

AMÉRIQUE 1500

PRÉPARATIONS POUR LA GRANDE FOIRE



Livret de règles



MISE EN SITUATION

Nous sommes en 1500, à une époque où les Européens n'ont pas encore colonisé l'Amérique. Une grande foire est en préparation chez tous les peuples.

Grâce à tes talents de chasseur, pêcheur, cueilleur ou cultivateur, tu as été choisi pour terminer les derniers préparatifs de la fête: la nourriture. Tu te lances alors dans l'exploration du territoire, la fabrication d'items et le troc pour accomplir cette tâche le plus rapidement possible.

But du jeu

Être le premier à avoir complété trois demandes.

Nombre de joueurs

2 à 4

Durée

20 à 40 minutes

Note aux parents

Le but éducatif de ce jeu est de permettre aux enfants une immersion dans la vie des sociétés vivant en Amérique en 1500. Il permet la découverte de leurs modes de vie et différences et ouvre la porte à des discussions.

MATÉRIEL



4 PLATEAUX
D'ACTIONS



4 PLATEAUX
DE FABRICATIONS



8 CARTES DEMANDE



96 CARTES SOCIÉTÉ



26 DISQUES

7 BLEUS, 7 ROSES, 6 VERTS & 6 BLANCS



1 DÉ &
1 CARTE PREMIER
JOUEUR



6 CARTES
MULTIPLICATEUR
recto verso



4 PIONS JOUEURS



cueillette



viande



poisson



récolte

64 RESSOURCES DE TYPE NOURRITURE

16 DE CHAQUE COULEUR

bois



pierre

22 RESSOURCES
DE TYPE MATÉRIAUX

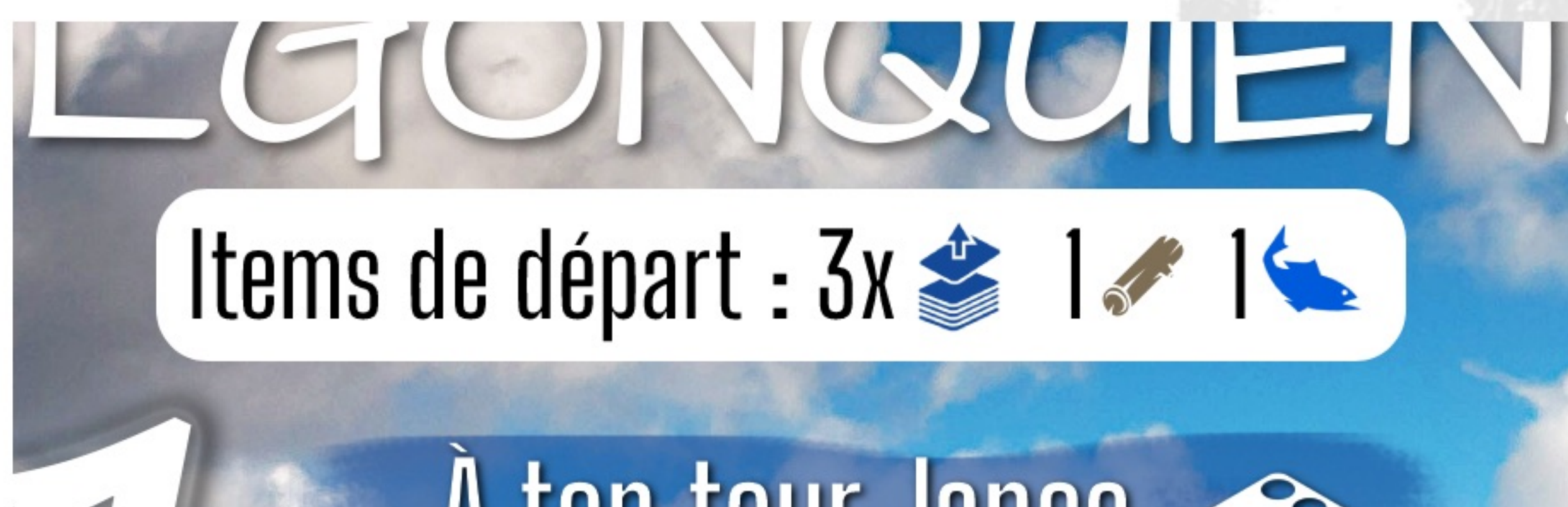
15 BOIS & 7 PIERRES

LES ICÔNES SUR LES CARTES

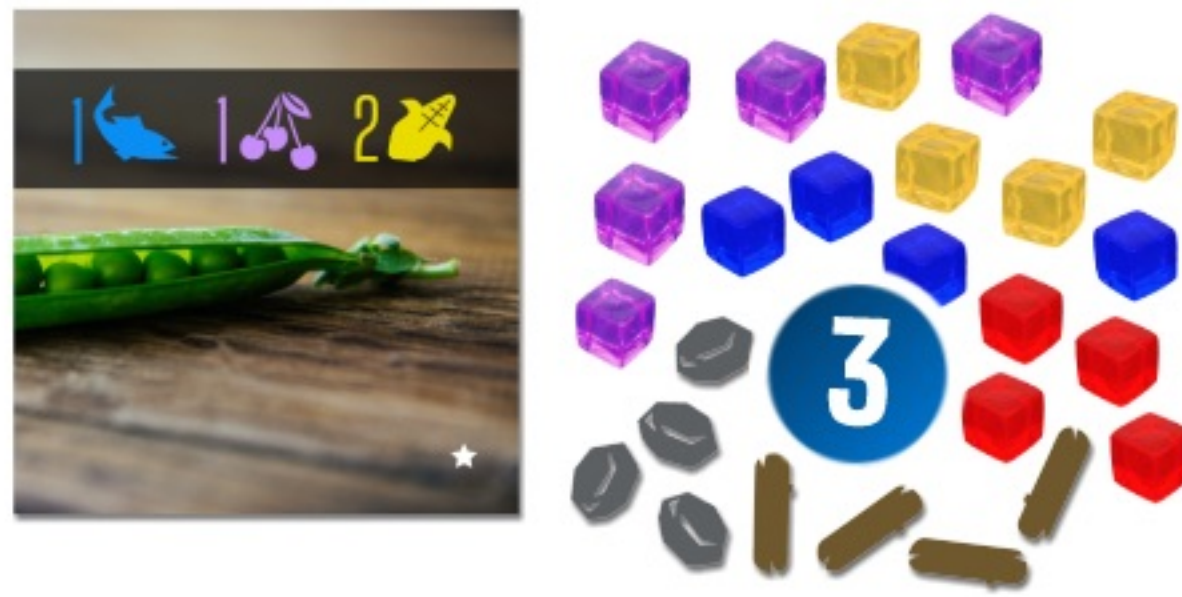
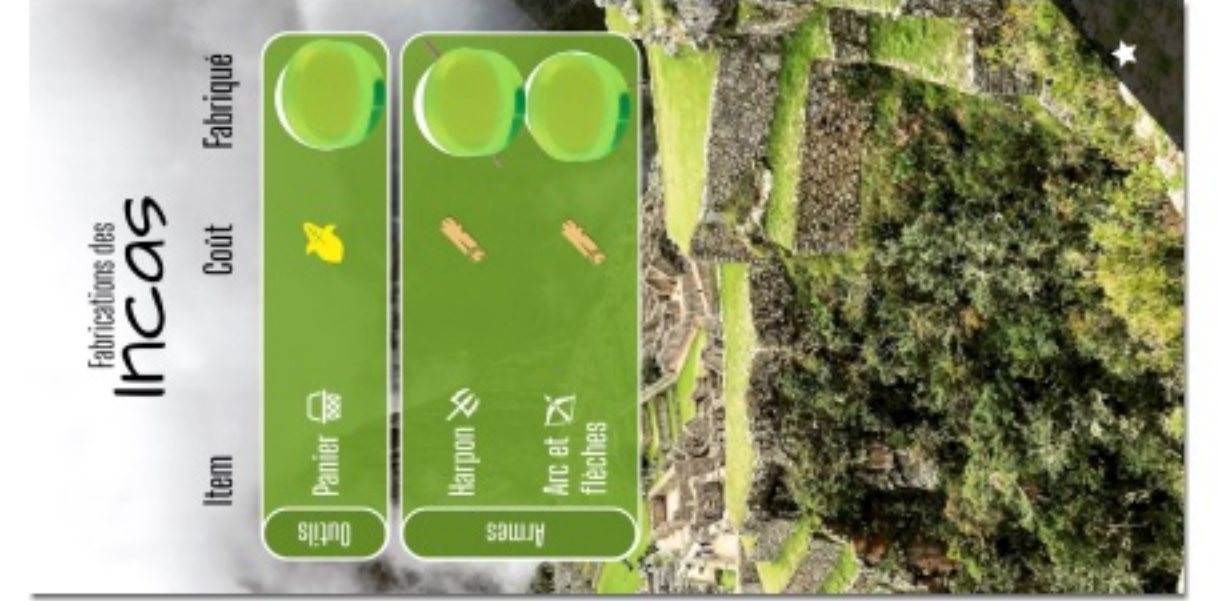
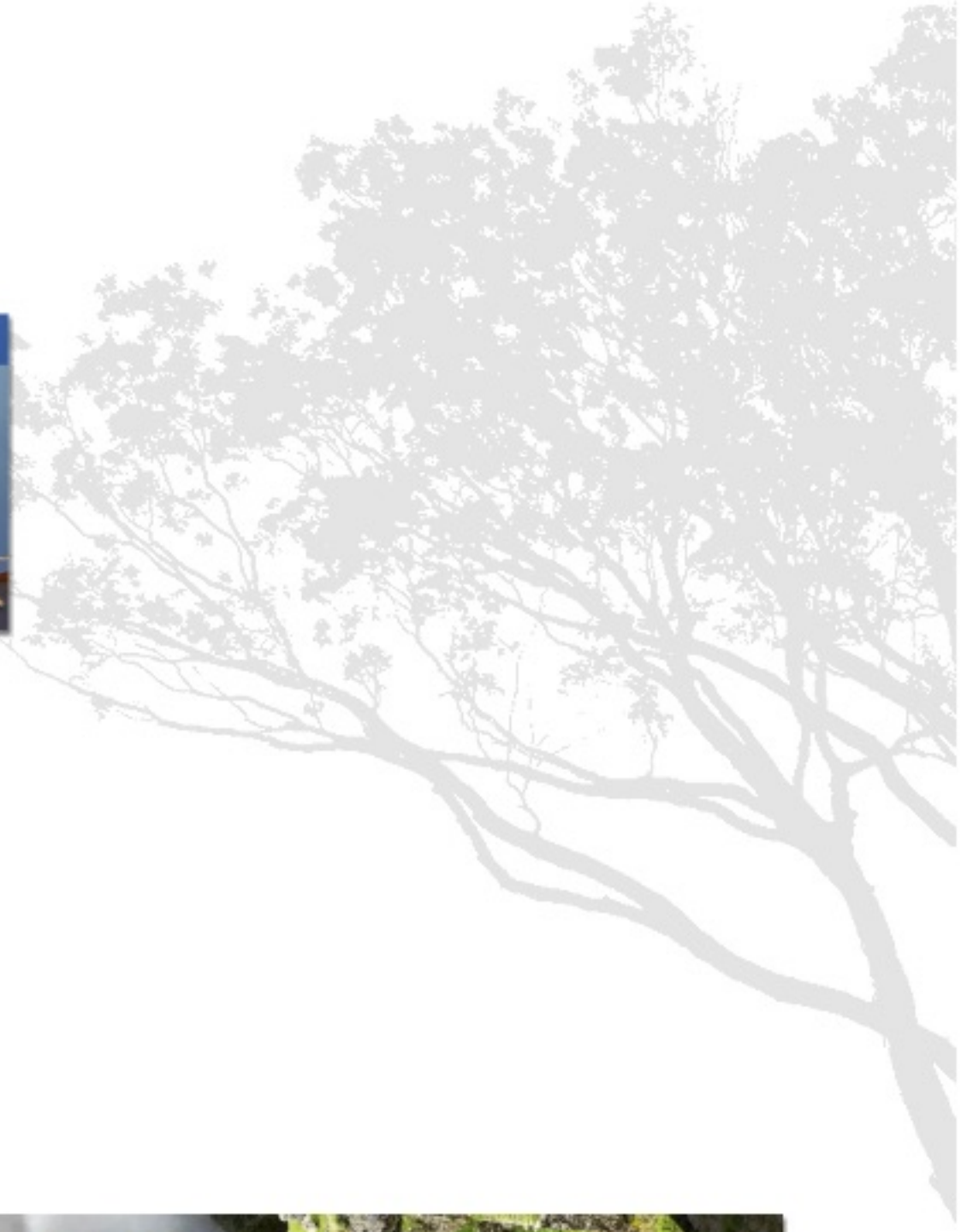


MISE EN PLACE (SUITE)

- 1 Chaque joueur choisit une société parmi les 4 (Incas, Inuits, Iroquois, Algonquiens) et prend :
 - a Son plateau d'actions et son plateau de fabrications qu'il place devant lui.
 - b Son paquet de cartes qu'il mélange et dépose face cachée à gauche de son plateau d'actions;
 - c Le pion joueur de la couleur de sa société qu'il dépose sur la première action (Explorer) de son plateau d'actions;
 - d Les disques de la couleur de sa société qu'il dépose sur les espaces disponibles sur son plateau de fabrication. Les autres disques restent dans la boîte de jeu, ils sont utilisés pour la partie complète.
- 2 Dépose 5 cartes "Demande" au hasard au centre de la table.
- 3 Dépose les ressources (bois et pierres et cubes de nourritures) au centre des joueurs. Elles forment la réserve centrale.
- 4 Chaque joueur prend les items de départ indiqués dans le haut de son plateau de joueur: les 3 cartes du dessus de son paquet de sociétés qu'il prend dans ses mains, le matériau indiqué et la nourriture indiquée.



MISE EN PLACE



1



a

d



4



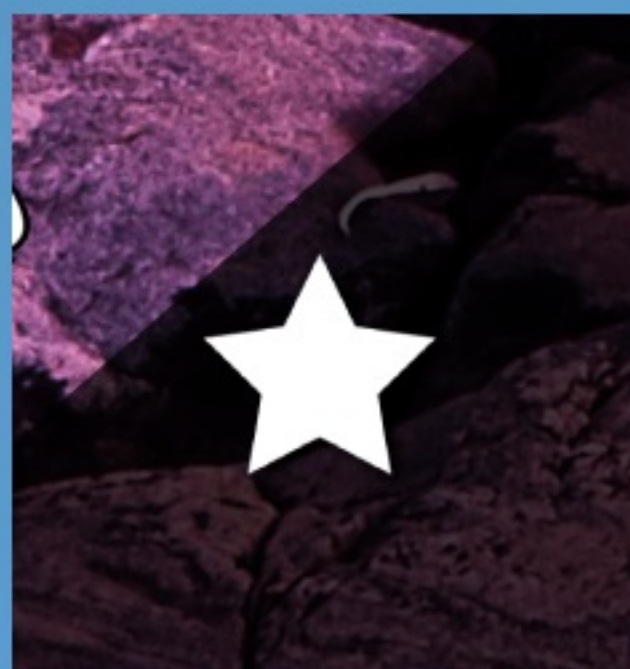
VERSIONS

Il y a deux façons de jouer à Amérique 1500: la partie RAPIDE et la partie COMPLÈTE. Pour une première partie, il est recommandé de jouer la version rapide si des enfants de 10 ans et moins y jouent.

Les plateaux des joueurs et les cartes "Demande" sont recto verso. Dans le coin inférieur droit de chacun se trouve une image d'étoiles.

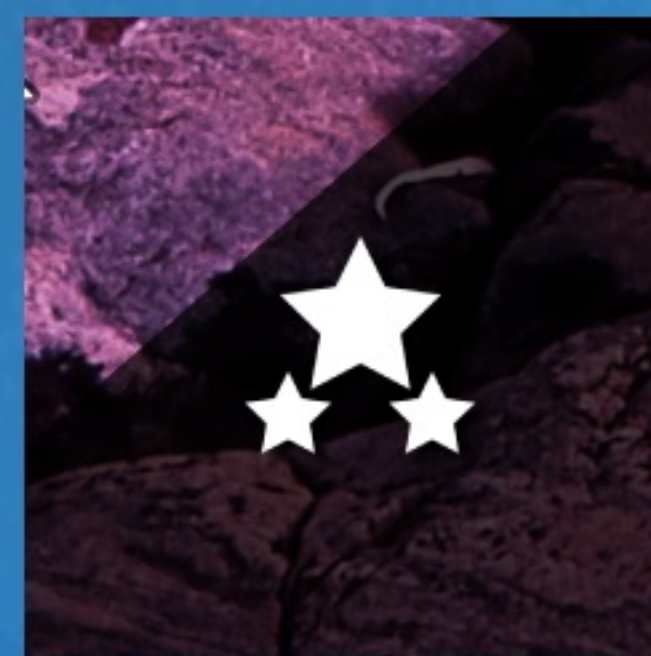
Pour une partie rapide

Utilise le côté avec une seule étoile pour les plateaux des joueurs et les cartes demande.



Pour une partie complète

Utilise le côté avec trois étoiles pour les plateaux des joueurs et les cartes demande.





PREMIER JOUEUR

Détermine le premier joueur au hasard à l'aide du dé. Ce joueur prend la carte premier joueur et effectue son tour de jeu.



TOUR DE JEU

Un tour de jeu se joue en 3 étapes: le dé, l'action, la demande.

1

LANCER LE DÉ DE
LA NATURE

2

CHOISIR UNE
ACTION

3

COMPLÉTER
DES DEMANDES

Note

Si tu as besoin de prendre des ressources dans la réserve centrale et qu'il n'y en a pas assez, utilise les cartes multiplicateurs.

Par exemple, si tu as besoin de prendre 3 cubes rouges dans la réserve centrale et qu'il n'y en a qu'un seul, prend une carte X 3 et dépose le cube rouge restant dessus.



De la même manière si Pascal a beaucoup d'une ressource dans sa réserve, du bois par exemple, et qu'il n'y en a plus dans la réserve centrale, il peut retourner 4 bois dans la réserve centrale et prendre une carte multiplicateur X 5. Il dépose un de ses bois restants sur la carte X 5 pour indiquer qu'il en a l'équivalent de 5 sur cette carte.



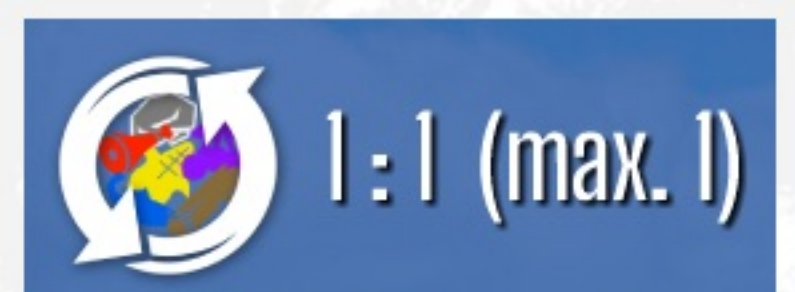
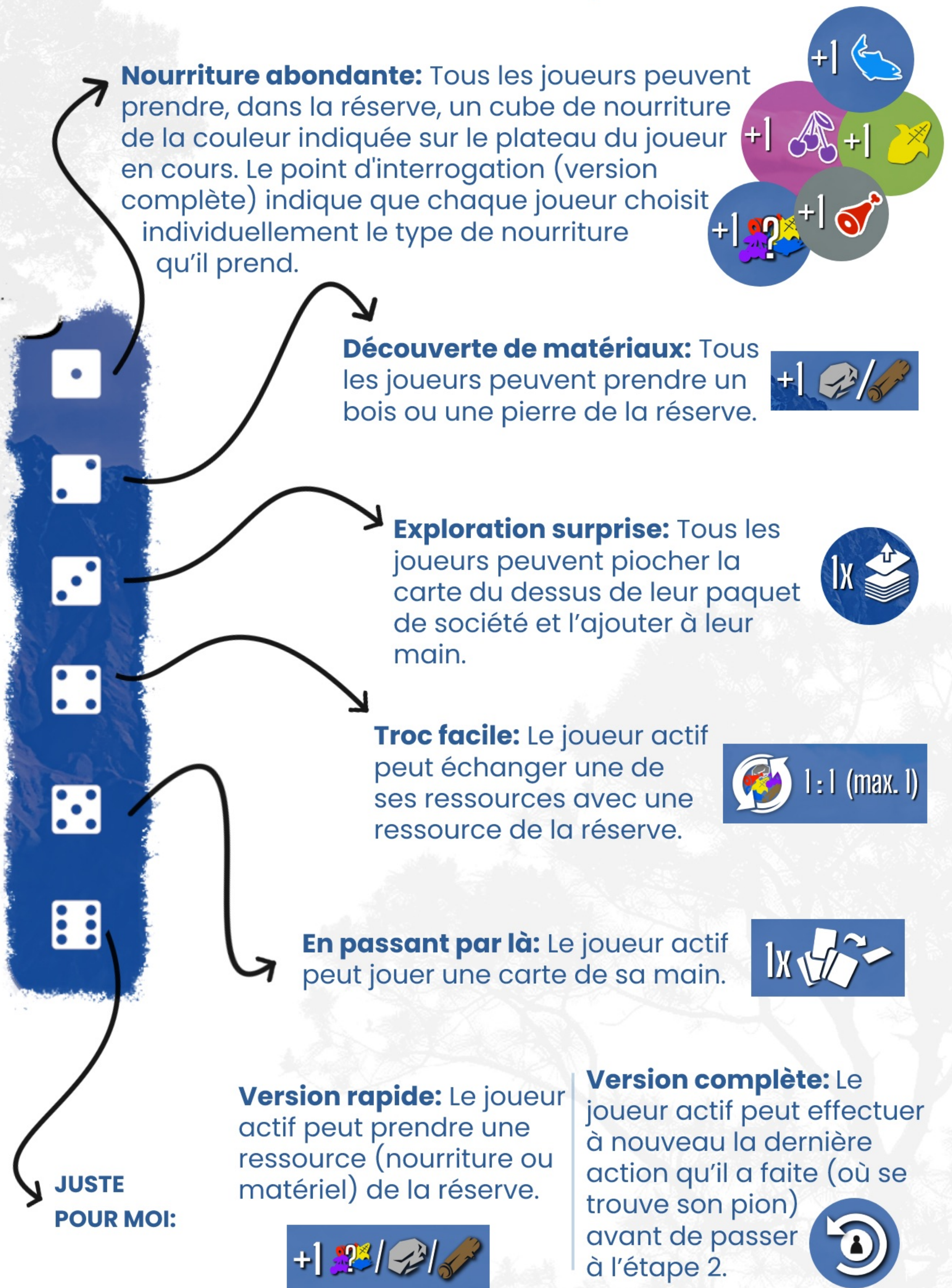
Les cartes multiplicateurs ont 2 côtés:
le côté x 3 et le côté x 5.

1

PREMIÈRE ÉTAPE : LE DÉ LA NATURE



Au début de son tour, le joueur lance le dé et utilise le bonus selon le nombre indiqué sur le dé:



Rappel: Si le dé indique un chiffre entre 1 et 3 (inclusivement), tous les joueurs profitent du bonus. Pour les chiffres 4 à 6, le bonus est seulement pour le joueur actif.

2

DEUXIÈME ÉTAPE : CHOISIR UNE ACTION

Déplace ton pion sur une des 4 actions qui se trouvent sur ton plateau de joueur et effectue l'action immédiatement. Ce peut être l'action sur laquelle il se trouvait déjà.



EXPLORER: Pioche les 2 premières cartes de ton paquet et ajoute-les à ta main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que tu peux avoir en main. Quand ta pile de cartes est vide, mélange les cartes de ta défausse et dépose-les en une pile, face cachée, pour former ta nouvelle pile.



FAIRE DU TROC: Échange des ressources (nourriture et matériel) de ton inventaire. Tu peux échanger avec les ressources de la réserve centrale dans un ratio de 1 pour 1. Toutes les combinaisons sont valides et il n'y a pas de maximum.

Par exemple, tu peux échanger 2 viandes et 2 poissons contre 3 bois et 1 récolte avec la réserve.

Si tu joues la version complète, le ratio d'échange est de 2 pour 1. Échange 2 ressources de ton choix (peuvent être différentes) contre une ressource de la réserve.



JOUER 2 CARTES: Lorsque tu choisis cette action, tu peux prendre jusqu'à 2 cartes de ta main et les déposer dans ta défausse. Ceci te permet de récolter les ressources indiquées dans le bas des cartes. L'utilisation des cartes est expliquée à la fin du livret.

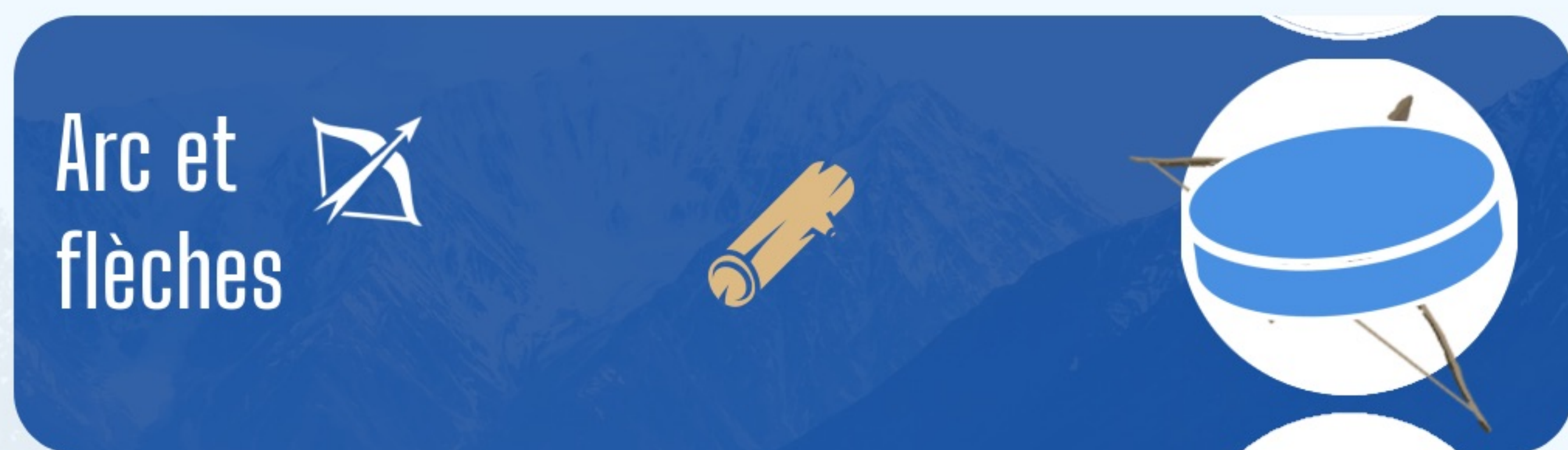


FABRIQUER UN ITEM: Choisis un item sur ton plateau de fabrication. Retourne dans la réserve centrale les ressources nécessaires à la fabrication de l’item. Elles sont indiquées dans la colonne “Coût” sur le plateau de fabrication du joueur.

Enlève ensuite le disque de cet item pour indiquer qu’il est maintenant disponible. Ce disque est maintenant disponible pour compléter une des demandes.

EXEMPLE

Logan décide de fabriquer son item «Arc et flèches».



Il prend un bois de sa réserve et le retourne dans la réserve centrale.



Il enlève ensuite le disque se trouvant sur la ligne «Arc et flèches» de son plateau de fabrication pour indiquer que cet item est maintenant disponible.




3 TROISIÈME ÉTAPE: COMPLÉTER DES DEMANDES

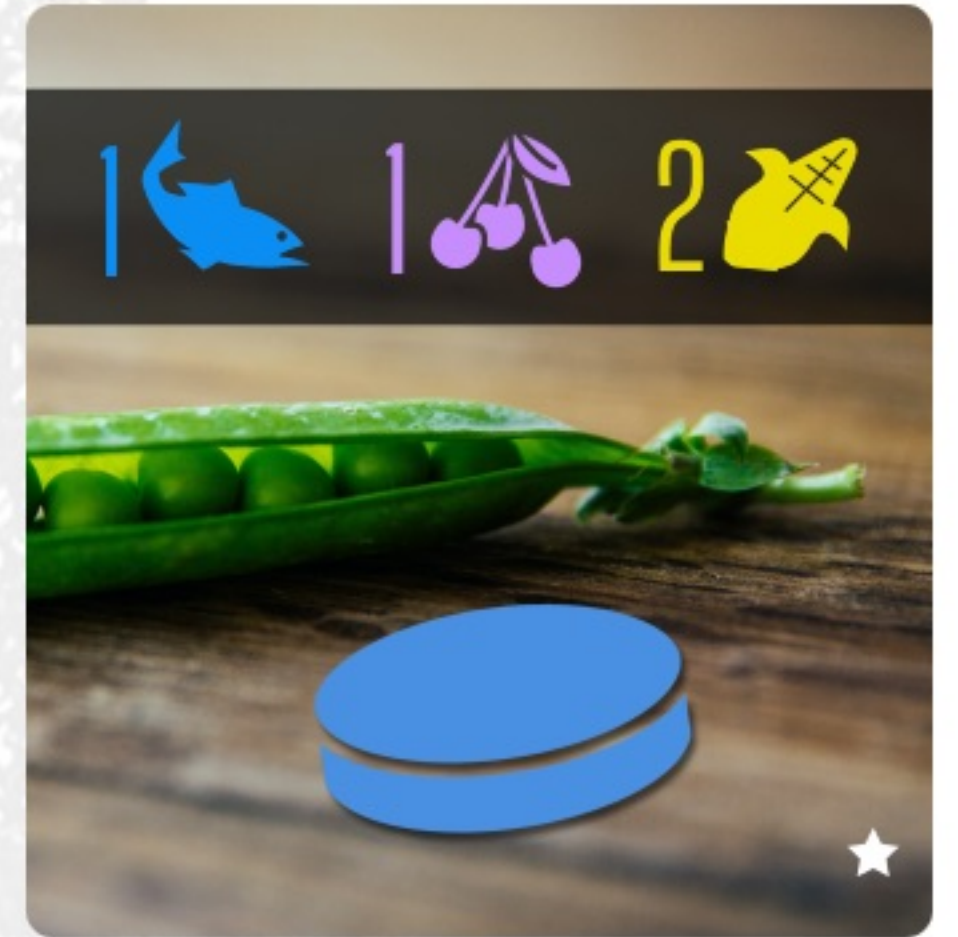
Après avoir effectué ton action, vérifie si tu peux compléter 1 ou 2 demandes.

Pour placer un disque sur une des demandes:

➤ Ton disque doit avoir été libéré suite à la fabrication d'un item ; 

➤ Tu dois choisir une demande sur laquelle tu n'avais pas encore placé un de tes disques ;

➤ Tu dois remettre dans la réserve centrale les ressources indiquées sur la demande.    



Tu peux placer un maximum de deux disques à ton tour.

C'est la fin de ton tour, tu dois donner le dé de la nature au joueur à ta gauche qui peut maintenant jouer son tour.

FIN DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Dès qu'un joueur a placé 3 de ses disques sur des demandes, la fin de la partie est déclenchée. Les joueurs terminent le tour de table de façon à ce que tous aient joué un même nombre de tours.

Si plus d'un joueur a réussi à placer 3 disques, le gagnant est celui qui lui reste le plus de ressources parmi ceux à égalité. S'il y a encore égalité, les joueurs se partagent la victoire.

VERSION COMPLÈTE

Dans la version complète, les joueurs peuvent fabriquer 2 types d'items supplémentaires qui vont bonifier leurs actions: les **déplacements** et les **habitations**.



DÉPLACEMENTS

À partir du moment où un joueur a fabriqué un déplacement, il peut bénéficier d'un bonus lorsqu'il sélectionne les actions **Explorer** et **Troc**.

Explorer: Il pioche une carte supplémentaire par déplacement qu'il a fabriqué (certaines sociétés peuvent en fabriquer 2).

Troc: Tous ses échanges avec la réserve sont maintenant de 1:1 au lieu de 2:1. *L'action de faire du troc a un ratio de base de 2:1 dans la version complète et 1:1 dans la version rapide.*



HABITATIONS

À partir du moment où un joueur a fabriqué une habitation, il peut bénéficier d'un bonus lorsqu'il sélectionne les actions **Jouer 2 cartes** et **Fabriquer un item**.

Jouer 2 cartes: Il peut jouer une carte supplémentaire par habitation qu'il a fabriquée (les Incas peuvent en fabriquer 2).

Fabriquer un item: Il peut fabriquer un item supplémentaire par habitation qu'il a fabriquée.

Note: dès qu'un joueur fabrique une habitation, il peut immédiatement fabriquer un autre item s'il a les ressources pour le faire.





EXPLICATIONS DES CARTES

LES CARTES SIMPLES

Type de carte

Nom de la carte

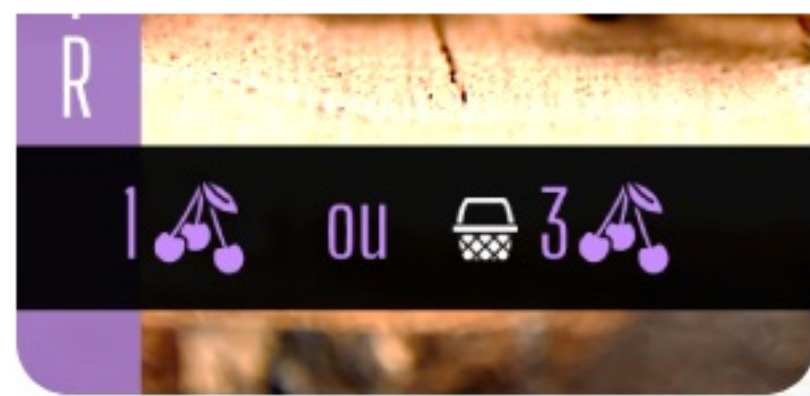
Ressource que tu reçois lorsque tu joues la carte

Dans cet exemple, tu prendrais 1 bois de la réserve centrale après avoir joué cette carte.

LES CARTES QUI PERMETTENT D'UTILISER UNE FABRICATION

Certaines cartes peuvent te donner plus de ressources si tu as fabriqué certains outils ou armes.

Quelques exemples:



Prends 3 cueillettes (cubes mauves) si tu as fabriqué un **panier**, sinon prends 1 cueillette.



Prends 3 bois si tu as fabriqué une **hache de pierre**, sinon prends 1 bois.



Prends 3 poissons (cubes bleus) si tu as fabriqué un **harpon**, sinon prends 1 poisson.



Prends 1 viande (cube rouge) si tu as fabriqué un **arc** ou 3 viandes si tu as fabriqué une **lance**. Si tu n'as pas fabriqué aucune de ces armes, tu ne peux pas jouer cette carte.



EXPLICATIONS DES CARTES (SUITE)

LES CARTES SPÉCIALES

S
P
É
C
I
A
L
E

Organise une fête

Prend 3 ressources de ton choix de la réserve centrale.

ORGANISE UNE FÊTE

Quand tu joues cette carte, prends 3 ressources de ton choix dans la réserve centrale.

Par exemple, tu pourrais prendre 1 bois, 1 poisson (cube bleu) et 1 viande (cube rouge) ou tu pourrais prendre 3 cueillettes (cubes mauves).

S
P
É
C
I
A
L
E

De bons voisins

Tous les autres joueurs te donnent 1 ressource (à 2 joueurs, prend aussi une ressource dans la réserve centrale).

DE BONS VOISINS

Quand tu joues cette carte, tous les autres joueurs doivent te donner 1 ressource qu'ils choisissent de leur inventaire*. Si un joueur n'a pas encore de ressource, il ne te donne rien.

Lors d'une partie à 2 joueurs, tu dois aussi prendre une ressource de ton choix dans la réserve centrale.

S
P
É
C
I
A
L
E

Échange profitable

Choisi un joueur et donne-lui 2 de tes ressources. Ensuite, prend 4 ressources de la réserve centrale.

ÉCHANGE PROFITABLE

Quand tu joues cette carte, donne 2 ressources de ton inventaire à un joueur de ton choix. Tu peux ensuite prendre 4 ressources dans la réserve centrale.

Par exemple, tu pourrais donner 2 cubes de nourriture à Molly et ensuite te prendre 2 bois et 2 pierres dans la réserve centrale.

LA VARIANTE COOPÉRATIVE

Certains enfants préfèrent jouer en mode coopératif. Pour se faire, il faut ajouter ces 3 petits changements:

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, crée une réserve spéciale qui inclut:

- À 2 joueurs, 1 cube de chaque nourriture et 2 bois ;
- À 3 joueurs, 2 cubes de chaque nourriture et 1 bois ;
- À 4 joueurs, 2 cubes de chaque nourriture, 3 bois et 1 pierre.



ÉTAPE 1 : LANCER LE DÉ DE LA NATURE

Lorsqu'on lance le dé de la nature, **la personne qui obtient un 1** doit prendre une ressource de son choix de cette réserve spéciale en plus de son bonus habituel.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur prend la dernière ressource de la réserve spéciale, tous les joueurs ont perdu.

Si les joueurs ont réussi à placer autant de disques sur les demandes que le nombre de joueurs multiplié par 3 (6 disques à 2 joueurs, 9 disques à 3 joueurs, 12 disques à 4 joueurs), ils gagnent la partie.

Les joueurs n'ont pas à placer 3 disques chacun, seul le total compte.



UN JEU PAR GENEVIÈVE DUPUIS

Merci à toutes ces merveilleuses personnes qui m'ont aidées dans le développement et les tests du jeu: Pascal Hamel, Molly Hamel, Logan Hamel, Erick Fortin, Martin Laplante, Gilles Turbide, Nicolas Perron, Jimmy Dorion, Hughes Moreau, Maxime Girard, Martin Dupuis et Julie Turbide.



www.genevievedupuis.com