

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**

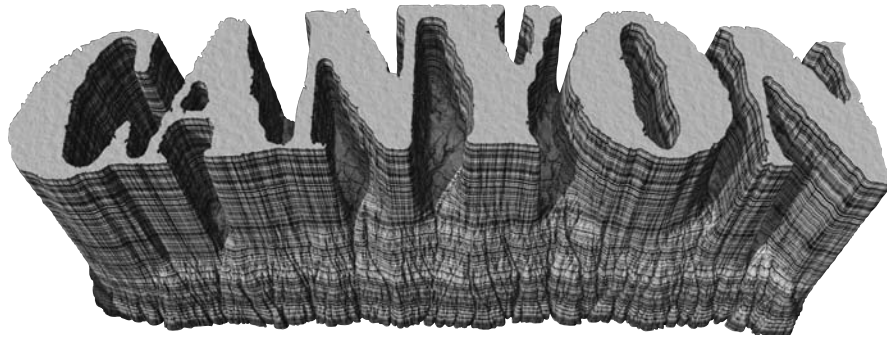
[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

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





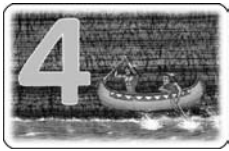
## Du totem jusqu'à la cascade

pour 3 à 6 joueurs

*Les terrains de chasse sont actuellement fermés, la hache de guerre enterrée depuis un moment est introuvable, les troupeaux de buffles sont partis en vacances et les Peaux-Blancs ont heureusement décidés de boire l'eau-de-feu eux-mêmes. Ainsi les Indiens se souviennent d'autres divertissements et, étant donné qu'en ce moment le grand Manitou envoie plus d'eau que d'habitude dans le canyon, les jeunes guerriers se précipitent dans leurs canoës et se livrent à une course passionnante sur l'eau.*

**Remarque:** CANYON est une nouvelle édition remaniée du jeu classique BID & BLUFF publié aux Etats-Unis en 1972.

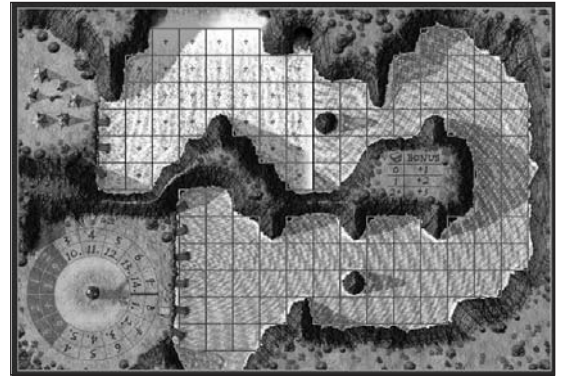
### Le matériel du jeu:



30 cartes „Vitesse“  
(6 séries de cartes avec les valeurs de 0 à 4)



50 cartes de jeu  
(5 couleurs différentes avec les valeurs de 1 à 10)



Un plan de jeu



6 jetons-canoës



1 jeton de marquage noir  
pour indiquer les tours  
du jeu

### La préparation du jeu:

- Chaque joueur choisit un jeton et obtient les 5 cartes “Vitesse” de la couleur correspondante (= la couleur du gros chiffre).
- On mélange bien les 50 cartes et chaque joueur en prend une. Celui qui obtient la carte avec le plus gros chiffre devient le donneur du premier tour. Le joueur à gauche du donneur commence le jeu. Dans les tours suivants le donneur et le premier joueur changent dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le jeton noir est placé sur la case “1” au-dessus de la flèche du marqueur des tours au point de départ.
- En débutant par le premier joueur et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur suivant place son jeton-canoë à volonté sur une des cases de départ.



### Le but du jeu et son déroulement:

Le canoë gagnant de la course à travers le canyon est celui qui arrive en premier à un des trois embarcadères du village indien.  
On joue CANYON en plusieurs tours, chacun divisé en cinq phases différentes:

- 1ère phase:** - la distribution des cartes
- 2ème phase:** - le choix de la vitesse
- 3ème phase:** - l'emploi des cartes
- 4ème phase:** - le mouvement des canoës
- 5ème phase:** - le déplacement du jeton-marqueur

## 1ère phase: la distribution des cartes

Le donneur mélange bien toutes les 50 cartes et les distribue à chaque joueur selon le nombre indiqué par le jeton-marqueur. Au premier tour du jeu chaque joueur reçoit 8 cartes. Ensuite le donneur prend la première carte du talon et la retourne.

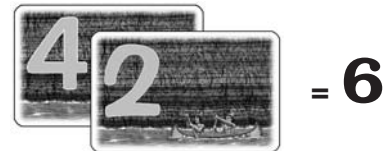
Alors cette carte annonce l'atout, c'est-à-dire la couleur la plus forte lors du tour commencé. Les cartes en surnombre sont mises de côté. Elles n'ont plus de fonction pendant ce tour du jeu.

## 2ème phase: le choix de la vitesse

Quand tous les joueurs ont pris leurs cartes en main, chacun décide combien de levées (voir 3ème phase) il a l'intention d'acquiescer au cours du tour actuel. En débutant par le premier tous les joueurs retournent l'un après l'autre leur carte „Vitesse“ correspondante. Pour le reste du tour ces cartes retournées indiquent la vitesse qui doit être obtenue par chaque joueur, c'est-à-dire combien de levées chacun veut acquiescer.

On annonce une vitesse de 5 ou plus, utilisée plutôt rarement au cours du jeu, par deux cartes „Vitesse“ déposées en même temps (p.ex. 4+2=6).

**Exemple:** En regardant ses cartes Anja veut faire 2 levées pendant ce tour. Ainsi elle dépose visiblement sa carte „Vitesse“ avec le chiffre 2 sur la table.



Il n'est pas obligatoire que le total des cartes „Vitesse“ retournées correspond au nombre de levées possible dans ce tour du jeu.

## 3ème phase: l'emploi des cartes

Dès que tous les joueurs ont retourné leur carte „Vitesse“, avec le vrai jeu des cartes commence.

C'est toujours le premier joueur qui sort la première carte. Ensuite chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, est obligé de déposer une carte. Il est obligatoire de „servir“ la couleur sortie en premier. Si, p.ex., le bleu (la pagaie) est sorti comme première carte, chaque joueur suivant doit jouer une carte bleue. Celui qui n'a pas une carte dans la couleur demandée, peut jouer une couleur de son choix ou la couleur-atout.

Celui qui emporte une levée, dépose toutes les cartes de celle-ci face cachée sur la table devant lui. En cas où un



joueur a gagné plusieurs levées, il les empile devant lui de façon que les autres joueurs puissent voir le nombre gagné à chaque instant du tour.

C'est le joueur qui a gagné une levée qui sort la première carte pour la prochaine levée.

Dès que chaque joueur a déposé une carte, on regarde qui a gagné la levée. Si toutes les cartes correspondent à la couleur demandée (p.ex le bleu), le joueur qui a déposé le plus gros chiffre emporte la levée. Si les joueurs ont déposé une ou plusieurs cartes-atouts, la carte-atout la plus élevée reçoit la levée. Il est donc impossible de gagner une levée avec une carte portant une couleur autre que celle jouée au début ou différente de la couleur-atout.

**Exemple pour une levée:** Le vert est l'atout.

Anja commence et joue un 7 bleu. Bernd sort un 8 bleu et Carola joue un 3 bleu. Dirk joue un 9 rouge. Etant donné que Bernd a déposé la carte la plus élevée de la couleur demandée et personne d'autre n'a joué l'atout, Bernd emporte la levée. Il est en même temps le joueur qui joue la première carte pour la prochaine levée.

## 4ème phase: le déplacement des canoës

Si toutes les levées d'un tour sont distribuées, on place les canoës. C'est toujours au premier joueur de commencer. Les autres joueurs le suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur pose son canoë en dernier.

d'une case de plus.

- Celui qui a annoncé 1 levée et réussit, avance de deux cases de plus.
- Celui qui a annoncé 2 levées ou plus et réussit, avance de trois cases de plus.

Un joueur avance son canoë toujours autant de cases qu'il a gagné de levées, c'est-à-dire s'il a emporté 3 levées, il avance ensuite son bateau de 3 cases.

**Exemples:**

Anja a annoncé 2 levées, mais elle en a gagné 3. Elle n'obtient pas de „bonus“ et avance de trois cases. Bernd a annoncé 1 levée et réussit. Il avance de trois cases (une case pour la levée et deux pour le „bonus“). Carola a annoncé 0 levée et n'a pas reçu une seule. Elle avance d'une case à cause du „bonus“. Dirk a annoncé 4 levées, mais il n'a réussi d'obtenir que 2. Il avance de deux cases.

Si un joueur a obtenu un nombre de levées égal au chiffre figurant sur sa carte „Vitesse“, il reçoit un „bonus“. Plus la vitesse choisie est élevée, plus le „bonus“ sera élevé en conséquence (voir le indications du tableau „bonus“ sur le plan du jeu).

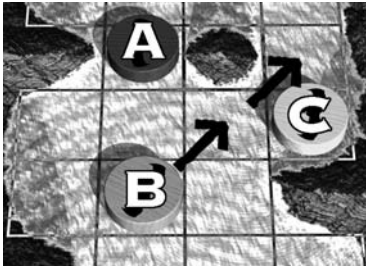
- Celui qui a annoncé 0 levée et réussit, avance

On peut déplacer un canoë dans tous les sens (en avant, en arrière, de côté et en diagonale). Mais il faut essayer de les placer d'une façon 'optimale', c'est-à-dire à la fin du déplacement les canoës doivent être le plus près possible du point d'arrivée. Aucune case ne peut être passée deux fois dans le même coup. On ne peut pas renoncé aux points de déplacement. Les autres jetons ne peuvent pas être sautés.

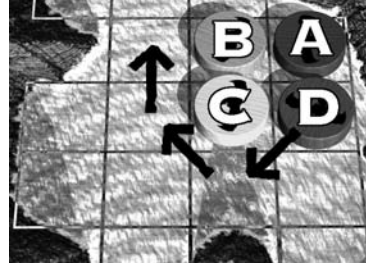
Aucune case ne peut être occupée par plus d'un canoë. Sauf en cas de blocage complet du parcours, les points de déplacement en surnombre peuvent être abandonnés.

Seul les cases avec un surplus en eau peuvent être utilisées. On ne peut pas passer les cases représentant des montagnes ou des îles.

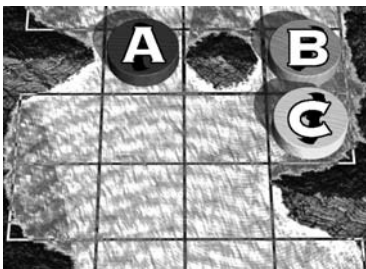
### Exemples pour le déplacement:



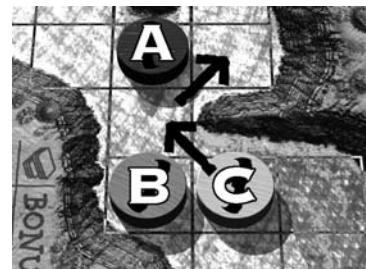
*C'est le tour à Bernd (B) qui doit avancer de deux cases. Il est obligé d'avancer diagonalement à côté de l'île. Ce faisant il bloque Carola (C) qui serait la joueuse suivante.*



*C'est le tour à Dirk (D) qui doit avancer de trois cases. Malgré le blocage, il peut placer son canoë. Il recule d'abord et avance ensuite, un manoeuvre qui le place à côté de Bernd.*



*C'est le tour à Carola (C) maintenant qui doit avancer de trois cases. Mais étant donné qu'une montagne, Anja (A), l'île et Bernd (B) bloquent la rangée complète devant elle, elle ne peut pas déplacer son canoë.*



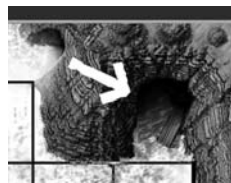
*Carola (C) doit avancer de deux cases. Elle préférerait rester au goulot d'étranglement afin de bloquer les joueurs suivants, mais comme elle est obligée d'utiliser ses points de déplacement d'une façon 'optimale', elle arrive ainsi à côté d'Anja.*

### Le courant et la cascade

Avant d'atteindre le point d'arrivée les canoës doivent lutter contre le courant. Ainsi il y a des règles spéciales concernant le déplacement sur les cases des dernières sept rangées marquées par des flèches. Le joueur qui tire son canoë d'une case normale dans le courant, se déplace comme auparavant. Celui qui commence son déplacement sur une case du courant (avec flèche) ne peut tirer son canoë que s'il atteint exactement la vitesse de sa carte retournée. Maintenant on ne déplace plus le canoë en fonction du nombre de levées gagnées, mais en fonction de la valeur du 'bonus' correspondante.

Celui qui est placé sur une case du courant et qui n'a pas exactement atteint sa vitesse, dérive d'une case en direction de la flèche. Si la case voisine en direction de la flèche est occupée par le canoë d'un autre joueur, celui-ci dérive également. Il est donc possible qu'un canoë dérivant pousse plusieurs autres canoës en direction de la cascade.

En cas où un canoë dérive dans la cascade, les jeunes guerriers expérimentés se sauvent sur le rivage. Ils sont obligés de passer par la caverne et recommencent la course au prochain tour à partir de la petite passerelle qui se trouve au bout.



La passerelle de la caverne est d'ailleurs la seule case sur le plan du jeu où on peut mettre plus d'un canoë.

#### Exemples pour le courant:

*Anja a annoncé 2 levées qu'elle a obtenues. Elle a donc droit au 'bonus' et déplace son canoë de trois cases.*

*Bernd a annoncé 0 levée et réussit à ne pas en avoir une seule. Il a donc droit au 'bonus' et déplace son canoë d'une case.*

*Carola a annoncé 2, mais elle a gagné 4 levées. Elle n'avance pas son canoë, mais dérive d'une case en direction de la flèche.*

*Dirk a annoncé 4 levées. Il réussit à les obtenir.*

*Lui aussi, il a droit au 'bonus' et déplace son canoë de trois cases.*



*Bernd (B) et Anja (A) ont déjà déplacé leurs canoës dans le secteur du courant.*

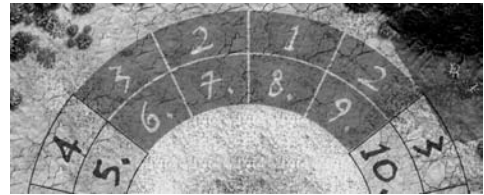
*Maintenant c'est à Carola de jouer. Malheureusement elle n'a pas atteint sa vitesse et son canoë doit dériver avec le courant. En même temps elle pousse Anja et Bernd en avant. Bernd tombe même dans la cascade et recommence son jeu dans la caverne.*

## 5ème phase: le déplacement du jeton-marqueur

Dès que tous les canoës ont été déplacés, on avance le jeton-marqueur d'une case pour le prochain tour. Le nombre de cartes par joueur se réduit donc au fur et à mesure jusqu'à une au cours du jeu et recommence à augmenter par la suite.

Le premier joueur du tour précédent devient le nouveau donneur. Il mélange bien les cartes et les redistribue selon le nombre indiqué par le jeton-marqueur. Le joueur à gauche du nouveau donneur devient le premier joueur du tour actuel. Il sort la première carte du nouveau tour. En cas où le jeu dure plus que 14 tours on continue par le premier tour.

Bien que les tours où chaque joueur ne dispose que d'une ou deux cartes aient une chance particulière, la chance y fait beaucoup. Celui qui préfère réduire le facteur de chance saute simplement **les tours colorés et numérotés 6,7,8,et 9 et continue** le jeu au tour numéro 10.



## La fin du jeu et la victoire:

Le joueur arrivant en premier à un des trois embarcadères du camp indien emporte la victoire. Si plusieurs canoës atteignent le point d'arrivée au cours du même tour, le canoë gagnant est celui qui

a gardé le plus de points de déplacement. En cas d'une nouvelle égalité, c'est le joueur qui avait la vitesse la plus élevée à la fin qui est le gagnant.



Auteur du jeu: Frederick A. Herschler  
Comic: Sascha Krämer  
Développement et production: Grünspan-Spiele

Graphisme: Franz Vohwinkel  
© 1997  
ABACUSSPIELE Verlags KG  
63303 Dreieich Germany  
Tous droits réservés.

