

Canal Grande

voor 4 spelers

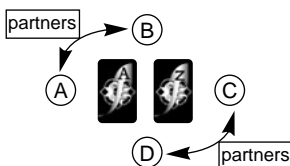
van Alan R. Moon en Aaron Weissblum

kaartspel voor 4 spelers vanaf 12 jaar
speelduur: 45 – 60 minuten

Spelmateriaal: er zijn 2 dek kaarten CANAL GRANDE nodig

Vorbereiding:

- Allereerst de actie- en cijferkaarten in twee aparte stapels verdelen.
- 8 verraderkaarten verwijderen en terug in de doos leggen.
- Vervolgens uit de actiekaartenstapel van elk van de 6 wijken telkens 4 kaarten pakken.
- Deze 24 kaarten schudden. Elke speler krijgt er hier 4 van op de hand samen met 1 gondelkaart.
- De overige 8 kaarten worden met de rest van de actiekaarten in een stapel geschud.
- Hierna de cijferkaarten schudden en beide stapels blind naast elkaar in het midden van de tafel leggen.
- Er worden nu 2 teams gevormd, waarbij de teamleden naast elkaar zitten (zie schets).



- Speler A is de startspeler en zodoende de eerste kaartenverdeler.

Spelverloop:

- **Zoals in de originele spelregels, weliswaar met de volgende wijziging:**

De volgorde van verdeler en bepaler wordt als volgt vastgelegd:

Eerste verdeler: speler A Eerste bepaler: speler C

Tweede verdeler: speler B Tweede bepaler: speler D

Derde verdeler: speler C Derde bepaler: speler A

Vierde verdeler: speler D Vierde bepaler: speler B

Belangrijk: De kaarten van de verdeler en bepaler worden niet onder de partners verdeeld

spelronde

- **Zoals in de originele spelregels, weliswaar met de volgende wijziging**

Uitvoeren van de kaartenacties van de bepaler:

- **Verrader**

Voor elke verrader mag hij een kaart uit de hand van een willekeurige tegenstander trekken en zelf op de hand nemen.

Waardering:

- **Zoals in de originele spelregels, weliswaar met de volgende wijziging:**
- Als de doge-eigenaar geen wijkkaart kan leggen, moet de partner uitkomen. Kan ook hij geen wijk leggen, vervalt de actie van de doge. De kaart wordt op de aflegstapel gelegd.
- Zoals in de originele spelregels worden bij een waardering afwisselend wijkkaarten gelegd. Klokgewijs legt elke speler wijkkaart uit, dus ook de partner. Kan of wil een speler geen kaart leggen, dan past hij en mag **aan deze** waardering niet meer deelnemen.
- Onderbieden is toegestaan, d.w.z. een speler is niet verplicht een hoger aantal kaarten te leggen om in het spel te blijven.
- Als een (of meer) spelers geen van de als eerste uitgespeelde wijkkaarten heeft, dan mogen ze toch aan de waardering deelnemen door met gondels versterking te halen. Hiertoe leggen ze een gondel en leggen er een willekeurig aantal wijkkaarten van een en dezelfde kleur bij.
- Als alle spelers gepast hebben, is de waardering afgelopen. De wijkkaarten van beide **partijen** worden **gescheiden** geteld en het totaal per team beslist over zege of nederlaag.
- Is de score gelijk, dan wint de uitdager.
- De winnende partij krijgt de onderhavige wijk, d.w.z. de als eerste uitgelegde wijkkaart. Dat kan ook de kaart van de verliezende partij zijn, als de winnende partij geen kaart van de onderhavige wijk had, nochtans met gondels versterking heeft kunnen halen.
- Zoals in het basisspel moet **elke speler uit het winnende team** alle voor de waardering uitgespeelde kaarten op de aflegstapel leggen, **elke speler uit het verliezende team** zijn als eerste uitgespeelde wijkkaart en alle gondels.

Nieuwe ronde:

- **Kijk bij de wijziging van de spelersvolgorde onder 'Spelverloop'.**

Nieuwe fase:

- Is na een ronde de som van de verzamelde **cijferkaarten** bij **beide partners tezamen minstens 14** of meer, dan eindigt de fase.
- **Beide spelers** met het **lagere** totaal hebben nu twee voordelen:
 - A) **Elk van beide spelers** mag **2** actiekaarten van de stapel trekken (**overigens zoals in de basisregels**), waarbij die speler met bijpakken begint, die verdeler of bepaler was.
 - B) De in de spelersvolgorde **volgende speler van de tegenstander** is de eerste verdeler in de volgende ronde.

Verder zoals in de basisregels beschreven.

Eind van het spel:

Hebben **beide spelers van een team samen** van alle 6 wijken minstens een, of van een wijk 4 kaarten voor zich liggen, dan is het spel direct afgelopen. Beide spelers hebben het spel gewonnen.

Noot: *We adviseren de partners elkaar onder het spel geen tips te geven! Dit leidt tot een echt partnerspel en niet tot de situatie waarin de ene speelt en de ander slechts de kaarten vasthoudt.*

