

# NOUVELLE FRANCE

## VERSION SOLO

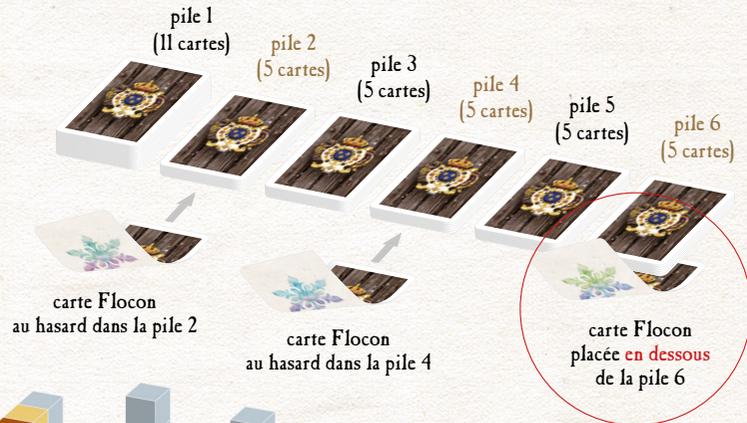
Martin Montreuil (La Société des jeux)  
et Jacques-Dominique Landry

### INSTALLATION

Procéder à la mise en place du jeu conformément à une partie régulière en apportant les modifications suivantes :

- ① ② ③ Mettre la rondelle bleue (mode solo) aux pieds du soldat, la rondelle jaune (mode solo) aux pieds du colon et la rondelle brun (mode solo) aux pieds du prêtre.
- ④ Créer une piste de tours en alignant à côté du jeu 3 jetons «alliés» d'une même couleur au choix (l'arrière des jetons n'importe pas) suivis d'un jeton blanc. Placer un personnage au choix sur le premier jeton de couleur. Les jetons «alliés» restants retournent dans la boîte.
- ⑤ ⑥ ⑦ Mettre la poutre blanche sur la case «18» de la piste de pointage, le pieu blanc sur la case «40» et la cheville blanche sur la case «60»
- ⑧ Les autres pièces de constructions bonus sont placées près de la réserve et regroupées par longueur.

- ⑨ La préparation de la pile de cartes est similaire à celle du jeu de bas. Toutefois, la troisième carte flocon n'est pas brassée dans la pile 6, mais plutôt placée en dessous.



## CONCEPT ET BUT DU JEU

Dans la variante solitaire du jeu, la colonie devra affronter le plus redoutable des dangers : l'hiver en Nouvelle-France. Ici aussi, vous devrez avancer la construction de 3 ouvrages avant l'arrivée de la troisième bordée de neige. La particularité de la version solo réside dans le fait que chaque ouvrage est associé à une couleur :

- le MOULIN SEIGNEURIAL avec le JAUNE (couleur du blé)
- la REDOUTE MILITAIRE avec le BLEU (couleur des soldats de la Compagnie franche de la Marine)
- l'ÉGLISE avec le brun (couleur du bois de la croix).

Pour remporter la victoire, il faudra qu'à la fin de la partie, les trois marqueurs (jaune, bleu et brun) devancent le marqueur BLANC (représentant l'HIVER) sur la piste de pointage.

## TOUR DE JEU DU JOUEUR

Vous procédez à un tour de jeu comme pour une partie normale en apportant les modifications suivantes :

Lorsque vous placez une pièce de construction sur un ouvrage, c'est uniquement les cubes de la couleur associée à cet ouvrage qui sont tenus en compte pour marquer des points. Par exemple, en plaçant une pièce de construction sur le moulin, ce sont les cubes jaunes qui sont comptabilisés et qui feront donc avancer le marqueur jaune sur la piste de pointage.

Toutefois, on fait également marquer des points à l'Hiver en tenant compte des cubes blancs mis en place. Le marqueur blanc pourra donc avancer lui aussi à chaque tour selon le cas.

Vous profitez de trois tours de jeu consécutifs avant que l'Hiver ne joue à son tour (voir Tour de l'Hiver).

Dans la version solo de base, il n'y a pas d'obligation de jouer sur les ouvrages en alternance. Vous pourriez donc jouer plusieurs tours de suite sur un même ouvrage pour faire avancer rapidement une couleur en particulier.

### LE TOUR DE JEU SE RÉSUME AINSI :

- Piocher une carte et l'ajouter sur la piste d'identification avec les deux autres déjà en place.
- Choisir et poser une pièce de construction sur l'ouvrage de son choix.
- Compter les points remportés par la couleur liée à l'ouvrage choisi et avancer le marqueur correspondant.
- Compter les points remportés par les cubes blancs et faire avancer le marqueur blanc.
- Défausser la carte jouée.
- Avancer le personnage sur la piste de tour.

### EXEMPLES DE TOURS :



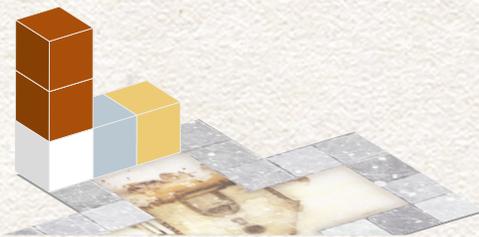
TOUR 1



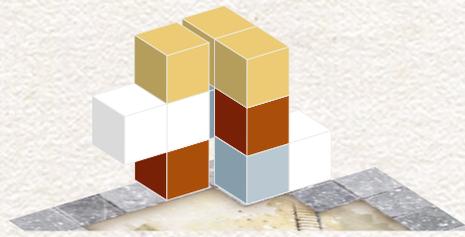
TOUR 2



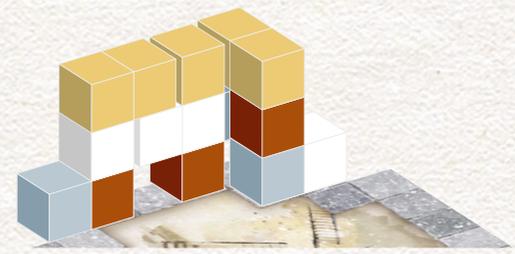
TOUR 3



Posée sur l'église, l'«équerre» fait avancer le marqueur brun de 2 cases sur la piste de pointage. Le marqueur blanc avance, quant à lui, d'une case.



Posé sur le moulin, la «faux» (à droite) fait avancer de 3 cases le marqueur jaune. Le marqueur blanc avance d'une case pour sa part.



Au tour suivant on ajoute une «anguille» à nouveau sur le moulin faisant avancer de 5 cases de plus le marqueur jaune. Le marqueur blanc avance quant à lui de 3 points puisque le cube présent sur la pièce ajoutée touche à deux cubes blancs déjà en place.

# TOUR DE JEU DE L'HIVER



À tous les 4 tours, le personnage se retrouve sur le jeton blanc. Il faut alors choisir et placer une pièce de construction avantageant l'Hiver. Le choix de la pièce et l'emplacement sont dictés par les règles suivantes:

## ÉTAPE 1 - CHOIX DE LA PIÈCE

Prendre **OBLIGATOIREMENT** la pièce de construction, parmi le choix proposé par les cartes, possédant le plus de cubes blancs.

*en cas d'égalité :*

Celle qui peut le mieux s'insérer à l'emplacement choisi.

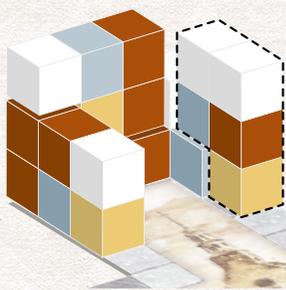
## ÉTAPE 2 - CHOIX DE L'EMPLACEMENT

L'endroit (sur n'importe quel ouvrage) où il y a le plus de cubes blancs qui pourraient être accolés à la pièce choisie.

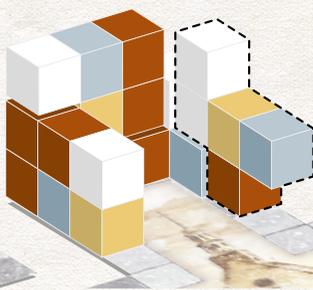
*en cas d'égalité d'emplacements :*

C'est à cette étape **SEULEMENT** qu'on peut tenir compte des bâtonnets de valeur d'étages pour choisir l'emplacement qui sera plus payant au moment des décomptes de neige.

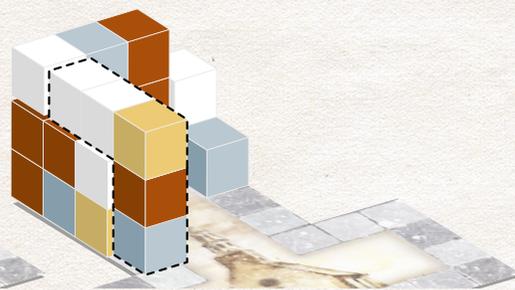
### ÉTAPE 2 B



Le «Canon» n'est pas un choix avantageux car ses deux cubes blancs ne peuvent toucher à aucun cube blanc déjà en place.



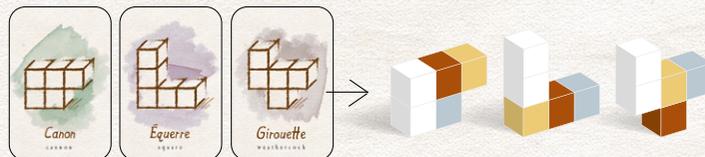
La «Girouette», placée de cette façon, permet d'accoler 3 cubes blancs ensemble.



Toutefois l'«Équerre», placée de cette façon, permet d'accoler 5 cubes blancs. C'est donc le coup à faire. Les autres couleurs ne marquent jamais de points durant le tour de l'Hiver.

## EXEMPLE DE TOUR DE JEU DE L'HIVER

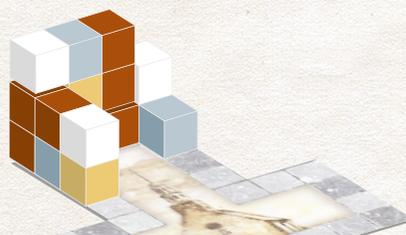
### ÉTAPE 1



Les pièces indiquées par les cartes sont équivalentes en terme de nombre de cubes blancs. C'est donc l'emplacement qui déterminera la pièce à jouer.

### ÉTAPE 2 A

Le moulin est choisi puisqu'il n'y pas de cube blanc disponible sur l'église et la redoute.



## PIECES DE CONSTRUCTION BONUS

Lorsqu'un marqueur de couleur atteint ou dépasse une pièce bonus blanche (poutre, pieu et cheville) posée sur la piste de pointage, on choisit et pose **IMMÉDIATEMENT** une pièce de même forme et de la couleur de son choix sur un des 3 ouvrages. Par exemple, si le marqueur brun dépasse la case 18 de la piste de pointage, le joueur pourrait choisir la poutre jaune et la placer sur le moulin pour faire avancer le marqueur jaune.

À la fin du décompte de la première neige, on enlève la poutre blanche de la piste de pointage et on fait de même pour le pieu blanc après le second décompte de neige.



## DÉCOMPTÉ DE NEIGE

Lors des décomptes de neige, on ne calcule que les cubes de la couleur associée à l'ouvrage ainsi que les cubes blancs pour l'Hiver.

## ACHÈVEMENT D'UN OUVRAGE

La rondelle gagnée par la pose d'une pièce de construction fermant un ouvrage fera reculer le marqueur blanc de 10 cases à la fin de la partie. Le marqueur blanc pourrait donc reculer de 10, 20 ou même 30 cases selon le nombre d'ouvrages complétés.



# FIN DE PARTIE

Pour remporter la partie, les marqueurs de points de chaque bâtiment devra être SUPÉRIEUR au marqueur blanc.  
Si tel est le cas, c'est une victoire sur l'Hiver.

## LES DÉFIS ET BONUS DE L'INTENDANT

L'INTENDANT DE LA COLONIE SOUHAITE TESTER VOTRE QUALITÉ DE CONSTRUCTEUR.  
VOICI LES DÉFIS QU'IL VOUS PROPOSE :

### DÉFIS DE LA CONTRAINTE

#### Apprenti

Comme expliqué dans les règles plus tôt, vous avez trois tours sans contrainte quant au choix de l'ouvrage.



#### Artisan

Le choix du deuxième ouvrage est prédéterminé en début de partie grâce à un jeton «allié» pigé au hasard.



#### Maître charpentier

Le premier et le second tours sont contraints par une couleur. L'ouvrage pour le troisième tour est au choix.



#### Ingénieur du Roy

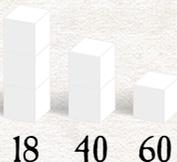
Les trois tours du joueur sont contraints par les couleurs des différents ouvrages selon la pige en début de partie.



### DÉFIS DU PARCOURS

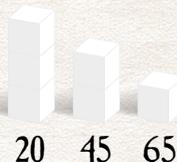
#### Valeureux

Pièces bonus placées sur les cases :



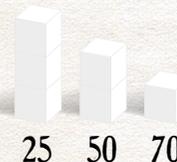
#### Déterminé

Pièces bonus placées sur les cases :



#### Intrépide

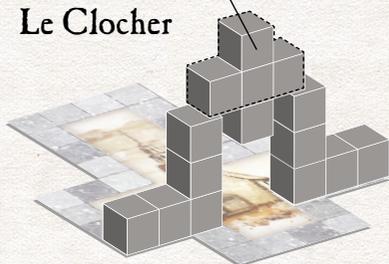
Pièces bonus placées sur les cases :



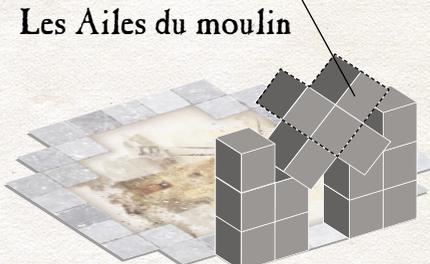
### BONUS POUR DÉFIS ARCHITECTURAUX

Un bonus de 10 points est immédiatement accordé à la couleur associée à l'ouvrage sur lequel un défi architectural est réalisé.  
Notez que les 4 cubes supérieurs de la croix du Clocher ainsi que les 3 cubes supérieurs des Ailes du moulin ne sont pas pris en compte pour les pointages.

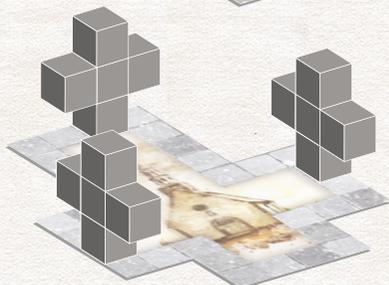
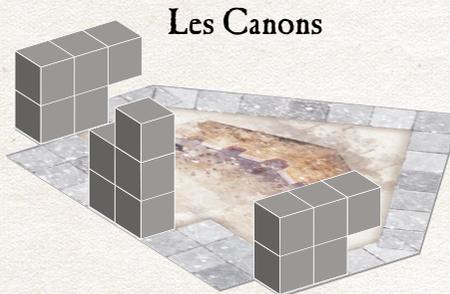
#### Le Clocher



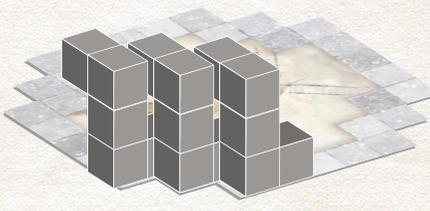
#### Les Ailes du moulin



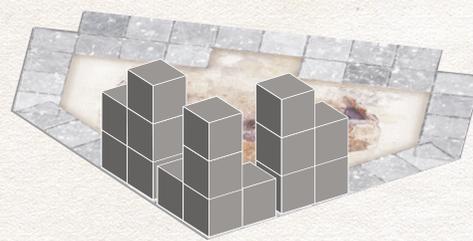
#### Les Canons



Le Chemin de croix



Le Rangement des faux



Les Ramparts

N'hésitez pas à nous communiquer vos propres suggestions de défis solo pour bonifier l'expérience ludique de la communauté.  
Les idées les plus valeureuses pourront se retrouver dans une future mise à jour de ce livret de règles en ligne.