

# NOUVELLE FRANCE

Jacques-Dominique Landry

Dla 2 do 4 graczy • od 10 lat wzwyż • 45 do 60 minut

Tłumaczenie: Michał Pawica

## NOWA FRANCJA

W początkach XVII wieku setki dzielnych budowniczych kolonizuje nowe ziemie w Ameryce: Nową Francję. Czas budowy jest ograniczony przez krótkie lato, więc zarządca kolonii stara się przyspieszyć prace przed nadejściem zimy i zaleca inżynierom projektu wzmocnienie wysiłków zanim place budowy pokryje śnieg. Najbardziej zasłużonemu budowniczemu gubernator kolonii na prestiżowy tytuł Królewskiego Inżyniera, który będzie kierował wszystkimi pracami budowlanymi w Nowej Francji.



## ZASADY I CEL GRY

Bloki budowlane należy umieszczać na budowlach (bastion, kościół i młyn) tak, aby uzyskać maksymalną liczbę punktów na każdym etapie gry. Dodatkowe punkty za każde piętro budowli można zdobyć trzykrotnie podczas gry, za każdym razem, kiedy spadnie śnieg. Należy jednak pamiętać, że każda warstwa śniegu zakrywa jedno piętro, więc zmniejsza się przestrzeń pozwalająca na zdobycie punktów. Wygrywa gracz, który na koniec zgromadzi największą liczbę punktów.

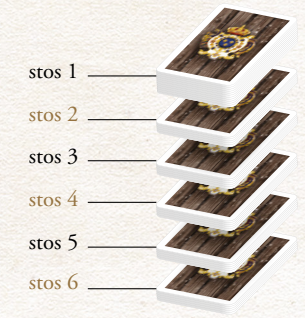


# PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Zestaw planszę do gry i umieść ją na środku stołu.
- 2 Umieść wokół planszy 3 fundamenty budowli i figurki ich mieszkańców (bastion – żołnierz, kościół – ksiądz, młyn – osadnik).
- 3 Obok figurek mieszkańców umieść losowo, po jednym przy każdej budowlu, 3 słupki przelicznika punktów dla każdego piętra.
- 4 Pod figurki mieszkańców przy każdej budowlu włóż krążki dodatkowych punktów, dobierając ich kolor do koloru górnej kostki słupka przelicznika punktów.
- 5 Ułóż bloki budowlane w grupach po 4 naprzeciwko odpowiadających im obrazków na opisie inwentarza: będą one stanowić magazyn. Magazyn umieść w oddaleniu od planszy, ale wyraźnie widoczny dla wszystkich graczy.
- 6 Z boku umieść płyty śniegu, grupując je w pary według szerokości (3 pary szerokich płytów i 3 pary wąskich - łącznie 6 par).



- 7 Usuń z talii 3 karty opadów śniegu, przetasuj 36 kart bloków budowlanych i rozłóż je w 6 stosów, awerssem do dołu: 11 kart w pierwszym stosie i po 5 kart w stosach 2-6. Włóż po jednej karcie opadów śniegu do drugiego, czwartego i szóstego stosu i przetasuj te stosy ponownie.



Połącz karty w jeden stos, zachowując ich kolejność: 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6.

Ułóż stos kart na opisie inwentarza magazynu, zostawiając miejsce na odkładanie kart.

- 8 Wyłóż pierwsze dwie karty bloków budowlanych i umieść je odkryte pod odpowiednim obrazkiem na opisie inwentarza.

Każdy gracz wybiera swój kolor i otrzymuje w nim następujące elementy:

- 9 3 żetony sojuszników (Córa Królewska, Traper i Huron)
- 10 3 dodatkowe bloki budowlane (filar, belka, ćwiek)
- 11 1 pionek, który umieszcza na polu 0 planszy do gry.

Aby określić kto zacznie grę, mieszamy pionki i rzucamy je na środek planszy. Pierwszy ruch ma gracz, którego pionek upadnie najbliżej monety z wizerunkiem króla Ludwika XIV, a potem kolejno gracze w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

# RUCH KAŻDEGO GRACZA

1. **POBIERZ KARTE**  
(lub ułóż element dodatkowy - patrz „Dodatkowe Bloki Budowlane”). Umieść pobraną kartę przy odpowiednim obrazku na opisie inwentarza.

2. **UŁÓŻ BLOK BUDOWLANY NA JEDNEJ Z TRZECH BUDOWLI**

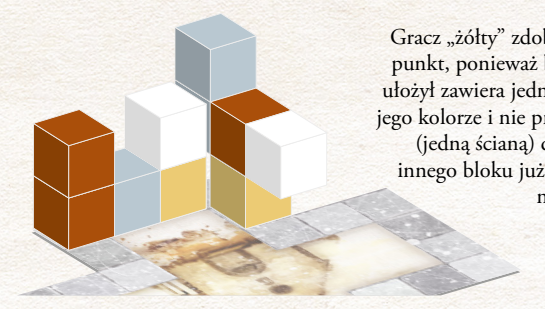
Spośród typów pokazanych na jednej z 3 odkrytych kart wybierz blok dostępny w magazynie i ułóż go na dowolnej budowlu zgodnie z zasadami układania (patrz tabela poniżej). Dopóki nie zdecydujesz ostatecznie, możesz ułożyć element inną stroną, w innym miejscu, na innej budowlu lub wybrać inny blok tego samego typu spośród pozostałych w magazynie. Nie zapomnij odłożyć swojej karty.

3. **PODLICZ ZDOBYTE PUNKTY**

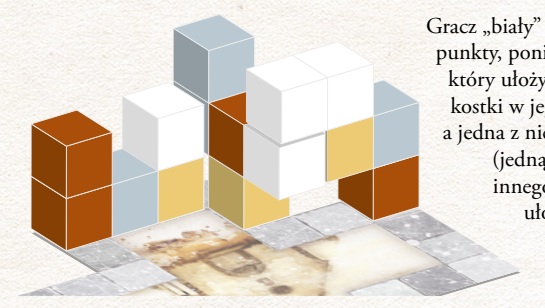
Za każdy ułożony blok otrzymujesz jeden punkt za każdą kostkę w Twoim kolorze na tym bloku i za wszystkie kostki w Twoim kolorze już ułożone na budowlu i przylegające doń i do siebie jedną ścianą. Pionek przesuwasz na planszy o tyle pól, ile zdobyłeś punktów w danym ruchu. Teraz ruch ma następny gracz po Twojej lewej stronie.



Gracz „brązowy” zdobywa 2 punkty, ponieważ blok, który ułożył zawiera 2 kostki w jego kolorze.



Gracz „żółty” zdobywa jeden punkt, ponieważ blok, który ułożył zawiera jedną kostkę w jego kolorze i nie przylega ona (jedną ścianą) do żadnego innego bloku już ułożonego na budowlu.



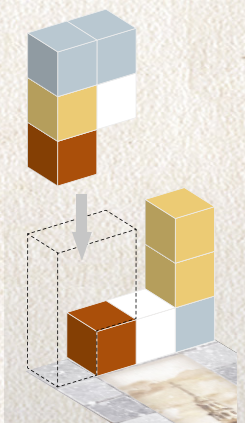
Gracz „biały” zdobywa 3 punkty, ponieważ blok, który ułożył zawiera 2 kostki w jego kolorze, a jedna z nich przylega (jedną ścianą) do innego bloku już ułożonego na budowlu.



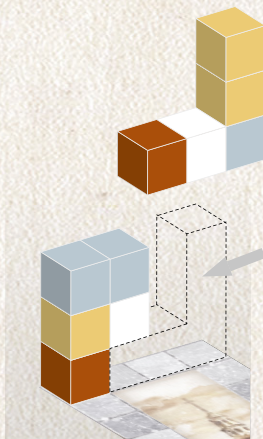


## ZASADY UKŁADANIA

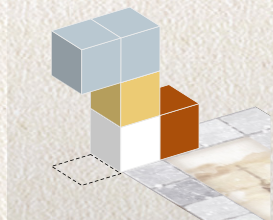
- Bloki należy nakładać od góry (patrz rys.1). Nie można wsuwać ich pod inne bloki (Rys. 2).
- Żaden blok nie może wystawać poza obrys budowli. (Rys. 3)
- Ściany żadnej budowli nie mogą mieć więcej niż 3 kostki wysokości.
- Każdy blok musi być w stanie ustać samodzielnie lub oparty na innym elemencie. Bloków nie można opierać na warstwie śniegu.



Rys. 1



Rys. 2

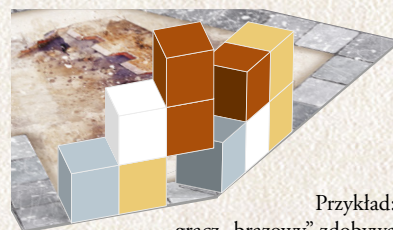


Rys. 3



### POLA SPECJALNE

Pola, gdzie nakładają się na siebie dwie płyty fundamentów, są uważane za jedną płytę, więc, nawet jeśli powierzchnie dwóch kostek faktycznie nie stykają się, przy liczeniu punktów uważa się je za przylegające jedną ścianą.



Przykład:  
gracz „brązowy” zdobywa 3 punkty, ponieważ kostki w jego kolorze na środkowym piętrze uważa się za przylegające (jedną ścianą).

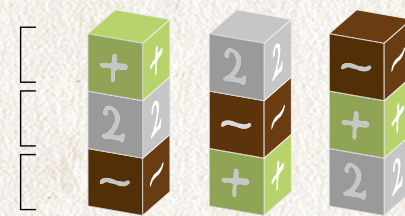
## OPADY ŚNIEGU

Trzykrotnie (po 1/3 gry, 2/3, i na końcu) odkrywa się kartę opadów śniegu. W tym momencie zawieszają się ruch kolejnego gracza, aby zliczyć punkty za dane piętro i ułożyć warstwę śniegu. Kartę opadów śniegu zostawiamy przed graczem, aby nie zapomnieć, że będzie musiał on dobrać nową kartę i wykonać swój ruch po obliczeniu punktów.



SŁUPEK umieszczony obok każdej budowli wskazuje przelicznik punktów dla każdego piętra.

Przelicznik punktów po trzecich opadach śniegu  
Przelicznik punktów po drugich opadach śniegu  
Przelicznik punktów po pierwszych opadach śniegu



### 1. OBLICZANIE PUNKTÓW ZA KAŻDE PIĘTRO

Po odkryciu pierwszej karty opadów śniegu obliczamy punkty za DOLNE piętro każdej z trzech budowli.

Po odkryciu drugiej karty opadów śniegu obliczamy punkty za ŚRODKOWE piętro każdej z trzech budowli.

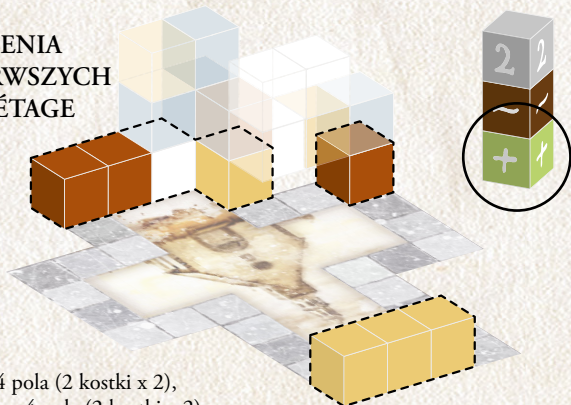
Po odkryciu trzeciej karty opadów śniegu obliczamy punkty za GÓRNE piętro każdej z trzech budowli.

Każdemu graczowi za każdą kostkę w jego kolorze na każdej budowli (niezależnie od tego, czy kostki do siebie przylegają, czy nie):

- Przyznajemy jeden punkt, jeśli słupek przy budowli wskazuje “+”.
- Przyznajemy dwa punkty, jeśli słupek przy budowli wskazuje “2”.
- Odejmujemy jeden punkt, jeśli słupek przy budowli wskazuje “-”.

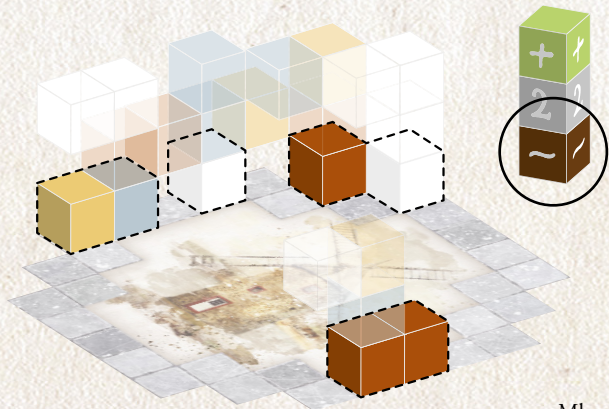


## PRZYKŁAD OBLICZENIA PUNKTÓW PO PIERWSZYCH OPADACH ŚNIEGU ÉTAGE

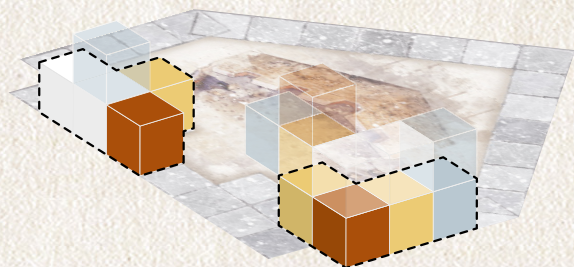


Kościół:  
 gracz „biały” przesuwa się o 1 pole,  
 gracz „brązowy” przesuwa się o 3 pola,  
 gracz „żółty” przesuwa się o 4 pola,  
 a gracz „niebieski” o 0 pól naprzód.

Bastion:  
 gracz „biały” przesuwa się o 4 pola (2 kostki x 2),  
 gracz „brązowy” przesuwa się o 4 pola (2 kostki x 2),  
 gracz „żółty” przesuwa się o 6 pól (3 kostki x 2),  
 a gracz „niebieski” przesuwa się o 2 pola (1 kostka x 2).



Młyn:  
 gracz „biały” cofa się o 2 pola,  
 gracz „brązowy” cofa się o 3 pola,  
 gracz „żółty” cofa się o 1 pole,  
 gracz „niebieski” cofa się o 1 pole.



## 2. UKŁADANIE PŁATÓW ŚNIEGU

Po obliczeniu punktów za każde piętro danej budowli układamy (ostrożnie, by nie przesunąć ułożonych bloków) dwa płaty opadów śniegu odpowiadające kształtowi budowli i przechodzimy do obliczenia punktów dla następnej budowli. Szersze płaty śniegu układamy wokół dolnego piętra, a węższe wokół środkowego piętra.

### UŁOŻENIE WARSTW ŚNIEGU



Na  
początku gry

Po pierwszych  
opadach śniegu

Po drugich  
opadach śniegu

## PRZYGOTOWANIE DO NASTĘPNEGO ETAPU GRY

Po obliczeniu punktów i ułożeniu warstw śniegu przy każdej budowli:

- Usuwamy z gry niewykorzystane dodatkowe bloki budowlane (patrz „Dodatkowe Bloki Budowlane”).
- Obok figurek sojuszników układamy żetony (patrz „Żetony sojuszników”).
- Gracz, który odkrył kartę opadów śniegu, odkrywa nową kartę i wykonuje swój ruch.

### ZASADY GRY PO OPADACH ŚNIEGU

Elementy, które nie wystają ponad warstwę opadów śniegu, NIE LICZĄ SIĘ PRZY OBLICZANIU PUNKTÓW i tracą znaczenie do końca gry. W wolnych przestrzeniach na poziomie warstwy śniegu można jednak układać nowe bloki.



## ZAKOŃCZENIE BUDOWLI

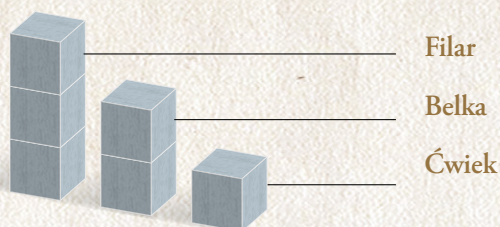
Gracz, któremu uda się umieścić blok, który całkowicie zakryje widok fundamentów danej budowli od góry, przejmuje figurkę jej mieszkańca (bastion - żołnierz, kościół - ksiądz, młyn - osadnik), i NA KONIEC GRY dodaje do swojego wyniku odpowiadającą mu liczbę punktów.



## DODATKOWE BLOKI BUDOWLANE

Na każdym z trzech etapów gry każdy gracz może użyć jednego z 3 dodatkowych bloków budowlanych w swoim kolorze.

Dodatkowy blok budowlany można ułożyć zamiast pobrania karty. Jeśli gracz przypadkowo wyciągnie kartę, traci prawo do umieszczenia bloku w tym ruchu.



Blok dodatkowy należy ułożyć przed kolejnymi opadami śniegu: w przeciwnym razie wkładamy go z powrotem do pudełka.

FILAR należy ułożyć przed pierwszymi opadami śniegu

BELKĘ - między pierwszymi a drugimi opadami śniegu

ĆWIEK - między drugimi a trzecimi opadami śniegu.

## ŻETONY SOJUSZNIKÓW

Podczas każdego ruchu, każdy z graczy może użyć żetonu Sojusznika, który otrzymał na początku gry, po czym odkłada go awerssem do dołu i może go ponownie użyć dopiero po kolejnych opadach śniegu. Podczas jednego ruchu, żetonu Sojusznika może użyć więcej niż jeden gracz.

Żetonów Sojusznika NIE MOŻNA używać w momencie obliczania punktów przyznawanych za każde piętro ani za ukończenie budowli (punkty związane z mieszkańcami budowli).

### Żeton CÓRA KRÓLEWSKA

Używając go, podwajasz liczbę punktów za własny ruch.

### Żeton TRAPER

Używając go, dodajesz do liczby zdobytych przez siebie punktów połowę liczby punktów za ruch innego gracza (w zaokrągleniu w dół), ale nie wpływa to na wynik tego gracza. Przy obliczaniu punktów zdobytych przy użyciu tego żetonu nie są brane pod uwagę dodatkowe punkty zdobyte dzięki użyciu żetonu Córa Królewska. W każdym ruchu można użyć tylko jednego żetonu Traper. Prawo do użycia tego żetonu w danym ruchu zdobywa gracz, który pierwszy krzyknie „Traper!”.

### Żeton HURON

Używając go, możesz podejrzeć 3 karty z wierzchu talii i umieścić je w wybranej przez siebie kolejności, przed swoim ruchem lub po nim.



Córa królewska



Traper



Huron

## BRAK MOŻLIWOŚCI UŁOŻENIA BLOKU

Jeśli uznasz, że nie możesz ułożyć żadnego dostępnego bloku budowlanego typu pokazanego na jednej z 3 odkrytych kart, możesz poprosić pozostałych graczy o pozwolenie na odłożenie bloku do pudełka i wyciągnięcie nowej karty.

Jednak najpierw każdy z pozostałych graczy, poczynając od gracza po Twojej lewej stronie, może próbować ułożyć ten blok, a nawet wymienić go w magazynie na inny blok tego samego rodzaju, który przyniesie mu więcej punktów.

Jeśli jednemu z graczy się to powiedzie, zdobywa punkty za ten ruch, gra zostaje wznowiona na lewo od Ciebie i tracisz swój ruch.





# KONIEC GRY

Gra KOŃCZY SIĘ, kiedy odkryta zostaje karta trzecich opadów śniegu.

W tym momencie obliczamy punkty za trzecie piętro każdej budowli.

Gracze, którzy w trakcie gry przejęli figurkę mieszkańca, dodają do swojego wyniku odpowiednią liczbę punktów.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który UŻYŁ NAJMNIJSZEJ LICZBY ŻETONÓW SOJUSZNIKA w ostatniej fazie gry.

Jeśli dalej jest remis, wygrywa gracz, który NIE WYKORZYSTAŁ SWOJEGO ĆWIEKA.

Jeśli i to nie jest decydujące, wygrywają wszyscy gracze z równą liczbą punktów i będą musieli podzielić się tytułem Królewskiego Inżyniera Nowej Francji.

## UPROSZCZONE ZASADY GRY

GRĘ MOŻNA UPROŚCIĆ, GDY GRAMY PO RAZ PIERWSZY LUB DLA MŁODSZYCH GRACZY. PRZYKŁADOWE MOŻLIWOŚCI:

### 1. ODKRYWAMY JEDNĄ KARTĘ

Na początku gry nie odkrywamy 2 pierwszych kart, a gracze mogą wybrać w magazynie wyłącznie spośród BLOKÓW BUDOWLANYCH typu przedstawionego na karcie odkrytej w danym ruchu.

W tym wariantcie gry należy ułożyć karty w 6 stosów po 6 kart. Następne etapy (wkładanie kart „opadów śniegu”, tasowanie i tworzenie ostatecznego stosu kart) pozostają takie same.



### 2. UŻYWAMY ŻETONU SOJUSZNIKA TYLKO JEDEN RAZ

Żetony Sojuszników urozmaicają grę, ale nie są niezbędne dla jej przebiegu., więc możemy ograniczyć ich użycie lub po prostu odłożyć je na bok.

Jeśli używamy żetonów tylko raz w trakcie gry, nadal musimy wybrać idealny moment na użycie każdego z nich. Na przykład użycie żetonu „Huron” może być korzystne pod koniec gry, gdy wybór bloków budowlanych jest ograniczony.

Stają wtedy przed nami inne, ale równie ekscytujące wyzwania.



### O AUTORZE

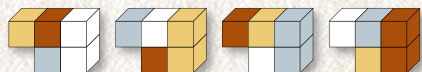
Jacques-Dominique Landry jest projektantem graficznym i pedagogiem. Mieszka w mieście Quebec, kolebce francuskojęzycznej cywilizacji w Ameryce Północnej.

„Nowa Francja” to pierwsza stworzona przezeń gra, ale przede wszystkim urzeczywistnienie młodzieńczych marzeń. Ma ona nie tylko bawić, ale również propagować bogatą historię prowincji Quebec.

Stanowi ona hołd dla wszystkich tych, którzy pomimo surowego klimatu położyli fundamenty pod Nowy Świat.



# ELEMENTY GRY



4 kształtki



4 podkowy



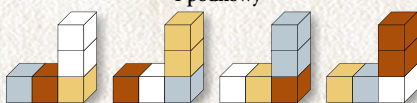
4 ćwieki



4 pionki



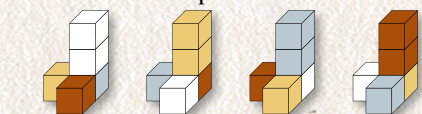
4 wsporniki



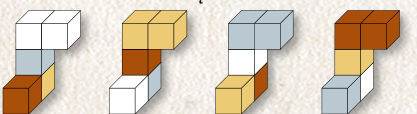
4 kątowniki



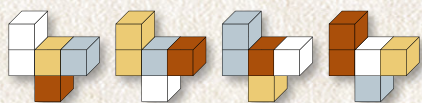
4 belki



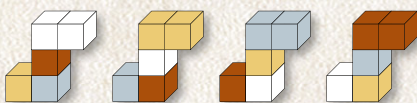
4 narożniki



4 skrzętki



4 zworniki



4 źmijki



4 krzyżownice



4 filary



3 słupki przelicznika punktów



3 brązowe żetony Sojuszników



3 żółte żetony Sojuszników



Osadnik Książ Żołnierz



3 niebieskie żetony Sojuszników



3 białe żetony Sojuszników



3 krążki punktów



3 podstawki



39 kart do gry



Opis inwentarza magazynu (3 części)



Kościół



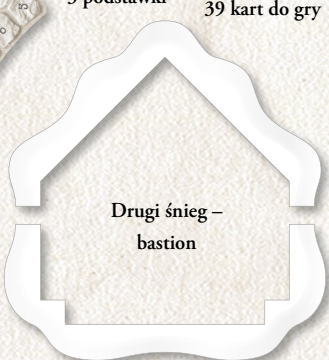
Młyn



Bastion



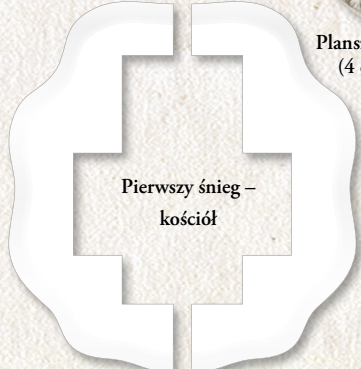
Plansza do gry (4 części)



Drugi śnieg - bastion



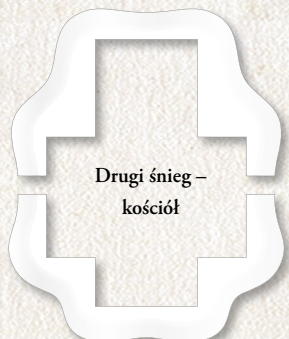
Pierwszy śnieg - bastion



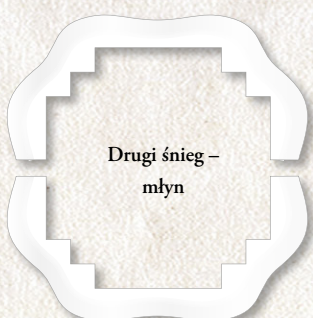
Pierwszy śnieg - kościół



Pierwszy śnieg - młyn



Drugi śnieg - kościół



Drugi śnieg - młyn