

CANAL GRANDE

Idee en doel van het spel

Venetië in zijn bloeitijd : In de 'Raad van Tien' strijden de adellijke families om macht, invloed en het ambt van de doge. Door het gepast inzetten van spionnen en verraders kunnen stemmingen in de afzonderlijke wijken van de lagunestad gewonnen worden. Alleen met hun steun kan je de machtigste man van Venetië worden. De spelers proberen wijken voor zich te winnen door het gepast uitspelen van kaarten. Tot slot voert de controle over alle 6 wijken of de totale overmacht in één van de wijken tot het ambt van Doge.

Spelmateriaal

- 52 actiekaarten : 30 wijkkaarten (5 per wijk), 3 spionnen, 7 verraders, 6 gondels en 6 Dogen
- 14 cijferkaarten met de waarden 1 tot en met 3

Spelvoorbereiding

- Eerst worden de actie- en cijferkaarten in 2 stapeltjes verdeeld.
- Vervolgens worden er uit de actiekaarten van elk van de 6 wijken 2 kaarten genomen. Deze 12 kaarten worden geschud en elke speler ontvangt er als handkaarten 4 van. De resterende 4 kaarten worden bij de andere actiekaarten gevoegd als stapel geschud.
- De cijferkaarten worden geschud en de beide verdeckte stapels (actie- en cijferkaarten) worden midden op tafel gelegd.
- Er wordt een startspeler aangeduid die de eerste kaartverdeler wordt.

Spelverloop

- Het spel bestaat uit meerdere fasen waarbij elke fase meerdere speelronden omvat.
- In elke ronde wisselen de spelers elkaar af. Eén speler (verkoper) verdeelt de kaarten in 2 aanbiedingen terwijl de andere speler (bestemming) uitkiest.
- Vervolgens voert eerst de bestemming zijn kaartacties uit, daarna pas de verkoper.
- **Speelronde** : De verkoper neemt de bovenste 5 actie- en 3 cijferkaarten van de verdeckte stapels en legt ze zichtbaar voor zich neer. Vervolgens deelt hij deze 8 kaarten op in 2 aanbiedingen. Het aantal kaarten en de samenstelling van beide aanbiedingen is volledig vrij te bepalen. Elk aanbod moet minimaal uit 1 kaart bestaan (voorbeelden van een verdeling : 7:1, 5:3,...). Als de kaarten in 2 aanbiedingen opgedeeld zijn, kiest de bestemming zich één van beide aanbiedingen. Het andere aanbod blijft op dit moment gewoon zichtbaar op tafel liggen.
- De **bestemming** doet het volgende met de kaarten in zijn aanbieding (enkele acties kunnen wegvallen als er zich van deze soort geen kaarten in het aanbod bevinden !) :
 - Cijferkaarten : Deze worden zichtbaar op tafel gelegd. De som van hun waarden bepaalt later het einde van een ronde.
 - Wijk-kaarten en gondels : Deze worden onmiddellijk ter hand genomen.
 - Verrader : Voor elke verrader mag de speler 1 handkaart van zijn medespeler nemen en deze zelf ter hand nemen. Vervolgens wordt de verrader-kaart op een zichtbare aflegstapel gelegd. Deze actie vervalt, mocht de tegenspeler op een gegeven moment tijdens het spel geen handkaarten meer bezitten.
 - Spion : Voor elke spion mag de speler 2 actiekaarten van de voorraadstapel nemen zonder deze aan zijn tegenspeler te tonen. Eventuele nieuwe spion-kaarten worden onmiddellijk op de aflegstapel gelegd en er worden opnieuw overeenkomstig veel actiekaarten van de stapel bijgenomen. Met de bijgenomen kaarten gebeurt het volgende :
 - Wijk-kaarten en gondels worden onmiddellijk ter hand genomen ;
 - Voor elke verrader mag opnieuw één handkaart van de tegenspeler genomen worden. De verrader-kaart belandt op de aflegstapel ;
 - Dogen worden zichtbaar voor zich op tafel gelegd.
 - Doge : Elke doge geeft aanleiding tot een stemming in een wijk (zie verder). Als er voor een speler meerdere dogen liggen, leidt elk van hen tot een stemming. Ze worden één na één uitgevoerd zoals hieronder beschreven. Hierbij is het belangrijk dat elke nieuwe stemming in één speelronde moet doorgaan in een andere wijk !

- **Stemming** : De bezitter van de doge wordt de uitdager en bepaalt in welke wijk het tot een stemming komt. Van deze wijk moet hij één of meerder wijk-kaarten voor zich op tafel leggen. Als de uitdager tijdens het spel over geen wijk-kaarten in zijn hand zou beschikken, wordt de tegenspeler automatisch de uitdager. Als geen van beide spelers wijk-kaarten bezitten, belandt de doge-kaart ongebruikt op de aflegstapel. De andere speler wordt de verdediger. Hij bepaalt voor zichzelf of hij al dan niet aan de stemming wil deelnemen. Zo ja, moet hij van de gekozen wijk minstens één wijk-kaart meer voor zich afleggen dan de uitdager. De verdediger mag echter ook beslissen om niet deel te nemen aan de stemming. Deze is dan onmiddellijk ten einde. In plaats van na zijn eerste wijk-kaart nog extra kaarten uit te spelen van de gekozen wijk, mag de speler ook versterking aanbrengen uit andere wijken. Hierbij legt hij een gondel en een willekeurig aantal wijk-kaarten van één andere wijk voor zich af. Deze extra wijk-kaarten dragen dan bij tot de som van de bij aanvang gekozen wijk. Een speler mag echter alleen maar versterking aanbrengen als hij daardoor meer wijk-kaarten zal bezitten dan de uitdager. Als de verdediger een hoger bod heeft uitgebracht, mogen beide spelers afwisselend hun bod verder verhogen.

Belangrijk :

- Elke gondel kan maar versterking aanbrengen uit één wijk ;
- Een speler mag pas zo vaak als gewenst versterking aanbrengen als hij minimaal één kaart van de oorspronkelijk gekozen wijk heeft uitgespeeld ;
- Als een speler versterking heeft gehaald uit een wijk, moet hij later opnieuw een gondel inzetten als hij uit dezelfde of een andere wijk extra versterking wil halen ;
- Voor het inzetten van extra wijk-kaarten van de oorspronkelijk gekozen wijk dient geen gondel afgegeven te worden. Zodra één van beide spelers niet kan of wil verhogen, eindigt de stemming en wordt deze gewonnen door de speler met de meeste afgelegde wijk-kaarten. Hij krijgt zijn eerst gelegde wijk-kaart en legt deze als winstpunt zichtbaar voor zich neer. De resterende uitgespeelde actiekaarten worden samen met de doge op de aflegstapel gelegd. De verliezende speler moet zijn eerst-uitgespeelde wijk-kaart en eventueel alle uitgespeelde gondels op de aflegstapel leggen. De overige wijk-kaarten neemt hij terug ter hand !
- De uitvoering van de actiekaarten van de **verkoper** : Zodra de bestemming al zijn kaarten afgewerkt heeft, neemt de verkoper het resterende aanbod en handelt op dezelfde wijze met deze kaarten als de bestemming er mee deed.
- **Nieuwe speelronde** : Nadat verkoper en bestemming aan de beurt geweest zijn, begint een nieuwe speelronde met omgewisselde rollen. De speler die zopas mocht kiezen uit twee aanbiedingen (bestemming) wordt de nieuwe verkoper en vormt van 8 kaarten twee nieuwe aanbiedingen. De voormalige verkoper wordt de bestemming en kiest zich een aanbod.
- **Nieuwe fase** : Als na een speelronde de som van alle cijferkaarten bij minstens één speler minimaal 10 bedraagt, eindigt de fase. De speler met het laagste totaal aan cijferkaarten heeft nu 2 voordelen :
 - Hij mag 3 actiekaarten van de stapel nemen en handelt er mee alsof hij een spion-kaart bij zou nemen (slechts 2 actiekaarten in plaats van 3). Doge-kaarten worden onmiddellijk weggelegd en per doge mag één extra kaart genomen worden.
 - De andere speler is de eerste verkoper tijdens de volgende speelronde.

Belangrijk : Als beide spelers met hun cijferkaarten eenzelfde som bereiken van 10 of meer, wordt de speler die in de laatste ronde bestemming was de eerste verkoper.

De aflegstapel wordt met de rest van de voorraadstapel van actiekaarten geschud en vormt een nieuwe voorraadstapel. Vervolgens worden alle - dus ook de voor de speler liggende - cijferkaarten geschud en als verdeckte voorraadstapel naast de actiekaarten klaargelegd. Nu begint een nieuwe speelronde in een nieuwe fase. Beide spelers starten opnieuw met 0 punten. De spelers behouden wel hun handkaarten. Ook eventueel na een stemming gewonnen wijk-kaarten blijven eveneens zichtbaar liggen.

Uitzondering : Uitzonderlijk kan het gebeuren dat de laatste actiekaart van de voorraadstapel genomen wordt vooraleer een fase beëindigd werd. De aflegstapel wordt dan geschud en opnieuw als verdeckte voorraadstapel gebruikt.

Einde van het spel

De speler die als eerste van alle 6 wijken minimaal één wijk-kaart of van één wijk 4 wijk-kaarten bezit, wint het spel.

CANAL GRANDE		
Adlung	A. R. Moon & A. Weissblum	2002
2 spelers	vanaf 12 jaar	30-45 min.

© Marc Van den Branden, Forum-Federatie Gezelschapsspellenclubs, 2003