

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



NEW ENGLAND

[Retour](#)

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

1 Sac en tissu

13 Figurines colons



10 Figurines bateaux



11 Figurines étables



60 Pièces



4 Marqueurs noirs



1 Pic
jo



10 Marqueurs de mise numérotés de 1 à 10



60 Tuiles terrain (20 de chaque)



recto

verso

recto

verso

recto

verso

12 Tuiles de départ



recto

verso

recto

verso

recto



recto

verso

recto

verso

recto



recto

verso

recto

verso

recto



recto

verso

recto

verso

recto

58 Cartes développement, répartie comme suit:



Dos des 58 cartes



4 exemplaires



4 exemplaires



2 exemplaires



4 exemplaires



2 exemplaires



4 exemplaires



4 exemplaires



13 exemplaires



10 exemplaires



11 exemplaires

4 Cartes Famille (recto verso identique)



3 Cartes points de victoire (recto verso identique)



BONUS téléchargements



Carton de résumé (taille = 12 x 12)
[Cliquez ICI pour télécharger 22C](#)

Traduction de la fiche de placement (taille A4)
[Cliquez ICI pour télécharger 335 ko](#)

RÈGLE DU JEU:

Traduction Philibert, correction et mise en page <http://jeuxstrategie.free.fr>

PREPARATION

o Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Il est divisé en 98 parcelles de terrain libre. La mer et la forêt ce sont des frontières.

o A droite du plateau se trouvent les espaces d'offre :

- 3 petites cases destinées uniquement aux tuiles terrain.
- 3 cases doubles (petites et grandes) destinées soit aux tuiles terrains, soit aux cartes développement).
- 3 grandes cases destinées uniquement aux cartes développement.

o Les dix marqueurs de mise sont placés sur les cercles numérotés correspondant en haut du plateau.

o Les tuiles terrain sont mélangées et placées dans le sac.

o Les cartes développement sont mélangées puis placées en pile face cachée à côté du plateau de jeu.

o Les figurines sont placées à côté du plateau et constituent la réserve.

o Les 3 cartes "points de victoire" ainsi que les 4 marqueurs noirs sont posés à côté du plateau de jeu.

o Chaque joueur prend:

- 1 carte famille qu'il pose devant lui pour savoir quelle couleur il joue.
- Les 3 tuiles de départ de sa famille.
- 12 shillings

(Les pièces argent valent 1 shilling et les pièces or 5 shillings), les joueurs peuvent faire de la monnaie à tout moment.

o Le reste de l'argent est posé à côté du plateau de jeu et constitue la banque.

o Le joueur avec le plus bel arbre généalogique prend le pion premier joueur et commence.

DEROULEMENT DU JEU

Au début de la partie, les joueurs vont devoir placer leurs 3 Tuiles de démarrage au cours de 3 tours préliminaires

Tours préliminaires:

Le voisin de droite du 1er joueur commence : Il prend l'une de ses tuiles de départ et la pose avec le côté vide face au plateau de jeu afin de recouvrir 2 parcelles. Ensuite, c'est au tour de son voisin de droite.

Lors du placement des tuiles de départ, les tuiles ne doivent pas se toucher (ni orthogonalement ni en diagonale). n'est valable que pour ces trois tours de départ.

Les tuiles de départ font deux fois la taille des tuiles terrains classiques et montrent le même terrain sur les 2 moitiés. La famille des joueurs est visible sur les deux faces.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu se déroule en 3 phases:

1. Détermination de l'offre de terrain.
2. Choix des marqueurs de mise.
3. Achat, colonisation, perception des revenus.

1. Détermination de l'offre:

Le 1er joueur détermine l'offre de terrain pour le tour. Elle consiste au total en 9 tuiles terrain et cartes développement. D'abord il déclare à haute voix combien de tuiles terrain il va poser sur l'espace d'offre (au moins 3 et au plus 6).

Il pioche le nombre choisi dans le sac et les pose sur les petites cases de l'espace d'offre du plateau de jeu. Il faut que le côté uni de la tuile soit visible.

Puis, il pioche des cartes développement avec lesquelles il remplit les cases restantes. Les cartes sont posées face cachée. On passe ensuite à la phase suivante.

2. Choix des marqueurs de mise.

Le premier joueur commence. Ensuite les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur choisit un marqueur de mise restant sur le plateau de jeu et le pose face visible de sa prise. Il prend un marqueur se trouvant déjà devant un autre joueur). La valeur du marqueur aura dans la phase 3 " colonisation, perception des revenus" une double fonction :

- Détermination de l'ordre de jeu.
- Le coût d'achat des tuiles terrain ou des cartes développement que le joueur choisira.

Une fois que chaque joueur a choisi son marqueur de mise, on passe à la phase suivante.

3. Achat, colonisation, perception des revenus.

Le joueur avec le plus marqueur de mise le plus élevé commence.

Quand vient son tour, il peut faire jusqu'à deux achats. Après chacun d'entre eux, il doit immédiatement coloniser. Si un joueur ne veut, ou ne peut pas acheter et coloniser, il remet son marqueur à sa place, sur le plateau de jeu, shillings.

Ensuite, c'est au tour du joueur avec le marqueur suivant (dans l'ordre décroissant).

Quand chaque joueur a effectué cette phase, le tour prend fin :

Toutes les tuiles terrain et les cartes développement non utilisées sont remises dans la boîte (elles sont é

Le premier joueur donne le pion 1er joueur à son voisin de droite. Ce dernier devient le premier joueur pour le pro

Acheter ...

Le joueur choisit une tuile terrain ou une carte développement de l'espace d'offre et paie pour cela la valeur de sa banque.

Le joueur peut faire au plus 2 achats. Il peut également ne rien acheter ou ne faire qu'un achat.

Le choix du premier achat, tuile terrain ou carte développement n'a pas d'effet sur son 2ème achat, il a à nouveau deux.



Exemple:

Un joueur possède le marqueur de mise 4. Il achète 2 cartes développement et paie pour cela 8 shillings

Après chaque achat, l'offre n'est pas complétée. Le choix sera donc de plus en plus restreint.

Le joueur ne peut acheter que des tuiles terre qu'il peut poser et des tuiles développement qu'il peut jouer ou stoc



... et coloniser

Si un joueur achète une tuile terrain, il doit immédiatement la poser, avec le côté vide au dessus, sur une p

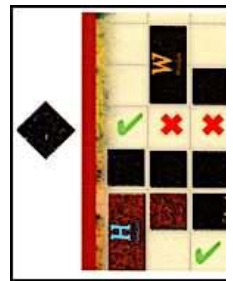
Cette parcelle doit être connecté orthogonalement avec une tuile terrain de même couleur. Elle ne doit jan orthogonalement avec une tuile terrain de même couleur appartenant à un autre joueur. Il est possible d'être en diagonalement avec une tuile de même couleur appartenant à un autre joueur.

En fait, on doit placer de tuiles qui empêcheraient de savoir à quel joueur appartient quel terrain.

Il est possible qu'un joueur ne puisse placer une parcelle d'une couleur (à cause des parcelles des autres joueurs) joueur ne pourra plus agrandir les parcelles de ce type.

Un joueur ne possédera qu'un seul ensemble de parcelle pour chaque type de terrain. Une fois qu'une tuile est po pourra plus être bougée.

Exemple: Le joueur avec la famille " Palmer " achète une tuile de terres arables. Il ne peut pas la poser que sur les parcelles marquées de vert. Celles marquées d'une croix rouge ne sont pas utilisables, parce qu 'elles seraient voisines avec des parcelles de la famille " Winslow ". Les autres parcelles ne sont pas utilisables, parce qu 'elles ne sont pas voisines avec ses propres parcelles de terres arables.



Si le joueur achète une carte développement, il doit immédiatement l'exécuter et la pose ensuite dev pour la fin de partie les points marqués sur la carte comme points de victoire.

Si un joueur a exécuté l'action d'une carte développement, il ne peut revenir en arrière.

Il y a 2 types de cartes développement :

- Les cartes avec lesquelles on peut utiliser les tuiles terrain pour s'établir, cultiver ou pratiquer l'élevage.
- Les cartes avec lesquelles on peut poser une figurine (colon, étable ou bateau).

Les cartes avec des maisons, des récoltes ou du bétail ne peuvent être utilisées que pour des parcel manière identique à celles de la carte. Le joueur doit, pour utiliser la carte, posséder les parcelles inu apparent) organisées de la même manière. On peut pour cela tourner la carte dans n'importe quel se



Le joueur pose ensuite sur les parcelles qu'il veut utiliser les marqueurs. Ensuite, il retourne les tuiles marquées p visible le côté avec le dessin, puis enlève les marqueurs.

Précision: Les tuiles de départ recouvrent 2 parcelles. Ces deux parcelles ne peuvent être utilisées qu'ensemble

Exemple: Cette carte permet d'utiliser 3 parcelles (marron). Ces 3 parcelles doivent être agencées de la même manière. A la fin du jeu, il gagnera 6 points de victoire.

Dès que le joueur a commencé à retourner les tuiles, il doit continuer avec les autres tuiles marquées. Il ne peut pas changer de parcelles par la suite.



Si un joueur achète une carte développement avec une figurine (colon, étable ou bateau), il prends u réserve et la pose immédiatement.

Une figurine doit toujours être posée sur une tuile terrain non utilisée (la face vide doit être visible). S peut se trouver qu'une seule figurine. Les tuiles avec une figurine ne peuvent plus être utilisées par k peuvent plus être retournées).

Précision: La tuile de départ recouvre 2 parcelles mais compte comme une tuile. Si une figurine y est déjà posée place pour une deuxième.

Exemple: Le joueur de la famille Howland achète une carte développement. Elle lui permet de poser une étable. Il peut la poser sur les tuiles marquées de vert. Il ne peut la poser sur une tuile marquée d'une croix rouge, elles sont déjà occupées par une figurine. Toutes ses autres tuiles sont déjà utilisées, il ne peut donc y poser son étable.



Les figurines donnent les possibilités suivantes :

Le colon:

Chaque tour, le joueur récolte pour chaque colon 1 shilling de revenu. Les colons peuvent être déplacés à n'importe vers une tuile non encore utilisée. Le type de terrain n'a pas d'importance.

Etable:

Dans chaque étable peut être stockée une carte développement. La carte développement sera glissée à moitié sc développement qui a servi à construire l'étable.

Quand vient le tour d'un joueur a effectuer la phase 3 " Achat et colonisation, perception des revenus ", il peut prendre stockée et l'exécuter. Ainsi l'étable est à nouveau libre et pourra à nouveau stocker une carte développement. Tant stockée, elle est considérée hors jeu.

Les étables ne peuvent pas être déplacées.

Bateau:

Un bateau peut être posé que sur une tuile qui est directement voisine avec la mer. Il peut être déplacé sur une autre directement voisine avec la mer. Le type de terrain n'a pas d'importance.

Lorsque vient le tour d'un joueur d'acheter et qu'il a ce moment là le plus de bateau sur le plateau de jeu, il pourra

premier achat, piocher une tuile terrain ou une carte développement comme offre supplémentaire. Cette carte ou l'offre supplémentaire sera posée à côté du plateau de jeu et augmentera son choix et celui des joueurs suivants. S'il n'a pas pu avoir le plus de bateaux, (en cas d'égalité), il pourra quand même piocher une tuile ou une carte supplémentaire. Il n'est pas obligé d'acheter l'offre supplémentaire.

Perception des revenus:

A ce moment là, le joueur repose son marqueur de mise à côté du plateau et perçoit 4 shillings de la banque. Pour percevoir 1 shilling de plus.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête dès que pendant la phase 1 "détermination de l'offre". il n'y a plus assez de tuiles terrain ou de cartes pour remplir l'offre selon le choix du joueur.

Toutes les cartes développement stockées dans les étables sont remises sans la boîte.

Décompte:

Le joueur avec le plus de colon gagne la carte points de victoire 4 points.

Le joueur avec le plus d'étables gagne la carte avec 3 points.

Le joueur avec le plus de bateaux gagne la carte avec 2 points.

En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent chacun les points de la carte.

Chaque joueur additionne les points de victoire de ses cartes développement posées devant lui et ajoute éventuellement des cartes points de victoire.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne (en cas d'égalité, c'est celui avec le plus d'argent qui l'emporte)

RESUME DES REGLES

PREPARATION

Chaque joueur reçoit:

1 carte de "famille"

3 tuiles de départ de sa famille

12 Shillings

TOURS PRELIMINAIRES

Le voisin de droite du 1er joueur place une tuile de "départ". Les autres joueurs suivent dans le sens anti-horaire, toutes les tuiles de "départ" ont été placées.

Les tuiles de départ, les tuiles ne doivent pas se toucher

TOURS DE JEU

Phase 1. Détermination de l'offre.

Le 1er joueur annonce un nombre de tuile terrain 3 et 6, les place sur le plateau de jeu et complète jusqu'à 9 avec développement

Phase 2. Choix des marqueurs de mise.

Le 1er joueur commence les autres suivent dans le sens horaire.

Phase 3. Achat, colonisation, perception des revenus

- Le joueur avec le marqueur le plus élevé commence, les autres suivent dans l'ordre décroissant des marqueurs.

- Le ou les joueurs qui possèdent le plus de bateaux peuvent avant leurs achats piocher une carte ou une tuile ou une offre supplémentaire.

- 0, 1 ou 2 achats au prix de la valeur du marqueur.

Tuile de terrain

Placez là orthogonalement à l'une de vos tuiles de même couleur.

(elle ne doit pas être placée orthogonalement à une tuile adverse de même couleur)

Carte de développement

- Utilisation des parcelles: retourner les tuiles (les parcelles doivent être agencées de manière identique.

- Placez une figurine sur un parcelle inutilisée, seulement une figurine par tuile (placez la carte devant soit).

- Stockez une carte développement.

Revenus

4 Shillings plus 1 Shilling par colon

FIN DU JEU

Dès qu'il n'y a plus assez de tuiles et/ou cartes pour remplir l'offre selon le choix du joueur lors de la phase 1.

DECOMPTE

Somme des points des cartes développement se trouvant devant lui (Les cartes stockées ne comptent pas)

Plus de colons à + 4 points

Plus d'étales à + 3 points (en cas d'égalité tout les joueurs concernés gagnent les points)

Plus de bateaux à + 2 points

Le joueur avec le plus de point de victoire gagne (en cas d'égalité, c'est celui avec le plus d'argent)

Plateau de jeu (taille réelle = 66 x 50 cm)

