

Pour 2 à 4 joueurs · 10 ans et plus ·

45 à 60 minutes

Depuis le début du 17e siècle, sur les rives du fleuve Saint-Laurent, des centaines de valeureux bâtisseurs colonisent un nouveau monde en terre d'Amérique: la Nouvelle-France.

Les courts étés limitant le temps de construction, l'intendant de la colonie cherche à faire progresser les travaux sur différents ouvrages avant l'arrivée de l'hiver. Il propose alors aux ingénieurs de projet d'intensifier leurs efforts avant que la neige ne recouvre définitivement les chantiers.

Le plus méritant se verra conférer, par le gouverneur de la colonie, le titre prestigieux d'Ingénieur du Roy et dirigera, des lors, l'ensemble des constructions en Nouvelle-France.



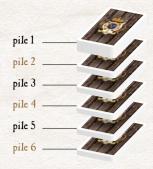
Vous devrez placer judicieusement des pièces de construction sur différents ouvrages (redoute militaire, église et moulin seigneurial) afin d'acquérir le maximum de points par tour.

L'arrivée de trois bordées de neige en cours de partie amènera un pointage supplémentaire par étage. Mais surtout, la neige recouvrira à chaque nouvelle bordée un étage de cubes, limitant alors l'espace disponible pour marquer des points.

Le joueur accumulant le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire.







Refaire une seule et même pile de cartes en prenant soin de garder l'ordre des piles: pile 1+2+3+4+5+6.

Mettre la pioche ainsi constituée à côté de la bande d'identification de la réserve et prévoir un espace à côté pour la défausse.

(8) Piocher les 2 premières cartes de la pioche et les placer, face visible, sur le visuel correspondant de la bande d'identification.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les éléments suivants de cette couleur:

- ③ jetons «Allié»
 (fille du Roy, coureur
 des bois et un(e) représentant(e)
 des Premières Nations)
- (10) 3 pièces de construction bonus de sa couleur
- 1 marqueur de pointage qu'il place sur le chiffre 0 de la piste de pointage

Pour déterminer le premier joueur, prendre les marqueurs de pointage, les brasser et les laisser tomber au dessus du centre de la piste de pointage (au dessus de la pièce de monnaie à l'effigie du roi Louis XIV). Le marqueur se trouvant le plus près du centre déterminera ainsi le premier joueur. Les autres joueurs joueront, par la suite, dans le sens des aiguilles d'une montre. Remettre ensuite les marqueurs sur le chiffre 0 de la piste de pointage.



Tour de Jeu d'un Joueur

1. PIOCHER (PIGER) UNE CARTE

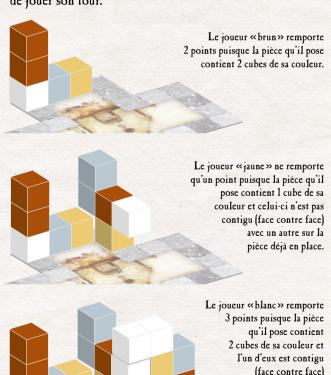
(ou placer une pièce bonus - voir « Pièces de construction bonus »). Placer la carte piochée sur le visuel correspondant de la bande d'identification.

2. CHOISIR UNE PIÈCE DE CONSTRUCTION ET LA PLACER SUR UN DES 3 OUVRAGES

Choisir, parmi les 3 cartes visibles, une pièce du même type que celle illustrée parmi celles disponibles dans la réserve et la placer sur un des trois ouvrages selon les règles de pose (voir encadré). Tant que la pièce n'est pas définitivement jouée, il est toujours possible de changer d'emplacement, de sens, d'ouvrage ou de choix de pièce parmi celles restantes de même forme dans la réserve.

3. COMPTER LES POINTS DU TOUR DU JOUEUR

À partir de la pièce placée par le joueur actif, celui-ci et seulement lui, reçoit un point par cube de sa couleur présent sur la pièce en question additionné à tous les cubes de sa couleur déjà en place sur l'ouvrage qui sont reliés ensemble face contre face. Le marqueur de pointage du joueur avance d'autant de cases que de points mérités sur la piste de pointage. C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer son tour.



4. DÉFAUSSER (JETER) LA CARTE CORRESPONDANTE UTILISÉE



avec un autre sur une pièce déjà en place.

RÈGLES DE POSE

- Les 3 ouvrages sont disponibles pour tous les joueurs en tout temps.
- Il n'y a pas d'obligation qu'une pièce touche à d'autres déjà en place.
- La pièce doit être placée comme si elle arrivait des airs (fig. l).
 Elle ne peut donc pas être glissée sous une autre forme (fig. 2).
- La pièce ne doit pas dépasser, vue du haut, les dalles de l'ouvrage. (fig. 3)
- Les murs en construction, sur les différents ouvrages, ne peuvent pas avoir plus de 3 cubes de haut.
- La pièce doit pouvoir se tenir d'ellemême ou grâce à un appui sur une autre forme. La neige ne peut servir d'appui.

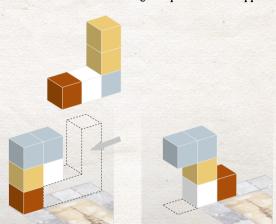
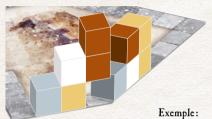


Fig. 3



CASES SPÉCIALES

Deux espaces de jonction (sur la redoute) où se chevauchent deux dalles sont considérées comme une seule et même dalle. Ainsi, même si physiquement les facettes des cubes ne se touchent pas, il faut les considérer comme contigus (face contre face) dans le décompte des points d'un tour.



Le joueur «brun» remporte 3 points puisque que les cubes de sa couleur, sur l'étage médian, sont considérés comme contigus (face contre face).

ARRIVÉE DE LA NEIGF

Fig. 1

Trois fois durant la partie (vers le 1/3, le 2/3 et à la fin) une carte présentant un flocon est piochée. Le tour du joueur actif est alors suspendu le temps de faire le décompte d'étage et la pose de la neige. On laisse le flocon devant lui pour se souvenir qu'il aura à piocher une nouvelle carte pour poursuivre son tour de jeu à la suite du décompte.



ouvrage spécifie la valeur attribuée à chaque étage.

Le bâtonnet indicateur placé à côté de chaque

Décompte du 3^e flocon

Décompte du 2^e flocon

Décompte du ler flocon







1. DÉCOMPTE D'ÉTAGE

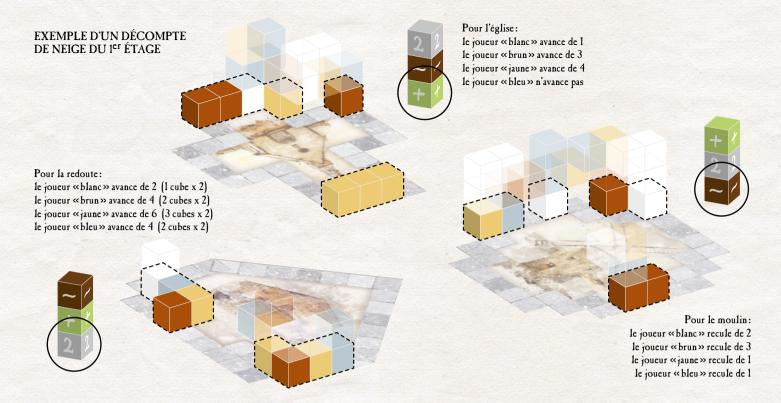
À la pige du PREMIER FLOCON, on procède au décompte des points de l'ÉTAGE INFÉRIEUR de chacun des 3 ouvrages.

Fig. 2

À la pige du SECOND FLOCON, on procède au décompte des points de l'ÉTAGE MÉDIAN de chacun des 3 ouvrages.

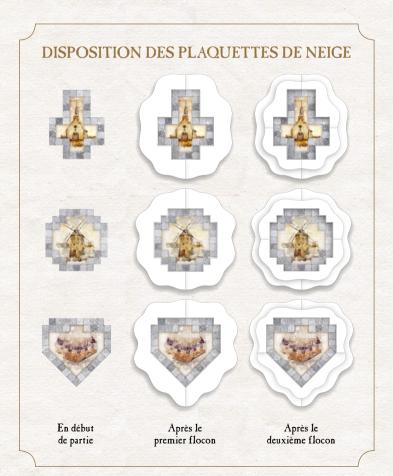
À la pige du TROISIÈME FLOCON, on procède au décompte des points de l'ÉTAGE SUPÉRIEUR de chacun des 3 ouvrages. Sur chaque ouvrage, tous les cubes d'une même couleur de l'étage calculé sont additionnés (qu'ils soient reliés ensemble ou non) et :

- RAPPORTENT 1 FOIS leur nombre en points, si le bâtonnet associé à l'ouvrage indique un «+».
- RAPPORTENT 2 FOIS leur nombre en points, si le bâtonnet associé à l'ouvrage indique un « 2 ».
- font PERDRE 1 FOIS leur nombre en points, si le bâtonnet associé à l'ouvrage indique un « – ».



2. POSE DE LA NEIGE

Une fois le décompte d'un étage d'un ouvrage complété, on met en place (soigneusement pour ne pas déplacer les pièces de construction) les deux plaquettes de neige correspondant à la forme de l'ouvrage et on procède au décompte de l'ouvrage suivant. Les plaquettes plus larges sont utilisées pour ceinturer l'étage inférieur et les plus étroites (suite au décompte du second étage) pour l'étage médian.



PRÉPARATION POUR LA PHASE SUIVANTE

MISE EN PLACE

Une fois que le décompte des points et la pose de la neige ont été faits pour chaque ouvrage:

- · on retire du jeu les pièces de construction bonus non utilisées (voir «Pièces de construction bonus»).
- les jetons alliés sont remis du côté du personnage (voir «Jetons «Allié»)
- le joueur ayant pioché la carte illustrant un flocon pioche une nouvelle carte et joue son tour.

CARACTÉRISTIQUES DU JEU AVEC LA PRÉSENCE DE LA NEIGE

Tous les blocs qui se trouvent à la hauteur d'une plaquette de neige NE PEUVENT PLUS SERVIR pour aucun décompte. Ils n'ont donc plus de valeur pour le reste de la partie. Les espaces vacants au niveau de la neige restent toutefois disponibles pour la pose des pièces à venir.

Puisqu'il ne peut y avoir plus de trois cubes de hauteur à partir des dalles des ouvrages, il ne restera que deux étages visibles pour marquer des points après le le flocon et seulement un seul étage visible après le 2 flocon.

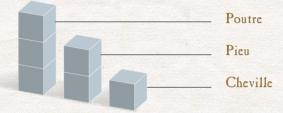
ACHÈVEMENT D'UN OUVRAGE

Un joueur qui réussit à placer une pièce permettant de cacher complètement les dalles, vue du haut, d'un ouvrage s'empare du personnage qui lui est associé. Il ajoutera à son pointage le nombre de points qui lui est associé À LA FIN DE LA PARTIE seulement.



PIECES DE CONSTRUCTION BONUS

Chaque joueur peut jouer, à trois moments précis durant la partie, chacune des 3 pièces de construction bonus de sa couleur.



La POUTRE doit être jouée avant l'arrivée du premier flocon, le PIEU entre le premier et le second flocon et la CHEVILLE entre le deuxième et le troisième flocon.

La pose d'une pièce de construction bonus se fait AU LIEU DE PIOCHER UNE CARTE. Si le joueur pioche par inadvertance une carte, il perd son droit de placer sa pièce pour ce tour.

La pièce doit être jouée avant l'apparition du prochain flocon, sinon elle est remise dans la boite.

JETONS «ALLIÉ»

Durant le tour de jeu d'un joueur, les joueurs peuvent utiliser les 3 jetons «Allié » reçus en début de partie. Une fois joué, le jeton est retourné face cachée et ne pourra être utilisé de nouveau qu'après le prochain flocon. Il est possible que plusieurs joueurs jouent un jeton «Allié » durant un même tour.



Ces jetons NE PEUVENT PAS être utilisés pour les décomptes d'étage ni pour les points accordés pour l'achèvement d'un ouvrage (points associés à un personnage).

Jeton «FILLE DU ROY»

Permet de doubler le nombre de points de son propre tour de jeu.

Jeton «COUREUR DES BOIS»

Permet d'ajouter, à son propre pointage, 1/2 fois le nombre de points du tour de jeu d'un autre joueur (arrondi au plus bas chiffre). Cette action n'affecte aucunement le pointage de ce dernier.

Les points supplémentaires obtenus par l'utilisation du jeton «Fille du Roy» par un adversaire, ne sont pas considérés dans le calcul des points que procurent le jeton «Coureur des bois».



Un seul jeton «Coureur des bois» peut être utilisé par tour. C'est le premier joueur à crier «Coureur des bois!» qui gagne le privilège d'utiliser son jeton à ce tour.

Jeton des Premières Nations: «ANISHINABE», «INNU», «WENDAT» ou «W8BANAKI»

Permet de voir secrètement les 3 cartes du dessus de la pioche, les mettre dans l'ordre de son choix et les remettre sur la pioche. Cette action peut être faite AVANT OU APRÈS le tour du joueur.



IMPOSSIBILITÉ DE PLACER UNE PIÈCE.

Si le joueur actif considère qu'une des 3 cartes disposées sur la bande d'identification de la réserve correspond à une pièce impossible à placer, il peut demander à ses adversaires la permission de défausser la carte et d'en piocher une nouvelle.

En commençant par le joueur à la gauche du joueur actif, chaque adversaire peut cependant tenter de placer la pièce en question.

Si un adversaire réussit, il marquera les points du tour. Il lui est même permis alors d'échanger la pièce par une autre de même forme dans la réserve qui lui serait plus avantageuse.

Dans ce cas, le jeu reprendra à la gauche du joueur actif qui s'est ainsi fait dérober son tour. Sinon, le joueur actif pige une nouvelle carte et joue son tour.

FINDE PARTIE

La partie se termine lorsqu'est pioché le 3^e flocon. On procède alors au décompte du 3^e étage pour chaque ouvrage.

Ensuite, les joueurs ayant acquis un personnage en cours de partie, ajoutent à leur pointage les points correspondants.

Le joueur ayant acquis le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ayant utilisé le moins de jetons «Allié» lors de la dernière phase du jeu gagne la partie. Si l'égalité perdure, le joueur n'ayant pas utilisé sa cheville gagne. Si l'égalité perdure toujours, les joueurs ex aequo sont tous déclarés vainqueurs et devront se partager le titre d'Ingénieur du Roy en Nouvelle-France.

MATÉRIEL DE JEU



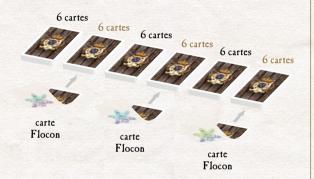
VERSION SIMPLIFIÉE

IL EST POSSIBLE DE SIMPLIFIER LE JEU LORS D'UNE PREMIÈRE PARTIE OU POUR LE RENDRE ACCESSIBLE À UN PUBLIC PLUS JEUNE. VOICI QUELQUES PROPOSITIONS:

CHOIX À FAIRE AVEC UNE SEULE CARTE

Le principe de choisir une pièce de construction grâce à 3 cartes placées sur la bande de la réserve est remplacé par la pioche d'une seule carte. Le joueur doit alors faire son choix dans la réserve parmi les pièces de construction qui sont encore disponibles représentées sur la carte.

Lors de la préparation initiale du jeu, il faudra toutefois constituer différemment la pioche en séparant, cette fois, les cartes en 6 piles de 6 cartes. Les étapes suivantes (insertion des cartes «flocon», brassage et création de la pioche finale) demeurent les mêmes.



UTILISATION DES JETONS «ALLIÉ» UNE SEULE FOIS DURANT LA PARTIE

Les jetons «Allié» pimentent le jeu mais ne sont pas essentiels à sa mécanique principale.

On peut donc limiter leur utilisation ou tout simplement les mettre de côté.

Dans le cas de l'utilisation des jetons une seule fois durant la partie, les joueurs auront quand même à anticiper le moment idéal pour l'utilisation propre à chacun. Par exemple, il pourrait être avantageux d'utiliser son jeton «Première Nation» vers la fin de la partie alors que le choix de pièces de construction devient limité.

Un défi différent mais qui peut être tout aussi excitant.

Les règles de jeu pour la

VERSION SOLO ainsi que

'AJOUT POUR LES ÉCOLES

sont disponibles en téléchargement sur

iackbro.com





À propos de l'auteur

Designer graphique et enseignant, Jacques-Dominique Landry habite la ville de Québec, le berceau de l'Amérique francophone.

«Nouvelle-France» est sa toute première création ludique. Il l'a créé pour divertir mais aussi pour faire œuvre utile en mettant en valeur la richesse de l'histoire de son coin de pays.

«Nouvelle-France» se veut un hommage aux femmes et aux hommes qui ont bâti un nouveau monde malgré la rigueur du climat.

CRÉDITS

Auteur et artiste: Jacques-Dominique Landry

Montage: Jacques-Dominique Landry, Étienne Rioux **Éditeurs:** Étienne et Jean-Thomas Rioux de Jackbro

Révision: Geneviève Ouellet, Luc Landry

REMERCIEMENTS

MERCI À TOUS CEUX QUI ONT PARTICIPÉ À LA CAMPAGNE DE SOCIOFINANCEMENT DE NOUVELLE-FRANCE. Votre appui au projet et une fin de campagne sur les chapeaux de roues m'ont fait vivre beaucoup d'émotions et permis que mon rêve se réalise.

Merci Geneviève, mon rocher les pieds dans le fleuve, qui fut mon ancrage contre vents et marées pour arriver à bon port. Je t'aime.

Ce jeu est dédié à Ulysse et Marius, pour que vous compreniez la valeur de l'effort, du respect et du plaisir de rendre heureux. Soyez toujours fiers de vos racines. Bon vent, mes mousses!

Étienne et Jean-Thomas, vous m'avez permis de réaliser un vieux rêve d'enfance. Le p'tit Jacques qui avait 13 ans à Chicoutimi en 1980 vous dit merci, la larme à l'œil. Vous êtes les « **Roys**»!

Merci à tous ceux qui ont testé le jeu au fil des ans. Vos précieux commentaires ont été entendus et pris en considération pour faire de «Nouvelle-France» un jeu abouti.

Merci à Éric Poulin, Nancy Beauregard, Lily-Pier Robitaille Michaud, Nicolas Rioux, Félix Fortin-Landry, Simon Careau, Louis Turcotte, Renée Cauvier, Maxime Girard, Gabriel Rancourt, Jill Lecours-Grimard.

Merci aux traducteurs: Tom & Judith Welham, Michal Pawica, Ricardo P. Cantu, Vincent Tatow, Marko Tatge et Markus Wienhöfer.

Merci à mes amis «ludiques»: Dave Drouin, Jean-Francois Beaulieu, Katia Dupras, Weena Legault, Daniel Cavanagh, Vincent Vignola, Marie-Josée Leblond, Sébastien Tremblay, Jean-Philippe Doyon, Francis Gagnon, Simon Gauvin, David Couto, Denis Auclair, Martin Montreuil, André Légaré et Les Journées ludiques de Québec, Francis Fortier et Nicolas Hallet du Salon du jeu et du jouet de Québec.

Merci à mes amis «mélodiques» pour votre talent à la création de la trame sonore: Sylvain Laberge, Marie-Noëlle Harvey, Pierre Chartray.

Merci à mes amis «historiques»: Mona Andrée Rainville, Guy Perron, René Beaudoin, Joseph Gagné, Benoît Grenier, Dominique Ritchot, André Lachance, Samuel Venière, France Charette et la Fédération Histoire Québec, Frédérick Bussières et le Musée de la civilisation, Marie-Dominique Labelle et l'Îlot des Palais, Thérèse Morin et le Choeur des Filles du Roy, Gérard Viau, Raphaëlle et Félix Back, Sylvie Despatie, Les Seigneuriales de Vaudreuil-Dorion, Les Fêtes de la Nouvelle-France, Gérard Charron, Peter Simons, Archives de Montréal, Congrégation de Notre-Dame, Ursulines de Québec, Parcs Canada, Musée des beaux-arts du Canada, Alexandre Boily, Nicolas Perrot, Andrée Levesque Sioui, Stéphane Tremblay, Stéphane Jacques et tous les figurants pour la réalisation des visuels des personnages.

Un merci particulier à Sylvain Rivard et Alexandre Bacon pour les conseils avisés quant à la représentation des Premières Nations. L'arrivée des Européens fut une étape bouleversante pour les Premiers Peuples et c'est donc avec un profond respect que j'ai voulu témoigner de leur contribution à notre histoire commune.