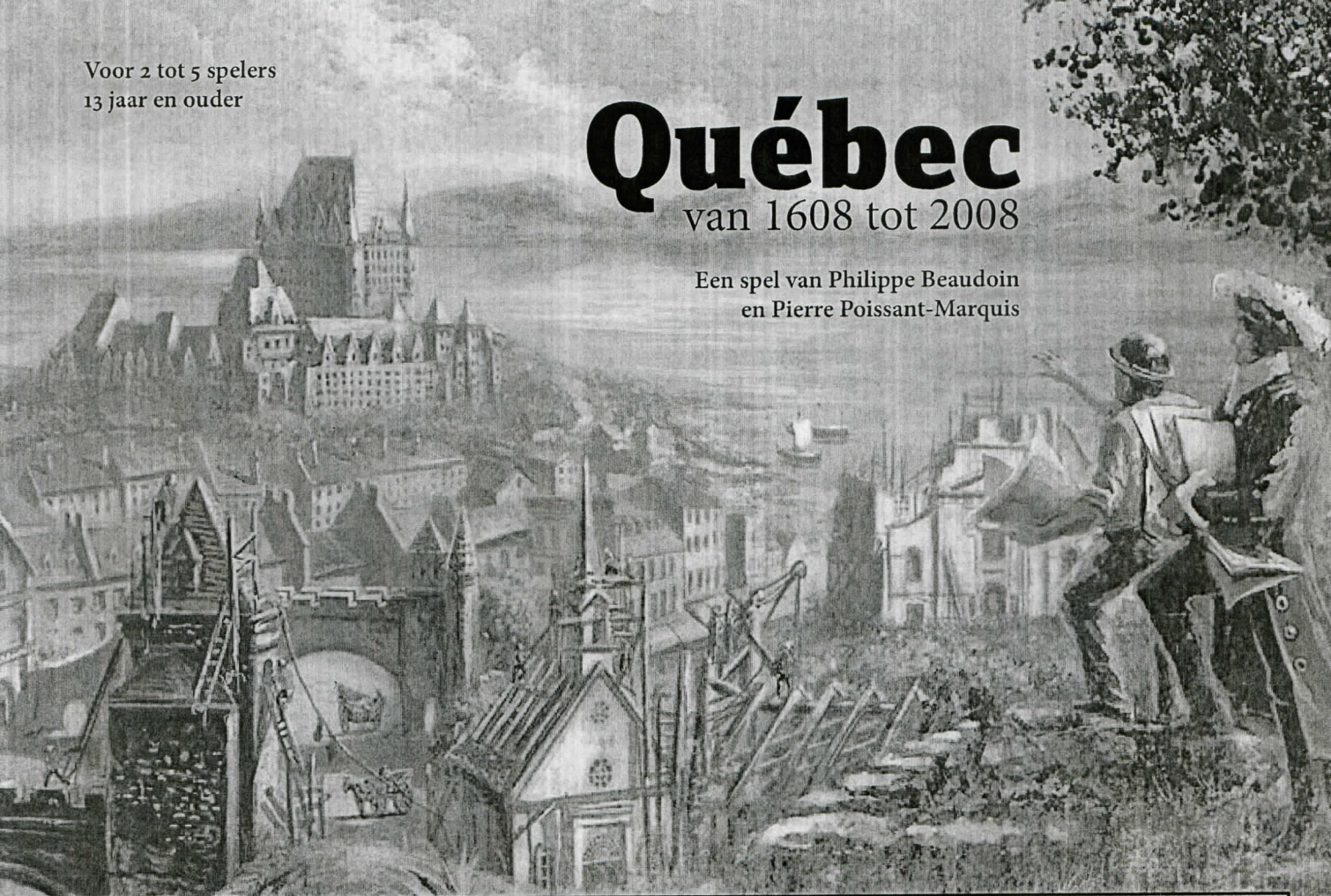


Voor 2 tot 5 spelers
13 jaar en ouder

Québec

van 1608 tot 2008

Een spel van Philippe Beaudoin
en Pierre Poissant-Marquis



De stad Québec, gesticht in 1608 door Samuel de Champlain, is zonder twijfel één van de meest historisch belangrijke steden in Noord-Amerika. Gedurende de vier eeuwen van haar bestaan werd het lot van deze stad beheerst door verscheidene menselijke activiteiten die de grondsteen van de westerse beschaving zijn. Religie, politiek, economie en cultuur hebben allemaal hun stempel gedrukt op de Wereld Erfgoed plaats.

In *Québec* ben je verantwoordelijk voor een rijke familie wiens doel het is invloed te verwerven door de stad Québec op te bouwen. Het spel bestrijkt vier eeuwen waarin je de meest prestigieuze gebouwen en plaatsen in de stad zal bouwen, er steeds voor zorgend dat jouw aanwezigheid in alle grote machtsdomeinen verzekerd is. Het is aan jou, en jouw tegenspelers, om Québec met jouw kleuren te bouwen!

Doel

Behaal de meeste overwinningspunten (OP's, voorgesteld door de vlag van de stad Québec). Je krijgt OP's door:

1. Het verwerven van invloed in de 5 machtszones (de 4 hoeken van het speelbord en de Citadelle);
2. Het afwerken van gebouwen met jouw architect.

Overzicht

Een spel speelt zich over vier eeuwen af. Iedere speler zal gemiddeld 5 tot 7 beurten per eeuw spelen. In iedere ronde kiest elke speler 1 van de vier beschikbare acties. Door bij te dragen aan de vele gebouwen, zullen spelers invloed verwerven bij de autoriteiten van die tijd: religie (kruis),

politiek (vlaggen), economie (geldbuidel) en cultuur (maskers). Zij zullen ook helpen om de Citadelle te bouwen. Op het einde van iedere eeuw is er een telling waarbij de spelers overwinningspunten krijgen voor hun werkers die ze in de 5 machtszones gezonden hebben. Zodra een eeuw voorbij is, worden nieuwe gebouwen geïntroduceerd en de werkers in de machtszones terug naar de voorraad van de spelers gestuurd.

Op het einde van het spel krijgen speler overwinningspunten voor de gebouwen die ze met hun architect hebben afgewerkt. De speler die op het einde van het spel de meeste overwinningspunten heeft, wordt uitgeroepen tot winnaar.

Familie en Volledige spelregels

Québec bevat heel originele spel mechanismen. Iedere actie heeft tal van gevolgen waarvan je de volle omvang pas na een paar spellen begrijpt. Als dit één van jouw eerste strategische spellen is, of als je op zoek bent naar een eenvoudiger ervaring, gebruik dan de **familie regels**; negeer in dat geval de blauwe en rode regels.

Als je vertrouwd bent met strategische spellen, speel dan jouw eerste spel met de blauwe regels voor het **volledige spel**.

Eénmaal je het verloop van het **volledige spel** goed begrijpt, voeg dan de gebeurtenissen toe (rode regels). Deze versterken de thematische en strategische aspecten van het spel door belangrijke gebeurtenissen uit de geschiedenis van de stad Québec opnieuw te bekijken.

Onderdelen

- ☞ 1 speelbord
- ☞ 44 gebouw tegels (11 voor iedere eeuw)
- ☞ 16 gebeurtenis kaarten (4 voor iedere eeuw)
- ☞ 11 blauwe schijven (duiden de beschikbare gebouwen aan)
- ☞ 5 leider kaarten
- ☞ 11 pionnen (telkens 2 in de 5 kleuren en 1 neutraal)
- ☞ 5 hand tegels
- ☞ 125 werkers (kubussen) (telkens 25 werkers in de 5 kleuren)
- ☞ 120 ★ fiches (telkens 24 in de 5 kleuren)

Spel voorbereiding

Volg deze stappen en regels bij het spelen met 3 tot 5 spelers. De opstelling aan de rechterkant is voor 4 spelers.

De nodige aanpassingen voor 2 spelers staan op pagina 10 en 11.

1. Leg het bord in het midden van de tafel.
2. Gebruik de opstelling op deze pagina voor jouw eerste spel. Leg willekeurig 44 gebouw tegels, bouwkant naar boven, op de beschikbare velden van hetzelfde kleur (blauwe gebouwen op blauwe velden, rode gebouwen op rode velden, enz.). Zorg ervoor dat de gebouwen uit dezelfde eeuw zo gelijkmatig mogelijk verdeeld worden meerbepaald, leg niet alle gebouwen van dezelfde eeuw naast elkaar. Richt het romeinse cijfer op de gebouw tegel naar het district van dezelfde kleur van zodra alle gebouwen op het speelbord liggen. Districten geven de beschikbare extra actie voor ieder gebouw weer.
3. Leg de 11 blauwe schijven op de 1 van de 11 gebouwen uit de eerste eeuw.
4. Iedere speler kiest een kleur en neemt de volgende onderdelen van dat kleur: 1 hand tegel, 2 pionnen (één op de 0 van het puntenspoor en één architect bij de speler), de ★ fiches en een aantal werkers (kubussen). Het aantal werkers dat een speler krijgt, hangt af van het aantal spelers: 3 spelers = 25 werkers per speler; 4 spelers = 22 werkers; 5 spelers = 20 werkers.
5. Iedere speler plaatst 3 werkers van zijn kleur op zijn hand tegel. Deze 3 werkers zijn actief, de andere in de voorraad zijn passief.
6. Leg de 5 leider kaarten en leg ze open naast het speelbord. Met 3 spelers, gebruik de Religieuze leider (paars) niet en de 2/3-speler kant van de Culturele leider (blauw).
7. Sorteert de gebeurtenissen per eeuw en trek willekeurig 1 per eeuw. Stapel deze gedekt in chronologische volgorde. Draai de gebeurtenis van 1608 open en lees die.
8. Kies willekeurig een startspeler. Tip: de speler die als laatste het Oude Québec heeft bezocht of de speler die het best het Québécois accent kan imiteren. De startspeler begint en de andere spelers volgen in klokwijszinsin.

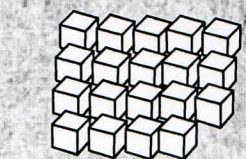
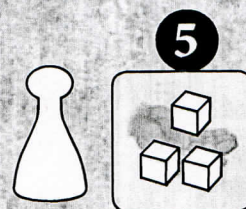
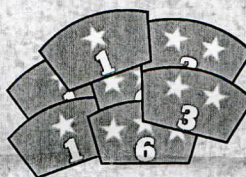
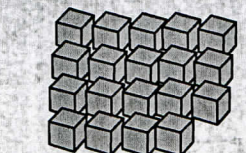
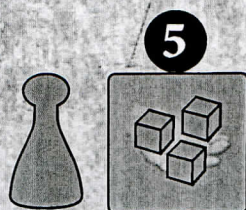
Nota: Aan het begin van het spel zijn er enkel bouwverven op het bord. Van zodra een gebouw is afgewerkt, wordt de tegel omgedraaid en kan iedereen het afgewerkte gebouw zien. Volgende termen verwijzen naar de gebouw tegels: gebouw, bouwverf, bouwplaats.

Machtszones en OP's

- | | |
|-------------|------------|
| A: Religie | D: Cultuur |
| B: Politiek | E: Citadel |
| C: Economie | |



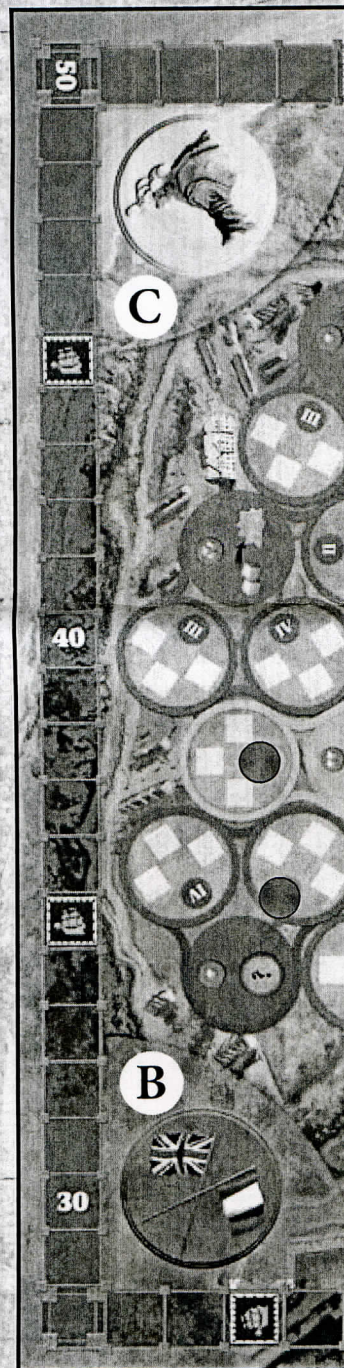
Dit symbool stelt OP's voor.



4

Aantal werkers per speler:

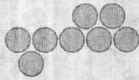
- 2 en 3 spelers: 25 werkers
- 4 spelers: 22 werkers
- 5 spelers: 20 werkers



7

1603

Samuel de Champlain's
First Voyage



At the end of the game, the player
with the largest group of adjacent
buildings scores 8 VP's.

6

+Action/Aktion

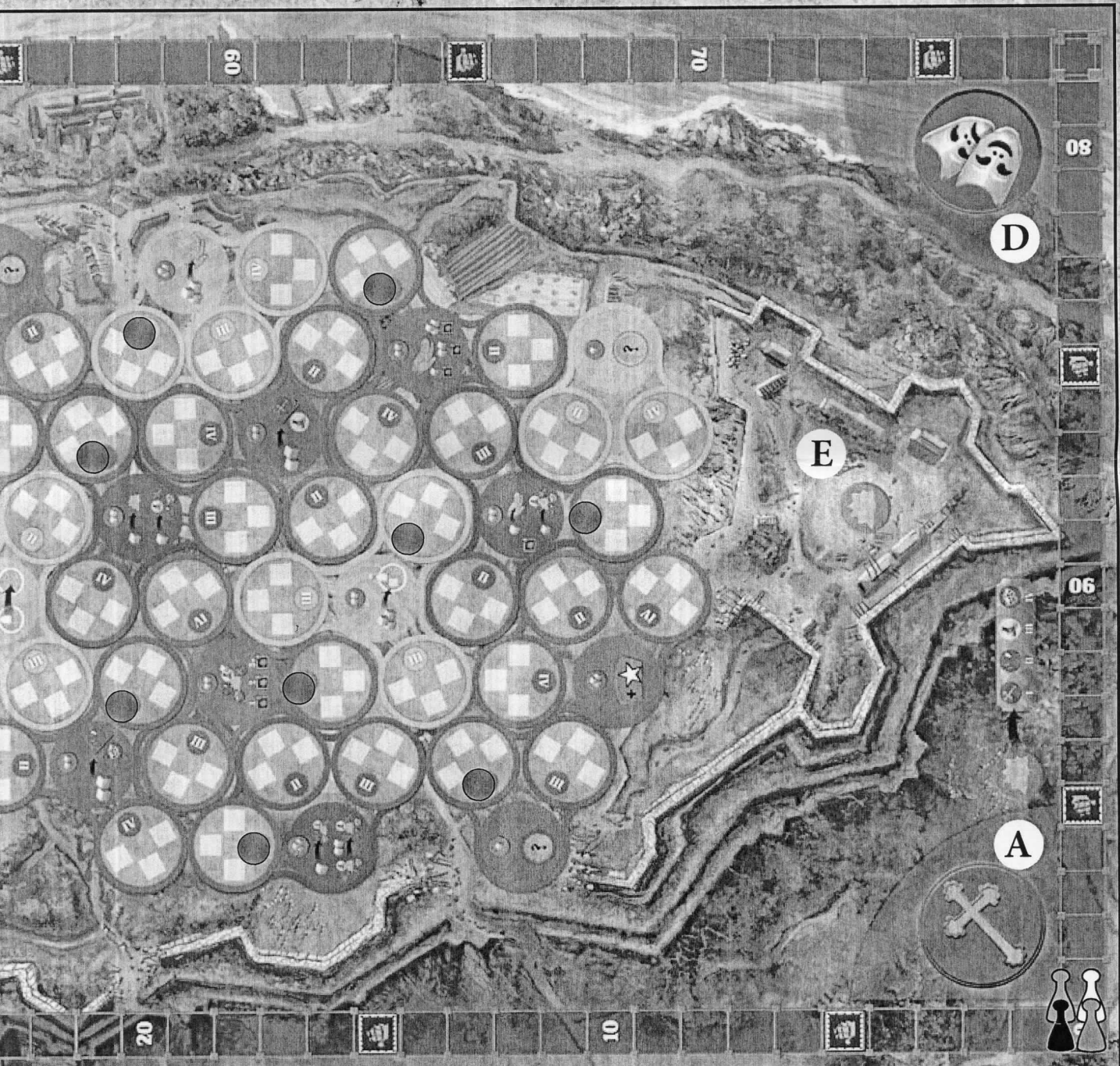
1600 | Map: Pierre de Montesson et Lard
1700 | Map: Jean-Christophe Bernad
1800 | Map: Louis de Sadeur, Tardieu et
1900 | Map: Marc Chénier

1600 | Samuel de Champlain
1700 | Louis-Charles de Meuvillon
1800 | Pierre-Jean-Louis Chastillon
1900 | Irjaq Labrousse

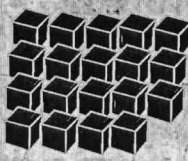
Original

1600 | Simon Lescault
1700 | Louis de Sadeur
1800 | François-Xavier Lescault
1900 | Laurent Legras

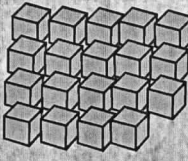
1600 | Louis de Sadeur de Fontaine
1700 | Louis-Charles de Meuvillon & Lard
1800 | Louis de Sadeur
1900 | Michelle Hsu



5



5



Spel verloop

Tijdens zijn beurt moet de actieve speler één van de vier beschikbare acties kiezen. Spelers kunnen niet passen.

1. Starten van een nieuw gebouw
2. Bijdragen aan een gebouw
3. Plaatsen van een werker in een machtszone
4. Nemen van een leider kaart

Belangrijk: Indien een speler reeds een leider kaart en geen actieve werkers meer bezit, zal hij zijn architect moeten bewegen met het Starten van een nieuw gebouw. Dus let altijd goed op jouw aantal actieve werkers.

1. Starten van een nieuw gebouw

Dit zal meestal jouw eerste actie in het spel zijn. Gebouwen met jouw architect afgewerkt, geven OP's op het einde van het spel (zie Eindtelling, pagina 7). Deze actie is tevens de beste manier om werkers te activeren.

Bij het begin is jouw architect niet in het spel. Doe het volgende om deze in het spel te brengen:

1. Plaats jouw architect op een gebouw uit deze eeuw. Verwijder de blauwe schijf van dit gebouw en plaats die naast het speelbord.

De blauwe schijven laten je vlug de gebouwen, die in deze eeuw kunnen gestart worden, terugvinden

2. Activeer 3 werkers.

Als je een nieuw gebouw start, krijg je werkers als subsidie. De uitdrukking "een werker activeren" betekent het verplaatsen van een werker uit de voorraad naar de hand tegel. Als een speler werkers activeert maar er geen genoeg in zijn voorraad heeft, activeert hij er evenveel als hij er nog beschikbaar heeft in zijn voorraad. Van zodra een gebouw gestart is, kunnen spelers er werkers naar toe zenden. Er kan slechts één architect per gebouw staan.

Eens jouw architect in het spel is, zal je hem naar een ander gebouw moeten verplaatsen als je voor de actie Starten van een nieuw gebouw kiest. Indien je deze actie kiest, moet je van nu af aan volgende stappen volgen:

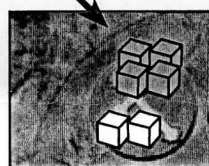
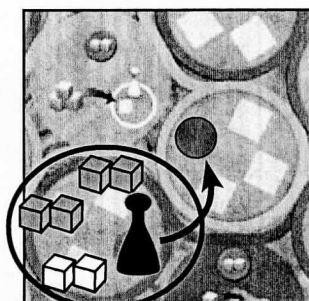
1. Neem jouw architect van de gebouw tegel die hij bezet.
2. Verplaats iedere werker op het afgewerkte gebouw naar de machtszone van dezelfde kleur. Bijvoorbeeld, werkers op een paars gebouw worden naar de religieuze machtszone (paars) verplaatst.
3. Draai de tegel naar de afgewerkte kant en leg die terug op dezelfde plaats.
4. Leg een ★ fiche van jouw kleur op het afgewerkte gebouw. Ieder gebouw kan tot 3 bijdragen van de spelers ontvangen en iedere bijdrage vereist een specifiek aantal werkers (groepen van 1 tot 3 werkers). De fiche die je op het gebouw legt moet evenveel ★ hebben als er bijdragen zijn. Als er geen enkel deel werd afgewerkt

(geen werkers op het gebouw), legt de speler geen ★ fiche op de tegel. Deze ★ fiches geven weer hoe prestigieus het afgewerkte gebouw is. Hoe prestigieuzer het gebouw, hoe meer OP's het zal waard zijn op het einde van het spel.

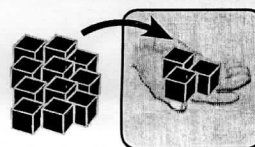
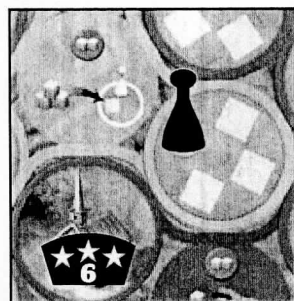
5. Plaats jouw architect op een nieuw beschikbaar gebouw uit deze eeuw. Verwijder de blauwe schijf van de tegel en leg die bij de andere naast het speelbord.
6. Activeer 3 werkers.

Indien er tijdens stap 5 geen gebouwen uit deze eeuw meer beschikbaar zijn, ga dan onmiddellijk verder met het einde van een eeuw. Voltooi jouw beurt (stappen 5 en 6) na de puntentelling op het einde van de eeuw.

a.



b.



Alice speelt met zwart en beslist een nieuw gebouw te starten. a. Ze neemt haar architect van de tegel die hij bezet en verplaatst de 3 groepen werkers van de afgewerkte tegel naar de religieuze zone (kleur van gebouw). b. Hierna draait ze de tegel om en legt er een 3★ fiche op. Ze plaatst haar architect op een nieuwe gebouw tegel met een blauwe schijf die ze nu wegneemt van het speelbord. Ten slotte activeert ze 3 werkers.

2. Bijdragen aan een gebouw

Plaats 1 tot 3 actieve werkers op EEN veld van het geactiveerde gebouw (architect aanwezig) van jouw keuze.

Dit is de belangrijkste actie in het spel. Je moet altijd evenveel werkers plaatsen als het gebouw vereist (van 1 tot 3, aangegeven in een grijze cirkel op het district). Je mag nooit meer of minder werkers dan vereist plaatsen. Indien je deze actie uitvoert, mag je enkel actieve werkers gebruiken (vanop jouw hand tegel).

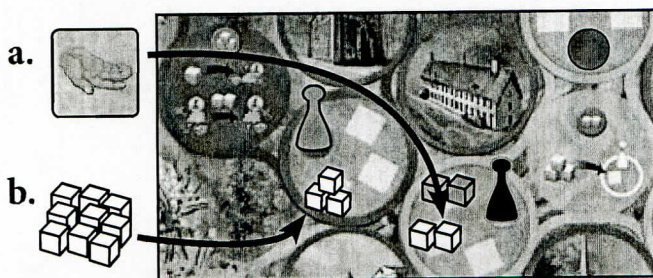
Ieder gebouw kan 3 bijdragen ontvangen. Als de 3 velden op de tegel bezet zijn, mogen de spelers geen werkers meer naar dit gebouw zenden. Het is aangewezen dat de werkers tegenklokwijszin op de tegel worden geplaatst.

Extra acties

Aan een gebouw bijdragen is zeer belangrijk ook omdat het de spelers een extra actie kan opleveren. Indien je werkers op een gebouw plaatst dat door een andere speler is gestart (zijn architect staat op het gebouw), mag je ook de extra actie volgens het district aan dit gebouw uitvoeren. De extra actie is afgebeeld op het aanliggend district van dezelfde kleur. De extra acties worden in detail uitgelegd op pagina 8 en 12.

Verduidelijking: Het is voor een speler mogelijk bij te dragen aan een gebouw door zijn architect gestart. In dit geval zal hij echter geen extra actie hebben.

Nota: Iedere keer je werkers op het speelbord mag plaatsen door een extra actie, zijn dit passieve werkers (uit jouw voorraad).



Adele speelt met wit. **a.** Ze draagt bij aan het gebouw verbonden met de zakelijke district. Ze neemt haar laatste 2 beschikbare werkers vanop haar hand tegel en plaatst deze op het volgende beschikbare veld. Gezien de zwarte architect deze tegel bezet, mag ze een extra actie uitvoeren nl. "Bijdragen aan een gebouw". Ze kiest ervoor om bij te dragen aan het afgebeelde religieuze gebouw. **b.** Ze neemt de vereiste werkers uit haar voorraad (3 in dit voorbeeld) en plaatst deze op de volgende beschikbare plaats op de paarse tegel. Merk op dat met de extra actie van het zakelijke district, Adele de extra actie van het tweede gebouw waaraan zij bijgedragen heeft, niet mag uitvoeren.

3. Plaatsen van een werker in een machtszone

Plaats 1 actieve werker in een machtszone naar keuze.

Deze tactische actie wordt zelden gebruikt. Ook al is deze niet even sterk als de andere acties, het laat je toe invloed te winnen wanneer je slechts een paar actieve werkers hebt en je jouw architect niet wil verplaatsen. Een speler die geen actieve werkers heeft, mag deze actie niet kiezen.

4. Nemen van een leider kaart

Activeer een aantal werkers gelijk aan het aantal reeds genomen leiders. Neem dan één van de beschikbare leiders.

Iedere leider geeft de speler die hem neemt een bepaald voordeel. Daarbovenop laten ze jou soms één of meer werkers activeren. Een speler mag maar één leider per eeuw nemen. Als je al een leider voor jou liggen hebt, zal je pas de volgende eeuw een nieuwe leider kunnen kiezen.

Als je de Nemen van een leider kaart actie kiest, moet je eerst tellen hoeveel leiders er deze eeuw reeds door andere spelers werden genomen. Activeer evenveel werkers. Kies ten slotte één leider van degenen die overblijven en leg die voor jou neer. Vanaf nu tot het einde van de eeuw geniet je van het voordeel van deze leider. De Leiders zijn in detail beschreven op pagina 8 en 9.

Door een leider op het goeie moment te kiezen, kan je een groot verschil maken. Als je de eerste speler bent die een leider neemt, zal je geen werkers activeren maar wel de grootste keuze aan leiders hebben. Als je de tweede bent, zal je 1 werker activeren maar is er al een leider minder om uit te kiezen. Als je de derde bent, zal je 2 werkers activeren enz.. Dus hoe vlugger je een leider neemt, hoe meer keuze van leider maar hoe minder werkers te activeren.

Alex kiest de Nemen van een leider kaart actie. Hij had graag de Culturele leider (blauw) genomen, maar Alice had die kaart al eerder in het spel genomen. Dit is tevens ook de enige leider tot nu toe genomen, dus zal Alex 1 werker activeren. Dan kiest hij de Economische leider (geel) waarmee hij de neutrale architect, vanaf zijn volgende beurt, kan gebruiken.

Einde van een eeuw

Een eeuw eindigt onmiddellijk als één van de volgende twee voorwaarden is voldaan:

1. Een speler heeft geen enkele werker meer voor zich (actief of passief) aan het begin van zijn beurt.
2. Indien een speler de Starten van een nieuw gebouw actie uitvoert en er zijn geen gebouwen uit de huidige eeuw meer beschikbaar.

Doe het volgende op het einde van een eeuw:

- a. De huidige eigenaar van de Economische leider (geel) werkt het gebouw af dat door de neutrale architect opgestart werd. Hij verplaatst de werkers naar de toepasselijke machtszone, draait de tegel om en legt de toepasselijke ★ fiche erop.
- b. Leg alle leider kaarten en de neutrale architect naast het speelbord.
- c. Tel de punten van alle 5 de machtszones (zie Puntentelling van de machtszones, pagina 6). Gebruik de regels van de puntentelling volgens de spelversie die je speelt: familie regels of volledige spel.
- d. Draai iedere onbezette tegel van de zopas beëindigde eeuw (met een blauwe schijf erop) om. **Belangrijk:** tegels bezet door speelstukken (architect en werkers), blijven liggen met de speelstukken erop.
- e. Leg de 11 blauwe schijven op de gebouwen van de volgende eeuw.
- f. Draai de volgende gebeurtenis kaart open. Leg de vorige weg. **Belangrijk:** De gebeurtenis van de eerste eeuw (1608) blijft in het spel tot het einde van het spel of totdat ze volbracht is!

g. Als een speler de eeuw beëindigde door zijn architect te verplaatsen (voorwaarde 2), maakt deze speler zijn beurt af door zijn architect op een nieuw gebouw te zetten en zijn werkers te activeren. Het spel gaat verder.

UITZONDERING: Als een speler de eeuw beëindigde door de neutrale architect te verplaatsen, maakt hij zijn beurt niet af daar hij niet meer de eigenaar van de neutrale architect is gezien de Economische Leider kaart terug bij de andere wordt gelegd.

Belangrijk: Spelers behouden hun actieve werkers.

Puntentelling van de machtszones

Familie regels - Overslaan indien je niet volledige regels speelt!

Iedere werker in een machtszone geeft de eigenaar 1 OP. De speler met de meerderheid (meeste werkers in een zone) krijgt ook nog bonus OP's gelijk aan de helft van het aantal eigen werkers in die zone (naar beneden afgerond). **Deze bonus mag nooit meer zijn dan 5 OP's.** In geval van gelijkstand krijgen deze spelers allemaal de bonus OP's. Voor elk van de 5 zones (de 4 hoeken van het speelbord en de Citadel) wordt deze bonus gegeven. Spelers duiden hun OP's met hun pion op het puntenspoor aan.

De spelers hebben het volgende aantal werkers in de religieuze zone (paars): Alex - 3 werkers, Adele - 5 werkers en Alice - 12 werkers. Ze krijgen respectievelijk 3, 5 en 12 OP's. Daarbovenop krijgt Alice 5 bonus OP's (helft van 12 naar beneden afgerond en met maximum van 5) omdat ze de meeste werkers in die zone heeft, dus totaal 17 OP's.

Puntentelling voor de machtszones

Volledige regels

Tel in iedere zone de punten. Start met de Citadel, nadien de meest invloedrijke zone van de eeuw en verder klokwijszinnig totdat in alle 5 zones de punten geteld zijn. De meest invloedrijke zone van de eeuw is:

- ∞ I - 1608 - Religie (paars);
- ∞ II - 1708 - Politiek (rood);
- ∞ III - 1808 - Economie (geel);
- ∞ IV - 1908 - Cultuur (blauw).

Deze informatie staat op het speelbord en op de achterkant van de gebeurtenis kaarten.

Bij het tellen van een machtszone geeft iedere werker 1 OP aan de eigenaar ervan. Duid dit aan met de pion op het puntenspoor. Hierna voert de speler met de meerderheid (meeste werkers in een machtszone) in de zopas getelde machtszone een cascade uit: hij verplaatst de helft van zijn werkers (naar beneden afgerond en maximum 5) van deze machtszone naar de volgende machtszone. Dit illustreert de samenhang tussen de grote machtszones. In geval van een gelijkstand mogen deze spelers allemaal een cascade uitvoeren. Door werkers op deze manier te verplaatsen kan een speler nog meer punten behalen. Indien een speler in

de volgende machtszone opnieuw de meerderheid heeft, mag hij opnieuw een cascade uitvoeren.

Deze manier van tellen is enorm krachtig en spelers moeten op hun hoede zijn voor andere spelers die veel werkers in iedere zone vergaren. Na de telling van een machtszone worden de werkers die geen cascade uitvoerden terug in de voorraad van de desbetreffende speler gelegd.

De speler(s) met de meerderheid in de vijfde en laatste zone verplaatsen de helft van hun werkers (afgerond naar beneden en maximum 5) naar hun hand tegel. Hierdoor hebben deze spelers meer actieve werkers bij het begin van de volgende eeuw.

Herinnering: Een speler mag nooit met meer dan 5 werkers ter zelfde tijd een cascade uitvoeren.

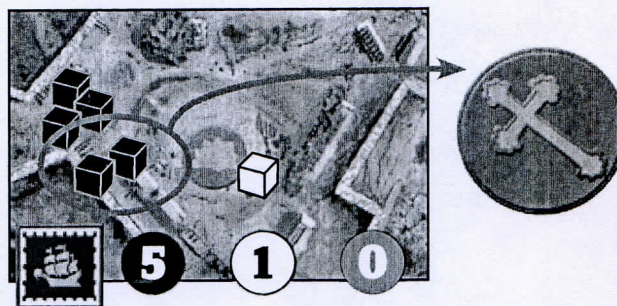
Let erop dat bij het einde van iedere puntentelling alle zones leeg zijn. De eventueel nog aanwezige werkers worden terug in hun respectievelijke voorraad gelegd.

Volgorde van de puntentelling voor de machtszones per eeuw

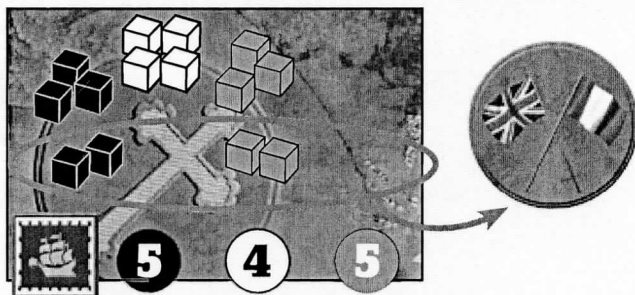
	ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4	ZONE 5
1608					
1708					
1808					
1908					

Voorbeeld - Puntentelling machtszones

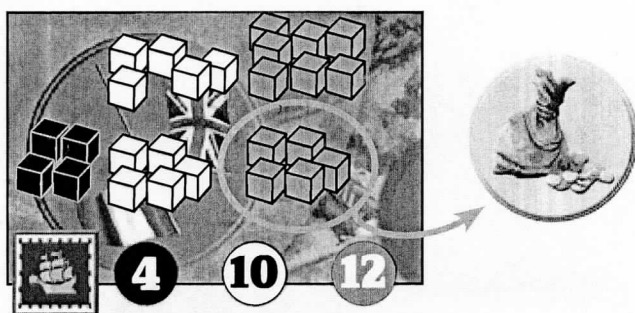
Hieronder een voorbeeld van een puntentelling met de volledige regels. Hierin zal je de verschillende spelregels zien tijdens een puntentelling alsook het grote voordeel van cascade.



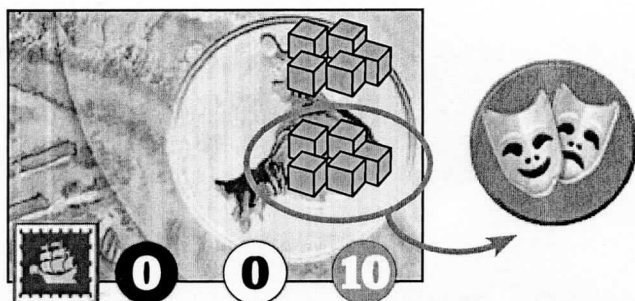
De eerste eeuw is ten einde. Er zijn 5 zwarte en 1 witte werkers in de Citadel. Wit behaalt 1 OP en zwart 5 OP's. Zwart heeft de meerderheid en mag dus een cascade uitvoeren. Dit doet hij door de helft van zijn werkers (naar beneden afgerond), dus 2, van de Citadel naar de volgende machtszone van de eeuw, Religie, te verplaatsen.



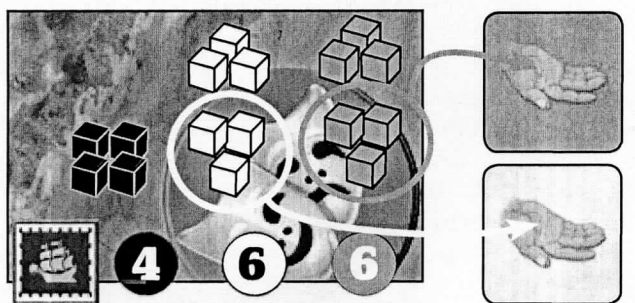
Na de cascade zijn er 5 zwarte, 4 witte en 5 groene werkers in de religieuze zone. Wit behaalt 4 OP's, zwart en groen elk 5 OP's. Zwart en groen delen de meerderheid dus mogen beiden elk 2 werkers naar de volgende zone, Politiek, verplaatsen (cascade). De meerderheid van zwart in de vorige zone heeft al opgebracht.



In de politieke zone behaalt zwart 4 OP's, wit 10 OP's en groen 12 OP's. Groen heeft als enige de meerderheid, mede dankzij de cascade van de religieuze zone, en mag dus als enige speler 5 werkers (het maximum) naar de economische zone verplaatsen.



Alleen groen heeft werkers in de economische zone. Hij behaalt met de werkers 10 OP's en mag dankzij zijn meerderheid (geen andere werkers) 5 werkers naar de culturele zone verplaatsen.



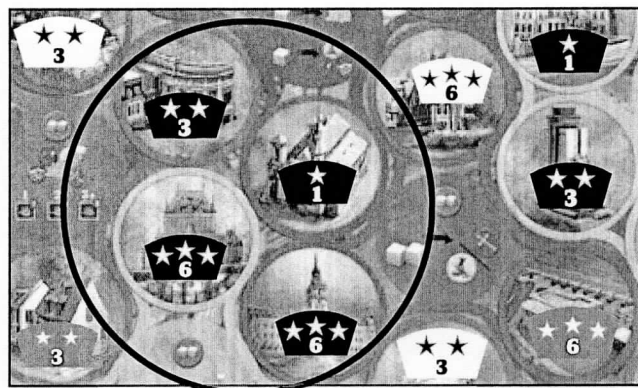
Zwart behaalt 4 OP's terwijl wit en groen elk 6 OP's behalen. Daar groen en wit de meerderheid delen, mogen beiden de helft van hun werkers (3) naar hun hand tegel verplaatsen. Zij kunnen deze werkers aan het begin van de volgende eeuw gebruiken.

Eindtelling

Het spel eindigt na de vierde eeuw. Er worden geen ★ fiches op het einde van de laatste eeuw op de gebouwen, door een architect bezet, geplaatst. Deze gebouwen blijven in het spel met de werkers erop. Eerst doe je een normale puntentelling voor het einde van de eeuw, met inbegrip van het afwerken van het gebouw door de neutrale architect bezet (met uitzondering van stappen d tot g daar deze gebruikt worden om de volgende eeuw klaar te leggen). Doe hierna de eindtelling waarbij iedere speler krijgt:

- 1 OP voor elk van zijn werkers op een onafgewerkt gebouw.
- 1 OP per 2 werkers op zijn hand tegel (actieve werkers).
- Familie regels:** Ieder gebouw van de speler is een aantal OP's waard afhankelijk van het aantal ★ erop. Een gebouw met 1 ★ erop is 1 OP waard, een gebouw met 2 ★ erop is 3 OP's waard en een gebouw met 3 ★ erop is 6 OP's waard.
- Volledige regels:** In het volledige spel brengen de gebouwen een verschillende aantal OP's op afhankelijk of ze tot de belangrijkste groep van de speler behoren of niet. Iedere speler kiest eerst zijn belangrijkste groep van gebouwen. De belangrijkste groep van een speler is de groep van aangrenzende gebouwen die de meeste OP's waard zijn. Ieder gebouw van de belangrijkste groep is waard: 1 OP indien 1 ★ erop, 3 OP's indien 2 ★ erop en 6 OP's indien 3 ★ erop.

Iedere gebouw dat niet tot de belangrijkste groep van een speler behoort, is nog 1 OP waard per ★.



De belangrijkste groep van zwart is hierboven zwart omcirkeld. Deze 4 gebouwen zijn respectievelijk 1, 3, 6 en 6 OP's waard, dus een totaal van 16 OP's. De andere gebouwen van zwart (2) zijn in totaal nog 3 OP's waard gezien 1 OP per ★ erop. Niettemin deze 2 gebouwen ook een aangrenzende groep vormen, zijn ze niet de belangrijkste groep en dus minder OP's waard.

- Tel nu de 1608 gebeurtenis indien nog niet gebeurd.

Einde van het spel

De speler met de meeste OP's op het einde van het spel wordt uitgeroepen tot Grootste Architect van de stad Québec! In geval van gelijkstand delen deze spelers de overwinning.

Extra acties

De volgende acties zijn terug te vinden in de verschillende districten (symbool in ronde cirkel op het speelbord). Een speler die aan een **gebouw van een andere speler** bijdraagt (de architect van de andere speler op het gebouw), mag de extra actie van dat district uitvoeren. De symbolen zijn weergegeven op pagina 12.

Belangrijk! Voor de meeste extra acties heb je werkers in je voorraad nodig. Indien je geen werkers meer in jouw voorraad liggen hebt, mag je die van jouw hand tegel nemen. Je bent nooit verplicht de extra actie uit te voeren.

In bepaalde gevallen is het zelfs toegestaan een deel van de extra actie uit te voeren (bijvoorbeeld slechts 1 werker in een machtszone plaatsen terwijl je met de extra actie er 2 werkers kan zetten).

Extra acties - Religie (paars)



Aartsbisdom: Voer een extra Religie actie naar eigen keuze uit.



Iers district: Behaal 1 OP en activeer 1 werker en plaats 1 passieve werker in de machtszone van jouw keuze.



Protestants district: Plaats 1 passieve werker in de Citadel en plaats 1 passieve werker in een andere machtszone van jouw keuze.



Joods district: Plaats 1 passieve werker in de machtszone van jouw keuze en verplaats 1 of 2 van jouw eigen werkers van één machtszone naar een andere.

Extra acties - Politiek (rood)



Regeringszetel: Voer een extra Politiek actie naar eigen keuze uit.



Gemeentelijke administratie: Plaats 2 passieve werkers in één zone: religie of economie.



Nationale administratie: Plaats 2 passieve werkers in één zone: politiek of cultuur.



Militaire administratie: Plaats 2 passieve werkers in de Citadel.

Extra acties - Economie (geel)



Openbare markt: Voer een extra Economie actie naar eigen keuze uit.



Rijke district: Doe de Starten van een nieuw gebouw actie.

Nota : Jouw architect hoeft nog niet in het spel te zijn. Je kan een architect gebruiken die voor jou staat (eigen architect bij begin spel of de neutrale architect van de economische leider). Wanneer je een architect zo verplaatst, mag je 3 werkers activeren zoals gebruikelijk.



Zakelijke district: Bijdragen aan een gebouw. Kies een gebouw met een architect op (behalve deze die jou de extra actie oplevert) en neem het benodigd aantal **passieve werkers** (1 tot 3, afhankelijk van het gebouw) om aan dat gebouw bij te dragen. Indien je niet genoeg werkers bezit om aan een gebouw bij te dragen, mag je geen enkele werker plaatsen. Je kan **nooit** de extra actie van het 2de gebouw uitvoeren (het gebouw waarop je passieve werkers gezet hebt met de extra actie zakelijk district).

Haven district: Activeer 3 werkers.



Extra acties - Cultuur (blauw)



Sociale club: Voer een extra Cultuur actie naar eigen keuze uit.



Uitgaans district: Behaal OP's voor jouw actieve werkers (na het plaatsen van jouw werkers op het gebouw). 1 werker = 1 OP; 2 werkers = 3 OP's; 3 werkers en meer = 4 OP's.



Academisch district: Behaal OP's voor de machtszones waarin je werkers hebt. 1 zone = 1 OP; 2 zones = 3 OP's; 3 zones en meer = 4 OP's.



Kunst district: Wissel 1 van jouw 1-★ fiche in een 2-★ fiche of 1 van jouw 2-★ fiches in een 3-★.

Leiders

Leiders maken deel uit van de volledige regels. Bij het nemen van een leider activeer je tevens zo veel werkers als het aantal leiders reeds door andere spelers genomen voordat je jouw leider koos.



Religieuze leider: Wanneer je een bijdrage levert aan het gebouw waar jouw architect staat, mag je de extra actie uitvoeren.



Politieke leider: Als een gebouw is afgewerkt, kan je al jouw werkers van dat gebouw naar een machtszone naar keuze verplaatsen, uitgezonderd de Citadel. Je moet 1 van de 4 machtszones in de hoeken van het speelbord kiezen en al jouw werkers van dat gebouw naar die machtszone verplaatsen.



Economische leider: Je krijgt een tweede architect. Neem de neutrale architect en plaats die voor jou op de economische leider kaart. Hij gedraagt zich als jouw gewone architect. Je activeert 3 werkers als je een nieuw gebouw start. Je krijgt de extra actie van het gebouw, waarop de neutrale architect staat, niet. Je plaatst een ★ fiche als je een gebouw afwerkt. Enz. Echter is een gebouw, gestart door de neutrale architect, op het einde van de eeuw en zelfs op het einde van het spel, automatisch afgewerkt.



Culturele leider: Behaal bonus punten elke keer je een ★ fiche plaatst.

4-5 spelers: 1-★ fiche = 2 OP's; 2-★ fiche = 3 OP's; 3-★ fiche = 4 OP's.

2-3 spelers: 1-★ fiche = 1 OP; 2-★ fiches = 2 OP's; 3-★ fiches = 3 OP's.

Let op dat je altijd de goeie kant van de kaart volgens het aantal spelers gebruikt.



Leider van de Citadel: Bij het kiezen van deze leider, mag je onmiddellijk 3 passieve werkers in de Citadel plaatsen. Deze leider heeft geen enkele andere invloed tijdens deze eeuw.

Gebeurtenissen

Québec bevat 16 historische gebeurtenissen. Omdat je er telkens slechts 4 per spel gebruikt, zullen deze gebeurtenissen het spel keer op keer opnieuw wijzigen.

Er zijn twee types gebeurtenissen: deze uit 1608 en deze uit de andere drie eeuwen. De 1608 gebeurtenissen blijven in het spel tot het einde van het spel of tot ze geteld worden. Ze voegen extra mogelijkheden tot punten behalen aan het spel toe waarvoor je strategie eerder een lange termijn visie moet zijn. De gebeurtenissen uit de andere drie eeuwen zijn meer direkt en blijven slechts tijdens hun respectievelijke eeuw in het spel.

I - 1608 - Missionarissen en eerste kolonisten

- Samuel de Champlain's First Voyage (1603):** De speler met de grootste groep aangesloten gebouwen op het einde van het spel, behaalt 8 OP's. Op de gebouwen moet een ★ fiche liggen om bij de groep te horen.
- Birth of the Sovereign Council - Roots of the Québec Government (1663):** De eerste twee spelers die 2 gebouwen in 3 van de 4 verschillende kleuren afwerken (dus een totaal van 6 gebouwen) behalen punten. 1^{ste}: 8 OP's. 2^{de}: 4 OP's.
- Arrival of Jean Talon as the First Intendant of Québec (1665):** De eerste twee spelers die een 3-★ gebouw in iedere kleur afwerken (dus een totaal van 4 gebouwen), behalen punten. 1^{ste}: 8 OP's. 2^{de}: 4 OP's.
- Fort Québec Fire - Beginning of the French Canadian Architectural Style (1682):** De eerste twee spelers die 3 blauwe gebouwen afwerken, behalen punten. 1^{ste}: 8 OP's. 2^{de}: 4 OP's.

II - 1708 - Tussen twee rijken

- Battle of the Plains of Abraham (1759):** Tijdens de telronde plaatst iedere speler de helft van zijn werkers (maximum 5) van de Citadel naar de politieke machtszone (cascade).
- Seven Years' War (1756-1763):** Spelers mogen geen werkers activeren als ze een leider nemen.
- Royal Proclamation and Departure of the French Elites (1763):** Leaders zijn niet beschikbaar deze eeuw; spelers mogen geen leider nemen.

- Fortification of Québec against the American Invasion (1775):** Tijdens deze eeuw krijgen enkel de gebouwen, waar meer dan 1 bijdrage aan geleverd is, een ★ fiche. Met andere woorden, geen enkele 1 ★ fiche wordt gelegd als deze gebeurtenis in het spel is. De 2-★ en 3-★ fiches worden geplaatst zoals gebruikelijk.

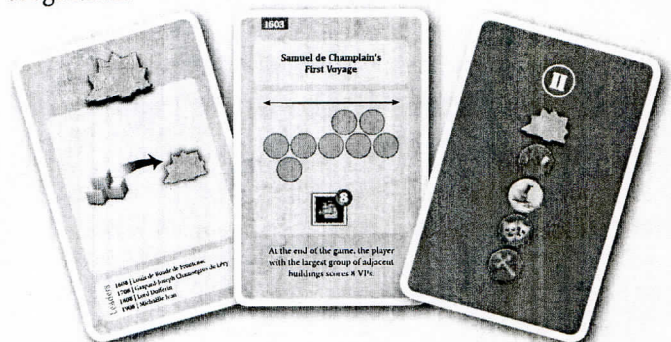
III - 1808 - Urbanisatie van een Hoofdstad

- Massive British Immigration (1800-1830):** Spelers activeren 4 werkers (in plaats van 3) als ze hun architect verplaatsen.
- War of 1812 against the United States (1812):** Spelers activeren slechts 2 werkers (in plaats van 3) als ze hun architect verplaatsen.
- Québec Becomes a Provincial Capital (1867):** Iedere speler activeert onmiddellijk een aantal werkers corresponderend met zijn plaats op het puntenspoor. De eerste speler activeert 1 werker, de tweede speler activeert 2 werkers, enzovoort.
- Construction of Naval Canals - Decline of the Port of Québec (1871):** Iedere speler mag slechts 3 actieve werkers behouden na de telronde van deze eeuw. Indien een speler er meer dan 3 bezit, moet hij de extra werkers terug in zijn voorraad plaatsen.

IV - 1908 - Een Wereld Erfgoed Site

- Conscription Crisis (1917):** Op het einde van de eeuw maar vóór de telronde moeten alle spelers hun werkers verwijderen uit iedere machtszone waar ze er 1 of 2 staan hebben.
- First Official Edition of the Québec Winter Carnival (1955):** Op het einde van de eeuw maar vóór de telronde krijgt iedere speler die alle 5 de machtszones bezet 5 OP's.
- Summit of the Americas and Protest against Globalization (2001):** Tijdens de telronde mag een speler enkel een cascade uitvoeren naar een zone waar hij reeds ten minste één werker staan heeft.
- Québec City's 400th Anniversary (2008):** Spelers die bij het begin van de telronde niet in alle 4 de machtszones in de hoeken minstens 1 werker staan hebben, mogen geen cascade uitvoeren.

Belangrijk: Als de speler met de meerderheid tijdens de puntentelling van een machtszone de cascade van zijn werkers niet kan uitvoeren wegens een gebeurtenis, wordt het uitvoeren van een cascade niet aan een andere speler toegestaan.



Verfijningen

Je kan jouw architect ten alle tijde verplaatsen, onafhankelijk van het aantal bijdragen op het gebouw waar hij op staat. Als jouw architect een gebouw verlaat waar geen werkers op staan, wordt de gebouw tegel omgedraaid maar mag je er geen ★ fiche op leggen. Spelers kunnen hun architect daar niet meer plaatsen.

Als je een gebouw start met de neutrale architect (verkregen met de Economische Leider kaart), activeer je 3 werkers zoals met jouw eigen architect. Als een speler de eeuw doet eindigen door de neutrale architect te verplaatsen, eindigt zijn beurt tijdens de telronde. Hij mag zijn beurt niet afwerken aan het begin van de volgende eeuw, wat wel zou mogen had hij zijn eigen architect verplaatst.

Het is mogelijk de extra actie van het Rijke district (een nieuw gebouw starten) te gebruiken zelfs al staat jouw architect voor jou. Dit is trouwens een zeer interessante beweging aan het begin van het spel.

Een speler activeert geen enkele werker als hij de laatste eeuw (en dus het spel) eindigt met de Een nieuw gebouw starten actie.

Strategische tips

Québec is een spel waarin alles voortdurend in beweging is. Je zal nooit twee keer dezelfde opstelling hebben daar de gebouw tegels nooit op dezelfde manier worden gelegd. Luister naar het ritme van het spel.

De interactie is ook heel sterk. Alles wat je doet, heeft impact op de andere spelers en vice versa. Let goed op wat de andere spelers doen, welke gebouwen ze proberen af te werken, hoeveel actieve werkers ze hebben, enz.. Probeer te begrijpen wat jouw tegenspelers zoeken en probeer hen dit aan te bieden in een extra actie als je een nieuw gebouw start.

De werkers worden niet onmiddellijk van een gebouw naar een machtszone gestuurd nadat de derde bijdrage geleverd wordt. Ze worden pas verplaatst nadat de eigenaar zijn architect verplaatst om een nieuw gebouw te starten. Slimme spelers zullen er voor zorgen dat hun meerderheid behouden blijft door hun architect zo lang mogelijk te laten staan.

Beheer zorgvuldig jouw werkers; je wil niet te vroeg een gebouw verlaten. Langs de andere kant moet je ook niet steeds trachten 3-★ gebouwen af te werken. Zoek de beschikbare gebouwen die je kunnen helpen jouw reeds afgewerkte gebouwen te verbinden. Hierdoor zal jouw belangrijkste groep gebouwen op het einde van het spel nog meer punten waard zijn.

Het 2-persoonsspel

Hoewel de regels zeer vergelijkbaar zijn, zal je het spel toch enigszins anders ervaren dan bij 3-5 spelers. Je kan het 2-persoonsspel zowel met de familie als met de volledige regels spelen. Het is sterk aan te raden de eerste keren dit spel met 3 tot 5 spelers te spelen.

Spel voorbereiding

Voeg de volgende stappen toe aan de spel voorbereiding:

- ☞ 5. De spelers plaatsen al hun werkers in hun persoonlijke voorraad. De eerste speler krijgt 3 actieve werkers zoals gewoonlijk. De tweede speler daarentegen krijgt 4 actieve werkers.
- ☞ 6a. Alle leiders behalve de Religieuze leider worden gebruikt. Zorg ervoor dat je de kant met 2 pionnen op de Politieke, Economische en Culturele leiders gebruikt. De Culturele leider volgt dezelfde regels als bij 3 spelers. De regels voor de Politieke en Economische leiders bij 2 spelers worden op de volgende pagina uitgelegd.
- ☞ 9. Plaats de neutrale architect naast het speelbord. Hij zal tijdens het spel gebruikt worden.

Spel verloop

De speler die als eerste een nieuw gebouw start, doet dit ook met de neutrale architect. Bij 2 spelers laat het verplaatsen van de neutrale architect het activeren van 3 werkers nooit toe.

Hoe werkt de neutrale architect?

Als een speler bijdraagt aan een gebouw waarop de neutrale architect staat, mag hij de extra actie uitvoeren zoals anders. Echter bij 2 spelers moeten de spelers hun werkers in tegenwijzerszin op de voorziene plaatsen zetten.

Als een speler een nieuw gebouw start, wordt het volgende in volgorde uitgevoerd:

1. Neem jouw architect van de gebouw tegel die hij bezet.
2. Als het, door de neutrale architect bezette, gebouw minstens één bijdrage heeft, wordt de neutrale architect ook van de gebouw tegel genomen. Doe dit niet als er geen werkers op het gebouw staan.
3. Verplaats iedere werker van het(de) gebouw(en) naar de desbetreffende machtszone(s).
4. Draai de tegel(s) naar de gebouw kant en leg die terug op dezelfde plaats(en).
5. Leg een ★ fiche van jouw kleur op het gebouw volgens het aantal bijdragen.
6. De speler die laatst heeft bijgedragen aan het gebouw bezet door de neutrale architect legt een ★ fiche van zijn kleur op het gebouw volgens de normale regels.
7. Plaats jouw architect op een nieuw, nog in deze eeuw beschikbaar gebouw. Neem de blauwe schijf van de tegel en leg die bij de andere schijven. Verplaats desgevallend de neutrale architect naar een nieuw nog beschikbaar gebouw.

8. Activeer 3 werkers.

Voorbeeld: Rood en Blauw spelen. Blauw heeft de eerste 2 bijdragen aan het gebouw met de neutrale architect geleverd. Rood levert de laatste bijdrage. Rood mag een 3-★ fiche op het gebouw plaatsen nadat de neutrale architect werd verplaatst.

Uitzondering

Als een speler de Rijke district actie gebruikt (een nieuw gebouw starten), verplaatst hij de neutrale architect niet nadat hij zijn architect heeft verplaatst. Zelfs als er werkers op het gebouw van de neutrale architect staan.

Alternatieve leiders in het 2-persoons spel

Bij 2 spelers werken de drie leiders anders dan bij 3-5 spelers. De culturele leider doet hetzelfde als bij 3-5 spelers maar de Politieke (rood) en Economische (geel) leiders hebben een geheel andere functie.



Politieke leider: Plaats onmiddellijk 2 werkers in 2 tegenoverliggende machtszones: religie en economie OF politiek en cultuur. Deze leider heeft geen ander effect deze eeuw.



Economische leider: Lever onmiddellijk de volgende bijdrage op het gebouw bezet door de neutrale architect met passieve werkers. Dit staat niet de extra actie van het gebouw, door de neutrale architect bezet, toe. Deze leider heeft geen ander effect deze eeuw.

Verfijningen

Als er geen gebouwen meer beschikbaar zijn, kan de eeuw zowel met de eigen architect als met de neutrale architect beëindigd worden.

Als een eeuw met de neutrale architect beëindigd wordt, zal de actieve speler aan het begin van de volgende eeuw de neutrale architect mogen plaatsen.

De geschiedenis van Québec stad

Als je graag meer wil leren over Québec en zijn geschiedenis, kijk dan naar www.scorpionmasque.com. De historicus en mede-auteur, Pierre Poissant-Marquis, heeft verschillende delen geschreven die aan jouw vragen betreffende het historische gedeelte van het spel zullen beantwoorden.

Al jouw vragen betreffende gebouwen, karakters en gebeurtenissen zullen beantwoord worden op:

www.scorpionmasque.com

Spel ontwerpers: Philippe Beaudoin en Pierre Poissant-Marquis

Illustraties: Mariusz Gandzel (<http://mariuszgandzel.carbonmade.com/>)

Grafisch ontwerp: Nicolas Cloutier

Uitgever: Christian Lemay

Mede-uitgever: Ystari Games

Nederlandse vertaling: Nico Delobelle

Le Scorpion masque's ontwerpers: Maxime Bélanger, Jeff Gagné, Joël Gagnon, Olivier Lamontagne, Christian Lemay en Mélanie Mecteau.

© 2011 Le Scorpion masque inc

Voor meer informatie: www.scorpionmasque.com

Als je wil helpen onze toekomstige spellen ontwikkelen, volg ons dan op Facebook.

Québec is een strategisch spel dat je verstand hard doet werken. Als je graag lacht, bekijk dan eens onze andere spellen: I Betcha..., Climb!, Burger Blitz, Monster Chase en Traffic.

Le Scorpion masque financieert diverse organisaties die iedere boom, die gebruikt werd om dit spel te produceren, willen vervangen.

Philippe wil graag Sébastien, Ludwig en Isabelle bedanken. Speciale dank aan Ève-Marie voor haar steun, alsook aan Jérôme en Claudiane wiens enthousiasme altijd inspirerend is.

Pierre wil graag Mélanie Robitaille bedanken voor haar nooit afhoudende aanmoedigingen. Hij wil ook Stéphane en Karl bedanken alsook al degenen die meegewerkt hebben aan de playtests van Québec.

Dank aan Louis-David en zijn groep, the Dragons nocturnes en de Plateau d'or jury.

De uitgever wil de ontwerpers hartelijk bedanken. Een speciaal woord van dank aan Bruno Cathala voor zijn prachtig advies.

Gebruik van de kaarten, illustraties, titel "Québec" of de Le Scorpion masque naam en/of logo zijn streng verboden zonder voorafgaandelijk schriftelijk akkoord van Le Scorpion masque inc.

Samenvatting

Acties

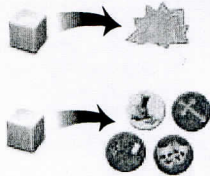
1. Starten van een nieuw gebouw
2. Bijdragen aan een gebouw
3. Plaatsen van een werker in een machtszone
4. Nemen van een Leider kaart



Voer de extra actie van jouw keuze van dezelfde kleur als het “?” uit.

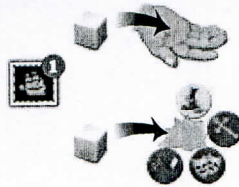
Religie

Protestants district



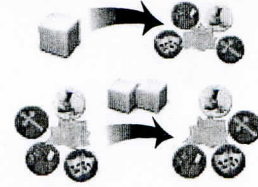
Plaats 1 passieve werker in de Citadel en plaats 1 passieve werker in een andere machtszone van jouw keuze.

Iers district



Behaal 1 OP en activeer 1 werker en plaats 1 passieve werker in de machtszone van jouw keuze

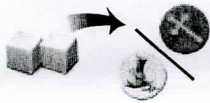
Joods district



Plaats 1 passieve werker in de machtszone van jouw keuze en verplaats 1 of 2 van jouw werkers van één machtszone naar een andere.

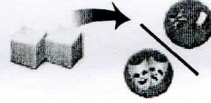
Politiek

Gemeentelijke administratie



Plaats 2 passieve werkers in één zone: religie of economie.

Nationale administratie



Plaats 2 passieve werkers in één zone: politiek of cultuur.

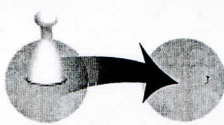
Militaire administratie



Plaats 2 passieve werkers in de Citadel.

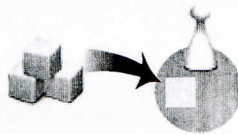
Economie

Rijke district



Voer de Starten van een nieuw gebouw actie uit.

Zakelijke district



Draag bij aan een ander gebouw met passieve werkers.

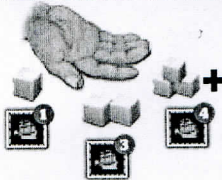
Haven district



Activeer 3 werkers.

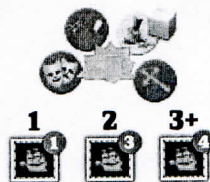
Cultuur

Uitgaans district



Score VPs for your active workers (after placing your workers on the building).
1 worker = 1 VP; 2 workers = 3 VPs;
3 workers and more = 4 VPs.

Academisch district



Score VPs for the zones of power in which you have workers.
1 zone = 1 VP; 2 zones = 3 VPs; 3 zones
and more = 4 VPs.

Kunst district



Change one of your 1-★ tokens into a 2-★ token or change one of your 2-★ tokens into a 3-★ token.