

# 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 qui dépasse de la mer, mais la place se fait rare. Chaque joueur choisit simultanément une carte Bâtiment dans sa main à jouer, soit en l'empilant sur un Bâtiment déjà présent, soit en dépensant de l'or pour le sacrifier et 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
  - o 63 cartes de base
  - o 21 cartes pour 4+ joueurs
  - o 21 cartes pour 5+ joueurs
  - o 21 cartes pour 6 joueurs
- 6 cartes Guilde / Aide de jeu (recto/verso)
- 13 cartes Fondation de départ
- 70 cubes en bois « Or » oranges
- 20 cubes en bois « 5 Or » jaunes
- 70 cubes en bois « Prestige » bleu clair
- 20 cubes en bois « 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.

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 « 3+ », « 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 :

- 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, donc le recouvrir.

Un Bâtiment recouvert est nullifié : il ne rapporte pas de Points de Victoires, ses éventuels effets ne fonctionnent plus, et il n'est plus considéré comme étant « possédé » par le joueur tant qu'il est recouvert. 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 autant d'Or 📦 qu'il possède actuellement de Fondations, puis place la

carte à côté de ses autres Fondations. Il peut désormais jouer d'autres cartes comme Bâtiments par-dessus cette nouvelle Fondation.

*Exemple : Pour jouer sa 4<sup>ème</sup> Fondation, un joueur devra payer 3 🟡 (Or), correspondant aux 3 Fondations qu'il possède déjà.*

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.

## 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** (4), qui indique combien de Points ce Bâtiment rapporte à la fin de la partie au joueur qui le possède
- Le **déclencheur** (3) détermine le moment où le Bâtiment peut effectuer son **effet** (5)
- La **valeur de joueurs** (6) 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 :






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 indiqué sur la carte. Les Guildes sont conservées jusqu'à la fin de la partie, et peuvent contribuer au décompte des Points de Victoire.



## 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 additionne les Points de Victoire de chaque Bâtiment qu'il possède, ceux donnés par le Prestige  (chaque Prestige possédé vaut 1 Point de Victoire), ainsi que les

éventuels effets supplémentaires de ses Bâtiment qui pourraient augmenter son score. Le Prestige resté sur les piles de Bâtiments ne vaut rien, et l'Or (où qu'il soit) ne vaut pas non plus de Points de Victoire.

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.

## LEXIQUE ET SYMBOLES :



: Prestige (Vaut 1 Point de Victoire à la fin de la partie).



: Or (Permet de faire de nouvelles Fondations).



: Points de Victoire.

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

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

**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 ou en la réorganisant.

**Réorganiser une pile** : Déplacer le Bâtiment appartenant à une pile en haut de cette même pile. Lorsqu'une pile est réorganisée, vous pouvez récupérer les ressources qui s'y trouvaient. Vous avez le droit de regarder à tout moment le contenu des piles que vous possédez.

**Posséder** : Un joueur possède toutes ses Fondations, même si elles sont recouvertes, ainsi que tous les Bâtiments en haut de chacune de ses piles. Les Bâtiments recouverts ne sont pas considérés comme « possédés ».

**Unique** : Un Bâtiment est unique si vous ne possédez pas d'autres Bâtiments du même nom exact.

**Marchand** : Un Bâtiment est un Marchand s'il possède le mot « Marchand » dans son nom.