met een hoofdpersoon en de daarbij behorende schijf.
5. Iedere speler krijgt een opdrachtkaart. Laat deze niet zien aan de andere spelers, maar check je startplaats, je twee tussenstops en je eindbestemming zorgvuldig (**Afbeelding 2**)!

Inhoud: Speelbord, vel met 12 stickers voor de speciale schijven.



- 1 Plak de stickers zoals hierboven afgebeeld op de speciale stenen.



- 2 Dit krijgt iedere speler.

SPELVERLOOP

HET AANLEGGEN VAN JE KANAALROUTE

Gebruik de kanalenfiches om een route te leggen vanaf jouw starthaven, via de twee tussenhavens, naar jouw eindbestemming. Houd er rekening mee dat jouw schip de hele route moet kunnen varen, (zie afbeelding 6).

– Als je aan de beurt bent, mag je een kanaalfiche op een vrij vakje naar keuze leggen.

- Een kanaal mag nooit eindigen op het 'land'. Kanalen moeten aansluiten op eerder gelegde kanalenfiches of volledig vrijstaand zijn. De niet-kanaalzijden van fiches worden beschouwd als land, net als de buitenranden van het bord. De landzijden van de fiches mogen wel aan het land grenzen (Afbeelding 3).

Een nieuw kanaalfiche moet dus lege ruimte eromheen hebben, of aangesloten worden op een bestaand kanaal.

- Op sommige kanaalfiches staan vlaggen van verschillende kleuren. Leg geen kanaalfiches met een vlag van jouw eigen kleur op je route, want die vlaggen veroorzaken een flinke vertraging als je eenmaal mag gaan varen (Afbeelding 4)!

– Nadat je een kanaalfiche hebt gelegd, pak je een nieuw fiche, zodat je er weer 5 hebt.

– In plaats van een 'gewone beurt', mag je er ook voor kiezen om...

- een fiche vervangen dat al op het speelbord ligt. Je mag alleen een fiche vervangen als op het nieuwe fiche dezelfde kanaaldelen staan als op het oude fiche. Er mogen dus wel nieuwe kanaaldelen op staan, mits de 'oude' er allemaal ook op staan (Afbeelding 5). Het leggen van het nieuwe fiche moet voldoen aan de standaard regels voor het leggen van kanalen.

- 1- 5 kanalenfiches in te wisselen voor nieuwe fiches.

- je speciale steen te spelen (zie speciale steen).

– Je route is klaar als je van je startpunt via je twee tussenstops naar je eindbestemming kunt varen (Afbeelding 6). Je mag uiteraard ook andere havens bezoeken onderweg.

- Wanneer je jouw route afmaakt, of een andere speler dat doet tijdens zijn/haar beurt, laat je je opdrachtkaart zien aan de andere spelers en demonstreer je hoe je gaat varen. Als je route



3

Dit mag niet!



4

Kanaalfiches met vlaggen



5

Een kanaalfiche vervangen

wordt goedgekeurd, plaats je je schip op het startpunt. Je mag in je volgende beurt vertrekken. Vanaf nu mag je geen fiches meer op het bord leggen.

- De speciale stenen van de andere spelers worden nu omgedraaid en de spelers laten hun kleur zien. De schijf met jouw personage blijft op de speciale steen liggen.
- Als het blijkt dat jouw route niet klopt, ga je in je volgende beurt verder met bouwen.



6 Een voorbeeld van een juiste en complete vaarroute.

DE SPECIALE STENEN

- In plaats van een gewoon fiche te plaatsen, mag je ook je speciale steen op een vrij veld neerleggen. Je mag met die speciale schijf ook een fiche vervangen dat al op het bord ligt. Dat wordt dan een recht kanaal. Plaats het volgens de gebruikelijke regels met de grijze zijde boven. Het kanaal laat je lopen in de voorgenomen richting (Afbeelding 7). Vervolgens leg je de schijf met jouw personage er bovenop. Zo kun je eenvoudig zien wie welke speciale schijf heeft geplaatst.



- 7 Zo mag een speciale steen geplaatst worden.

- De speciale schijf mag niet geplaatst worden op de donkere velden van het bord bij de havens. (Afbeelding 8).



- 8 Een speciale steen mag hier niet geplaatst worden!

VAAREN OVER JE ROUTE

- Over de fiches varen mag alleen in drie basisrichtingen van de kanalen: **rechtdoor**, **flauwe bocht** en **scherpe bocht**. Het volgen van de witte vaarlijnen op de kanalenfiches is verplicht! (Afbeelding 9)



- Je vaart je route met je boot, totdat je een vlag van je eigen kleur tegenkomt. Neem plaats op het kanalenfiche met jouw kleur vlag erop en wacht op je volgende beurt. Wanneer je aan de beurt bent, veranderd je vaarrichting niet. (Afbeelding 10)

- 9 Afslagen en bochten die je NIET mag nemen!

- Afslagen en bochten die je WEL mag nemen.

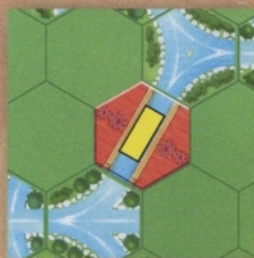


- Wanneer je een haven hebt bereikt, ben je ook verplicht te stoppen. In jouw volgende beurt mag je zelf een vaarrichting kiezen.

- Wanneer je per ongeluk in een verkeerde richting bent gevaren, kun je je beurt gebruiken om terug te keren naar de haven die je het laatst hebt bezocht, om vanaf daar je route te wijzigen.

- 10 Stoppen op een fiche met jouw vlagkleur.

- Je hoeft onderweg niet te stoppen op je eigen speciale steen. Wanneer je op de speciale steen van een andere speler komt, moet je **altijd stoppen en een beurt overslaan** (Afbeelding 11)!



- 11 Stoppen op een speciale steen van een andere speler én een beurt overslaan!

DE WINNAAR

De speler die zijn of haar schip als eerste van de starthaven via de tussenstops naar de eindbestemming weet te brengen, wint het spel en is de koning(in) van de kanalen!



8+
ans

2-6
joueurs

45+
min.

FR

BRUGGE

CANAL KING

Contenu : Un plateau de jeu, 1 feuillet de 12 autocollants
tuiles spéciales

12 cartes Mission



6 cartes
Personnage



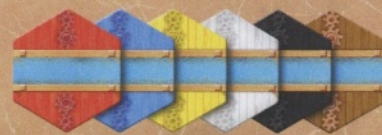
6 pions Bateau en bois



147 tuiles Canal



6 tuiles spéciales en bois



6 disques Personnage



BUT DU JEU

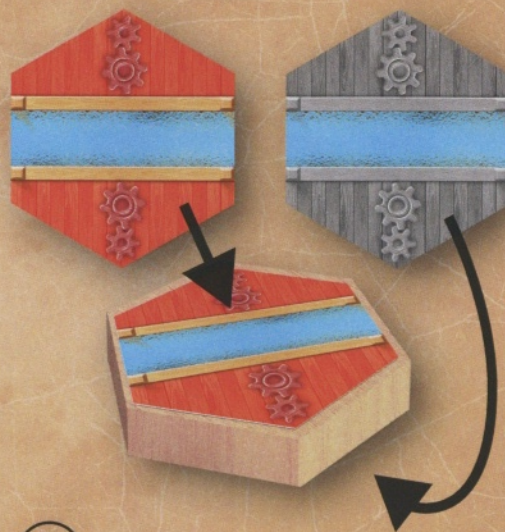
Utilisez les tuiles Canal afin de créer un chemin reliant votre point de départ à votre destination finale et passant par deux escales. N'oubliez pas que votre pion doit avoir la possibilité de se déplacer tout du long de ce chemin. Une fois votre canal prêt, déplacez votre pion de votre point de départ jusqu'à sa destination, en passant par les escales dans le bon ordre. En chemin, vous pourrez également faire arrêt à d'autres escales !

MISE EN PLACE

Avant la première partie, retirez les tuiles de leur cadre cartonné, et collez deux autocollants assortis sur chaque tuile spéciale en bois. Chaque tuile doit présenter un autocollant gris sur l'une de ses faces, et une couleur différente sur l'autre face (Image 1).

AVANT CHAQUE PARTIE...

1. Posez le plateau de jeu sur la table.
2. Mélangez soigneusement les tuiles Canal, répartissez-les en piles et placez-les face cachée autour du plateau de jeu afin que chaque joueur y ait accès. Chaque joueur pioche 5 tuiles Canal. Ces dernières sont posées face visible en face de chaque joueur.
3. Mélangez les tuiles spéciales et placez-les sur la table, face colorée vers le bas. Chaque joueur se saisit de l'une des tuiles spéciales au hasard, et sans la montrer aux autres ! Il consulte secrètement la couleur : il s'agit désormais de sa couleur pour cette partie.
4. Chaque joueur choisit une carte Personnage et le disque Personnage assorti.
5. Distribuez une carte Mission à chaque joueur. Ne révélez pas votre mission aux autres joueurs, mais examinez attentivement quels sont vos point de départ, escales et destination finale (Image 2) !



1 Tuiles spéciales – Autocollants



2 La "main" de chaque joueur

COMMENT JOUER

CONSTRUIRE LES CANAUX

– À votre tour, posez une tuile Canal sur un emplacement libre de votre choix.

- Vous ne pouvez pas connecter un canal à la « terre ferme ». Tous les côtés d'une tuile ne représentant pas de l'eau sont considérés comme étant de la terre ferme, de même que les bords extérieurs du plateau (Image 3).

Un nouveau canal ne peut donc avoir autour de lui que des emplacements vides, ou des connections à d'autres canaux préexistants.

- Certaines tuiles Canal présentent des drapeaux de différentes couleurs. Les tuiles présentant des drapeaux de votre couleur vous ralentiront lorsqu'il sera temps pour vous de vous déplacer (Image 4) !

– Une fois que vous avez placé une tuile sur le plateau de jeu, piochez une nouvelle tuile pour remonter votre main à 5 tuiles.

– En lieu et place d'un tour normal, vous pouvez :

- Remplacer une tuile qui se trouve déjà sur le plateau de jeu. Remplacer une tuile n'est possible que SI la nouvelle tuile possède toutes les connexions de canal de la tuile originale, en plus d'éventuelles nouvelles connexions (Image 5). La nouvelle tuile doit respecter les règles normales régissant le fait de poser une tuile.
- Décider de remplacer 1 à 5 tuiles de votre main avec de nouvelles.
- Jouer votre tuile spéciale (voir Tuiles Spéciales)

– Votre canal est terminé dès lors qu'il est possible d'y voyager depuis votre point de départ jusqu'à votre destination finale, en passant par vos deux escalas (Image 6).

- Lorsque vous terminez la construction de votre canal durant votre tour, ou commencez votre tour après qu'un autre joueur a fini de construire votre canal pour vous, révélez votre mission aux autres joueurs et montrez-leur la façon dont vous avez l'intention de voyager. Si votre route est valide et acceptée par les autres joueurs, placez votre pion Bateau sur votre point de départ. Vous pourrez commencer à voyager lors de votre prochain tour. Vous ne placerez plus d'autres tuiles sur le plateau.



3 Placement de tuile erroné



4 Tuiles de canal présentant des drapeaux



5 Remplacement de tuile

- Au moment où l'un des joueurs révèle sa mission, retournez les tuiles spéciales de TOUS les joueurs. Les couleurs des joueurs sont révélées, et les jetons Personnages restent sur les tuiles spéciales.
- Si votre route s'avère invalide, vous reprendrez sa construction au tour prochain.



Port de départ

Escal

Destination finale

TUILES SPÉCIALES

- Vous avez la possibilité de placer votre tuile spéciale sur un emplacement vide de votre choix, une fois par partie, à votre tour de jeu. Vous pouvez également l'utiliser pour remplacer une tuile présentant un unique canal en ligne droite. Placez votre tuile spéciale en respectant les règles habituelles de placement de tuile, face grise vers le haut, et avec le canal dirigé dans la direction souhaitée (Image 7). Marquez ensuite votre tuile spéciale en posant votre jeton Personnage dessus. De cette façon, il est aisé de se rappeler à quel joueur appartient une tuile spéciale.
- La tuile spéciale ne peut pas être placée sur les emplacements foncés du plateau qui sont directement connectés aux ports (Image 8).
- Une fois qu'une tuile spéciale a été jouée, elle ne peut plus être ôtée ou déplacée. Sa direction ne peut pas non plus être modifiée.

SE DÉPLACER SUR VOTRE CANAL ACHÉVÉ

- La traversée d'une tuile n'est autorisée que sur les trois formes basiques de canal : **ligne droite**, **virage léger** ou **virage serré**. Aucun autre mouvement acrobatique n'est autorisé sur une tuile (Image 9) !
- À chacun de vos tours, déplacez votre pion sur votre canal, jusqu'à atteindre une tuile présentant un drapeau de votre couleur. Arrêtez-vous sur cette tuile ; vous continuerez dans la même direction à votre prochain tour (Image 10).
- Votre déplacement s'interrompt également à chaque fois que vous atteignez une escale. Continuez dans n'importe quelle direction à votre prochain tour.
- Si par accident vous avez emprunté le mauvais canal, vous pourrez utiliser votre prochain tour pour retourner à l'arrêt d'où vous venez.
- Lors de vos déplacements, vous pouvez traverser votre propre tuile spéciale sans vous arrêter, néanmoins vous devez vous arrêter sur les tuiles spéciales de vos adversaires, et vous y perdez même un tour complet (Image 11) !

REMPORTER LA PARTIE

Le joueur, dont le pion Bateau est le premier à se rendre de son point de départ à sa destination finale en passant par les bonnes escales, remporte la partie !



7 Placement de tuile spéciale



8 Placement erroné de tuile spéciale



9 Exemples de virages invalides

Exemples de virages valides



10 S'arrêter sur une tuile présentant un drapeau de sa couleur



11 S'arrêter sur la tuile spéciale d'un adversaire