

CANYON

MATERIEL

50 cartes de jeu (5 ensembles de couleur de valeur 1 à 10)

30 cartes Tempo (6 ensembles de couleur de valeur 0 à 4)

6 pions canoë colorés

1 marqueur noir

1 plateau représentant le parcours (départ près du totem, arrivée près du village indien) et le compteur de tours (qui indique le tour en cours et le nombre de cartes à distribuer).

PREPARATION

Chaque joueur prend un canoë et les cartes Tempo de sa couleur. On désigne le premier joueur qui place son canoë sur un des 6 pontons de départ. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Le marqueur noir est placé sur la case 1 (cercle intérieur à côté de la flèche) du compteur.

On mélange les 50 cartes et chaque joueur en reçoit une. Celui qui a la carte la plus forte est le donneur et le joueur à sa gauche est le premier joueur du premier tour. Aux tours suivants, les positions du donneur et du premier joueur bougent d'une place dans le sens horaire.

BUT DU JEU

Le premier canoë qui atteint l'un des 3 pontons au village indien gagne la course.

DEROULEMENT

Canyon se joue en plusieurs tours et chaque tour est divisé en 5 phases :

- Distribution des cartes
- Prédiction de sa vitesse
- Les plis
- Déplacement des canoës
- Déplacement d'une case du marqueur

DISTRIBUTION DES CARTES

Le donneur du tour mélange les 50 cartes et en distribue le nombre indiqué par le marqueur sur le compteur de tours (case du cercle extérieur). Au premier tour, il distribue 8 cartes par personne.

Il retourne ensuite la carte supérieure du paquet qui indique la couleur d'atout pour ce tour. Les cartes restantes ne servent pas pour ce tour.

PREDIRE SA VITESSE

Une fois que tous les joueurs ont regardé leurs cartes, chaque joueur décide combien de plis il pense réaliser pour ce tour. En commençant par le premier joueur du tour, chaque joueur à son tour pose des cartes Tempo pour indiquer combien de plis il pense remporter. La somme des cartes Tempo peut dépasser le nombre de plis du tour. On peut poser plusieurs cartes Tempo pour additionner leurs valeurs. Par exemple, si un joueur pense faire 6 plis, il pose les cartes Tempo 4 et 2 pour faire un total de 6.

LES PLIS

Cette phase commence quand tous les joueurs ont posé leurs cartes Tempo. Le premier joueur du tour pose la première carte. Chaque joueur dans l'ordre du jeu doit poser une carte. On est obligé de suivre la couleur posée si on peut le faire. On pose donc une carte de la même couleur que la première carte jouée. Si un joueur n'a pas de carte de cette couleur, il peut jouer une carte de n'importe quelle couleur (il n'est pas obligé de jouer de l'atout).

Quand tout le monde a posé une carte, on regarde qui a remporté le pli. Si toutes les cartes sont de la même couleur, ou des cartes autres que l'atout, la carte de plus forte valeur dans la couleur de départ gagne le pli. S'il y a une ou des cartes atouts jouées, c'est la carte atout de plus forte valeur qui remporte le pli.

Le gagnant du pli ramasse les cartes du pli et les empile devant lui face cachée. Si un joueur a gagné plusieurs plis, il doit les placer de façon à ce que les autres joueurs voient combien de plis il possède. Le gagnant d'un pli commence le prochain.

DEPLACEMENT DES CANOES

Quand toutes les cartes ont été jouées, les joueurs déplacent leur canoë dans l'ordre du jeu, en commençant par le premier joueur.

Un joueur déplace son canoë d'un nombre de cases égal aux plis qu'il a remportés. Si un joueur a remporté 3 plis, il déplace son bateau de 3 cases.

De plus, un joueur obtient un bonus si le nombre de plis remportés est égal à sa prédiction (voir prédire sa vitesse) :

- Si un joueur a prédit 0 pli, il avance d'une case supplémentaire.
- Si un joueur a prédit 1 pli, il avance de 2 cases supplémentaires.
- Si un joueur a prédit 2 plis ou plus, il avance de 3 cases supplémentaires.

Le bonus maximum est de 3 cases. Ces informations sont indiquées sur le plateau de jeu.

Un canoë peut se déplacer verticalement, horizontalement ou en diagonal sur les cases eau uniquement (en bleu).

Un bateau doit se déplacer au maximum vers l'avant s'il peut le faire. Il ne peut y avoir qu'un canoë par case. Un canoë ne peut passer 2 fois sur la même case pendant le même déplacement ou passer par-dessus un autre canoë.

Un canoë doit dépenser tous ses points de déplacement quand c'est possible, la seule exception étant quand la rivière est bloquée.

LES RAPIDES ET LA CHUTE D'EAU

Les 7 dernières rangées de cases avant l'arrivée sont marquées de flèches. Cette section représente les eaux vives, les rapides et le déplacement se fait de façon différente quand un canoë arrive dans cette portion. Quand un canoë de déplace d'une case normale sur une de ces cases, le déplacement se fait de manière usuelle.

Quand un canoë se déplace à partir d'une de ces cases, il ne bouge que si le joueur a fait une prédiction de plis exacte. Et le bateau avance seulement du bonus de cases (et pas du nombre de plis). Si la prédiction est fautive, le bateau se déplace d'une case dans le sens indiqué par la flèche où il se trouvait. Si cela l'amène sur une case occupée par un autre canoë, ce canoë est poussé d'une case dans la même direction. Il peut se produire une réaction en série, poussant ainsi plusieurs bateaux.

Si ce déplacement fait tomber un bateau dans la chute d'eau, le rameur a le temps de trouver une issue vers la grotte. Au prochain tour, ce canoë partira de la grotte (indiqué par un embarcadère à son embouchure). C'est la seule case où il peut y avoir plusieurs bateaux en même temps.

DEPLACEMENT DU MARQUEUR

Quand tous les canoës se sont déplacés, on déplace le marqueur d'une case dans le sens horaire. Cela réduit d'une unité le nombre de cartes à distribuer par personne à chaque tour (cercle extérieur). Le nombre de cartes à distribuer descend jusqu'à 1 puis remonte d'une unité à chaque tour.

Le premier joueur du tour précédent devient le donneur pour le nouveau tour. Au deuxième tour chaque joueur reçoit 7 cartes. Le joueur à la gauche du donneur devient le premier joueur. Le jeu se déroule ainsi jusqu'à la fin de la partie. Si une partie dure plus de 14 tours, le jeu continue comme au premier tour et ainsi de suite.

FIN DU JEU

Le premier joueur à atteindre l'un des 3 pontons du village, gagne la partie. Si plusieurs joueurs atteignent ces cases au même tour, c'est le joueur dont le canoë a le plus de points de mouvement inutilisés pour ce tour qui gagne. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a joué la carte Tempo la plus forte qui gagne.

VARIANTE

Si l'on souhaite réduire le hasard dans le jeu, il faut «sauter» les tours 6 à 9 (où l'on distribue très peu de cartes). Ces tours sont indiqués par des cases plus foncées dans le compteur de tours. On passe donc directement du tour 5 au tour 10. Le reste du jeu est inchangé.