

CANOPY

Jeu de draft et de construction de villes combinatoire

3 à 6 Joueurs | 30 - 45 minutes

INTRODUCTION :

Dans Canopy, chaque joueur essaye de développer une ville sur pilotis au milieu de la mer, mais la place se fait rare. À chaque tour, les joueurs choisissent simultanément une carte Bâtiment de leur main à jouer, soit en l'empilant sur un Bâtiment déjà présent, soit en dépensant de l'or pour en faire une nouvelle fondation pour le futur. Attention cependant car seuls les Bâtiments en haut de chaque pile comptent à la fin de la partie !

BUT DU JEU :

À la fin des trois Cycles de jeu, le joueur avec le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. Les Points de Victoire sont acquis via les Bâtiments construits, ainsi que les éventuels effets de ces Bâtiments. Le Prestige accumulé lors de la partie est également converti en Points de Victoire à la fin de la partie.

MATÉRIEL :

- 126 cartes Bâtiments, dont :
 - 63 cartes de base
 - 21 cartes pour 4+ joueurs
 - 21 cartes pour 5+ joueurs
 - 21 cartes pour 6 joueurs
- 6 cartes Guilde / Aide de jeu (recto/verso)
- 13 cartes Fondation de départ
- 160 cubes en bois Ressources
 - 60 cubes « Or » oranges
 - 20 cubes « 5 Or » jaunes
 - 60 cubes « Prestige » bleu clair
 - 20 cubes « 5 Prestige » bleu foncé

MISE EN PLACE :

1 – Distribuez au hasard à chaque joueur une des 6 **Guildes**, ainsi que 2 **Fondations de Départ** (sauf si un joueur a tiré les Navigateurs, auquel cas il en possède une troisième). Chaque joueur place ses Fondations visibles devant lui.

*Note : Pour votre première partie, il est recommandé de jouer sans les **Guildes**, qui ajoutent des mécaniques complexes.*

2 – Préparez la pile de Bâtiment en fonction du nombre de joueurs :

- Prenez dans tous les cas les Bâtiments qui ne portent pas de valeur de joueurs requis
- À 4 joueurs, ajoutez tous les Bâtiments avec « 4+ »
- À 5 joueurs, ajoutez tous les Bâtiments avec « 4+ » ou « 5+ »
- À 6 joueurs, utilisez l'intégralité des Bâtiments



Et mélangez ensuite la pile de Bâtiments.

3 – Disposez les cubes de Prestige (bleu clair et foncés) et d'Or (orange et jaune) à disposition de tous les joueurs au centre de la table.

4 – Les joueurs peuvent commencer le premier Cycle.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

Une partie se déroule en 3 Cycles, qui fonctionnent de la même manière. À la fin du troisième Cycle, la partie se termine et les Points de Victoire des joueurs sont comptabilisés pour déterminer un vainqueur.

Au début de chaque Cycle, on distribue à chaque joueur une main de 7 cartes aléatoires de la pile de Bâtiments. Un Cycle se décompose en 7 tours de jeu pendant lesquels chaque joueur va :

- 1- Choisir une carte de sa main
- 2- Passer le reste de la main
- 3- Jouer la carte choisie

1 – Choisir une carte de sa main

Chaque joueur peut prendre connaissance des cartes dans sa main, et en sélectionner une carte qu'il place devant lui, face cachée. S'il ne reste qu'une seule carte dans la main, vous pouvez directement passer à « 3 - Jouer la carte choisie ».

2 – Passer le reste de la main

Les cartes restantes, non-choisies, sont placées face cachée proche du prochain joueur dans l'ordre de rotation, et chaque joueur devrait donc recevoir une main de cartes de son autre voisin :

- Lors du premier Cycle, les joueurs passent leur main au joueur à leur **gauche**, et reçoivent la main suivante du joueur à leur **droite**.
- Lors du deuxième Cycle, les joueurs passent leur main au joueur à leur **droite**, et reçoivent la main suivante du joueur à leur **gauche**.
- Lors du troisième Cycle, les joueurs passent leur main au joueur à leur **gauche**, et reçoivent la main suivante du joueur à leur **droite**.



3 – Jouer la carte choisie

Pour jouer une carte, il y a deux possibilités :

Jouer la carte comme un Bâtiment

Pour jouer la carte en tant que Bâtiment, le joueur révèle sa carte, puis il la pose sur une de ses Fondations. Si aucune Fondation n'est disponible, le joueur doit alors poser la carte par-dessus un autre de ses Bâtiments, et donc le recouvrir.

Un Bâtiment recouvert est **nullifié** : il ne rapporte pas de Points de Victoire et ses éventuels effets ne fonctionnent plus.

Recouvrir un Bâtiment fait en revanche gagner au joueur 1 🏠 (Or) en compensation, qu'il prend dans la réserve centrale pour l'ajouter à sa réserve personnelle.

Jouer la carte comme une Fondation

Pour jouer la carte en tant que Fondation, le joueur **ne la révèle pas**, paye un coût en Or dépendant du Cycle actuel (voir ci-dessous), puis place la carte à côté de ses autres Fondations. Il peut désormais jouer d'autres cartes comme Bâtiments par-dessus cette nouvelle Fondation.

2 Or pendant le
premier Cycle

3 Or pendant le
deuxième Cycle

4 Or pendant le
troisième Cycle



Si un joueur ne possède **pas assez d'Or** pour jouer une carte en Fondation, il n'a pas le choix et **doit jouer la carte comme Bâtiment**.

Le Cycle se poursuit de cette manière jusqu'à ce que les mains de chaque joueur soient réduites à une seule carte, qu'il est obligatoire de jouer (en Bâtiment ou Fondation), même si ce n'est pas toujours avantageux pour le joueur.

Une fois que toutes les cartes de toutes les mains ont été jouées, le Cycle prend fin. Les effets de fin de Cycle se déclenchent (voir Fonctionnement des cartes Bâtiment), puis s'il s'agissait du troisième Cycle, la partie prend fin, sinon on passe au Cycle suivant en redistribuant une nouvelle main de 7 cartes à chaque joueur.

FIN DE LA PARTIE :

La partie prend fin à la fin du troisième Cycle, après avoir déclenché une dernière fois les potentiels effets de fin de Cycle. Avant de compter les Points de Victoire finaux, les effets de fin de partie sont déclenchés, puis chaque joueur cumule :

- Les Points de Victoire de chaque Bâtiment qu'il possède
- 1 Point de Victoire par Prestige 
- 1 Point de Victoire par paire complète d'Or 
- Les éventuels effets de Bâtiments qui peuvent rapporter des points

Le Prestige et l'Or resté sur les piles de Bâtiments ne vaut **aucun point**, essayez de le récupérer dans votre réserve avant la fin de la partie pour ne pas les perdre.

Le joueur avec le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'Or parmi les égalités est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.

FONCTIONNEMENT DES CARTES BÂTIMENT :

On retrouve plusieurs éléments sur une carte Bâtiment :



- Le **nom** (1) et l'**illustration** (2), qui n'ont pas d'impact direct sur le jeu
- La **valeur en Points de Victoire** (3), qui indique combien de Points ce Bâtiment rapporte à la fin de la partie au joueur qui le possède
- Le **déclencheur** (4) détermine le moment où le Bâtiment peut effectuer son **effet** (5)
- Son éventuel **type** (6), indiquant ici qu'il s'agit d'un « Marchand » par exemple. Cela n'a pas d'impact direct sur la carte, mais certains bâtiments ont des effets bonus si vous avez certains types de bâtiments visibles.
- La **valeur de joueurs** (7) qui détermine à partir de combien de joueurs cette carte est ajoutée à la pile de Bâtiments. Si aucune valeur n'est indiquée, elle est toujours dans la pile de Bâtiments.

Trois **déclencheurs** existent :





Immédiat, lorsque la carte est jouée



À la fin de chaque cycle



À la fin de la partie

Pour que l'effet se déclenche, il est nécessaire de **toujours posséder** le Bâtiment. Si il est recouvert à la fin d'un cycle ou de la partie, un effet  ou  ne pourra plus s'appliquer par exemple, mais il n'y a par contre aucun problème à recouvrir un effet une fois qu'il a été utilisé, puisqu'ils sont à **usage unique**.


Tous les joueurs résolvent leurs effets simultanément lorsqu'ils sont déclenchés, et si un même joueur a plusieurs effets qui doivent se déclencher en même temps, il peut choisir de les résoudre dans l'ordre de son choix.

GUILDES :

Les Guildes sont des cartes distribuées au début de chaque partie. Lors de la mise en place, chaque joueur reçoit une Guilde au hasard, qui va lui donner un effet supplémentaire unique indiqué sur la carte. Les Guildes sont conservées jusqu'à la fin de la partie.



LEXIQUE ET SYMBOLES :

 : Prestige

 : Or

 : Points de Victoire.

 : Bâtiment de type Marchand

Pile : Ensemble comprenant une Fondation, ainsi que tous les Bâtiments qui la recouvrent. Une Fondation sans Bâtiment est déjà considérée comme une pile.

Placer : Prendre une ressource de la réserve commune et la placer sur une pile. Les ressources sur une pile n'appartiennent pas au joueur tant qu'elles ne sont pas récupérées, en plaçant un Bâtiment sur la pile, la réorganisant ou en déplaçant des Bâtiments.

Déplacer : Déplacer un bâtiment visible correspond à l'action de le placer en haut d'une autre pile. Cette action rend à nouveau visible le bâtiment qui se trouvait sous le Bâtiment déplacé. Récupérez toutes les ressources sur la pile de départ et la pile d'arrivée.

Gagner : Prendre une ressource de la réserve commune et la placer dans sa réserve personnelle

Visible : Un bâtiment est visible s'il est le plus haut d'une de vos piles. À l'inverse, un Bâtiment n'est pas visible s'il est recouvert par un ou plusieurs autres Bâtiments. Seuls les Bâtiments visibles peuvent déclencher leurs effets.

Réorganiser une pile : Choisir une pile et placer les Bâtiments dans l'ordre de son choix, changeant potentiellement le bâtiment visible en haut de la pile. Lorsqu'une pile est réorganisée, récupérez les ressources qui s'y trouvaient. Vous avez le droit de regarder à tout moment le contenu des piles que vous possédez. Réorganiser une pile ne déclenche *pas* à nouveau d'effets immédiats, ils ne se déclenchent que quand le bâtiment est *joué*.