

NOUVELLE FRANCE

Jacques-Dominique Landry



2-4 Spieler · ab 10 Jahren · Spieldauer: 45 - 60 min

Zu Beginn des 17. Jahrhunderts zog es hunderte von unerschrockenen Kolonisten nach Nordamerika, um sich in Neufrankreich am Ufer des Sankt-Lorenz-Stroms eine neue Existenz aufzubauen...

Da die kurzen Sommer die Zeiten stark einschränken, in denen gebaut werden kann, hat der Verwalter der Kolonie es zum Ziel erklärt, möglichst viele Gebäude vor dem Wintereinbruch fertigzustellen. Er treibt seine Vorarbeiter zur Eile an, bevor Eis und Schnee die Bauarbeiten zum Erliegen bringen.

Dem erfolgreichsten Vorarbeiter wird das prestigeträchtige Amt des königlichen Bauleiters verliehen, welches ihm die Verantwortung sämtlicher Bauaufgaben in ganz Neufrankreich zukommen lässt.



KONZEPT UND SPIELZIEL

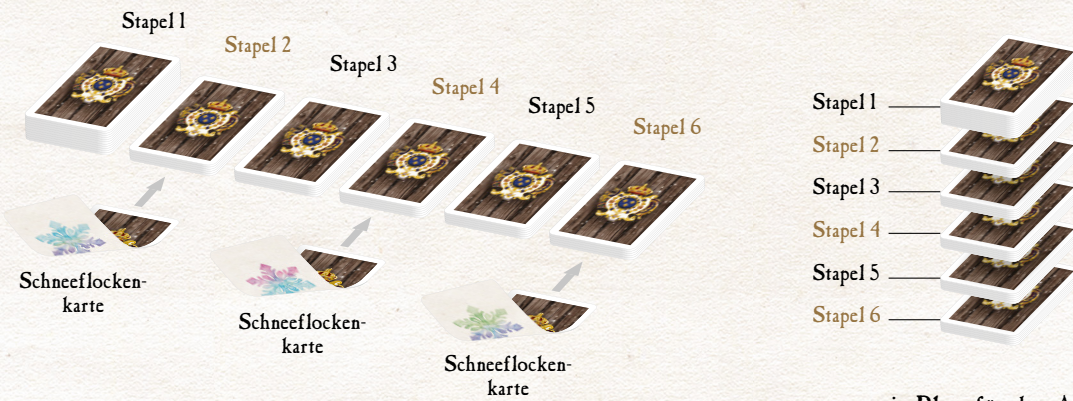
Die Spieler platzieren in ihrem Zug jeweils einen Baustein, um damit entweder den Bau der militärischen Schanze, der Kirche oder der herrschaftlichen Mühle voranzubringen. Am Ende jedes Zuges erhalten die Spieler Siegpunkte entsprechend der Platzierung ihrer Bausteine.

Drei Mal wird im Laufe des Spiels ein Schneesturm über die Kolonie hinwegfegen. Nach den ersten beiden Stürmen wird eine Schneewehe um jedes Gebäude herum platziert. Diese umhüllt und verdeckt die soeben gewertete Ebene, und stellt die Spieler beim Weiterbauen vor neue Herausforderungen.

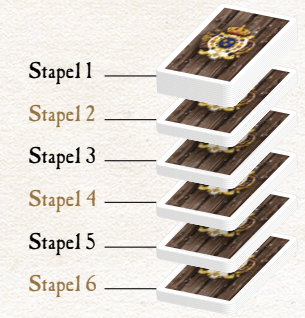
Wer am Spielende die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

- 1 Füge das **Spielbrett** zusammen und lege es in die Tischmitte.
- 2 Platziere die drei Tableaus, welche die Fundamente der drei **Bauplätze** darstellen, um das Spielbrett. Stelle die Charaktere an ihren entsprechenden Ort: den Soldaten zur Schanze, den Priester zur Kirche und den Kolonisten neben die Mühle.
- 3 Sortiere die **Bausteine** nach ihren Formen. Nutze hierzu den Übersichtsstreifen und stelle sie als allgemeinen Vorrat am Rand der Spielfläche bereit.
- 4 Lege die **Schneewehen** ebenfalls an den Rand der Spielfläche, es gibt für jeden Bauplatz zwei große und zwei kleine Teile, die zusammgelegt der Form des Bauplatzes entsprechen.
- 5 Ordne jedem Bauplatz zufällig einen **Wertungsstab** zu. Stelle diesen jeweils neben den Charakter.
- 6 Bringe am Standfuß jedes Charakters eine **Bonuspunktscheibe** an, deren Farbe der Farbe des obersten Würfels des jeweiligen Wertungsstabs entspricht.



7 Erstelle den Baustapel wie folgt: suche die drei Schneeflockenkarten aus dem Stapel der Baukarten heraus und mische diesen. Teile die 36 Karten in 6 verdeckte Stapel. Stapel 1 besteht aus 11 Karten, Stapel 2-6 bestehen jeweils aus 5 Karten. Füge den Stapel 2, 4 und 6 jeweils eine

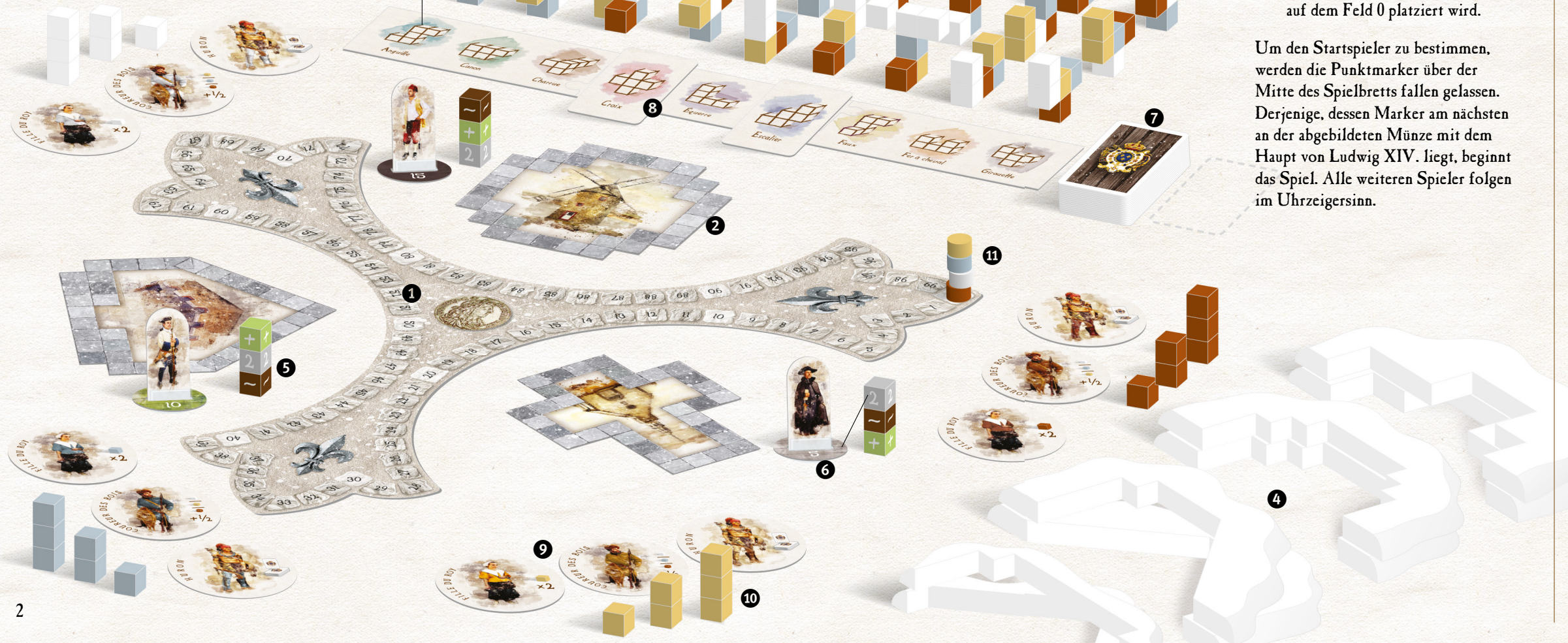


wenig Platz für den Ablagestapel.

- 8 Ziehe die ersten beiden Karten des Baustapels und lege sie auf die entsprechende Abbildung auf dem Übersichtsstreifen.
- 9 3 **Verbündetenmarker** (einen Pelzhändler (Coureur des bois), eine Tochter des Königs (Fille du Roy) und ein Stammesmitglied der Huronen (Huron);

- 10 3 **Bonusbausteine** in der entsprechenden Farbe;
- 11 Den **Punktmarker** in der entsprechenden Farbe, welcher auf der Wertungsleiste des Spielbretts auf dem Feld 0 platziert wird.

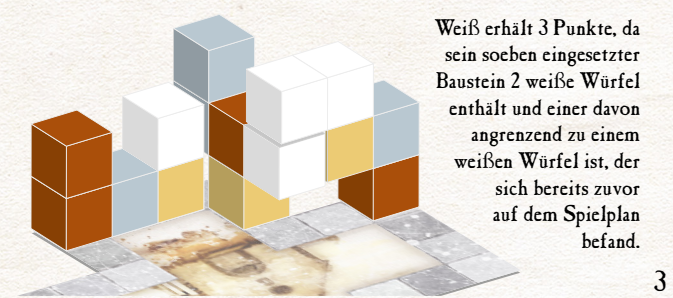
Um den Startspieler zu bestimmen, werden die Punktmarker über der Mitte des Spielbretts fallen gelassen. Derjenige, dessen Marker am nächsten an der abgebildeten Münze mit dem Haupt von Ludwig XIV. liegt, beginnt das Spiel. Alle weiteren Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



EIN SPIELZUG

1. **EINE BAUKARTE ZIEHEN** (oder einen Bonusbaustein einsetzen, siehe 'Bonusbausteine'). Lege die Karte auf das Feld des Übersichtsstreifens mit der gleichen Abbildung.
2. **EINEN BAUSTEIN WÄHLEN UND AN EINEM DER DREI BAUPLÄTZE EINSETZEN**
Wähle eine der drei ausliegenden Karten und nimm dir einen der darauf abgebildeten Bausteine aus dem allgemeinen Vorrat. Setze diesen dann entsprechend der Einsetzregeln an einem der drei Bauplätze ein (siehe: 'Einsetzregeln'). Bis zum endgültigen Einsetzen des Bausteins ist es dem Spieler erlaubt, den Einsatzort und/oder die Ausrichtung des Steins zu ändern, oder sogar den Baustein gegen einen anderen mit der gleichen Form aus dem Vorrat zu tauschen. Die gewählte Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt.
3. **PUNKTE WERTEN**

Der aktive Spieler erhält einen Punkt für jeden Würfel der eigenen Farbe, der im gerade eingesetzten Baustein vorhanden ist. Zusätzlich erhält der Spieler jeweils einen Punkt für jeden Würfel dieses Bausteins, den er angrenzend (Fläche an Fläche) an einen zuvor bereits eingesetzten Würfel der eigenen Farbe platziert. Die Punkte werden addiert und der Punktmarker des Spielers entsprechend weitergezogen. Der Zug ist beendet und der Spieler zu seiner Linken ist an der Reihe.



EINSETZREGELN

- Die Bausteine müssen stets von oben eingesetzt werden. (Abb.1) und dürfen nicht unter bereits eingesetzte Bausteine geschoben werden (Abb. 2).
- Die Wände dürfen nicht höher als 3 Würfel gebaut werden.
- Die Bausteine dürfen nur innerhalb der Begrenzungen der Fundamente eingesetzt werden (Abb 3).
- Die Bausteine müssen frei stehen können und dürfen nicht durch andere Bausteine oder Schneewehen gestützt werden.

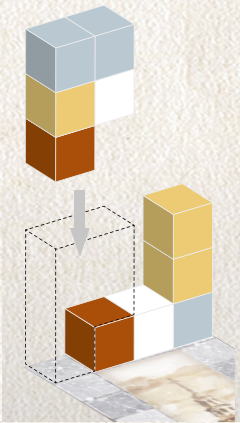


Abb. 1

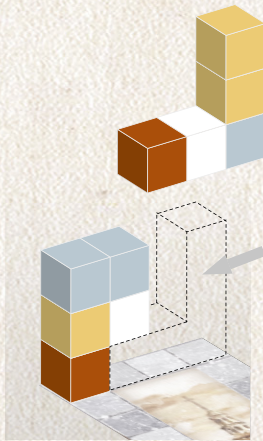


Abb. 2

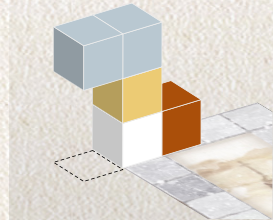
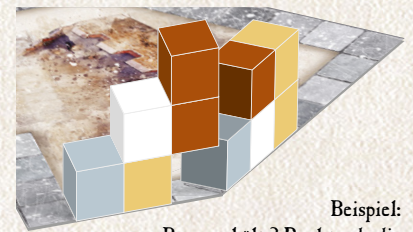


Abb. 3



SONDERREGEL

Bei der Schanze zählt das oben abgebildete, geknickte Feld als ein Feld. Von daher gelten hier für die Punktwertung auch Würfelflächen als angrenzend, die sich nicht zwangsläufig berühren.



Beispiel:
Braun erhält 3 Punkte, da die braunen Würfel der mittleren Zeile angrenzend behandelt werden.

SCHNEESTÜRME

Während eines Spiels wird zu drei Zeitpunkten (etwa in jedem Drittel) eine Schneeflockenkarte gezogen. Der Zug des aktiven Spielers wird hierdurch unterbrochen, es findet eine Punktwertung entsprechend der Bauebene statt und es wird eine Schneewehe platziert. Die Karte bleibt vor dem aktiven Spieler liegen, um daran zu erinnern, dass sein Zug nach der Wertung fortgesetzt wird.



1. PUNKTWERTUNGEN ENTSPRECHEND DER BAUEBENEN

Wenn die **ERSTE SCHNEEFLOCKENKARTE** gezogen wird, werden die Punkte für die **ERSTE EBENE** von jedem der drei Bauplätze gewertet.

Wenn die **ZWEITE SCHNEEFLOCKENKARTE** gezogen wird, werden die Punkte für die **ZWEITE EBENE** von jedem der drei Bauplätze gewertet.

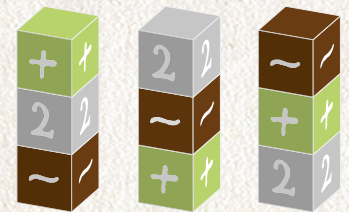
Wenn die **DRITTE SCHNEEFLOCKENKARTE** gezogen wird, werden die Punkte für die **DRITTE EBENE** von jedem der drei Bauplätze gewertet.

Der Wertungsstab neben jedem Bauplatz zeigt die Art der Wertung jeder Bauebene für das jeweilige Gebäude an.

Wertung bei 3. Schneesturm

Wertung bei 2. Schneesturm

Wertung bei 1. Schneesturm

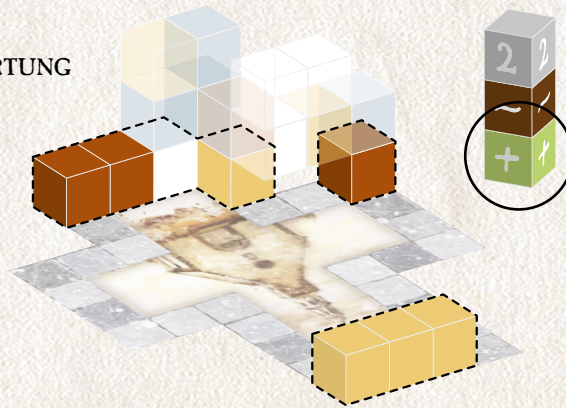


Nacheinander wird jeder Bauplatz gewertet. Hierzu werden nur die Würfel einer dem Schneesturm entsprechenden Ebene gewertet:

- zeigt der Wertungsstab "+", **BEKOMMT** jeder Spieler so viele Punkte, wie sich Würfel in der eigenen Farbe auf der Ebene befinden;
- zeigt der Wertungsstab "2", bekommt jeder Spieler **DOPPELT** so viele Punkte, wie sich Würfel in der eigenen Farbe auf der Ebene befinden;
- zeigt der Wertungsstab "-", **VERLIERT** jeder Spieler so viele Punkte, wie sich Würfel in der eigenen Farbe auf der Ebene befinden;

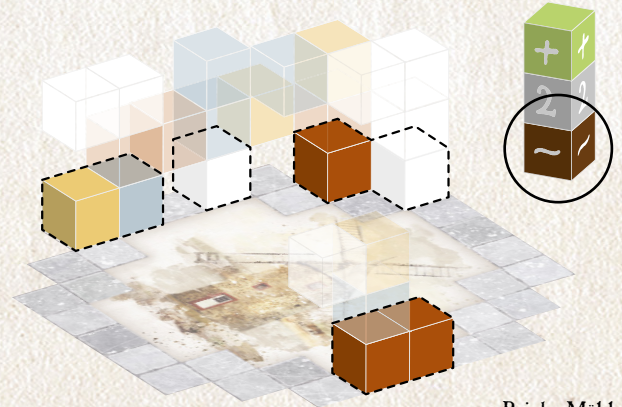
Jeder Spieler bewegt seinen Punktmarker auf der Wertungsleiste um entsprechend viele Felder vor oder zurück.

BEISPIEL FÜR DIE WERTUNG FÜR EBENE 1 BEIM 1. SCHNEESTURM

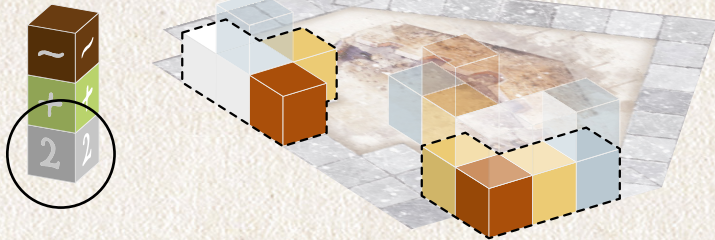


Bei der Kirche:
 Weiß erhält 1 Punkt und bewegt den Punktmarker um 1 Felder vor.
 Braun erhält 3 Punkte und bewegt den Punktmarker um 3 Felder vor.
 Gelb erhält 4 Punkte und bewegt den Punktmarker um 4 Felder vor.
 Blau erhält 0 Punkte und bewegt den Punktmarker nicht.

Bei der Schanze:
 Weiß erhält 4 Punkte und bewegt den Punktmarker um 4 Felder vor (2 Würfel x2).
 Braun erhält 4 Punkte und bewegt den Punktmarker um 4 Felder vor (2 Würfel x2).
 Gelb erhält 6 Punkte und bewegt den Punktmarker um 6 Felder vor (3 Würfel x2).
 Blau erhält 2 Punkte und bewegt den Punktmarker um 4 Felder vor (1 Würfel x2).



Bei der Mühle:
 Weiß verliert 2 Punkte und bewegt den Punktmarker 2 Felder zurück.
 Braun verliert 3 Punkte und bewegt den Punktmarker 3 Felder zurück.
 Gelb verliert 1 Punkt und bewegt den Punktmarker 1 Feld zurück.
 Blau verliert 1 Punkt und bewegt den Punktmarker 1 Feld zurück.



2. SCHNEEWEHEN PLATZIEREN

Nachdem die Wertung durchgeführt wurde, bricht der Winter herein. Platziert um jedes Gebäude eine Schneewehe (diese besteht aus zwei Teilen). Gebt acht, hierbei die im Spiel befindlichen Bausteine nicht in ihrer Position zu verändern. Die breitere Schneewehe wird beim ersten Schneesturm eingesetzt und bedeckt fortan die erste Ebene. Die schmalere Schneewehe wird beim zweiten Schneesturm eingesetzt und bedeckt entsprechend die zweite Ebene.

PLATZIERUNG DER SCHNEEWEHEN



Zu Spielbeginn

Nach dem ersten Schneesturm

Nach dem zweiten Schneesturm

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

AUFBAU

Nachdem für jeden Bauplatz eine Wertung durchgeführt worden ist und die Spieler ihre Punktmarker bewegt haben:

- werden ungenutzte Bonusbausteine aus dem Spiel entfernt (siehe 'Bonusbausteine');
- erhält jeder Spieler ggf. seine Verbündetenmarker zurück (siehe 'Verbündetenmarker');
- zieht der Spieler, welcher die Schneeflockenkarte gezogen hatte, eine neue Karte und führt seinen Zug fort.

AUSWIRKUNGEN DER SCHNEEWEHEN

Alle Würfel, die "von Schnee bedeckt" sind, also die sich auf der selben Ebene oder unterhalb der Schneewehe befinden, werden bei Wertungen NICHT berücksichtigt.

Bausteine können weiterhin auf leeren Feldern eingesetzt werden, auch wenn sich diese dann auf Höhe oder unterhalb der Schneewehe befinden.

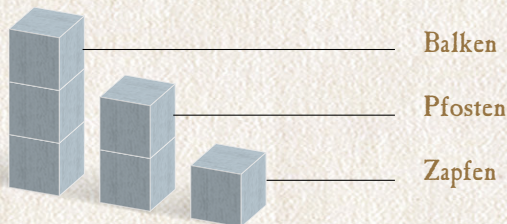
EIN GEBÄUDE VOLLENDEN

Spieler können ein Gebäude vollenden, indem sie den letzten freien Platz des Fundamentes eines Bauplatzes bedecken (von oben gesehen). Als Belohnung erhält der Spieler den Charakter des Bauplatzes (den Soldaten für die Schanze, den Priester für die Kirche oder den Kolonisten für die Mühle). **AM ENDE DES SPIELS** erhält der Spieler die Punkte, die dem Charakter durch die Bonuspunktscheibe zugeordnet ist.



BONUSBAUSTEINE

Während der 3 Phasen des Spiels können sich die Spieler dafür entscheiden, einen ihrer 3 Bonusbausteine einzusetzen.



Der **BALKEN** muss eingesetzt werden bevor die erste Schneeflockenkarte gezogen wird.

Der **PFOSTEN** muss eingesetzt werden bevor die zweite Schneeflockenkarte gezogen wird.

Der **ZAPFEN** muss eingesetzt werden bevor die dritte Schneeflockenkarte gezogen wird.

Wenn ein Spieler sich entscheidet, einen seiner Bonusbausteine einzusetzen, zieht er keine Baukarte.

Die Bonusbausteine müssen nach den oben angegebenen Regeln verwendet werden, bevor die entsprechende Schneeflockenkarte gezogen wird; andernfalls werden sie in die Schachtel zurückgelegt.

Falls ein Spieler bereits eine Baukarte gezogen hat kann er in diesem Zug keinen Bonusbaustein mehr einsetzen.

VERBÜNDETENMARKER

Während eines Spielzuges dürfen Spieler ihre Verbündetenmarker einsetzen. Nach der Benutzung werden diese umgedreht und können erst nach dem Ziehen der nächsten Schneeflockenkarte erneut verwendet werden. Es kann passieren, dass mehrere Spieler ihre Verbündetenmarker in einem Zug einsetzen.

Verbündetenmarker **KÖNNEN NICHT** bei der Punktwertung nach Ziehen einer Schneeflockenkarte oder für die Wertung von Punkten eines Charakters nach Vollendung eines Gebäudes eingesetzt werden.

TOCHTER DES KÖNIGS (Fille Du Roy)-MARKER

Der aktive Spieler verdoppelt die erhaltenen Punkte in diesem Zug.



PELZHÄNDLER (Coureur des Bois)-MARKER

Spieler erhalten die Hälfte der Punkte (abgerundet) des aktiven Spielers. Dieses verändert nicht die Anzahl der Punkte, die der aktive Spieler erhält.

Falls der aktive Spieler den Pelzhändler-Marker einsetzt, zählen die zusätzlichen Punkte nicht für die Berechnung.



Es kann nur ein "Coureur des bois"-Marker pro Zug eingesetzt werden. Der Spieler, der zuerst "Pelzhändler" ruft, darf seinen Marker in diesem Zug einsetzen.

STAMMESMITGLIED DER HURONEN (Huron)-MARKER

Erlaubt dem Spieler die obersten 3 Karten des Baustapels anzusehen und in beliebiger Reihenfolge zurückzulegen.

Dieser Marker darf vor oder nach dem Spielzug eines Mitspielers eingesetzt werden.



EIN SPIELER KANN EINEN BAUSTEIN NICHT EINSETZEN

Falls ein Spieler seinen gewählten Baustein nicht platzieren kann, kann er die Mitspieler bitten, diesen Baustein in die Schachtel zurücklegen zu dürfen und eine neue Baukarte zu ziehen.

Bevor der Baustein aus dem Spiel entfernt wird, haben alle Spieler (beginnend mit dem Spieler zur Linken des aktiven Spielers) die Chance, den Baustein einzusetzen. Falls einem Spieler dies gelingt, erhält er die Punkte für das Einsetzen des Bausteins. Spieler dürfen den Baustein gegen einen anderen Baustein des gleichen Typs austauschen, falls dieser besser passt. Das Spiel wird dann mit dem Zug des Spielers zur Linken des aktiven Spielers fortgesetzt, der damit effektiv aussetzt.

Falls es keinem Spieler gelingt, den Baustein auf einem der Bauplätze zu platzieren, wird der Baustein in die Schachtel zurückgelegt und der aktive Spieler zieht eine neue Baukarte und beginnt seinen Zug erneut.



SPIELE

Das Spiel endet wenn die letzte Schneeflockenkarte gezogen wird.

Die Punktwertung für die dritte Ebene jedes Gebäudes wird durchgeführt.

Spieler, die einen Charakter für das Vollenden eines Gebäudes erhalten haben, bekommen die auf der Bonuspunktscheibe des Charakters angegebenen Punkte und rücken ihren Marker entsprechend vor.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der vor dem Ziehen der dritten Schneeflockenkarte die wenigsten Verbündetenmarker eingesetzt hatte. Gibt es nach wie vor ein Unentschieden, gewinnt der Spieler, der seinen Zapfen nicht eingesetzt hat. Falls es nach wie vor unentschieden steht, gewinnen alle beteiligten Spieler und teilen sich den Titel des königlichen Baumeisters.

VEREINFACHTE SPIELREGELN

FÜR DIE ERSTE PARTIE ODER DAS SPIELEN MIT JÜNGEREN SPIELERN KANN DAS SPIEL MIT VEREINFACHTEN REGELN GESPIELT WERDEN, UM DEN EINSTIEG ZU ERLEICHTERN. FOLGENDE REGELÄNDERUNGEN WERDEN EMFOHLEN:

1. NUR EINE BAUKARTE PRO ZUG

Anstatt eine der drei ausliegenden Baukarten auf dem Übersichtsstreifen zu wählen zieht der aktive Spieler eine Karte vom Baustapel. Der Spieler wählt dann einen der entsprechenden Bausteine aus dem Vorrat.

Der anfängliche Baustapel wird leicht modifiziert erzeugt: Die Karten werden in 6 Stapel mit je 6 Karten aufgeteilt, die übrigen Schritte (Hinzufügen der Schneeflockenkarten, Mischen und das Zusammenfügen zum Baustapel) sind aber identisch.



2. VERBÜNDETENMARKER KÖNNEN NUR EINMAL PRO SPIEL BENUTZT WERDEN

Obwohl Verbündetenmarker das Spiel interessanter machen, sind sie nicht unbedingt notwendig. Somit kann die Anzahl der Benutzungen reduziert oder ganz ohne diese Marker gespielt werden.

Falls sie nur einmal verwendet werden dürfen, müssen Spieler nach wie vor einen geeigneten Zeitpunkt für die Verwendung ausmachen. So ist z.B. der Einsatz des Huron-Markers am Ende des Spiels vorteilhaft, wenn die Auswahl an Baukarten geringer wird.

Die Spannung der Originalregel bleibt somit erhalten.



DER AUTOR

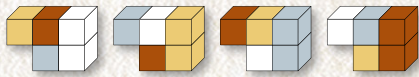
Der Grafikdesigner und Lehrer Jacques-Dominique Landry lebt in der Stadt Quebec, der Wiege des französischsprachigen Nordamerikas.

Mit der Realisation von Nouvelle-France, seinem ersten Spiel, hat er sich einen Kindheitstraum erfüllt.

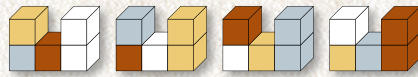
Er wünscht Euch viel Spaß beim Spielen und hofft, dass es Euch einen interessanten Einblick in die reichhaltige Geschichte seines Heimatlandes ermöglicht.

Nouvelle-France erweist den Frauen und Männern Ehre, die trotz aller Widrigkeiten des Winters die Grundlage für eine neue Existenz an fernen Gestaden geschaffen haben.

SPIELMATERIAL



4 Canons (Kanonen)



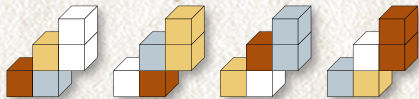
4 Fers à cheval (Hufeisen)



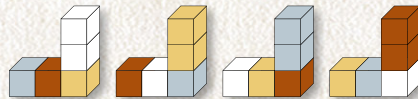
4 Zapfen



4 Punktmarker markers



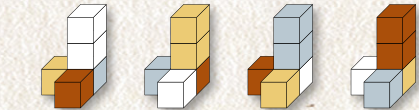
4 Escaliers (Treppen)



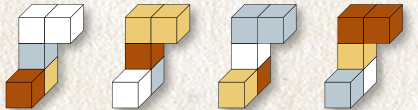
4 Équerres (Winkel)



4 Pfosten



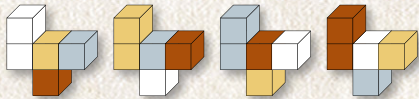
4 Charrues (Pflüge)



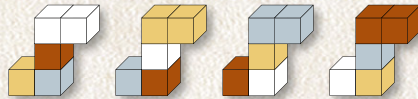
4 Faux (Sensen)



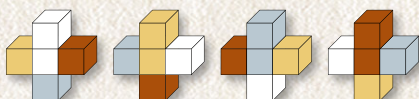
Übersichtsstreifen (3 Teile)



4 Girouettes (Wetterhähne)



4 Anguilles (Aale)



4 Croix (Kreuze)



4 Balken



3 Wertungsstäbe



3 braune Verbündetenmarker



3 gelbe Verbündetenmarker



Kolonist Priester Soldat



3 blaue Verbündetenmarker



3 weiße Verbündeten-



3 Bonuspunktscheiben



3 Aufsteller



39 Karten



Kirche



Mühle



Schanze



Spielbrett (4 Teile)



Schanze
2. Schneewehe



Schanze
1. Schneewehe



Kirche
1. Schneewehe



Mühle
1. Schneewehe



Kirche
2. Schneewehe



Mühle
2. Schneewehe