

7 DAYS TO TAKE THE MOST EPIC
TOUR OF CANADA

7 JOURS POUR FAIRE LE PLUS ÉPIQUE
VOYAGE AU CANADA



Quadrato

CANADA 

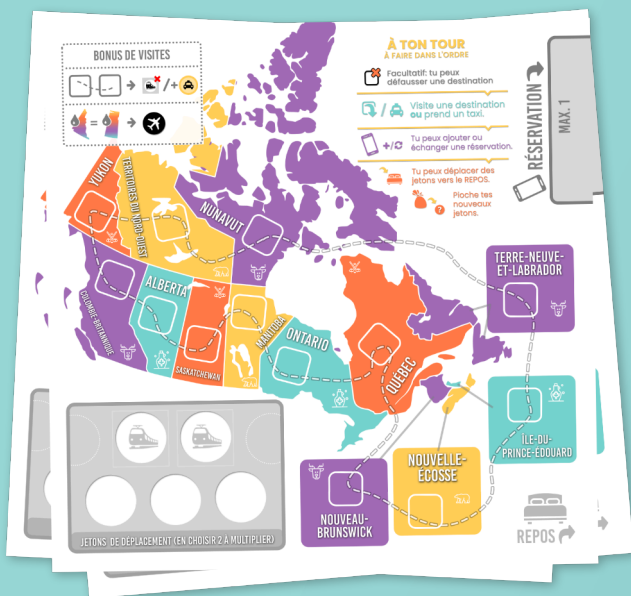
 GENEVIÈVE DUPUIS

 GILLES TURBIDE

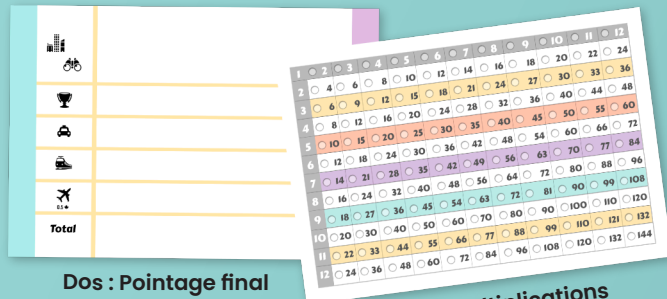
Collection
Math & Geo
Collection

MATÉRIEL DU JEU

4 PLATEAUX DE JOUEUR



4 AIDES DE JEU



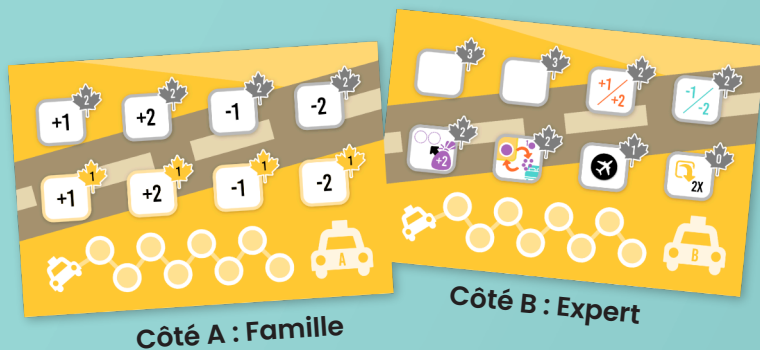
Dos : Pointage final

Face : Multiplications

4 FEUTRES EFFAÇABLES



4 PLATEAUX TAXI



Côté A : Famille

Côté B : Expert

39 CARTES DESTINATION

En français



Face

Dos

8 CARTES JOUR



+2 JETONS AVANCÉS

-1 JETON DE BASE

8 TRAINS



5 SACS

(Noir, mauve, bleu, jaune et orange)



74 JETONS DE DÉPLACEMENT

- 24 Bases (valeurs 1 à 6)
- 24 Avancés (valeurs 7 à 12)
- 4 Avions colorés
- 22 Avions noirs

5 TROPHÉES



BUT DU JEU

Toi et tes amis vous êtes lancé un défi : vous avez chacun sept jours pour réaliser la meilleure visite touristique du Canada. Préparez vos bagages, car votre voyage commence !

Dans Quadrata Canada, vous devrez visiter des Destinations en multipliant deux des jetons tirés de votre sac.

Au fur et à mesure de votre voyage, vous pourrez améliorer votre sac et gagner des Trophées en explorant des Destinations de la même couleur. Vous pourrez également recevoir des bonus en visitant des endroits proches les uns des autres.

Le joueur qui aura le plus de points à la fin des 7 jours (manches) sera le vainqueur !

COMMENT OBTENIR DES POINTS ?

Il y a cinq façons de gagner des points :

- Les **Destinations** visitées rapportent entre 2 et 5 points.
- Les **Taxis** rapportent entre 0 et 3 points.
- Les **Trains** enlevés rapportent 1 point.
- Les **Avions** que vous avez accumulés rapportent 0.5 point.
- Les **Trophées** rapportent entre 2 et 3 points.

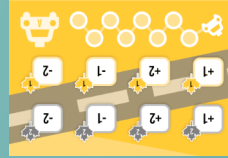
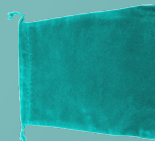
MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les 39 cartes **Destination** et créez un paquet face cachée.
- 2 Tirez les 4 premières cartes et placez-les face visible à côté du paquet.
- 3 Mettez les 24 jetons **Avancés** (valeurs 7 à 12) dans le sac noir.
- 4 Formez un groupe près des cartes Destination avec les **Avions noirs**.
- 5 Placez les 5 **Trophées**, formant une ligne près du centre de la table, avec le Trophée tourné vers le haut.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants :

- 6 Un **plateau de joueur** qu'il dépose devant lui.
 - 7 Une **aide de jeu** et un **plateau Taxi**, qu'il place près de son plateau de joueur.
 - 8 Le **sac** de sa couleur.
 - 9 L'**Avion** et les 6 **jetons de base** de sa couleur qu'il place à l'intérieur de son sac.
 - 10 2 **Trains**, qu'il place sur les espaces correspondants de sa zone de déplacement.
 - 11 Un **marqueur**.
- 12 Chaque joueur tire aléatoirement 3 jetons de son sac et les place sur les espaces correspondants de sa zone de déplacement.
- 13 Déterminez le **premier joueur** au hasard. Ce joueur empile les cartes **Jours**, du jour 0 (au-dessus) au jour 7, dans une pile face visible près de lui. Il sera chargé de changer les cartes Jours et d'informer les autres joueurs de l'événement du nouveau jour au début de chacun de ses tours.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68
69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92
93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116
117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120



5

1



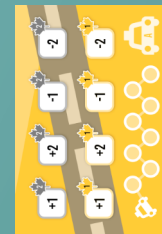
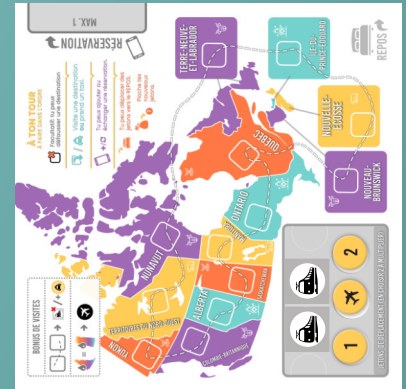
2



3



4



7



6

10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

7

11



8



9

12



13

JOUER UNE PARTIE

PHASE 1: UNE NOUVELLE JOURNÉE COMMENCE

À chaque tour, le premier joueur retire la carte du dessus du paquet de cartes Jours. Ensuite, tous les joueurs exécutent l'action spéciale de la nouvelle carte révélée.

JOUR 1



Tous les joueurs reçoivent un Taxi. Ils le font en entourant le premier cercle sur leur plateau Taxi. *L'utilisation des Taxis est expliquée à la page 11.*



JOUR 2 & 4



Tous les joueurs tirent 2 jetons avancés du sac noir et les placent dans leur zone de repos, à droite de leur plateau.

JOUR 3 & 5



Tous les joueurs choisissent 1 (jour 3) ou 2 (jour 5) de leurs jetons de base qui se trouvent dans leur sac, leur zone de repos ou leur zone de déplacements, et les remettent dans la boîte. Ils peuvent provenir de 2 endroits différents ou non. **Remplissez la zone de déplacements si des jetons ont été retirés de celle-ci.**

JOUR 6



Tous les joueurs tirent 2 jetons avancés du sac noir et les placent dans leur zone de repos. Ils prennent ensuite tous les jetons de leur zone de repos et les remettent dans leur sac.

Remarque : Il n'y a pas d'action spéciale pour le 7^e jour.

PHASE 2: TOUR DE JEU

Ensuite, en commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour complet. Le tour d'un joueur se compose de **quatre étapes**.

Étape 1: Remplace une carte Destination

Étape 2: Visite une nouvelle Destination

Étape 3: Effectue une réservation

Étape 4: Repose-toi

ÉTAPE 1 : REMPLACE UNE CARTE DESTINATION (FACULTATIF)

Au début de ton tour, tu peux défausser l'une des quatre Destinations du centre. Cette action est facultative. La pile de défausse se compose pendant la partie, d'une pile de cartes faces visibles située à côté de la pile Destinations.



À tout moment pendant le jeu, lorsqu'une Destination est retirée du centre, elle doit être remplacée par la suivante du paquet.

De cette manière, il y aura toujours 4 Destinations disponibles au centre. S'il n'y a plus de cartes dans le paquet Destinations, mélange les cartes de la défausse et crée un nouveau paquet faces cachées.

ÉTAPE 2: VISITE UNE NOUVELLE DESTINATION

À ton tour, tu peux visiter **une seule** des Destinations suivantes :

- 1) Une des 4 Destinations situées au centre de la table ;
- 2) La Destination sur le dessus de la défausse ;
- 3) Une Destination qui se trouve dans ta réservation (voir la section "Réservation d'une Destination").

Pour ce faire, tu dois obtenir l'un des **quatre** nombres inscrits dans les coins d'une Destination en multipliant 2 jetons au choix provenant de ta zone de déplacement.

DESCRIPTION D'UNE CARTE DESTINATION



- 1) NOM DE LA VILLE
- 2) NOMBRE À ATTEINDRE POUR VISITER LA VILLE (L'UN OU L'AUTRE)
- 3) TYPE DE DESTINATION : VILLE
- 4) POINTS DE LA VILLE
- 5) NOM DE L'ATTRACTION
- 6) NOMBRE À ATTEINDRE POUR VISITER L'ATTRACTION (L'UN OU L'AUTRE)
- 7) TYPE DE DESTINATION : ATTRACTION
- 8) POINTS DE L'ATTRACTION



Si à ton tour tu **ne peux pas visiter une Destination**, entoure plutôt le prochain Taxi disponible sur ton plateau Taxis.

VISITER UNE DESTINATION EXEMPLE

6

5

Avec ces deux jetons, tu peux visiter la Tour CN (attraction) car $5 \times 6 = 30$. Cette Destination rapporte 2 points à la fin du jeu.

Avec les jetons 10 et 11 (jetons avancés), tu peux visiter la ville de Toronto ($10 \times 11 = 110$). Cette Destination rapporte 5 points à la fin de la partie.

10

11

9

12

Tu pourrais également visiter la ville de Toronto en utilisant les jetons 9 et 12 ($9 \times 12 = 108$).

Place la carte Destination près de toi et déplace les deux jetons utilisés dans ta zone de repos.

Ensuite, écris le nombre de points (en fonction de ce que tu as visité) dans le carré de la province ou du territoire visité sur ton plateau de joueur.

Chaque joueur ne peut visiter qu'une seule fois chaque province et territoire.



GAGNER DES BONUS DE VOYAGE

Lorsque tu inscris des points sur ton plateau de joueur, tu dois vérifier si cela active un ou plusieurs bonus de voyage. Il existe **deux types** de bonus de voyage.



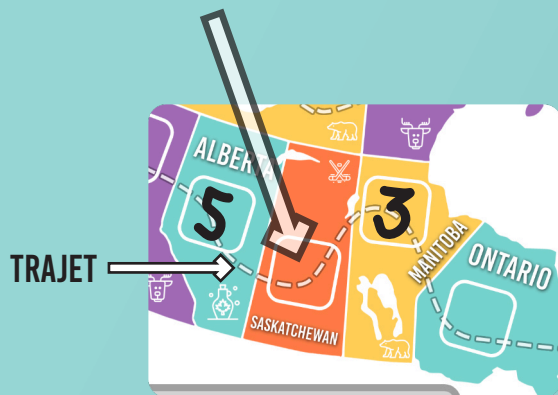
BONUS DE TRAJET

BONUS DE COULEUR

BONUS DE TRAJET

Si la Destination que tu viens de visiter te permet de poursuivre un chemin (en lignes en pointillé) vers une ou deux autres Destinations déjà visitées, tu obtiendras un bonus de trajet pour chaque nouvelle connexion.

Par exemple, si tu avais déjà visité Alberta et Manitoba, lorsque tu visites Saskatchewan, tu peux prendre 2 bonus de trajet. Plus tard dans le jeu, si tu visites l'Ontario, tu pourras prendre un autre bonus de trajet.



Les bonus de trajet donnent le choix entre obtenir un Train ou un nouveau Taxi.



BONUS DE COULEUR

Si tu visites une Destination de la même couleur qu'une ou plusieurs autres Destinations que tu as précédemment visitées, prend un Avion noir de la réserve et place-le dans ta zone de repos.

Par exemple, si tu visites le Nouveau-Brunswick (violet) et que tu avais précédemment visité le Nunavut (violet), tu peux prendre un nouvel Avion noir.



Il est possible de recevoir plusieurs bonus en visitant une seule Destination.

AVIONS



Un Avion (coloré ou noir) est utilisé de la même manière que les autres jetons, mais il a une valeur comprise entre 1 et 12. Tu décides de la valeur que tu souhaites lui donner chaque fois que tu l'utilises.

Le nombre d'Avions dans la réserve est limité : une fois que tous les Avions ont été pris par les joueurs, il n'est plus possible de bénéficier du bonus de couleur pour le reste de la partie.

TRAINS



Obtenir un Train permet de retirer une tuile Train de son plateau. Pour le reste de la partie, tu peux placer un jeton supplémentaire sur l'espace libéré lorsque tu tires des jetons de ton sac. Chaque Train retiré vaut 1 point à la fin de la partie.

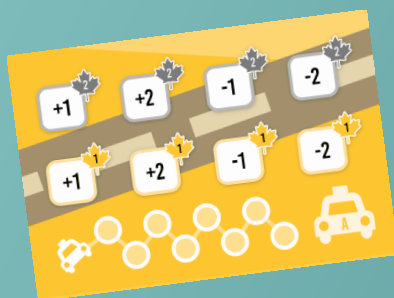
Remarque : Un joueur ne peut bénéficier du bonus Train que deux fois au cours d'une partie.

TAXIS

OBTENIR DES TAXIS

Tous les joueurs recevront leur premier Taxi le jour 1 du voyage. L'autre moyen d'obtenir des Taxis est d'obtenir un bonus de trajet.

Lorsque tu obtiens un Taxi, tu dois l'indiquer sur ton plateau de Taxis en entourant le Taxi disponible suivant.



COMMENT UTILISER LES TAXIS

Lorsque tu visites une Destination, tu peux utiliser un ou plusieurs de tes Taxis pour modifier le résultat d'une multiplication.

Par exemple, avec les jetons 3 et 4 (résultat = 12), tu pourrais choisir une Destination qui nécessite une visite de 14.



$$3 \times 4 = 12$$



$$+ 2$$



$$= 14$$



Pour utiliser un Taxi, commence par placer un X dans l'un des emplacements de Taxis déjà entourés, mais vides.

Ensuite, place un autre X sur la case de Taxi que tu souhaites utiliser. **Cette case ne doit pas déjà avoir un X marqué dessus.** Effectue le bonus de la case choisie immédiatement.



Tu peux utiliser un Taxi pendant le tour où tu le reçois ou lors de l'un de tes prochains tours. Tu peux également utiliser plusieurs Taxis lors du même tour pour créer des combinaisons avantageuses.

Chaque case vaut 1 ou 2 points, assure-toi d'utiliser les bons Taxis!



Si tu as des Taxis inutilisés à la fin du jeu, tu peux les utiliser sur les cases vides de ton choix. Tu ne bénéficieras pas des bonus, mais tu marqueras quand même leurs points.

GAGNER UN TROPHÉE

Le **premier joueur** qui a visité toutes les Destinations de la même couleur peut prendre le Trophée de cette couleur. De plus, le premier joueur qui a visité une Destination de chaque couleur (les 4) peut prendre le Trophée multicolore. Ces Trophées rapportent 2 points à la fin du jeu (3 points pour le Trophée violet).



ÉTAPE 3: EFFECTUE UNE RÉSERVATION

Tu peux choisir **UNE** des Destinations suivantes :

- 1) Une des 4 Destinations au centre de la table ;
- 2) La Destination sur le dessus la défausse.

Ensuite, dépose-la dans ta section **RÉSERVATION**.

Seule une Destination peut se trouver dans ta zone de réservation. Si tu en avais déjà une, place-la sur la défausse avant de prendre la nouvelle.

Tu ne peux réserver qu'**une** seule Destination **par tour**.

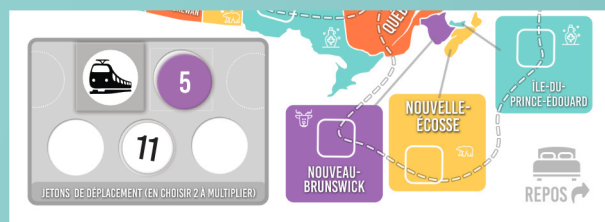


ÉTAPE 4: REPOSE-TOI

Parmi les jetons de déplacement restants, tu peux conserver ceux de ton choix et envoyer ceux que tu ne souhaites pas conserver dans ta zone de repos.

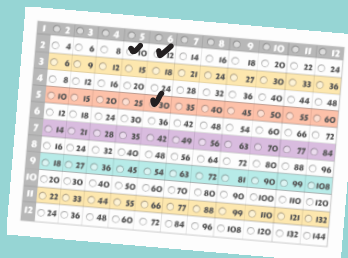
Termine ton tour en tirant de nouveaux jetons de ton sac pour remplir les espaces vides de ta zone de déplacement.







Si tu dois tirer un jeton dans ton sac et qu'il est vide, prends tous les jetons situés dans ta zone de repos et remets-les dans ton sac pour continuer ta pioche.



LORSQUE LE DERNIER JOUEUR A TERMINÉ SON TOUR, UNE NOUVELLE JOURNÉE COMMENCE.

Pour t'aider, pendant le tour des autres joueurs, tu peux cocher les résultats pouvant être obtenus avec les jetons de ta zone de déplacement sur ton aide de jeu.



	
	26
	2
	10
	2
 0.5+	3.5
Total	43.5

FIN DE LA PARTIE



À la fin du 7e jour, il est temps de faire le décompte des points. Les joueurs peuvent utiliser le verso de l'aide de jeu pour inscrire leurs points.

- 1) Additionne la valeur de toutes tes Destinations visitées (sur ton plateau de joueur).
- 2) Additionne la valeur de tous tes Trophées (à l'arrière des Trophées).
- 3) Additionne la valeur de tous les Taxis que tu as utilisés (dans les feuilles d'érable de ton plateau Taxis).
- 4) Ajoute 1 point pour chaque Train qui n'est plus sur ton plateau.
- 5) Ajoute 0,5 point pour chaque Avion que tu possèdes (y compris celui de ta couleur).

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, le joueur parmi les joueurs à égalité qui a le plus de 5 inscrits sur son tableau de joueur gagne. S'il y a toujours une égalité, le joueur parmi les joueurs à égalité qui a le plus de Trophées gagne. S'il y a toujours une égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

VERSION EXPERT

Pour les joueurs qui souhaitent ajouter un peu plus de stratégie, sur le verso des plateaux de Taxi se trouve la version expert du jeu. Dans cette version, les Taxis activent différents bonus décrits ci-dessous.



Lorsque tu utilises ce Taxi, tu peux ajouter 1 ou 2 au résultat de ta multiplication pour visiter une Destination. Par exemple, avec les jetons 2 et 7 (produit = 14), tu pourrais visiter une Destination qui nécessite un résultat de 15 ou 16.



Lorsque tu utilises ce Taxi, tu peux soustraire 1 ou 2 au résultat de ta multiplication pour visiter une Destination. Par exemple, avec les jetons 3 et 4 (produit = 12), tu pourrais visiter une Destination qui nécessite un résultat de 10 ou 11.



Lorsque tu utilises ce Taxi, pioche deux jetons supplémentaires de ton sac et place-les dans ta zone de déplacement (dans les cercles en pointillés). Ces jetons sont comme les autres sur ton plateau : tu peux les utiliser ce tour-ci ou les laisser en place à la fin du tour.



Lorsque tu utilises ce Taxi, prends un jeton de ta zone de repos et échange-le avec l'un des jetons de ta zone de déplacement.



Lorsque tu utilises ce Taxi, prends un nouveau jeton Avion et ajoute-le à ta zone de Repos.



Lorsque tu utilises ce Taxi, tu peux visiter une deuxième Destination dans le même tour en utilisant les jetons de déplacement restants sur ton plateau. Tu dois donc avoir au moins quatre jetons sur ton plateau lors de ton tour. Il est possible d'utiliser ce Taxi dans le même tour où tu le reçois.



Les deux cases vides n'offrent aucun bonus immédiat, mais elles rapportent 3 points à la fin de la partie si tu y inscris un X.

Pour vos stratégies : Les Destinations pouvant être visitées avec deux jetons de base donnent 2 points. Celles nécessitant un jeton de base et un jeton avancé donnent 3 points, et celles nécessitant deux jetons avancés donnent 5 points.