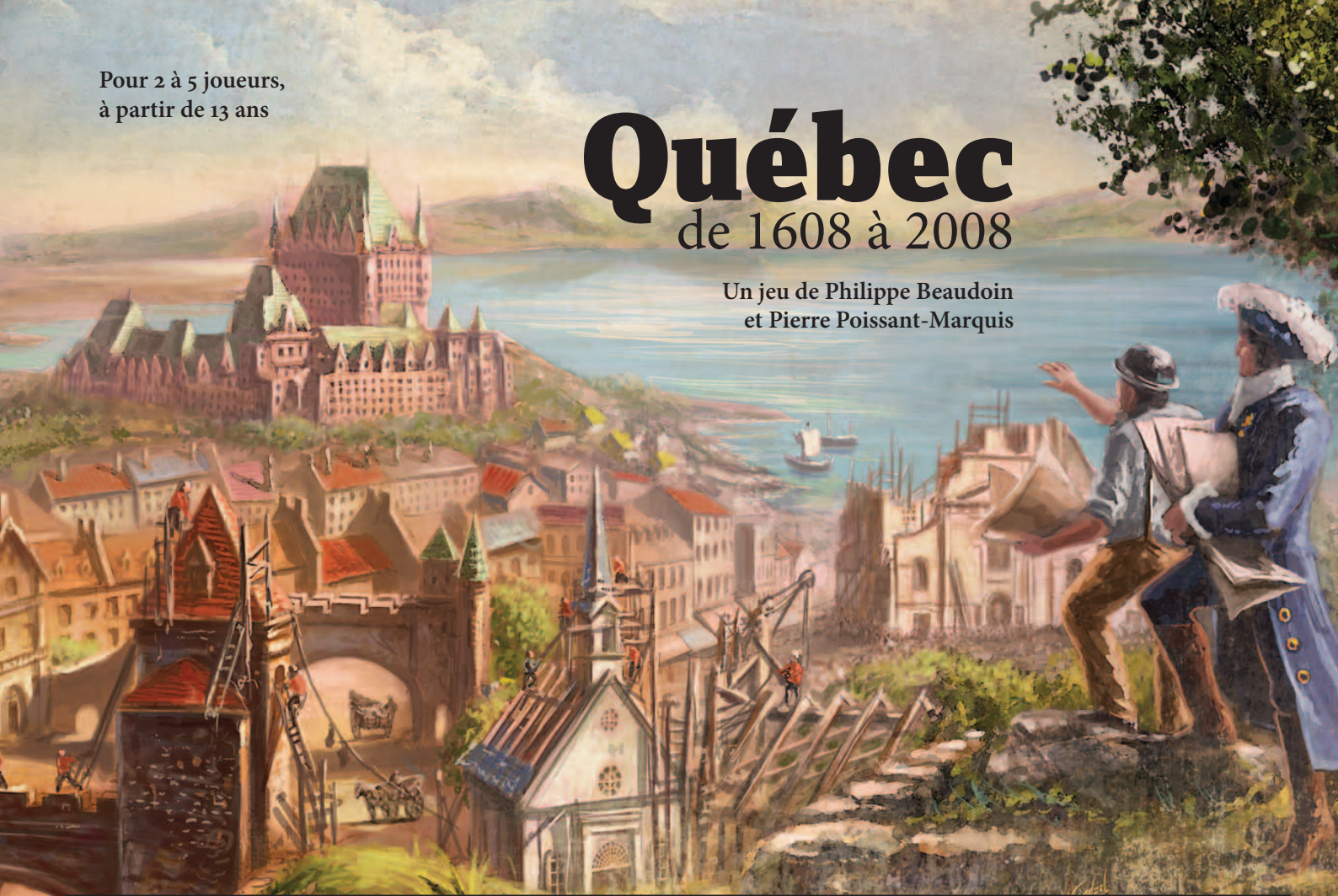


Pour 2 à 5 joueurs,
à partir de 13 ans

Québec

de 1608 à 2008

Un jeu de Philippe Beaudoin
et Pierre Poissant-Marquis



Berceau de la francophonie au Nouveau Monde, Québec a vu quatre siècles s'écouler depuis sa fondation en 1608. Quatre siècles riches en histoire, chacun dominé par un aspect de l'activité humaine propre aux civilisations occidentales. De la religion à la culture, en passant par la politique et l'économie, ces éléments ont tous marqué la Vieille Capitale.

Dans *Québec*, vous êtes à la tête d'une famille bourgeoise dont le but est de laisser sa marque en construisant Québec. Vous aurez quatre siècles pour y parvenir en ornant Québec de ses plus beaux bâtiments tout en vous immisçant dans les grandes sphères d'influence. C'est à vous, et à vos adversaires, d'ériger la ville de Québec à vos couleurs!

But

Marquer le plus de points de victoire (PV et symbolisé par le drapeau de Québec). Les façons principales de recevoir des points de victoire sont:

1. acquérir de l'influence dans les 5 zones d'influence (les 4 coins du plateau et la Citadelle);
2. compléter des bâtiments à l'aide de votre architecte.

Aperçu d'une partie

Une partie se déroule sur quatre siècles. Les joueurs jouent en moyenne 5 à 7 tours par siècle. À chaque tour, les joueurs réalisent une seule action parmi un choix de 4. En participant aux différentes constructions, les joueurs

gagnent de l'influence auprès des autorités de l'époque : **religieuse (la croix)**, **politique (les drapeaux)**, **économique (le sac d'or)** et **culturelle (les masques)**. Ils peuvent aussi participer à l'édification de la Citadelle. Entre chaque siècle, on procède à un décompte où les joueurs reçoivent des points de victoire pour les ouvriers qu'ils ont placés dans les 5 zones d'influence. De nouveaux bâtiments à construire s'ajoutent également. À la fin de la partie, les joueurs obtiennent des points de victoire pour les bâtiments qu'ils ont complétés avec leur architecte. Le joueur possédant alors le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Version familiale et version complète

Québec propose des mécanismes de jeu fort originaux. Chaque coup réalisé engendre un lot de conséquences importantes que vous saisissez de mieux en mieux avec l'expérience. S'il s'agit d'un de vos premiers jeux de stratégie ou si vous recherchez un jeu plus simple et facile d'accès, jouez avec les règles de la version **familiale**. Pour ce faire, ignorez les règles en **bleu** et en **rouge**.

Si vous avez déjà une bonne expérience avec les jeux de stratégie, intégrez dès votre première partie tous les éléments en **bleu** de la version complète. Lorsque vous maîtriserez bien le jeu complet, ajoutez les événements (**règles en rouge**). Ceux-ci rehaussent la thématique en vous faisant revivre des moments forts de l'histoire de la ville de Québec tout en ajoutant une dimension stratégique supplémentaire.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 44 tuiles bâtiment (en forme de cercle, 11 pour chacun des quatre siècles)
- 16 cartes événement (4 pour chacun des quatre siècles)
- 11 disques bleus pour indiquer les bâtiments du siècle
- 5 cartes leader
- 11 pions (2 dans chacune des 5 couleurs et 1 neutre)
- 5 tuiles main
- 125 cubes ouvriers (25 ouvriers dans chacune des 5 couleurs)
- 120 jetons ★ (24 dans chacune des 5 couleurs)

Mise en place

Ce qui suit est la mise en place pour 3 à 5 joueurs. La mise en place illustrée ci-contre est pour 4 joueurs. Les informations nécessaires pour la version 2 joueurs se trouvent en page 10 et 11.

1. Posez le plateau au centre de la table.
2. *Pour votre première partie, utilisez la mise en place illustrée ci-contre.* Placez aléatoirement les 44 tuiles bâtiment, côté chantier face visible, sur les emplacements libres des couleurs correspondantes (les tuiles bleues sur les emplacements bleus et ainsi de suite). Veillez à répartir uniformément sur le plateau les bâtiments d'un même siècle : ne placez pas toutes les tuiles d'un même siècle les unes à côté des autres. Orientez le chiffre romain de ces dernières avec le quartier adjacent de la même couleur – l'icône symbolisant l'action complémentaire de ce bâtiment.
3. Placez les 11 disques sur le I des chantiers du premier siècle.
4. Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel de cette couleur: 1 tuile main, 2 pions (il en place 1 sur le 0 de la piste de score et l'autre sert d'architecte), les jetons ★ et les ouvriers. Le nombre d'ouvriers varie en fonction du nombre de joueurs. À 3 joueurs, chaque joueur reçoit 25 ouvriers, à 4 joueurs: 22 ouvriers et à 5 joueurs: 20 ouvriers. Les ouvriers inutilisés sont remis dans la boîte.
5. Chaque joueur place 3 ouvriers de sa couleur sur sa tuile main. Ces 3 ouvriers sont dits actifs. Tous ses autres ouvriers sont passifs et placés dans sa réserve.
6. Placez, face visible, les 5 cartes leader à côté du plateau. À 3 joueurs, le leader religieux (violet) n'est pas utilisé et on emploie la version 2-3 joueurs du leader culturel (bleu).
7. Triez les événements par siècle et tirez-en 1 au hasard pour chaque siècle. Empilez-les en ordre chronologique puis révélez et lisez à voix haute celui de 1608.
8. Choisissez un premier joueur. Suggestions : La dernière personne à avoir visité le Vieux-Québec ou encore celle qui imite le mieux l'accent québécois. Cette personne commence la partie et les autres joueurs poursuivent en sens horaire.

Note : En début de partie, on ne voit que des bâtiments en chantier. Lorsque l'on complète un bâtiment, on retourne la tuile; le bâtiment est maintenant visible/construit. Pour la suite de cette règle, les mots « chantier » et « bâtiment » signifient la même chose.

Zones d'influence et PV

A : Religion D : Culture
B : Politique E : Citadelle
C : Économie

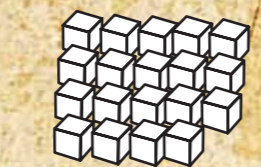
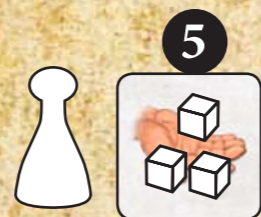
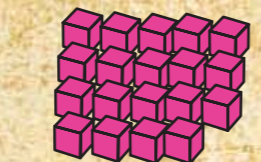
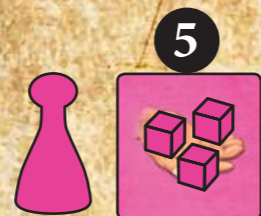
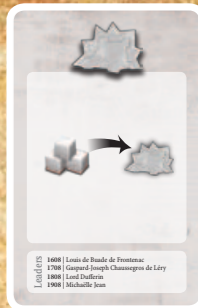
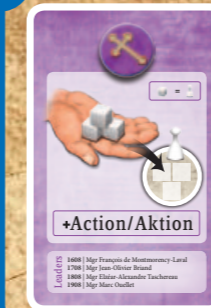


Ce symbole représente les points de victoire.

7



6



4

Nombre d'ouvriers par joueurs:

2 et 3 joueurs: 25 ouvriers
4 joueurs: 22 ouvriers
5 joueurs: 20 ouvriers

5



Tour de jeu

À son tour, le joueur actif **doit** faire **une seule** des actions suivantes. Un joueur ne peut pas passer son tour.

1. Mettre en chantier un nouveau bâtiment.
2. Contribuer à un bâtiment.
3. Envoyer un ouvrier dans une zone d'influence.
4. Prendre un leader.

Si un joueur a déjà l'aide d'un leader et qu'il n'a pas d'ouvrier actif alors il n'aura d'autre choix que de déplacer son architecte pour mettre en chantier un nouveau bâtiment. Il est donc important de toujours surveiller son nombre d'ouvriers actifs.

1. Mettre en chantier un nouveau bâtiment

Cette action sera habituellement la première de la partie. Les constructions que vous réalisez grâce à votre pion architecte vous rapportent des PV à la fin de la partie (voir **Décompte de fin de partie**). De plus, il s'agit de votre principale façon d'activer des ouvriers.

Au début de la partie, votre architecte n'est pas en jeu. La première fois que vous effectuez cette action, vous devez suivre les 2 étapes suivantes:

1. Placez votre architecte sur un chantier du siècle en cours. Retirez le disque bleu et placez-le à côté du plateau.

Les disques servent à repérer facilement les bâtiments pouvant être construits ce siècle-ci.

2. Activez 3 ouvriers.

Lorsque vous mettez en chantier un nouveau bâtiment, vous recevez une subvention sous forme d'ouvriers. L'expression **Activer un ouvrier** désigne le déplacement d'un ouvrier passif de sa réserve jusqu'à sa tuile main. Lorsqu'un joueur active des ouvriers et qu'il n'en a pas suffisamment dans sa réserve, il active uniquement ceux qui s'y trouvent. Dès qu'un bâtiment est mis en chantier, les joueurs peuvent y envoyer des groupes d'ouvriers. Il ne peut y avoir qu'un seul architecte par chantier.

Une fois votre architecte en jeu, vous aurez à le déplacer d'un bâtiment à l'autre pour **mettre en chantier un nouveau bâtiment**. À partir de ce moment, suivez ces étapes:

1. Soulevez votre architecte de la tuile chantier qu'il occupe.
2. Déplacez tous les ouvriers se trouvant sur ce chantier dans la zone d'influence de la couleur correspondante. Par exemple, on envoie les ouvriers d'un chantier violet dans la zone religieuse.
3. Retournez la tuile et reposez-la au même endroit du côté bâtiment.
4. Sur ce bâtiment, posez un jeton ★ de votre couleur. Chaque bâtiment peut recevoir jusqu'à 3 contributions. Chaque contribution nécessite de 1 à 3 ouvriers.

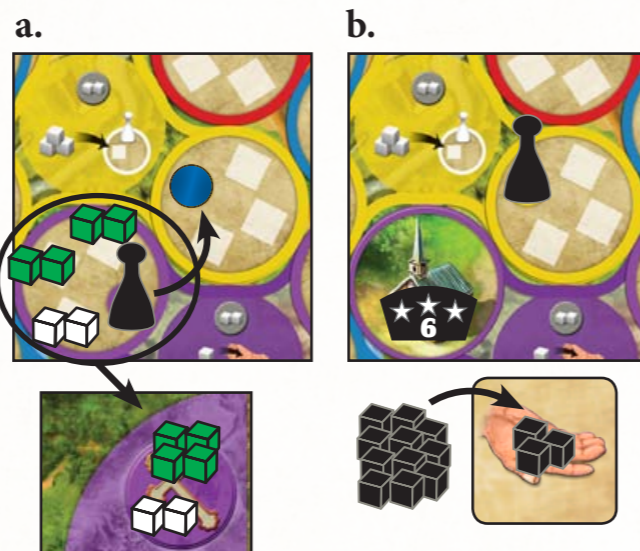
Le jeton que vous placez doit indiquer autant d'étoiles (★) que le nombre de contributions. Dans le cas où il n'y a pas d'ouvrier sur le chantier (il n'y a donc aucune contribution), on ne place aucun jeton ★. Ces ★ indiquent quel niveau de prestige votre bâtiment a atteint. Plus il est prestigieux, plus il rapportera de PV en fin de partie.

Exemple : Vous déplacez votre architecte d'un bâtiment ayant reçu 2 contributions (il y a donc deux groupes d'ouvriers sur votre chantier); vous placez alors un jeton à 2 ★ sur ce bâtiment.

Le bâtiment achevé est maintenant visible.

5. Placez votre architecte sur un nouveau chantier du siècle. Placez le disque bleu à côté du plateau.
6. Activez 3 ouvriers.

Si à l'étape 5, il n'y a plus aucun emplacement libre pour ce siècle, on procède **immédiatement** à une fin de siècle (voir **Fin de siècle**). Vous complétez votre tour (étapes 5 et 6) après le décompte de fin de siècle.



Mélanie joue les noirs. Elle désire mettre en chantier un nouveau bâtiment. a. Elle soulève d'abord son architecte, puis elle envoie les 3 groupes d'ouvriers du bâtiment où son architecte se trouvait dans la zone religieuse. b. Elle retourne ensuite la tuile bâtiment et y pose un jeton à 3 ★. Elle pose son architecte sur un chantier où se trouve un disque bleu, qu'elle retire du jeu. Enfin, elle active 3 ouvriers, qu'elle met sur sa tuile main.

2. Contribuer à un bâtiment

Placez de 1 à 3 ouvriers actifs sur UNE des cases libres d'un bâtiment en construction (où il y a un architecte).

C'est l'action que vous exécuterez le plus fréquemment. Vous devez toujours placer le nombre d'ouvriers requis par le bâtiment (de 1 à 3, indiqué dans le cercle gris du quartier). Il n'est jamais permis de mettre plus ou moins d'ouvriers que le nombre demandé. Les ouvriers proviennent toujours de vos ouvriers actifs, c'est-à-dire des ouvriers situés sur votre tuile main.

Chaque bâtiment peut recevoir 3 contributions. Si le bâtiment a déjà reçu 3 contributions, c'est-à-dire que les 3 cases prévues à cet effet sont occupées, on ne peut plus y envoyer d'ouvriers. Afin de faciliter la lecture du plateau, nous vous conseillons de remplir les cases en sens anti-horaire.

Action complémentaire

Si vous placez vos ouvriers sur un bâtiment mis en chantier par un autre joueur (son architecte est présent sur ce bâtiment), vous pouvez réaliser l'action complémentaire associée à ce bâtiment. L'action complémentaire est illustrée sur la case quartier adjacente de la même couleur que le bâtiment. En début de partie, vous devriez avoir orienté la tuile bâtiment de façon à ce que l'espace où repose le pion architecte pointe vers le quartier de la même couleur. Vous trouverez la description des différentes actions complémentaires en page 8 et 12.

Précision : Un joueur peut compléter des étapes du bâtiment où se trouve son architecte, mais dans ce cas, il ne bénéficie pas de l'action complémentaire.

Note : Lorsqu'une action complémentaire vous permet de placer des ouvriers en jeu, prenez des ouvriers passifs, c'est-à-dire de votre réserve.



Gabrielle joue les blancs. a. Elle réalise une étape d'un bâtiment économique à 2 ouvriers. Elle prend les 2 derniers ouvriers actifs de sa tuile main et les pose dans une case libre. Comme l'architecte appartient au joueur noir, elle réalise l'action complémentaire: « Compléter une étape d'un bâtiment religieux ». Elle choisit de compléter une étape d'un bâtiment religieux. b. Elle prend les ouvriers nécessaires de sa réserve (3 dans le cas de ce bâtiment) et les pose sur une case libre de la tuile. Notez que cette action complémentaire, celle du quartier des affaires, ne lui permet pas de faire une deuxième action complémentaire (celle du quartier religieux dans ce cas).

3. Envoyer un ouvrier dans une zone d'influence

Prenez un seul ouvrier actif et placez-le dans la zone d'influence de votre choix.

Vous effectuerez peu souvent cette action. Toutefois, elle vous permet de gagner un peu d'influence lorsqu'il ne vous reste que quelques ouvriers actifs et que vous ne voulez pas déplacer votre architecte. Si un joueur n'a plus d'ouvrier actif, il ne peut réaliser cette action.

4. Prendre un leader

Activez un nombre d'ouvriers égal au nombre de leaders déjà pris. Prenez ensuite un leader encore disponible.

Les leaders vous donnent un grand pouvoir sur le jeu. En outre, ils vous permettent parfois d'activer un ou plusieurs ouvriers. Un joueur ne peut prendre qu'un seul leader par siècle.

Lorsque vous choisissez cette action, regardez d'abord combien de leader(s) ont préalablement été pris. Activez le même nombre d'ouvrier(s). Choisissez ensuite un leader qui n'a pas encore été pris par un autre joueur et posez-le, face visible, devant vous. Vous pouvez maintenant profiter du pouvoir indiqué sur la carte leader jusqu'à la fin du siècle. La section Leaders explique leur pouvoir en détail.

En d'autres termes, si vous êtes le deuxième à prendre possession d'un leader, vous activez 1 seul ouvrier puisqu'un seul leader a été choisi jusqu'à présent; si vous êtes le troisième, vous activez 2 ouvriers et ainsi de suite. Plus vous attendez avant de prendre un leader, plus vous recevez d'ouvriers mais votre choix devient limité.

Maxime joue les verts. Il choisit l'action « Prendre un leader ». Il aurait bien aimé choisir le leader gris, mais Mélanie l'a déjà pris. Puisque le leader gris est le seul à avoir été choisi à ce moment, Maxime active 1 seul ouvrier. Il choisit ensuite le leader économique, qui lui octroie l'usage de l'architecte neutre. Il pourra le mettre en jeu dès son prochain tour.

Fin de siècle

Un siècle prend fin **immédiatement** si une des deux conditions suivantes survient :

1. Au début de son tour, un joueur n'a plus aucun ouvrier devant lui (ni actif, ni passif).
2. Après avoir soulevé son architecte avec l'action « Mettre en chantier un nouveau bâtiment », un joueur n'a plus aucun chantier disponible pour le siècle en cours.

À la fin d'un siècle, réalisez les étapes suivantes dans l'ordre:

- a. Le propriétaire du leader économique complète le bâtiment sur lequel est posé l'architecte neutre. Il envoie les ouvriers dans la zone d'influence correspondante, retourne la tuile chantier et y place un jeton ★ approprié. Il n'active pas d'ouvrier.
- b. Remplacez toutes les cartes leaders et l'architecte neutre à côté du plateau.
- c. Faites le décompte de chacune des 5 zones d'influence (voir **Décompte des zones d'influence**).
- d. Retournez toutes les tuiles chantier inoccupées (avec un disque bleu) du siècle qui se termine. **Important :** Les tuiles sur lesquelles il y a l'architecte d'un joueur demeurent en jeu ainsi que les ouvriers s'y trouvant.
- e. Posez les 11 disques sur les chantiers du siècle suivant.

f. Tirez un nouvel événement. Écartez l'événement du siècle précédent. Attention! L'événement du premier siècle (1608) reste en jeu toute la partie ou jusqu'à ce qu'il soit complété!

g. Si le siècle s'est terminé à la suite du déplacement d'un architecte (condition 2), le joueur concerné termine son tour en plaçant son architecte et en activant ses ouvriers. On poursuit le jeu normalement. **Exception** : Si un joueur a mis fin au siècle en déplaçant l'architecte neutre, il ne complète pas son tour et n'active pas d'ouvrier puisqu'il ne sera plus propriétaire de l'architecte neutre. En effet, il aura rendu la carte leader et l'architecte.

Important : Les joueurs conservent leurs ouvriers actifs.

Décompte des zones d'influence Version familiale seulement

Chaque ouvrier présent dans les zones d'influence rapporte 1 PV à son propriétaire. Pour chaque zone, le joueur majoritaire (celui qui a le plus d'ouvriers), reçoit également un bonus égal à la moitié (éventuellement arrondi à l'unité inférieure) du nombre d'ouvriers qu'il possède dans cette zone, jusqu'à un maximum de 5 PV. En cas d'égalité, tous les joueurs majoritaires reçoivent le bonus. Notez les points des joueurs en avançant leur marqueur sur la piste de score.

Dans la zone religieuse, Maxime a 3 ouvriers, Gabrielle 5 et Mélanie 12. Ils marquent respectivement 3, 5 et 12 PV. En plus, Mélanie reçoit le bonus pour cette zone, car elle y est majoritaire avec 12 ouvriers. Elle reçoit donc un bonus de 5 PV (la moitié arrondie à l'unité inférieure de 12, au maximum 5) pour un total de 17 PV. Tous les points sont immédiatement notés sur la piste de score.

Décompte des zones d'influence Version complète

Faites le décompte de chacune des zones d'influence une après l'autre, en prenant soin de toujours débuter par la Citadelle. Passez ensuite à la zone dominante du siècle et poursuivez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les 5 zones aient été décomptées. Les zones d'influence dominantes des différents siècles sont :

- ☞ I - 1608 - la religion;
- ☞ II - 1708 - la politique;
- ☞ III - 1808 - l'économie;
- ☞ IV - 1908 - la culture.

Ceci est noté sur le plateau, au dos des cartes événements et dans le tableau de la colonne ci-contre.

Lors du décompte d'une zone, chaque ouvrier présent rapporte 1 PV à son propriétaire. Notez les points des joueurs en avançant leur marqueur sur la piste de score. Ensuite, le joueur majoritaire (celui qui a le plus d'ouvriers) dans cette zone fait une CASCADE : il déplace la moitié de ses ouvriers présents dans cette

zone (arrondie à l'inférieur, maximum de 5) dans la zone suivante. Cette cascade illustre les rapports de force entre les grandes sphères d'influence. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité font la cascade. Les ouvriers ainsi déplacés marqueront à nouveau des points et pourront, si le joueur demeure majoritaire dans cette nouvelle zone, faire partie d'une nouvelle cascade. Il s'agit d'une façon très efficace de marquer beaucoup de points. **Important** : N'oubliez pas qu'un joueur ne peut cascader plus de 5 ouvriers à la fois.

Tous les ouvriers restants dans une zone d'influence venant d'être décomptée retournent immédiatement dans la réserve de leur propriétaire.

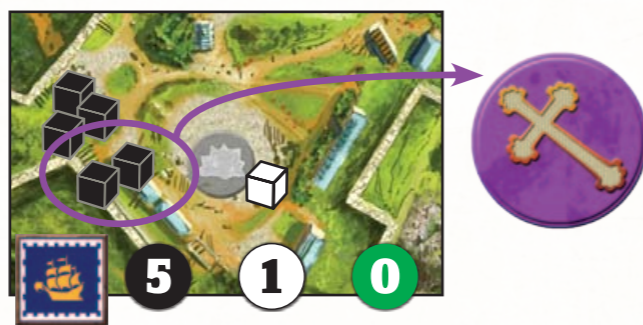
Le ou les joueurs majoritaires dans la cinquième et dernière zone d'un décompte déplacent sur leur tuile main la moitié (arrondie à l'inférieure et au maximum 5) de leurs ouvriers. Les joueurs ont ainsi des ouvriers actifs de plus au début du siècle suivant.

À la fin de chaque décompte, assurez-vous qu'il ne reste plus d'ouvrier dans les zones d'influence.

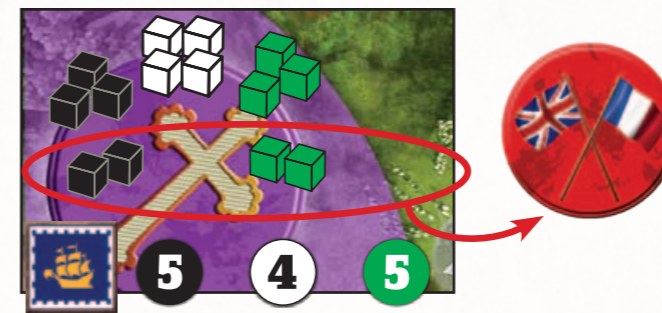
Ordre de décompte des zones selon le siècle qui se termine

	ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4	ZONE 5
I - 1608					
II - 1708					
III - 1808					
IV - 1908					

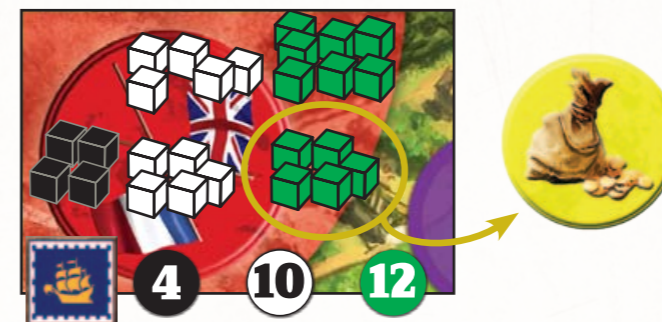
Exemple d'un décompte complet



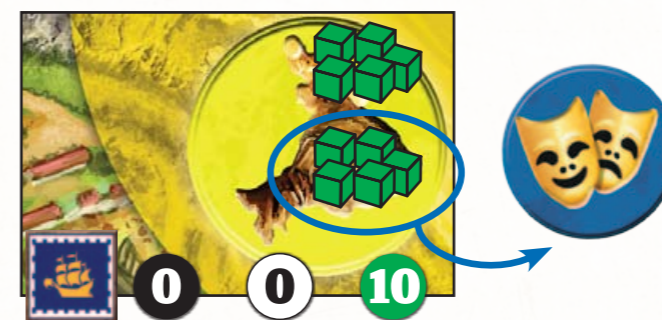
Nous sommes à la fin du premier siècle. Il y a 5 ouvriers noirs et 1 blanc dans la Citadelle. Le joueur blanc marque 1 point et le noir 5 points. Puisque le noir est majoritaire, il peut déplacer la moitié de ses ouvriers (arrondie inférieurement), 2, vers la zone dominante du siècle, religion.



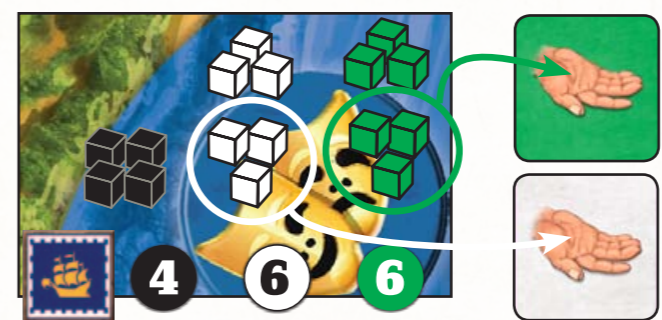
Dans la zone violette, on compte après la cascade de la Citadelle, 5 ouvriers noirs, 4 blancs et 5 verts. Blanc marque 4 points, noir et vert marquent 5 points chacun. Tous les deux font également une cascade de 2 ouvriers dans la zone suivante, politique. La majorité que noir avait dans la Citadelle paie déjà.



Dans la zone politique, noir marque 4 points, blanc marque 10 points et vert 12. Cette majorité obtenue grâce à la cascade permet à vert d'être le seul à transférer 5 ouvriers (le maximum) dans la zone économique.



Vert occupe seul la zone économique avec 10 ouvriers. Il marque 10 points et, puisqu'il est seul et donc majoritaire, cascade 5 ouvriers vers la dernière zone, la zone culturelle.



Noir marque 4 points alors que blanc et vert en marquent chacun 6. Majoritaires, ces derniers font cascader la moitié de leurs ouvriers (3) sur leur tuile main (ouvriers actifs). Ils profiteront ainsi de ces ouvriers dès le début du siècle suivant.

Décompte de fin de partie

La partie se termine lorsque le quatrième siècle prend fin. On ne place pas de jeton ★ sur les bâtiments sur lesquels il y a toujours un architecte à la fin du quatrième siècle. Ils demeurent en jeu tels quels (avec les ouvriers dessus). Réalisez d'abord un décompte de fin de siècle habituel (à l'exception des étapes d à g, qui servent à relancer le siècle suivant), puis procédez au décompte de fin de partie. Chaque joueur marque des points pour ces éléments :

- a. 1 PV pour chacun de ses ouvriers présents sur une tuile chantier.
- b. 1 PV pour chaque multiple de 2 ouvriers actifs (sur sa tuile main).
- c. **Version familiale** : Chaque bâtiment en sa possession vaut X PV selon le jeton ★ qui s'y trouve. Un bâtiment à 1 ★ rapporte 1 PV, un bâtiment à 2 ★ rapporte 3 PV et un bâtiment à 3 ★ rapporte 6 PV.
- c. **Version complète** : Dans la version complète du jeu, les bâtiments accordent un nombre différent de PV s'ils font partie du groupe principal d'un joueur ou non. Chaque joueur choisit d'abord son groupe principal de bâtiments : il s'agit du groupe de bâtiments adjacents, reliés entre eux, qui vaut le plus de points. Chaque bâtiment de ce groupe rapporte : 1 PV s'il a 1★, 3 PV s'il a 2★ et 6 PV s'il a 3★.

Les bâtiments qui ne font pas partie du groupe principal (qui n'y sont pas reliés) rapportent 1 PV par ★. C'est-à-dire : 1★ = 1 PV, 2★ = 2 PV, 3★ = 3 PV.



Noir a identifié son groupe principal de bâtiments (entouré d'un trait noir). Ces 4 bâtiments lui rapportent 1, 3, 6 et 6 PV, pour un total de 16 PV. Il marque un total de 3 PV de plus pour ses deux autres bâtiments situés à droite. Bien que ces deux bâtiments soient aussi regroupés, ils ne sont pas dans le groupe principal et ne valent donc pas autant de points.

- d. Si ce n'est déjà fait, attribuez les points pour l'événement 1608 (du premier siècle).

Fin de partie





Le joueur qui a accumulé le plus grand nombre de PV est déclaré grand architecte de la ville de Québec! En cas d'égalité, les ex æquo se partagent la victoire.

Actions complémentaires des bâtiments





Les actions suivantes sont indiquées sur les différents quartiers (case circulaire sur laquelle se trouve l'icône de l'action complémentaire). Elles sont effectuées par un joueur qui place un groupe d'ouvriers pour compléter une étape d'un bâtiment entrepris par l'architecte d'un autre joueur. Vous retrouverez les actions et leur icône en page 12.

Attention! Plusieurs de ces actions vous demandent de prendre des ouvriers dans votre réserve. Si vous n'avez plus d'ouvriers dans votre réserve, prenez-les de votre tuile main. Vous n'êtes pas obligé de réaliser l'action complémentaire. Dans certains cas, vous pouvez réaliser **partiellement** une action complémentaire (par exemple, en plaçant 1 seul ouvrier passif dans une zone d'influence alors que l'action vous permettait d'en placer 2).



Actions complémentaires religieuses (violette)

-  **Archidiocèse:** Réalisez l'action complémentaire religieuse de votre choix.
-  **Quartier irlandais:** Marquez 1 PV ET activez 1 ouvrier ET placez 1 ouvrier passif dans la zone d'influence de votre choix.
-  **Quartier protestant:** Placez 1 ouvrier passif dans la Citadelle ET placez 1 ouvrier passif dans une autre zone d'influence de votre choix.
-  **Quartier juif:** Placez 1 ouvrier passif dans la zone de votre choix ET déplacez 1 ou 2 de vos ouvriers d'une même zone d'influence vers une autre zone d'influence.

Actions complémentaires politiques (rouge)

-  **Siège du gouvernement:** Réalisez l'action complémentaire politique de votre choix.
-  **Administration municipale:** Placez 2 ouvriers passifs dans une zone: religion **ou** économie.
-  **Administration nationale:** Placez 2 ouvriers passifs dans une zone: politique **ou** culture.
-  **Contingent militaire:** Placez 2 ouvriers passifs dans la Citadelle.

Actions complémentaires économiques (jaune)

-  **Grand marché public:** Réalisez l'action complémentaire économique de votre choix.
-  **Quartier bourgeois:** Effectuez l'action « Mettre en chantier un nouveau bâtiment ».

Note : Votre architecte ne doit pas forcément être déjà en jeu. Vous pouvez utiliser un architecte posé devant vous (le vôtre en début de partie ou l'architecte neutre du leader économique). Lorsque vous déplacez un architecte ainsi, vous activez 3 ouvriers comme à l'habitude.



Quartier des affaires: Contribuer à un autre bâtiment avec des ouvriers passifs. Choisissez un autre chantier sur lequel se trouve un architecte et prenez le nombre nécessaire d'ouvriers passifs (1 à 3, selon le chantier) pour contribuer à ce bâtiment. Si vous n'avez pas suffisamment d'ouvriers pour une contribution, vous ne placez tout simplement pas d'ouvrier. Vous ne réalisez jamais l'action complémentaire du 2^e bâtiment (celui où vous avez posé des ouvriers passifs grâce au quartier des affaires).

Quartier portuaire: Activez 3 ouvriers.

Actions complémentaires culturelles (bleue)



Club social: Réalisez l'action complémentaire culturelle de votre choix.



Quartier des spectacles: Marquez des PV selon votre nombre d'ouvriers actifs (après avoir placé vos ouvriers sur le bâtiment). 1 ouvrier = 1 PV; 2 ouvriers = 3 PV; 3 ouvriers et + = 4 PV.



Quartier académique: Marquez des PV selon le nombre de zones d'influence dans lesquelles vous avez des ouvriers. 1 zone = 1 PV; 2 zones = 3 PV; 3 à 5 zones = 4 PV



Quartier artistique: Transformez un de vos jetons 1★ en un jeton 2★ **ou** transformez un de vos jetons 2★ en un jeton 3★.

Leaders

Les leaders sont employés dans la version complète du jeu. Prendre un leader vous permet également d'activer un nombre d'ouvriers égal au nombre de leaders préalablement pris par vos adversaires lors du siècle actuel.



Leader religieux: Lorsque vous contribuez au bâtiment où se trouve votre architecte, vous pouvez bénéficier de l'action complémentaire.



Leader économique: Obtenez les services d'un deuxième architecte. Posez l'architecte neutre devant vous sur la carte leader; il n'entre pas en jeu immédiatement. Il se comporte pratiquement comme votre architecte régulier: vous activez 3 ouvriers lorsque vous mettez un nouveau bâtiment en chantier avec lui, vous ne bénéficiez pas de l'action complémentaire si vous contribuez à ce bâtiment, lorsque vous complétez un bâtiment vous placez un jeton ★, etc. Toutefois, en fin de siècle, un bâtiment mis en chantier par l'architecte neutre est automatiquement complété, même lors du dernier siècle.



Leader culturel: Marquez des points bonus à chaque fois que vous posez un jeton ★.
4 et 5 joueurs: jeton à: 1★ = 2 PV, 2★ = 3 PV, 3★ = 4 PV.

2 et 3 joueurs: jeton à: 1★ = 1 PV, 2★ = 2 PV, 3★ = 3 PV.

Utilisez le bon côté de la carte selon le nombre de joueurs.



Leader politique: Lorsqu'un bâtiment est complété, vous pouvez envoyer vos ouvriers dans une zone d'influence de votre choix, à l'exception de la Citadelle. Vous devez choisir une seule des 4 zones et y envoyer tous vos ouvriers.



Leader de la Citadelle: Placez immédiatement 3 ouvriers passifs dans la Citadelle. Ce leader n'a pas d'autre effet pour le reste du siècle.

Événements

Québec vous propose 16 événements historiques. Puisqu'il n'y a que 4 événements par partie, les événements renouveleront constamment le jeu.

Il y a deux types d'événements: ceux de 1608 et ceux des 3 autres siècles. Les événements 1608 influencent toute la partie et restent en jeu jusqu'à la fin ou jusqu'à ce qu'ils soient complétés; ils ajoutent une nouvelle façon de marquer des points qui demande une planification à long terme. Les événements des 3 autres siècles ne restent en jeu que pour la durée d'un siècle.

I - 1608 - Missionnaires et premiers colons

- Premier voyage de Samuel de Champlain (1603):** À la fin de la partie, le joueur avec le plus grand groupe de bâtiments marque 8 PV. Pour faire partie de la chaîne, un bâtiment doit avoir un jeton ★.
- Naissance du Conseil souverain et des racines du gouvernement québécois (1663):** Les deux premiers joueurs à compléter 2 bâtiments dans 3 des 4 couleurs (6 bâtiments au total) marquent des points. 1^{er}: 8 PV. 2^e: 4 PV.
- Arrivée de Jean Talon comme intendant de Québec (1665):** Les deux premiers joueurs à compléter 1 bâtiment à 3★ de chaque couleur (4 bâtiments au total) marquent des points. 1^{er}: 8 PV. 2^e: 4 PV.
- Incendie majeur - début du style architectural canadien-français (1682):** Les deux premiers joueurs à compléter 3 bâtiments bleus marquent des points. 1^{er}: 8 PV. 2^e: 4 PV.

II - 1708 - Entre deux empires

- Bataille des plaines d'Abraham (1759):** Lors du décompte, tous les joueurs peuvent cascader la moitié de leurs ouvriers situés dans la Citadelle.

- Guerre de Sept ans (1756-1763):** Aucun ouvrier n'est activé lors de la sélection d'un leader.
- Proclamation royale et départ des élites françaises (1763):** Interdiction de prendre un leader pendant ce siècle.
- Fortification de Québec devant l'invasion des Américains (1775):** Pendant ce siècle, seuls les bâtiments ayant reçu plus d'une contribution reçoivent un jeton étoilé. En d'autres termes, aucun jeton à 1★ n'est placé lorsque cet événement est en jeu. Les jetons à 2★ ou 3★ sont placés comme à l'habitude.

III - 1808 - Urbanisation d'une capitale

- Immigration britannique massive (1800-1830):** Les joueurs activent 4 ouvriers (au lieu de 3) en déplaçant leur architecte en mettant en chantier un nouveau bâtiment.
- Guerre contre les États-Unis (1812):** Les joueurs n'activent que 2 ouvriers (au lieu de 3) lorsqu'ils déplacent leur architecte en mettant en chantier un nouveau bâtiment.
- Québec devient capitale provinciale (1867):** Chaque joueur active immédiatement un nombre d'ouvriers égal à son rang sur la piste de score. Exemple: Le premier active 1 ouvrier, le deuxième 2, etc.
- Commission des canaux du Canada - déclin économique portuaire de Québec (1871):** Après le décompte à la fin de ce siècle, chaque joueur ne conserve au maximum que 3 ouvriers actifs. Tout ouvrier excédentaire est remis dans la réserve du joueur.

IV - 1908 - Vers une ville patrimoniale

- Crise de la conscription (1917):** À la fin du siècle, AVANT le décompte, les joueurs doivent retirer tous leurs ouvriers des zones où ils n'en ont que 1 ou 2.
- Première édition du Carnaval d'hiver de Québec (1955):** À la fin du siècle et avant le décompte, les joueurs qui occupent les 5 zones d'influence marquent 5 PV.
- Manifestations contre la mondialisation lors du Sommet des Amériques (2001):** Lors du décompte, un joueur peut uniquement faire cascader ses ouvriers dans une zone où il en possède déjà.
- Célébration du 400^e anniversaire de Québec (2008):** Au début du décompte, les joueurs qui ne possèdent pas d'ouvrier dans chacune des 4 zones d'influence situées dans les coins ne peuvent faire cascader leurs ouvriers.

Important: Lors du décompte d'une zone d'influence, si un événement fait en sorte que le joueur majoritaire ne peut faire cascader ses ouvriers, aucun joueur ne peut cascader à sa place.

Points de règle

Vous pouvez déplacer votre architecte en tout temps, peu importe le nombre de contributions sur le bâtiment qu'il occupe. Si vous quittez un bâtiment sur lequel il n'y a aucun ouvrier, retournez quand même la tuile chantier. Plus personne ne peut y poser son architecte.

Lorsque vous mettez en chantier un nouveau bâtiment à l'aide de l'architecte neutre (obtenu grâce au leader économique), vous activez des ouvriers comme à l'habitude. Si un joueur met fin à un siècle en soulevant l'architecte neutre, il n'active pas d'ouvrier et son tour se termine pendant le décompte de fin de siècle. Il ne complète pas son tour au début du siècle suivant comme ce serait le cas s'il avait déplacé l'architecte de sa couleur.

Il est possible d'employer l'action complémentaire économique du quartier bourgeois: **Mettre en chantier un nouveau bâtiment**, même si votre architecte est devant vous. Ceci peut d'ailleurs être une action très intéressante en début de partie.

Si la partie se termine avec un joueur mettant en chantier un nouveau bâtiment, il n'active pas d'ouvrier.

Conseils stratégiques

Québec est un jeu qui se renouvelle constamment. Vous ne retrouverez jamais la même situation puisque les tuiles bâtiment ne seront jamais disposées de la même façon. Soyez à l'écoute du rythme du jeu.

L'interaction est également très forte: ce que vous faites influence beaucoup les autres joueurs et vice versa. Soyez très attentifs à ce que font les autres, leur stratégie, leur nombre d'ouvriers actifs et ainsi de suite; notamment lorsque vous placez ou déplacez votre architecte. Cherchez à comprendre ce que recherchent vos adversaires.

Lorsqu'un bâtiment reçoit sa troisième contribution, les ouvriers ne sont pas immédiatement transférés dans une zone d'influence. Le transfert s'effectue uniquement lorsque le propriétaire de l'architecte concerné déplace celui-ci afin de mettre en chantier un nouveau bâtiment. Certains joueurs fûtés en profitent pour retarder l'arrivée de ces ouvriers dans les zones d'influence; ils protègent leur(s) majorité(s).

Gérez bien vos ouvriers actifs afin d'éviter de devoir mettre trop tôt un nouveau bâtiment en chantier.

Ne tentez pas d'obtenir un bâtiment 3★ avec chacune de vos constructions. Il peut s'avérer judicieux de déplacer plus rapidement son architecte afin de s'assurer la possession d'un bâtiment qui connecte vos bâtiments existants et de cette façon, agrandir votre groupe principal.

Règles pour 2 joueurs

Bien que les règles se ressemblent beaucoup, votre expérience ludique sera bien différente à 2 joueurs. Le jeu à deux se pratique autant dans sa version famille ou complète. Pour vos premières parties, nous vous conseillons fortement de jouer au jeu de 3 à 5 joueurs.

Mise en place

La mise en place du jeu pour 2 joueurs est pratiquement la même. Assurez-vous d'inclure les éléments suivants:

- 5. Les joueurs placent tous les cubes de leur couleur dans leur réserve. Le premier joueur prend 3 ouvriers actifs, comme à l'habitude, mais le deuxième joueur prend 4 ouvriers actifs.
- 6a. Tous les leaders sont utilisés, à l'exception du leader religieux. Assurez-vous de placer les leaders culturel, économique et politique du côté avec 2 pions. Les leaders politique et économique pour 2 joueurs sont décrits à la fin des règles pour 2 joueurs.
- 9. Placez l'architecte neutre près du plateau. Il sera utilisé tout au long de la partie.

Déroulement de la partie

Le premier joueur à mettre en chantier une nouvelle construction mettra aussi en jeu l'architecte neutre sur un autre bâtiment de son choix. Les joueurs n'activent pas d'ouvriers lorsqu'ils déplacent l'architecte neutre.

Quel est le rôle de l'architecte neutre ?

L'architecte neutre offre un bâtiment de plus aux deux joueurs. Lorsqu'un joueur contribue au bâtiment de l'architecte neutre, il bénéficie de l'action complémentaire, comme s'il avait contribué à celui de son adversaire. À deux joueurs, vous devez absolument placer vos ouvriers en sens anti-horaire sur les cases prévues à cet effet.

Lorsque vous mettez en chantier une nouvelle construction, suivez maintenant la séquence suivante :

1. Soulevez votre architecte de la tuile chantier qu'il occupe.
2. Si au moins un groupe d'ouvriers se trouve sur le chantier de l'architecte neutre, soulevez-le aussi. S'il n'y a pas d'ouvrier, laissez-le en place.
3. Déplacez normalement tous les ouvriers se trouvant sur les chantiers complétés dans les zones d'influence appropriées.
4. Retournez les tuiles chantier normalement.
5. Posez le jeton ★ approprié de votre couleur sur votre bâtiment.
6. Le dernier joueur ayant placé un groupe d'ouvriers sur la tuile chantier de l'architecte neutre place un jeton ★ de sa couleur correspondant au nombre total de contributions.

7. Placez votre architecte sur un nouveau chantier du siècle. S'il a également été déplacé, placez l'architecte neutre sur un nouveau chantier.
8. Activez 3 ouvriers.

Exemple: Rouge et bleu se disputent une chaude lutte. Bleu a réalisé les deux premières contributions du bâtiment de l'architecte neutre (la case à gauche et celle au centre), mais rouge a réalisé la dernière étape (à droite). Rouge posera donc un jeton à 3★ lorsque l'architecte neutre sera déplacé.

Exception

Si un joueur effectue l'action complémentaire du quartier bourgeois (**Mettre en chantier un nouveau bâtiment**), l'architecte neutre n'est jamais déplacé, même s'il y a des ouvriers sur son bâtiment.

Leaders alternatifs à deux joueurs

Trois leaders subissent des changements à 2 joueurs. Le leader culturel se comporte comme à trois joueurs tandis que les leaders politique (rouge) et économique (jaune) ont une tout autre fonction.



Leader politique: Placez immédiatement 2 ouvriers passifs dans 2 zones d'influence opposées: religion et économie OU politique et culture. Aucun autre effet pour ce siècle.



Leader économique: Réalisez immédiatement, à l'aide d'ouvriers passifs, une contribution au chantier de l'architecte neutre. Vous ne réalisez pas l'action complémentaire. Aucun autre effet pour ce siècle.

Précisions

Tout comme avec les architectes réguliers, il est possible de mettre fin à un siècle avec l'architecte neutre lorsqu'il n'y a plus de chantier disponible.

Si une fin de siècle survient lors du déplacement de l'architecte neutre, le joueur actif remplace l'architecte neutre au début du siècle suivant.

Québec et son histoire

Vous aimeriez en savoir plus sur l'histoire de cette capitale nationale. Consultez www.scorpionmasque.com. Vous y trouverez différentes rubriques écrites par l'historien et co-auteur du jeu, Pierre Poissant-Marquis.

Que ce soit au sujet des bâtiments, des personnages ou des événements, vous y trouverez une foule d'informations des plus captivantes sur Québec et son histoire.

Auteurs: Philippe Beaudoin et Pierre Poissant-Marquis
Illustrations: Mariusz Gandzel (<http://mariuszgandzel.carbonmade.com/>)
Infographie: Nicolas Cloutier
Éditeur: Christian Lemay
Co-éditeur: Ystari Games
Aide à l'édition: Jean-François Gagné
Développeurs de l'équipe Scorpion masqué: Maxime Bélanger, Jean-François Gagné, Joël Gagnon, Olivier Lamontagne, Christian Lemay et Mélanie Mecteau.

© 2011 Le Scorpion masqué inc

Retrouvez une explication vidéo de ce jeu sur notre site : www.scorpionmasque.com

Si vous avez des questions par rapport au jeu, n'hésitez pas à nous les adresser sur notre site « ouèb ».

Assistez et participez au développement de nos jeux sur notre page Facebook.

Québec est un jeu de stratégie pour faire travailler vos neurones. Si vous aimez aussi vous dilater la rate, jetez un coup d'œil à nos autres titres : J'te gage que... (Bluff party en Europe), Miss Poutine, Grimpe!, SUPER COMICS, Où étiez-vous? (À l'heure du crime en Europe), La Chasse aux monstres et Traffic.

Pour faire sa part, Le Scorpion masqué finance, à travers divers organismes, le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.

Philippe remercie Sébastien, Ludwig et Isabelle. Un merci particulier à Ève-Marie pour son support constant, ainsi qu'à Jérôme et Claudiane, dont l'enthousiasme est toujours une source d'inspiration.

Pierre remercie Mélanie Robitaille pour ses encouragements toujours renouvelés. Il remercie aussi Stéphane et Karl ainsi que les testeurs de la première heure.

Merci à Louis-David et son groupe, aux Dragons nocturnes et au jury du Plateau d'or.

L'éditeur souhaite remercier chaleureusement l'équipe de développement. Un merci spécial aussi à Bruno Cathala pour ses judicieux conseils.

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre Québec, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

AIDE-MÉMOIRE

Actions

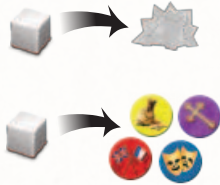
1. Mettre en chantier un nouveau bâtiment.
2. Contribuer à un bâtiment.
3. Envoyer un ouvrier dans une zone d'influence.
4. Prendre un leader.



Réalisez n'importe quelle action complémentaire de la même couleur que le «?»

Religion

Quartier protestant



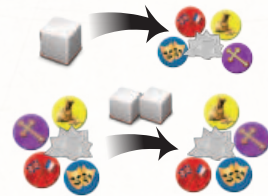
Placez 1 ouvrier passif dans la Citadelle et placez 1 ouvrier passif dans une autre zone d'influence de votre choix.

Quartier irlandais



Marquez 1 PV et activez 1 ouvrier et placez 1 ouvrier passif dans la zone d'influence de votre choix.

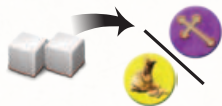
Quartier juif



Placez 1 ouvrier passif dans la zone de votre choix et déplacez 1 ou 2 de vos ouvriers d'une même zone d'influence vers une autre zone d'influence.

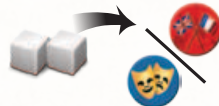
Politique

Administration municipale



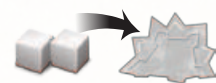
Placez 2 ouvriers passifs dans une zone: religion **ou** économie.

Administration nationale



Placez 2 ouvriers passifs dans une zone: politique **ou** culture.

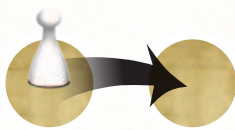
Contingent militaire



Placez 2 ouvriers passifs dans la Citadelle.

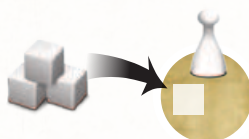
Économie

Quartier bourgeois



Effectuez l'action « Mettre en chantier un nouveau bâtiment ».

Quartier des affaires



Contribuer à un autre bâtiment à l'aide d'ouvriers passifs.

Quartier portuaire



Activez 3 ouvriers.

Culture

Quartier des spectacles



Marquez des PV selon votre nombre d'ouvriers actifs (après avoir placé vos ouvriers sur le bâtiment).
1 ouvrier = 1 PV; 2 ouvriers = 3 PV; 3 ouvriers et + = 4 PV.

Quartier académique



Marquez des PV selon le nombre de zones d'influence dans lesquelles vous avez des ouvriers.
1 zone = 1 PV; 2 zones = 3 PV; 3 à 5 zones = 4 PV

Quartier artistique



Transformez un de vos jetons 1★ en un jeton 2★ **OU** transformez un de vos jetons 2★ en un jeton 3★.