

Tour de jeu

Phase 1 :

- Prendre un contrat (ou 2 si reste 2 ou 1 contrat) (Max 2 visibles devant le joueur)
- Echanger son ingénieur
- Défausser les 5 cartes Construction

Phase 2 :

- Prendre 3 cartes Construction (Max 7 cartes en main à la fin de son tour)

Si symbole Marchandise :

Placer 2 marchandises sur 2 villes de la couleur du symbole (blanc=joker)

1. Cité connectée à un canal
2. Ville connectée à un canal
3. Cité non connectée à un canal
4. Ville non connectée à un canal

- Construire des tuiles

Si un canal est complet (contrat), on marque :

Ecluse	1 point
Aqueduc	2 points
Tunnel	3 points

Phase 3 :

- Transporter une marchandise

1 point par ville visitée (y compris celle de départ et d'arrivée) pour chaque joueur possesseur d'un tronçon.

La marchandise ne peut passer par 2 villes de même couleur, on ne tient pas compte de la couleur de la ville de départ.

Dernière section de canal empruntée doit appartenir au joueur qui la transporte.

Alternative à chaque phase

- Pioche la carte du dessus de la pile Construction

Fin de partie + 2 tours supplémentaires

- Soit un joueur atteint

3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
60 points	50 points	40 points

- Soit on place les 5 dernières cartes sur le Parlement

Règles de constructions

- Toujours à partir d'une de ses barges
- Terrain **Clair** : Prolongement ou Ecluse
- Terrain **Difficile** : Aqueduc ou Tunnel
- Jamais 2 tuiles de même type consécutives
- Un canal doit avoir **au maximum** le même nombre de tuiles que la valeur de son contrat
- Construction sur autre tuile : doit correspondre au terrain avec surcoût de 2 cartes au choix
- Coût de construction :

	Prolongement	1 carte <i>Stretch</i>
	Ecluse	1 carte <i>Lock</i>
	Aqueduc	2 cartes <i>Aqueduct</i>
	Tunnel	3 cartes <i>Tunnel</i>

- Carte Géomètre (*Surveyor*) = Joker

Ingénieurs

- [1] Brindley :**
⇒ 1 carte *Stretch* pour construire une écluse
- [2] Smeaton :**
⇒ 1 carte *Surveyor* = 2 cartes Construction au choix
- [3] Jessop :**
⇒ 2 cartes *Tunnel* pour construire un tunnel
- [4] Telford :**
⇒ 1 carte *Aqueduct* pour construire un aqueduc
- [5] Rennie :**
⇒ Prendre 4 cartes de Construction faces visibles (Phase2) ou 1 carte face visible au lieu d'une alternative à une phase

Décompte final

- Décompter les canaux inachevés
- Transporter les dernières marchandises Dans l'ordre des ingénieurs - Commence par le plus petit numéro
- Constructeur le plus prolifique : plus de contrats, si égalité alors plus grande valeur

Joueurs	1er	2ème	3ème	4ème	5ème
3	+10	+6	+2		
4	+10	+7	+4	+1	
5	+10	+8	+6	+4	+2

Tour de jeu

Phase 1 :

- Prendre un contrat (ou 2 si reste 2 ou 1 contrat) (Max 2 visibles devant le joueur)
- Echanger son ingénieur
- Défausser les 5 cartes Construction

Phase 2 :

- Prendre 3 cartes Construction (Max 7 cartes en main à la fin de son tour)

Si symbole Marchandise :

Placer 2 marchandises sur 2 villes de la couleur du symbole (blanc=joker)

1. Cité connectée à un canal
2. Ville connectée à un canal
3. Cité non connectée à un canal
4. Ville non connectée à un canal

- Construire des tuiles

Si un canal est complet (contrat), on marque :

Ecluse	1 point
Aqueduc	2 points
Tunnel	3 points

Phase 3 :

- Transporter une marchandise

1 point par ville visitée (y compris celle de départ et d'arrivée) pour chaque joueur possesseur d'un tronçon.

La marchandise ne peut passer par 2 villes de même couleur, on ne tient pas compte de la couleur de la ville de départ.

Dernière section de canal empruntée doit appartenir au joueur qui la transporte.

Alternative à chaque phase

- Pioche la carte du dessus de la pile Construction

Fin de partie + 2 tours supplémentaires

- Soit un joueur atteint

3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
60 points	50 points	40 points

- Soit on place les 5 dernières cartes sur le Parlement

Règles de constructions

- Toujours à partir d'une de ses barges
- Terrain **Clair** : Prolongement ou Ecluse
- Terrain **Difficile** : Aqueduc ou Tunnel
- Jamais 2 tuiles de même type consécutives
- Un canal doit avoir **au maximum** le même nombre de tuiles que la valeur de son contrat
- Construction sur autre tuile : doit correspondre au terrain avec surcoût de 2 cartes au choix
- Coût de construction :

	Prolongement	1 carte <i>Stretch</i>
	Ecluse	1 carte <i>Lock</i>
	Aqueduc	2 cartes <i>Aqueduct</i>
	Tunnel	3 cartes <i>Tunnel</i>

- Carte Géomètre (*Surveyor*) = Joker

Ingénieurs

- [1] Brindley :**
⇒ 1 carte *Stretch* pour construire une écluse
- [2] Smeaton :**
⇒ 1 carte *Surveyor* = 2 cartes Construction au choix
- [3] Jessop :**
⇒ 2 cartes *Tunnel* pour construire un tunnel
- [4] Telford :**
⇒ 1 carte *Aqueduct* pour construire un aqueduc
- [5] Rennie :**
⇒ Prendre 4 cartes de Construction faces visibles (Phase2) ou 1 carte face visible au lieu d'une alternative à une phase

Décompte final

- Décompter les canaux inachevés
- Transporter les dernières marchandises Dans l'ordre des ingénieurs - Commence par le plus petit numéro
- Constructeur le plus prolifique : plus de contrats, si égalité alors plus grande valeur

Joueurs	1er	2ème	3ème	4ème	5ème
3	+10	+6	+2		
4	+10	+7	+4	+1	
5	+10	+8	+6	+4	+2