

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Canaille



Livret de règles

# Canaille

Un jeu de Nicolas Melet



Cartes Actions



Cartes Rivière

## Le jeu :

Aujourd'hui commence le concours de pêche. Chacun tente de réaliser la meilleure pêche possible tout en évitant les détritrus qui polluent parfois la rivière. Mais attention, le chat Canaille rôde. Lorsqu'il apparaît il mange 5 poissons au malheureux pêcheur qu'il a rencontré. Bonne pêche!

## Préparation :

1- Isoler la carte «Canaille».



2- Mélanger les cartes « rivière » (carrées) puis insérer la carte «Canaille» vers le milieu du paquet. Poser le tout au centre de la table, face cachée.

3- Les autres cartes (rectangulaires) sont des cartes-actions. Parmi ces cartes se trouvent 4 cartes « point ». Distribuer une carte « point » à chaque joueur. Mélanger les autres cartes-action et en distribuer 4 à chaque joueur.



4- Enfin, révéler 3 cartes-actions et placer le paquet à côté face cachée.

5- Le dernier joueur à avoir mangé du poisson commence.

### Tour de jeu :

A son tour, le joueur aligne devant lui 1 à 5 de ses cartes dans un ordre précis. Il constitue ainsi une « phrase ». Deux actions semblables ne peuvent être placées à la suite (cartes de même couleur de fond). (voir exemples de phrases)

La dernière carte comporte obligatoirement un point (en bas à droite). Si le joueur ne peut pas terminer sa phrase parce qu'il ne possède pas de point, alors il doit échanger une carte-action avec la pioche pour avoir un point. A chaque échange, il remet aussi un poisson à l'eau.

Une fois posée, la phrase ne peut plus être modifiée et les actions sont réalisées dans l'ordre. Si certaines actions ne peuvent avoir d'effet, la suite de la phrase est jouée.

Exemple de phrase réalisée avec 4 cartes :



*Dans cet exemple, imaginons que le paquet rivière présente le dos des cartes. Le joueur découvre une à une les 3 cartes du dessus du paquet rivière et les place devant lui en pile face visible. Il retourne ensuite le paquet de cartes « rivière » (les cartes sont alors faces visibles) puis désigne un autre joueur qui devra relâcher au moins 2 poissons dans la rivière (de sa pile vers le dessous du paquet « rivière »).*

Les poissons et détritrus pêchés forment une seule pile devant chaque joueur, face visible.

Ensuite, le joueur défausse sa phrase et reconstitue sa main avec les cartes retournées et/ou des cartes cachées de la pioche. Une fois sa main reconstituée, de nouvelles cartes sont éventuellement proposées pour compléter la pioche.

Le paquet représentant la rivière reste dans sa position et c'est au joueur de gauche de jouer.

## Fin de la partie :

La partie se termine quand un joueur pioche «Canaille».

Les actions de la phrase en cours sont réalisées puis chaque joueur compte les points de sa pile. Chaque poisson rapporte un point, chaque détritüs en fait perdre un. Canaille mange 5 poissons au joueur l'ayant récupéré.

Le gagnant est celui qui a le plus de points, sinon il y a égalité.

## Description des cartes :

### Cartes Rivière



Canaille mange 5 poissons au pêcheur qu'il rencontre et met fin à la partie.

Les détritüs font perdre 1, 2 ou 3 points en fin de partie. (6/3/1)



Les poissons rapportent 1, 2 ou 3 points en fin de partie. (16/10/5)

### Cartes Actions



Brouillard : difficile de voir ce qu'on peut pêcher ! Le joueur actif tire de la rivière autant de cartes que de joueurs et en attribue une à chacun, sans les regarder si elles sont face cachée. (3)

- Si un joueur tire les cartes « rivière » en reconnaissant Canaille parce que les faces des cartes sont visibles, alors il est obligé de conserver Canaille et distribue les autres cartes aux autres joueurs. Par contre, si les faces des cartes ne sont pas visibles, la distribution se fait comme le joueur le souhaite.

- Si le nombre de cartes restantes n'est pas suffisant, alors certains joueurs ne reçoivent pas de carte.

## Cartes Actions



Ca mord ! : Le nombre de bouchons indique le nombre de cartes que le joueur pioche une à une de la rivière. (10+5+3)

Autre pêcheur : A partir de cette carte, le joueur perd la main en choisissant un autre joueur qui effectue ce qui est proposé dans la suite de la phrase. (10)



Déplacement : Le pêcheur change d'endroit. Le paquet représentant la rivière est retourné. (9)

Poubelle : Le joueur défaisse une de ses cartes « détritius ». La carte détritius sort définitivement du jeu. (5)



Relâche : La carte indique le nombre minimum de poissons trop petits que le pêcheur doit remettre à l'eau. Le joueur replace les cartes choisies au dessous du paquet rivière. (3+2+1)

Carte « point » : Ce sont des cartes sans action mais qui peuvent être placées lorsque le joueur ne possède pas de point pour finir une phrase.



## Exemples de phrases :



Ca mord / je change d'endroit/un autre pêcheur / relâche (2 poissons) / brouillard  
Dans cet exemple, je découvre une à une les 3 cartes du dessus du paquet « rivière » et je les place devant moi en pile face visible. Je retourne ensuite le paquet de cartes « rivière » (les cartes sont alors face visible) puis je désigne un autre joueur qui doit relâcher au moins 2 poissons dans la rivière (de sa pile vers le dessous du paquet « rivière »). Ce dernier joueur tire enfin de la rivière autant de cartes qu'il y a de joueurs et en donne une à chacun. Puis je pioche 5 cartes action. C'est au joueur suivant.



Ca mord / je vais à la poubelle/ point

Dans cet exemple, je pioche la première carte du paquet rivière, puis je rejette une de mes cartes détritius. Puis je pioche 3 cartes pour refaire ma main.



je vais à la poubelle/ un autre pêcheur/ retourne la paquet/et rejette 2 poissons  
Ici, je jette à la poubelle une de mes cartes détritius, puis un autre joueur (que je désigne) retourne le paquet et rejette 2 de ses poissons. Puis je pioche 4 cartes pour refaire ma main.

Exemple de phrase non valable :



Le joueur n'est pas autorisé à juxtaposer deux cartes de même couleur de fond. Il ne peut donc pas piocher une carte puis trois. Par contre la phrase peut être légèrement modifiée pour être acceptée :



Un grand merci à Géraldine, Philou et Benjamin pour leur soutien et leur patience... aux nombreux joueurs qui ont testé ou aidé le jeu pendant sa phase de création, en particulier Jérémie, Pascal, Eric, Matthieu, Régis et Gaétan... aux équipes des festivals de Toulouse, Parthenay et Panazol qui ont permis au jeu d'aller vers le public... à Paille Editions pour avoir donné sa chance au jeu et permis à Canaille d'arriver jusqu'à vous.

Nicolas







*Canaille nous a été présenté au concours du festival des jeux de Panazol (Haute-Vienne) en 2010.*

*Il a plu de suite à tous les membres du jury (ludothécaires, magasins et joueurs).*

*Ensuite nous l'avons fait tester à Lilah 5 ans qui voulait jouer et rejouer.*

*Et l'avis de Lilah ça compte pas pour du beurre, la preuve voilà Canaille est édité...*



Retrouvez nos jeux et les points de ventes sur  
[www.paille-editions.com](http://www.paille-editions.com)

**Paille**  
EDITIONS