

### Canal Grande - KSR

Aktions- und Zahlenkarten in 2 Stapel trennen.  
Von den Aktionskarten je Bezirk je 2 Karten nehmen und mischen,  
dann an jeden Spieler 4 Karten verteilen, die diese auf die Hand nehmen.  
Restliche Karten mit den übrigen Aktionskarten mischen.  
Zahlenkarten mischen. Beide Stapel verdeckt nebeneinander ablegen.  
Startspieler bestimmen.

#### Ablauf:

- Es folgen mehrere Durchgänge mit mehreren Runden.
- Abwechselnd ist ein Spieler "Verteiler" oder "Bestimmer".
- Zu Beginn: Startspieler ist Verteiler, der Bestimmer beginnt mit Karten-Aktionen.

#### Eine Spielrunde:

- **Verteiler** zieht die obersten 5 Aktions-Karten und 3 Zahlenkarten vom jeweiligen Nachziehstapel und legt diese offen vor sich aus.  
Er teilt daraus 2 Angebote auf (alle Karten), mind. mit 1 Karte/Gebot.
- **Bestimmer** wählt eines der Angebote aus und hat folgende Aktionen:  
Das andere Gebot bleibt vorerst ausliegen.

Zahlenkarten: offen vor sich auslegen

Verräter: 1 Karte aus der verdeckten Hand des Mitspielers ziehen und Verräter ablegen.

Bezirkkarten: auf die Hand nehmen

Gondeln: auf die Hand nehmen

Spion: je 2 Karten nachziehen, Spion ablegen. Nachgezogene Spione ablegen und je 1 Ersatzkarte ziehen.

Doge: Karte auslegen. Abstimmung in einem Bezirk erfolgt.

**Abstimmung**: Besitzer des Dogen legt Bezirk fest, wo abgestimmt wird. Er muss mind. 1 Karte des Bezirkes auslegen.

Hat der Besitzer des Dogen keine Bezirkskarte, wird der Gegenspieler zum Herausforderer, d.h., er legt mind. 1 Bezirkskarte vor.

Der Verteidiger kann PASSEN oder ERHÖHEN, also mehr Karten bieten.

Verstärkung: Statt Bezirkskarten kann man auch eine Gondel und beliebig viele Karten eines anderen Bezirkes legen, die nun für den Abstimmungs-Bezirk zählen (zuvor muss man aber mind. 1 Bezirkskarte gelegt haben).

- Der Sieger der Abstimmung erhält seine zuerst gelegte Bezirkskarte als Gewinn, seine restlichen gespielten Karten+Doge = Ablage.
  - Der Verlierer verliert seine Gondel + die 1. ausgespielte Bezirkskarte.
- Für weitere Abstimmungen in dieser Runde muss ein anderer Bezirk gewählt werden.

**Der Verteiler verfährt nun genauso wie der Bestimmer.**

**Eine neue Runde beginnt mit dem Gegenspieler als Verteiler.**

#### Neuer Durchgang:

- Ist nach einer Runde Summe der Zahlenkarten bei mind. 1 Spieler  $\geq 10$ , ist es das Ende des Durchganges.
  - Der Spieler mit der geringeren Summe darf 3 Aktionskarten ziehen, wobei er Dogen abwerfen und nachziehen muss, ebenso Spione.
  - Der Spieler mit der höheren Summe ist 1. Verteiler der neuen Runde.
- Gleichstand: Rollenwechsel gegenüber letzter Runde.
- Alle Aktionskarten und Zahlenkarten werden inkl. abgelegter Karten separat gemischt.
  - Handkarten bleiben bei den Spielern, die nun mit Zahlenwert "Null" starten. Gewonnene Bezirkskarten verbleiben den Spielern.

#### Spielende:

- Hat ein Spieler von allen 6 Bezirken mind. 1 Gewinnkarte oder von einem Bezirk 4 Gewinnkarten, vor sich liegen, endet das Spiel sofort.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.09.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)