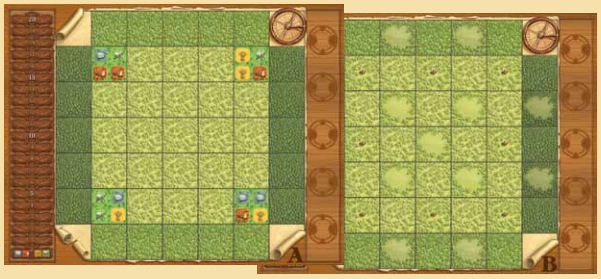
New Haven

RESUME

*« **New Haven** » est un jeu pour 2 à 4 joueurs. Chaque joueur va tenter de construire un village en Nouvelle-Angleterre, qui devra attirer le plus de colons, à la fin de la partie. Les joueurs rassembleront des ressources puis ils les utiliseront pour attirer des artisans et des commerçants. Ils utiliseront aussi ces ressources pour construire de meilleurs aménagements pour leur village. Le village qui aura attiré le plus grand nombre de colons l'emportera.*

LISTE DU MATERIEL

Un plateau de jeu double côté (A et B)



4 Plateaux Village

4 tuiles Étang
(utilisées sur le face B seulement)

60 tuiles Récoltes
Chaque tuile est divisée en 4 cases montrant
2 ou 3 ressources différentes

144 Bâtiments
6 bâtiments dans chacune des 4 couleurs. Ils sont numérotés de 1 à 6.
L'autre côté de chaque bâtiment possède soit une prairie, une carrière, une forêt ou un champs de blé.

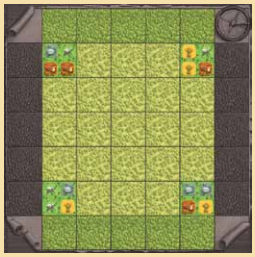
4 écrans pour les joueurs

4 marqueurs de Ressources

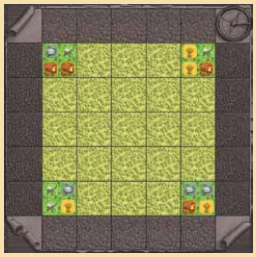
1 sac

PREPARATION

- Placez le plateau de jeu au centre de la table. Pendant vos premières parties, utilisez la face A du plateau.
- Pour une partie à 4 joueurs, utilisez la zone de jeu entière.

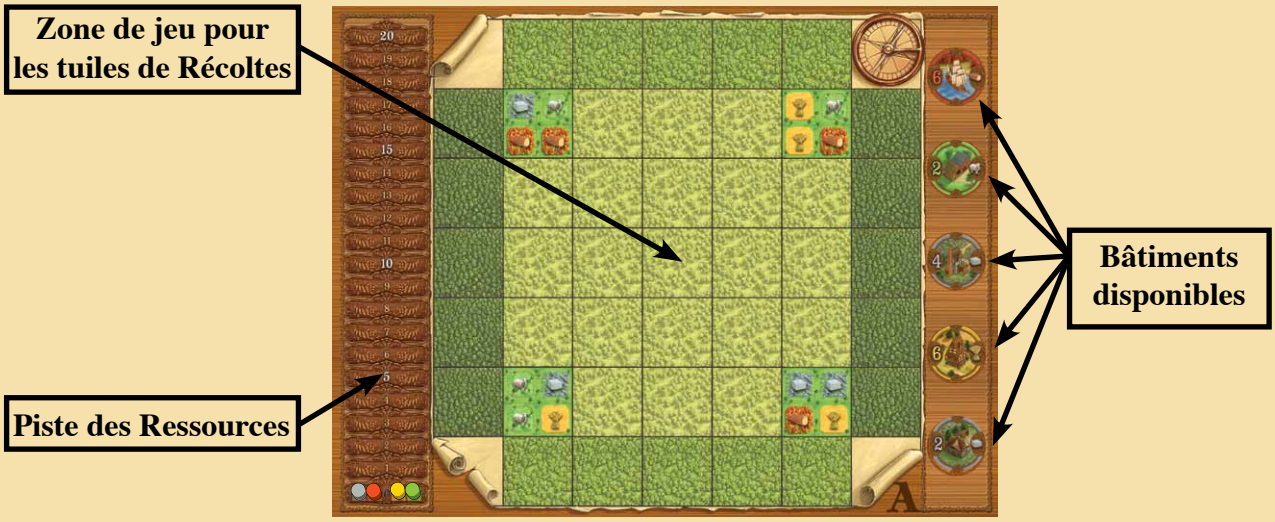


Pour une partie à 3 joueurs, utilisez la zone claire de 5X5 au centre du plateau et les cases vertes du haut et du bas du plateau.



Pour une partie à 2 joueurs, utilisez la zone claire de 5X5 au centre du plateau.

- Placez les 4 marqueurs de ressources sur la case zéro de la piste des Ressources du plateau de jeu.
- Chaque joueur prend un plateau Village. Ce plateau représente le village que le joueur essaye de développer. Des nombres sont inscrits sur ses cases. Ils indiquent le coût pou pouvoir jouer sur cette case. Les nombres sur les côtés et le bas du plateau indiquent les colons (et donc le score) qui sera gagné en terminant une ligne ou une colonne.
- Les **60** tuiles de Récoltes sont retournées faces cachées et mélangées aléatoirement pour former une réserve dans laquelle les joueurs piocheront.
- Les **144** tuiles bâtiments sont placées dans le sac, et elles seront piochées au hasard. Piochez cinq bâtiments et placez-les dans les cercles sur le bord du plateau pour former (faces visibles) la réserve initiale. Sur chaque bâtiment est inscrit à gauche son coût et à droite les ressources nécessaires.
- Chaque joueur prend un écran et pioche secrètement 6 bâtiments dans le sac et deux tuiles de Récoltes de la réserve. Placez le tout derrière les écrans. Vos tuiles de Récoltes et vos bâtiments restent secrets. Ils n'ont pas besoin d'être révélés.
- Donnez à chaque joueur une tuile Récolte qui sera placée, face cachée, à côté du plateau Village et qui fonctionnera comme une tuile « MARCHANDISES ». *Ne regardez cette tuile qu'APRES qu'elle ait été jouée*. Cette tuile représente l'opportunité (1 fois par partie) de pouvoir recevoir 4 ressources identiques et ainsi ignorer temporairement ce qui est sur la tuile.



APERCU DU JEU

Le plus jeune joueur commence. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire et ce jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une case de vide sur le plateau. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'une case de libre sur le plateau. Chaque joueur jouera le même nombre de tour.

A chaque tour, le joueur actif commencera par choisir une de ses tuiles Récoltes et il la placera sur le plateau de jeu. Ce placement va générer une réserve de ressources. Le total de ressources ainsi collecté est indiqué en déplaçant les marqueurs de Ressources qui sont sur la piste des Ressources du plateau de jeu. Le joueur actif pourra construire des bâtiments dans son village en utilisant les Ressources correspondantes. Lorsque le joueur actif a terminé, chacun des autres joueurs, dans le sens horaire, aura la possibilité aussi d'utiliser les ressources restantes pour construire des bâtiments dans son propre village.

Après que tout le monde ait eu une chance de jouer ou ait passé, le joueur actif pioche de nouveaux bâtiments en se basant sur la position finale des marqueurs de ressources. Les marqueurs de Ressources sont ensuite remis à zéro et le joueur pioche une nouvelle tuile de Récoltes pour remplacer celle qu'il vient de jouer. La sélection des bâtiments faces visibles est complétée et c'est ensuite au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer.

SEQUENCE DU TOUR DE JEU

1 : Jouer une tuile de Récoltes

Choisissez l'une ou l'autre de vos tuiles de Récoltes qui sont derrière votre écran et placez-la SUR N'IMPORTE QUELLE case inoccupée du plateau. Les couleurs et les symboles présents sur la tuile de Récoltes n'ont pas besoin d'être alignés avec les tuiles adjacentes qui sont déjà sur le plateau. La nouvelle tuile de Récoltes n'a même pas besoin d'être placée, adjacente, à d'autre tuiles déjà sur le plateau ! La tuile de Récoltes doit seulement être jouée dans la zone autorisée en accord avec le nombre de joueurs – c'est à dire à l'intérieur de la zone 5X5 pour une partie à deux joueurs, dans la zone 5X7 pour une partie à trois joueurs et sur toute la zone de jeu pour une partie à 4 joueurs.

Jouer votre tuile MARCHANDISES : *au lieu de réaliser votre action normale Jouer une Tuile de Récoltes, placez votre tuile MARCHANDISES, face cachée, sur le plateau. Cette tuile fait que vous recevez une réserve de ressources de l'extérieur. Cette tuile est temporairement un joker et elle représente 4 cases d'une ressource / couleur de votre choix. A la fin de vote tour, on retournera cette tuile et elle redeviendra les ressources qui y sont inscrites.*

2 : Déterminer les ressources rassemblées

Calculez le total de ressources récupérées pour chaque couleur indiquée sur la tuile de Récoltes que vous venez de placer. Pour chaque couleur indiquée sur la tuile, la valeur est égale au nombre de carrés de cette couleur sur la tuile plus le nombre de carrés formant une chaîne qui relie la couleur/les couleurs de la tuile que vous venez de placer. Ces chaînes ne peuvent être reliées entre elles qu'orthogonalement par les bords des tuiles, jamais en diagonale par les coins.Déplacez les marqueurs de ressources correspondants sur la piste des Ressources, du nombre de cases calculé pour chaque couleur. Étant donné qu'il y a 1, 2 ou 3 couleurs possibles sur chaque tuile placée, il y aura toujours au moins une ressource qui restera sur zéro.

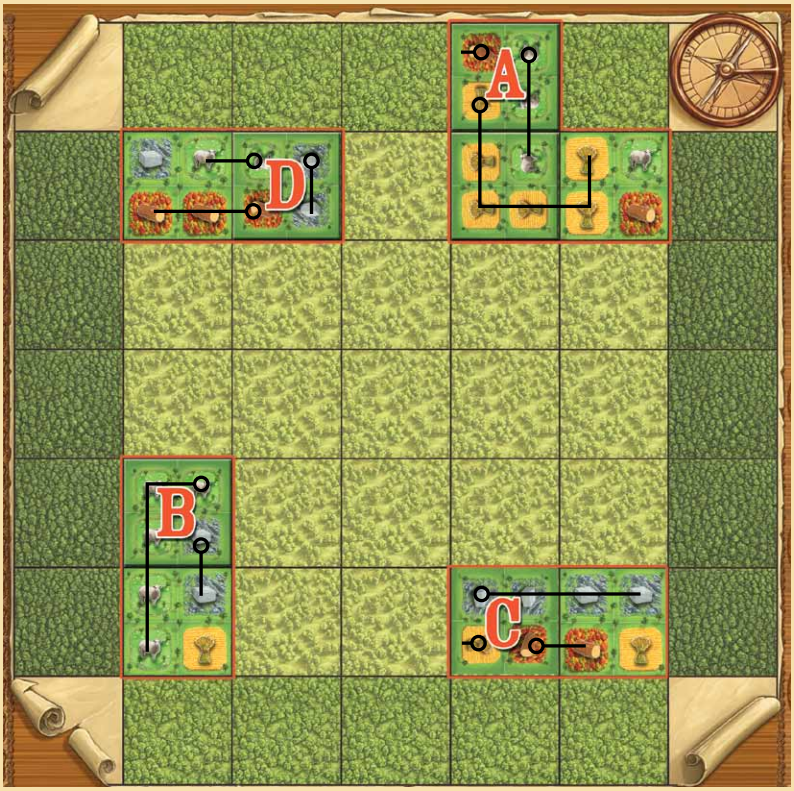
Exemple : 4 Exemples pour Jouer une Tuile et Déterminer les Ressources dans une partie à 3 joueurs.

A : Valeur 6 blés, 3 moutons et 1 bois

B : Valeur 5 moutons et 2 pierres

C : Valeur 4 pierres, 2 bois et 1 blé

D : Valeur 2 moutons, 3 bois et 2 pierres



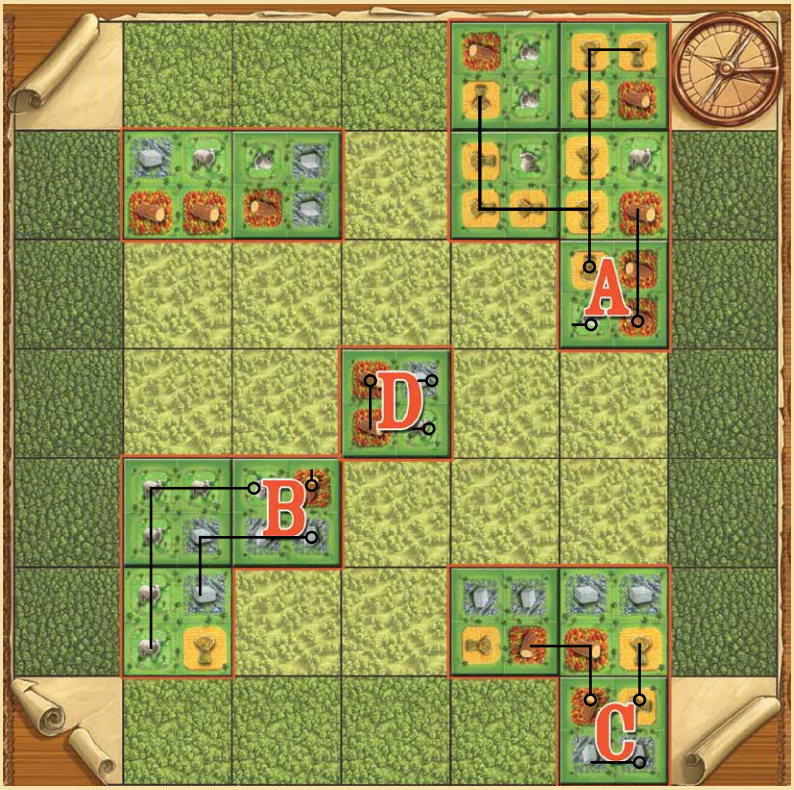
Quatre exemples supplémentaires pour Jouer une Tuile et Déterminer les Ressources un peu plus tard dans la même partie à 3 joueurs.

A : Produit une valeur de 10 blés, 3 bois et 1 mouton

B : Produit une valeur de 4 pierres, 6 moutons et 1 bois

C : Produit une valeur de 2 blés, 3 bois et 2 pierres

D : 1 pierre et 1 mouton.



3 : Construire Votre Village

Chaque bâtiment derrière votre écran est un ajout potentiel pour votre village. Vous pouvez construire autant de bâtiments que vous le voulez et surtout autant que vous pouvez en payer.

Un bâtiment ne peut être joué que si les ressources restantes dans la couleur correspondante égalent ou surpassent le nombre de la case sur le plateau Village. Pour tout bâtiment joué, faîtes baisser le marqueur de ressources correspondant du nombre de cases équivalent au nombre inscrit sur la case du plateau où à été joué le bâtiment.

Il y a quelques restrictions sur comment vous pouvez placer des bâtiments :

- ·Un bâtiment seulement par case.
- Le premier bâtiment d'une couleur particulière que vous placez dans votre village peut être mis sur n'importe quelle case vide. Cela n'a pas d'importance quelles sont les autres couleurs qui sont adjacentes à cette case.
- Si la couleur du bâtiment que vous placez est déjà sur votre plateau Village, vous devez donc placer le nouveau bâtiment adjacent à un bâtiment de la même couleur. Les bâtiments sont adjacents seulement s'ils sont reliés par leurs bords, pas en diagonale. Cette règle signifie que tous les bâtiments d'une certaine couleur seront reliés, faisant ainsi partie d'une seule et grande chaîne dans votre village.
- Les bâtiments ne peuvent être joués faces visibles que si le nombre sur la case correspond au nombre inscrit sur le bâtiment.
- Un bâtiment peut être joué face cachée sur n'importe quelle case numérotée, on ne tient alors pas compte du nombre inscrit sur le bâtiment.

Exemple (A) - *Sur ce plateau Village, vous pouvez seulement jouer avec un bâtiment en Pierre (sur les cases 4, 5 et 6) adjacent au seul bâtiment en pierre placé sur la case 5.*

Remarquez qu'il est parfaitement légal d'utiliser deux, trois ou même quatre bâtiments de couleur différente dans la même ligne ou la même colonne.

4 : Partager la Richesse

Cela sera souvent le cas que vous ne puissiez pas utiliser toutes les ressources créées par le placement de votre tuile Récoltes. En jouant dans le sens horaire, chaque autre joueur a maintenant une possibilité de construire un bâtiment en utilisant les ressources qui sont encore disponibles.

En commençant par le joueur à votre gauche, chaque joueur peut utiliser les ressources restantes pour construire un bâtiment dans son village, ou bien il peut passer. S'ils construisent, ils suivent les mêmes règles que celles listées ci-dessus, en dessous du titre : Construire son Village. Chaque joueur aura l'opportunité, dans l'ordre du tour de jeu, de construire des bâtiments dans son village ou bien de passer.

5 : Piocher des bâtiments

Après que tous les autres joueurs aient construit ou passé, le joueur actif pioche de nouveaux bâtiments. Vous devez piocher un bâtiment pour chaque marqueur de ressources sur la case 0 (zéro) de la piste des Ressources.

Le premier bâtiment que vous prenez doit être pris dans les cinq bâtiments faces visibles sur le plateau de jeu. Les autre bâtiments que vous piochez peuvent être pris parmi ceux qui sont sur le plateau ou bien parmi ceux qui sont dans le sac. Dès que vous avez fini de piocher et remplacez les bâtiments faces visibles, par de nouveaux bâtiments venant du sac.

6 : Fin du Tour

Placez les quatre marqueurs de Ressources sur la case zéro du plateau. Piochez une nouvelle tuile de Récoltes pour remplacer celle que vous avez jouée au début du tour. Le joueur à vote gauche peut commencer à jouer son tour.
EXCEPTION : *si vous avez joué votre tuiles MARCHANDISES, vous ne piochez pas de nouvelle tuile. Au lieu de cela, retournez les tuiles MARCHANDISES de gauche à droite pour qu'elle soit visible. Elle ne représente plus 4 cases de la ressource de votre choix, elle devient ce qui est inscrit sur la tuile.*

FIN DE LA PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

La partie se termine *lorsqu'il ne reste plus qu'une seule case vide sur le plateau.*

On compte alors les points immédiatement.

Le comptage des points est basé sur le nombre de colons que vous avez attiré dans votre village. Vous marquez des points pour chaque ligne et chaque colonne qui est complètement remplie de bâtiments. La valeur de chaque ligne et de chaque colonne est le nombre de colons indiqué sur la droite ou au-dessous de chaque colonne/ligne. MAIS ! La valeur d'une ligne ou d'une colonne **est doublée si tous les bâtiments joués dans cette ligne ou colonne sont faces visibles**! Les bâtiments restants, derrière l'écran des joueurs, à la fin de la partie ne rapporte pas de points mais ils servent à résoudre les égalités.

Le joueur qui a le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de cases vides sur son plateau l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur auquel il reste le moins de bâtiments qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Exemple de comptage des points :
Ce village a deux lignes complètes ainsi qu'une colonne. Chaque ligne et colonne rapporte des points selon le nombre de colons indiqué, qui y sont adjacents. De plus, étant donné que tous les bâtiments sont faces visibles, les scores sont doublés : (2X3) + (2X4) = 14 pour les lignes et (2X5)=10 pour la colonne, pour un total de 24 points.

Si un bâtiment jaune (Blé) avait été placé, face cachée comme champs de blé dans la seconde colonne, cela aurait rapporté 4 points supplémentaires.

Si le bâtiment jaune (Blé) 3 de la première colonne avait été un nombre différent, placé face cachée comme champs de blé, ni cette colonne, ni cette rangée n'aurait eu leur score doublé, ce qui aurait coûté 8 points au joueur.

CONSEILS DE JEU

Piocher des bâtiments vous donne de la flexibilité et cela augmente les chances que les ressources que vous rassemblez à chaque tour vous soient plus utiles. Cela peut être mieux de récupérer des totaux de ressources moins élevés si à la fin vous laissez ces ressources exactement sur la valeur zéro. Cela vous donnera le droit de piocher un autre bâtiment et de plus il ne restera plus rien à utiliser pour vos adversaires.

Étant donné que les autres joueurs peuvent utiliser le surplus de ressources collectées, des zones plus petites seront parfois plus intéressantes que des zones plus grandes. Des fois, il est aussi plus intéressant de bloquer les futures extensions d'une zone, surtout si vous n'envisagez pas de rajouter plus de cette couleur à votre village.

Réfléchissez bien à deux fois avant d'utiliser les dernières ressources qu'on vous a passé suite au tour d'un joueur. Est-ce que le bénéfice que vous allez en retirer du fait de jouer un bâtiment est aussi important que le fait que les autres vont bénéficier d'un bâtiment supplémentaire à piocher?

REGLES POUR LE PLATEAU DE JEU B

Pour un nouveau défi, jouez au jeu sur la face B du plateau. Toutes les règles restent les mêmes à l'exception de ces changements. Au départ :

1. Mélangez les 4 tuiles Étang ensemble avec 4 tuiles de Récoltes. Placez-les au hasard sur les colonies. Retirez du plateau les Étangs marqués 3+ ou 4 si vous n'avez pas autant de joueur. Pendant la partie, les cases avec les étangs ne sont pas utilisables pour le développement avec les tuiles de Récoltes. Les tuiles de Récoltes ne peuvent pas se reliées au travers des Étangs. Ces tuiles sont simplement des obstacles pour empêcher les connections entre les tuiles de Récoltes.

2. Piochez au hasard des tuiles bâtiments dans le sac et placez-en une, face visible, sur chaque clairière à l'intérieur de la zone de jeu

Pendant la partie, si vous placez une tuile sur une case contenant un bâtiment face visible, vous le revendiquez immédiatement et vous le placez derrière votre écran.

VARIANTES

Reconstruire (plus de flexibilité)

Lorsque vous placez des bâtiments dans votre village, vous pouvez construire un nouveau bâtiment par dessus un autre bâtiment existant comme si cette case du plateau était vide. Les règles de placement normal en ce qui concerne la proximité pour les nouveaux bâtiments s'appliquent toujours. Vous pouvez diviser un groupe de bâtiments existant de la même couleur en deux groupes lorsque vous construisez par dessus, mais tous les nouveaux bâtiments doivent être joués en étant adjacent à des bâtiments existants de leur couleur.

Cette variante permet de remplacer un bâtiment joué face cachée par un bâtiment de la même couleur joué face visible, de remplacer un bâtiment avec une couleur différente, ou de faire progresser une couleur qui serait piégée dans les règles normales.

Récoltes minutieuses (plus subtil, surtout à 2 ou 3 joueurs)

Lorsque vous jouez à 2 joueurs retirez du sac, avant de commencer, deux séries de tous les 6 chiffres dans les 4 couleurs des bâtiments (48 au total). Retirez une série (24 au total) lors d'une partie à 3 joueurs. Chaque joueur prend trois tuiles au début de la partie. Jouez comme d'habitude sur la face A du plateau de jeu, en choisissant parmi vos trois tuiles à chaque tour.

Cette variante est recommandée pour les joueurs expérimentés seulement. Cette variante donne aux joueurs plus de contrôle et cela permet de mieux prévoir quelles tuiles ils vont avoir pour les futurs tours de jeu. Avec moins de joueurs, le retrait des jetons en surplus dans le sac, réduit les écarts et rend le jeu plus prévisible. L'échange prend un petit peu plus de temps pour la préparation et cela prend un peu plus de temps à chaque joueur pour considérer leurs différentes options pendant un tour de jeu.

Conception du jeu : Brian Leet et Kevin Worden
Développement : Frank DiLorenzo
Edition des règles : Frank DiLorenzo, Russell Grieshop
Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant
Illustration : Dennis Lohausen
Conception Graphique : Dennis Lohausen, Jenn Vargas

Remerciements particuliers à nos familles qui nous soutiennent, à nos amis et à nos auteurs, et plus particulièrement à : Rebecca Campbell Leet, Kirstin Worden, Neil et Annick Carr, Kreig et Jen Pinkham, Joe Isaacs et Bob Menzel.

Copyright 2013 R&R Games, Inc. Tous droits réservés.