



LIVRET DE RÈGLES

QUÉBEC

Fondée en 1608 par Samuel de Champlain, la ville de Québec est sans doute l'une des villes les plus historiquement significatives d'Amérique du Nord. Au cours de ses plus de quatre cents ans d'histoire, son destin a été façonné par les entreprises humaines qui forment la base du monde occidental. Le développement légendaire de la ville, aujourd'hui reconnue comme site du patrimoine mondial de l'UNESCO, a été forgé par l'influence décisive de la religion, de la politique, de l'économie et de la culture.

Dans QUÉBEC, vous êtes responsable du développement et de l'expansion de la ville. Dans chacun des quatre siècles, vous luttez pour la majorité dans les cinq zones de pouvoir : **Citadelle** (🏰), **Religion** (✝️), **Politique** (🏛️), **Économie** (💰) et **Culture** (🎨). Pour ce faire, vous lancez de nouveaux chantiers avec votre architecte et envoyez des ouvriers pour avancer la construction de ces bâtiments. Si vous envoyez des ouvriers sur un chantier appartenant à un autre architecte, vous pouvez aussi utiliser l'action du quartier correspondant, mais cela augmente la valeur de ce bâtiment adverse. Il est important d'équilibrer les avantages à court terme avec la stratégie à long terme. Quand un bâtiment est terminé, les ouvriers sont déplacés vers la roue d'influence.

À la fin de chaque siècle, vous marquez des points de victoire pour vos ouvriers dans les cinq zones de la roue d'influence. Puis un marquage en « cascade » a lieu : celui qui a la majorité dans une zone déplace la moitié de ses ouvriers vers la zone suivante. Cela permet aux mêmes ouvriers d'être marqués plusieurs fois, ce qui peut mener à une puissante cascade de points.

Le joueur qui a remporté le plus de points de victoire après le décompte final gagne la partie.

SOMMAIRE

| | |
|---|-------|
| Matériel | p. 2 |
| Mise en place..... | p. 2 |
| Déroulement de la partie & Actions..... | p. 4 |
| Fin de siècle..... | p. 6 |
| Décompte des 5 zones d'influence..... | p. 6 |
| Fin de partie & Décompte final..... | p. 8 |
| Clarifications & Conseils..... | p. 9 |
| Règles supplémentaires | p. 9 |
| Leaders | p. 9 |
| Événements | p. 10 |
| Actions de quartier | p. 11 |
| Un peu d'histoire..... | p. 12 |
| Aide-mémoire..... | Verso |

MATÉRIEL

Composantes générales : 1 plateau principal de jeu



11 cubes rouges



1 architecte neutre



16 cartes événement
(4 par siècle)



1 marqueur flèche



5 cartes leader



44 tuiles bâtiment
(11 par siècle)

Composantes personnelles aux 5 joueurs :



1 architecte



24 marqueurs étoile
(recto-verso)



25 ouvriers (disques)



1 marqueur « 100 PV »
(recto-verso)



1 marqueur PV



1 plateau
joueur

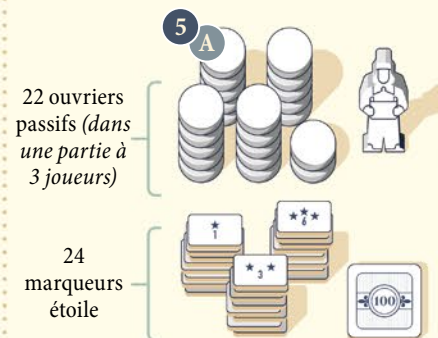
MISE EN PLACE

- 1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.
- 2 Placez le **marqueur flèche rouge** sur la pointe de flèche « I » sur la roue d'influence. (Il indique la zone la plus influente du siècle actuel.)
- 3 Placez les **44 tuiles bâtiment** au hasard, face chantier vers le haut, sur les emplacements de la couleur correspondante (tuiles violettes sur emplacements violets, etc.). Les emplacements de quartier pleins de chaque couleur restent vides.
 - Répartissez les tuiles bâtiment des quatre siècles uniformément sur le plateau. Elles sont identifiées par les chiffres romains I à IV.
 - Alignez le chiffre romain des tuiles bâtiment avec l'emplacement de quartier adjacent de la même couleur.

Première partie ? Placez les tuiles bâtiment comme indiqué sur le diagramme à droite.

- 4 Prenez les **11 cubes rouges** et placez-les sur les 11 tuiles bâtiment du premier siècle (I). Toutes les tuiles marquées ainsi sont des CHANTIERS DE CONSTRUCTION DISPONIBLES.
- 5 Prenez vos **composantes personnelles** dans la couleur de votre choix : 1 plateau joueur, 1 architecte, 1 marqueur PV, 1 marqueur « 100 PV », 24 marqueurs étoile et un **nombre d'ouvriers** (disques) selon le nombre de joueurs :
 - A **3 joueurs** : 25 ouvriers • **4 joueurs** : 22 ouvriers • **5 joueurs** : 20 ouvriers
Remettez les ouvriers non utilisés dans la boîte.
 - B Placez **3 ouvriers** sur l'espace ouvriers de votre plateau joueur ; ils sont déjà actifs et utilisables. Placez les ouvriers restants à côté de votre plateau joueur ; ils sont passifs et forment votre réserve.
 - C Placez votre **marqueur PV** sur l'espace 0 de la piste de score.
- 6 Placez les **5 cartes leader** face visible sur les emplacements correspondants à gauche du plateau. Placez l'architecte neutre (jaune) sur la carte du leader de l'**Économie**.
 - ⚠ **À 3 joueurs**, le leader de la **Religion** n'est pas disponible. Placez cette carte face **cachée** sur son emplacement (pas dans la boîte).

- 7 Séparez les **16 cartes événement** et triez-les en 4 piles selon leurs dos. Tirez 1 carte événement de chaque pile et placez-la face cachée sur le plateau comme suit :
 - A Placez la carte du premier siècle (I) face visible sur l'espace événement de gauche, en haut à droite du plateau. (Elle offre une opportunité supplémentaire de points de victoire et reste active jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'elle ait été marquée deux fois.)
 - B Placez les cartes des 3 autres siècles en pile, triées et face cachée, sur l'espace événement droit ; II en haut, IV en bas. (Elles sont révélées au début de leur siècle et actives seulement pendant ce siècle.)



22 ouvriers passifs (dans une partie à 3 joueurs)

24 marqueurs étoile

- 1) Retirez le chantier
- 2) Placez les ouvriers
- 3) Retournez
- 4) Au moins
- 5) Déplacez le
- 6) Activez

Siècle I-IV



Zone d'influence

Chantier de construction

Bâtiment terminé

Chaque tuile bâtiment est associée à une zone d'influence et à un siècle. Au début de la partie, elles sont placées face chantier de construction visible. Une fois la construction d'un bâtiment terminée, la tuile correspondante est retournée pour révéler la face bâtiment terminée.

| | | | |
|--|----|----|----|
| | 3 | 4 | 5 |
| | | | |
| | 25 | 22 | 20 |



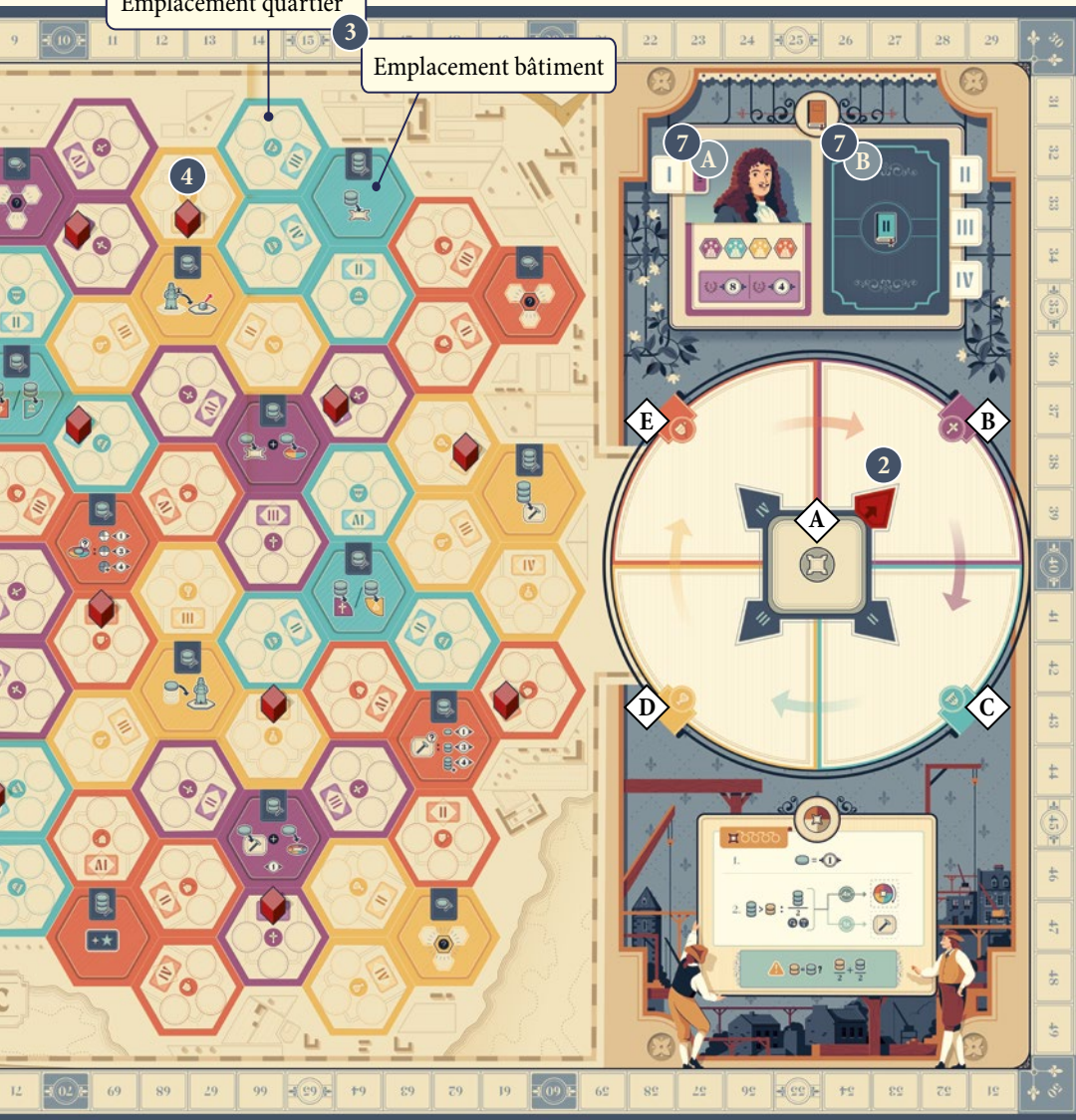
De vos ouvriers reçus, 3 ouvriers vont sur votre plateau joueur (*actifs*), les autres vont à côté de votre plateau joueur (*passifs*).

Les 5 zones d'influence

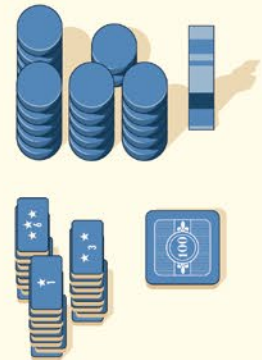


Emplacement quartier

Emplacement bâtiment



Exemple de mise en place pour 3 joueurs



3 ouvriers actifs (quel que soit le nombre de joueurs)

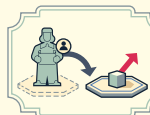
DÉROULEMENT DE LA PARTIE & ACTIONS

Une partie de QUÉBEC s'étend sur quatre siècles, chaque siècle prenant typiquement 5 à 7 tours par joueur. Choisissez un joueur de départ au hasard. Ensuite, jouez dans le sens horaire.

Lors de votre tour, vous devez effectuer 1 de ces 4 actions :

- Démarrer un chantier de construction
- Prendre un leader de construction
- Contribuer à un bâtiment
- Envoyer 1 ouvrier

Note : la plupart des actions nécessitent des ouvriers actifs. Pour avoir plusieurs choix lors de votre tour, il est conseillé d'avoir toujours des ouvriers actifs disponibles.



DÉMARRER UN CHANTIER DE CONSTRUCTION

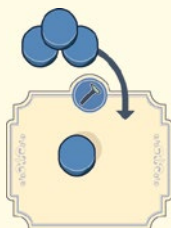
Cette action est souvent la toute première d'une partie. Elle consiste en 6 étapes au total. Malgré son nom, cette action **TERMINE** d'abord le bâtiment **EN COURS** (étapes 1-4) de votre architecte. La tuile du bâtiment est alors retournée et rapporte des points de victoire à la fin de la partie. Ce n'est qu'ensuite que vous démarrez un **CHANTIER DE CONSTRUCTION** disponible avec votre architecte et activez de nouveaux ouvriers (étapes 5-6).

Puisque votre architecte n'est pas encore en jeu au début de la partie, effectuez seulement les étapes 5 et 6 la première fois :

5 Réaffecter l'Architecte : placez votre architecte sur le **CHANTIER DISPONIBLE** du siècle actuel de votre choix. Les chantiers disponibles sont marqués d'un cube rouge. Retirez le cube rouge de la tuile et placez-le à côté de votre plateau joueur. Les chantiers non marqués ne peuvent pas être lancés.



6 Activer 3 ouvriers : en démarrant un chantier, vous pouvez **ACTIVER** 3 ouvriers. Quand vous activez des ouvriers, prenez le nombre correspondant de votre réserve à côté de votre plateau joueur et placez-les sur l'espace ouvriers de votre plateau. Si vous devez activer plus d'ouvriers que dans votre réserve, activez-en autant que possible.



Dès qu'un architecte démarre un chantier, celui-ci devient un **BÂTIMENT EN CONSTRUCTION**. Tous les joueurs peuvent y placer des ouvriers avec l'action « Contribuer à un bâtiment ».

Astuce : Lisez l'action « Contribuer à un bâtiment » à la page suivante avant de continuer ici.

CHANTIER DISPONIBLE : une tuile bâtiment face chantier marquée par un cube rouge.

BÂTIMENT EN CONSTRUCTION : une tuile bâtiment face chantier sur laquelle se trouve un architecte. Maximum 1 architecte par tuile.

BÂTIMENT TERMINÉ : une tuile bâtiment face bâtiment terminé visible, normalement accompagné d'un marqueur étoile.

Une fois votre architecte sur le plateau, effectuez toujours les 6 étapes de l'action « Démarrer un chantier de construction » :

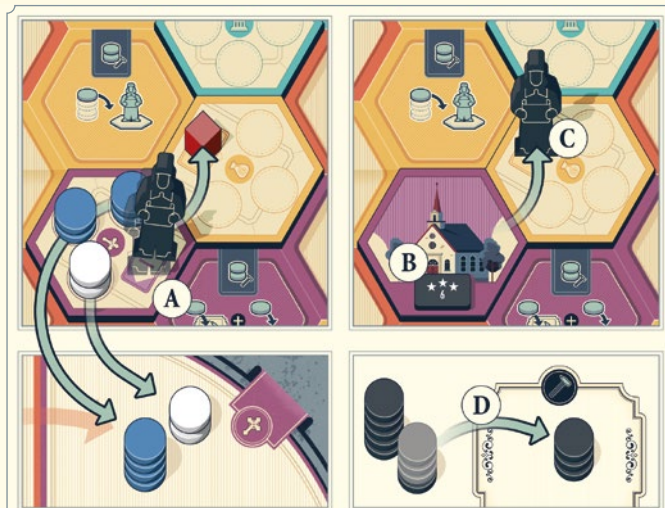
- 1 Retirer l'architecte :** retirez votre architecte de son chantier actuel.
- 2 Envoyer les ouvriers :** déplacez tous les ouvriers (les vôtres et ceux des autres) de ce bâtiment vers la zone de la même couleur sur la roue d'influence. (Ex. : ouvriers d'un bâtiment de **Religion** violet vers la zone **Religion** violette.)

Astuce : empilez les ouvriers de la même couleur par groupes de cinq pour visualiser rapidement le nombre d'ouvriers de chaque joueur dans une zone.

- 3 Retourner la tuile :** retournez la tuile vers la face bâtiment terminé.
- 4 Placer les marqueurs étoile :** placez un de vos marqueurs étoile correspondant au nombre de contributions sur la tuile. (Ex. : si 2 contributions, marqueur avec **★★**.)
 - Si aucune contribution (aucun ouvrier sur la tuile), ne placez pas de marqueur étoile.
 - Plus un bâtiment a d'étoiles, plus il vaut de points de victoire à la fin.

Fin de siècle ? S'il n'y a plus aucun **CHANTIER DISPONIBLE** avant l'étape 5, effectuez immédiatement une « Fin de siècle » (→ p. 6). Continuez ensuite votre tour aux étapes 5 et 6.

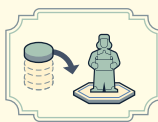
- 5 Réaffecter l'architecte** (comme décrit à gauche)
- 6 Activer 3 ouvriers** (comme décrit à gauche)



Véro démarre un chantier. Elle commence par déloger l'architecte du bâtiment où il se trouve et envoie tous les ouvriers présents sur le chantier vers la zone **Religion** de la roue d'influence **(A)**.

Ensuite, elle retourne la tuile côté bâtiment terminé et place un marqueur étoile avec **★★**, car il y avait 3 contributions **(B)**.

Enfin, elle place son architecte sur un chantier de construction disponible de son choix **(C)** et active 3 ouvriers **(D)**.

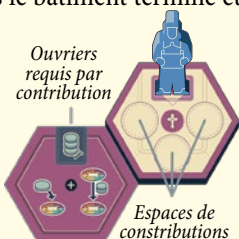


CONTRIBUER À UN BÂTIMENT

En effectuant cette action, vous apportez une contribution à un BÂTIMENT EN CONSTRUCTION (c'est-à-dire occupé par un architecte) afin de placer vos ouvriers sur cette case.

Chaque bâtiment peut accueillir **jusqu'à 3 contributions** de construction ; elles peuvent être réalisées par un même joueur ou par des joueurs différents. Le nombre de contributions détermine le marqueur étoile qui sera placé une fois le bâtiment terminé et retourné.

- Chaque contribution de construction nécessite **exactement le nombre d'ouvriers** indiqué dans la partie supérieure de l'espace du quartier adjacent de la même couleur – ni plus, ni moins.
- Prenez le nombre indiqué d'ouvriers **actifs** sur votre plateau joueur. Placez-les en pile sur un emplacement libre du bâtiment en construction de votre choix.
- Ensuite, si l'architecte présent sur cet emplacement n'est pas le vôtre mais celui d'un **autre joueur**, vous pouvez effectuer l'**action de quartier** correspondante (voir ci-dessous).



Une fois que les trois contributions ont été apportées à un bâtiment (les trois espaces sont occupés), plus aucune contribution ne peut y être apportée. Cependant, la tuile n'est pas automatiquement retournée ; cela se produit uniquement lorsque l'architecte quitte les lieux (par l'action « Démarrer un chantier de construction »).

ACTION DE QUARTIER EN BONUS



Si vous contribuez à un bâtiment où se trouve l'architecte d'un **autre joueur**, vous pouvez alors effectuer l'action de quartier correspondante. Cette action est indiquée sur la case de **quartier adjacente de la même couleur**.

(Il est donc recommandé d'aligner les tuiles de bâtiment avec le chiffre romain correspondant à la case de quartier lors de la mise en place.) Toutes les actions de quartier sont expliquées à la page 11 et au verso de ce livret de règles.

Important : vous pouvez contribuer aux différentes étapes des bâtiments que vous avez vous-même commentés (avec votre architecte ou l'architecte neutre), mais dans ce cas, vous **ne bénéficiez pas** de l'action de quartier en



La plupart des actions de quartier nécessitent d'utiliser des ouvriers passifs de votre réserve. Si vous n'en avez pas assez, vous pouvez utiliser des ouvriers actifs de votre plateau joueur. Les actions de quartier sont toujours facultatives et leur exécution partielle est autorisée (par exemple, placer un seul ouvrier dans une zone même si l'action en autorise deux).



Stefan contribue à la construction d'un bâtiment pour l'**Économie**. Comme indiqué sur l'espace de quartier adjacent de la même couleur, il place 2 ouvriers actifs de son plateau joueur sous forme de pile sur un espace libre de la tuile (A).

L'architecte appartenant à **Vero**, *Stefan* peut donc effectuer l'action de quartier correspondante : « Contribuer à un autre bâtiment avec des ouvriers passifs. » Il choisit le bâtiment **Religion**, prend le nombre indiqué d'ouvriers passifs dans sa réserve (ici, 3) et les place sur le bâtiment choisi (B). (Cette action de quartier permet de contribuer, mais n'octroie pas d'autre action de quartier, → p. 11.)



PRENDRE UN LEADER

Au début de chaque siècle, 5 (ou 4 dans une partie à trois joueurs) leaders sont disponibles et offrent de puissants avantages pour le siècle en cours. Vous ne pouvez effectuer cette action **qu'une seule fois par siècle**. Si vous avez déjà un leader devant vous, vous ne pouvez pas en choisir un autre avant le siècle suivant.

Choisir un leader se déroule en deux étapes :

- 1 Premièrement, vérifiez combien de leaders ont déjà été choisis au cours de ce siècle. Activez ensuite exactement ce nombre d'ouvriers.
- 2 Ensuite, choisissez l'un des leaders visibles sur le plateau de jeu et placez sa carte à droite de votre plateau joueur. Son avantage est valable pour le reste du siècle. Tous les leaders sont expliqués à la page 9.

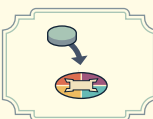
Ce symbole, situé dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu, vous rappelle que vous devez **activer un ouvrier par leader déjà pris** avant de prendre un leader.



Le moment où vous choisissez un leader a son importance. Si vous êtes le premier à effectuer cette action, vous ne pouvez

activer aucun ouvrier, mais vous avez accès à l'ensemble des leaders disponibles. Si vous êtes le troisième à choisir, vous activez deux ouvriers, mais vous avez également deux leaders de moins parmi lesquels choisir. En d'autres termes, plus vous choisissez un leader tôt, plus le choix est vaste, mais moins vous pouvez activer d'ouvriers.

Stefan choisit l'action « Prendre un leader ». Il aurait aimé prendre le leader **Politique**, mais **Vero** l'a devancé. Par conséquent, *Stefan* active d'abord 1 ouvrier (car 1 leader a déjà été choisi) avant de choisir 1 autre leader parmi ceux disponibles.



ENVOYER 1 OUVRIER

Prenez **1 ouvrier actif** de votre plateau joueur et placez-le dans la zone d'influence de votre choix. Si vous n'avez aucun ouvrier actif, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Remarque : cette action est généralement moins puissante que les autres. Néanmoins, elle peut vous permettre de gagner de l'influence si vous avez peu d'ouvriers actifs et/ou si vous ne souhaitez pas déplacer votre architecte.

FIN DE SIÈCLE

Un siècle prend fin immédiatement :

- Si un joueur n'a plus d'ouvriers au début de son tour (*ni actifs, ni passifs*) ;
OU
- Si un joueur réaffecte son architecte pendant l'action « Démarrer un chantier de construction », mais qu'il n'y a plus de chantier disponible.

À la fin d'un siècle, procédez comme suit :

- 1 Le joueur détenant le leader de l'**Économie** termine le **bâtiment de l'architecte neutre en cours de construction** en suivant les 4 étapes habituelles : retirer l'architecte, déplacer les ouvriers vers la zone d'influence correspondante, retourner la tuile bâtiment et placer un marqueur étoile indiquant autant d'étoiles que de contributions de construction. Si aucun joueur ne détient le leader de l'**Économie**, cette étape est ignorée.
- 2 **Comptez les points des 5 zones d'influence** (voir ci-dessous).
- 3 **Remettez tous les leaders** sur le plateau de jeu. Remplacez l'architecte neutre sur la carte du leader de l'**Économie**.
- 4 **Terminez tous les chantiers disponibles** (marqués d'une *cube rouge*) du siècle qui s'achève en retirant les cubes et en retournant les tuiles. Ces bâtiments ont été construits sans

votre contribution et ne reçoivent donc aucun marqueur étoile. **Important** : les bâtiments en construction (*avec un architecte dessus*) restent inchangés dans la partie, avec les ouvriers qui s'y trouvent.





- 5 Placez les **11 cubes rouges** sur les tuiles bâtiment du siècle suivant. Ils indiquent les nouveaux emplacements de construction disponibles.
- 6 Retirez la carte événement face visible de l'espace événement de droite (*le cas échéant*) et **révéléz l'événement du siècle suivant**. L'événement du premier siècle reste en jeu sur l'espace événement de gauche jusqu'à la fin de la partie (*ou jusqu'à ce qu'il ait été comptabilisé deux fois*).

Vous conservez vos ouvriers actifs pour le nouveau siècle. La partie continue ensuite : **si le siècle s'est terminé...**

- **Au début de son tour**, le joueur effectue la première action (*de son choix*) du nouveau siècle.
- **Lors d'une action « Démarrer un chantier de construction »**, le joueur poursuit son tour. Il place son architecte sur un chantier disponible du nouveau siècle et active 3 ouvriers comme d'habitude. **Exception** : si la fin du siècle a été déclenchée par l'architecte neutre, le tour du joueur concerné s'achève. N'ayant plus l'architecte neutre, il ne démarre pas de nouveau chantier et n'active aucun ouvrier.


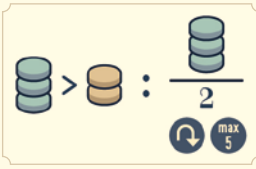
DÉCOMPTE DES 5 ZONES D'INFLUENCE

À l'étape 2 de chaque « Fin de siècle », vous évaluez les 5 zones d'influence l'une après l'autre. **Commencez toujours par la Citadelle**, puis poursuivez avec la zone associée au siècle en cours. Continuez ensuite dans le sens horaire avec les zones restantes jusqu'à ce que vous ayez évalué les 5 zones. Les zones associées à chaque siècle vont comme suit :

I  Religion II  Politique III  Économie IV  Culture

Remarque : l'ordre du décompte des points pour chaque siècle est indiqué au verso du livret de règles. De plus, le marqueur flèche rouge sur la roue d'influence indique la zone associée au siècle en cours.


Le décompte des points dans une zone d'influence se déroule en 3 étapes :

- 1 Tout d'abord, vous marquez **1 point de victoire pour chaque ouvrier** présent dans cette zone. Déplacez votre marqueur de points de victoire sur la piste de score en conséquence. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 100 points de victoire, il place son marqueur « 100 PV » sur son plateau joueur pour l'indiquer. 
- 2 Le joueur ayant le **plus d'ouvriers dans cette zone d'influence** effectue une « cascade » et déplace la moitié de ses ouvriers (*arrondi à l'inférieur, maximum 5*) de cette zone vers la suivante. 

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés effectuent une cascade. Les ouvriers déplacés par cascade sont comptabilisés à nouveau dans la zone de pouvoir suivante. S'ils y forment la majorité, ils peuvent déclencher une autre cascade.

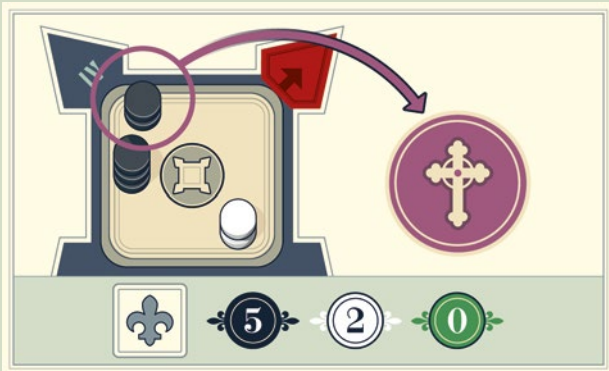
- 3 Reprenez **dans votre réserve tous les ouvriers restants** qui n'ont pas été déplacés par cascade (*mais qui se trouvent toujours dans la zone d'influence*).

Cascade dans la dernière zone : le joueur majoritaire dans la cinquième et dernière zone déplace la moitié de ses ouvriers (*arrondi à l'inférieur, maximum 5*) vers l'emplacement ouvrier de son plateau joueur. Cela permet d'entamer le siècle prochain avec davantage de travailleurs actifs.

Important : lors d'une cascade, un maximum de 5 ouvriers peuvent être déplacés (ou 5 par couleur en cas d'égalité). 

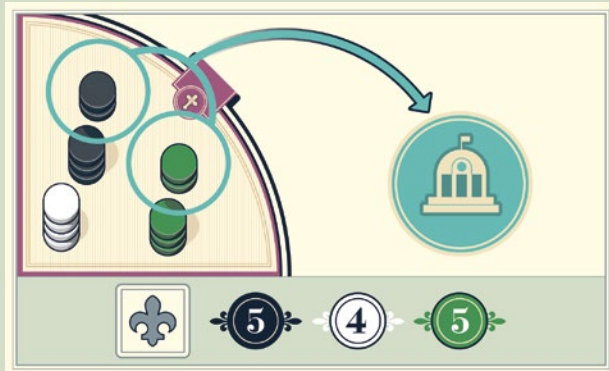
À la fin du décompte des points, déplacez le marqueur flèche rouge vers la prochaine pointe de flèche dans le sens horaire. Assurez-vous que chaque zone d'influence est désormais vide. Remettez dans votre réserve les ouvriers que vous y auriez oubliés. Reprenez ensuite la partie normalement.

Conseil : ce décompte des points en cascade peut s'avérer très avantageux. Soyez vigilant si un joueur parvient à accumuler de nombreux ouvriers dans les zones.



- 1 Le premier siècle touche à sa fin. La **Citadelle** compte 5 ouvriers noirs et 2 blancs. Initialement, les **Noirs** marquent 5 PV et les **Blancs** 2 PV.

Comme les **Noirs** ont le plus d'ouvriers, leur influence se propage. La moitié des ouvriers noirs (2) est déplacée vers la zone associée à ce siècle : la **Religion**. Tous les ouvriers restants (3 noirs et 2 blancs) retournent à leurs réserves respectives.



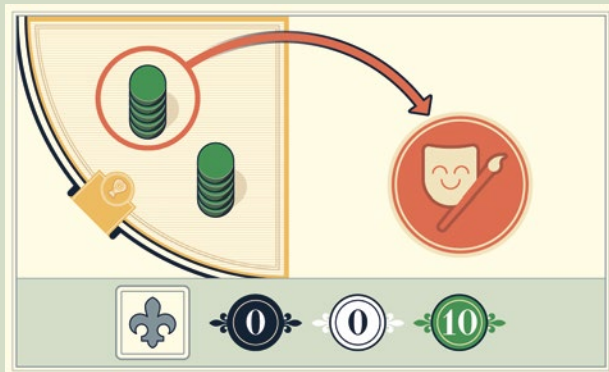
- 2 Ensuite, on compte les points de la zone de la **Religion**. Les **Blancs** et les **Verts** y ont respectivement 4 et 5 ouvriers. Les **Noirs** ont un total de 5 ouvriers, y compris les 2 ouvriers arrivés de la **Citadelle**. Les **Blancs** marquent donc 4 points de victoire, tandis que les **Noirs** et les **Verts** en marquent chacun 5.

Puisque **Noir** et **Vert** détiennent la majorité, ils envoient chacun 2 ouvriers (la moitié arrondie à l'inférieur) dans la zone **Politique**. Tous les ouvriers restants retournent à leurs réserves respectives. La majorité initiale de **Noir** dans la **Citadelle** porte déjà ses fruits.



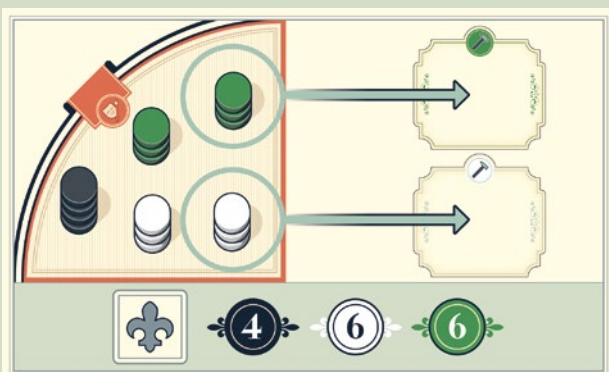
- 3 Dans la zone **Politique**, **Noir** marque 4 PV, **Blanc** marque 10 PV, et **Vert** marque 12 PV.

En raison de la cascade provenant de la zone précédente, **Vert** détient désormais la majorité ici et transfère 5 ouvriers — le maximum autorisé — vers la zone de l'**Économie**. Tous les ouvriers restants retournent à leurs réserves respectives.



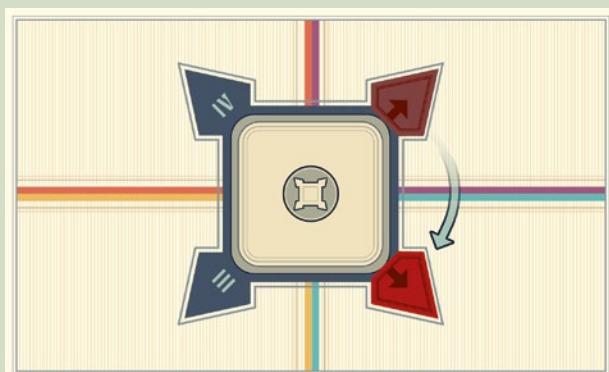
- 4 **Vert** est la seule couleur représentée dans cette zone avec 10 ouvriers et marque 10 PV.

Puisque **Vert** détient la majorité des ouvriers qui se retrouvent dans la dernière zone : celle de la **Culture**. Tous les ouvriers restants retournent à leurs réserves respectives.



- 5 **Noir** marque 4 PV, alors que **Blanc** et **Vert** marquent chacun 6 PV pour leurs ouvriers.

Deux camps détiennent la majorité. Comme il s'agit de la dernière zone, ils déplacent la moitié de leurs ouvriers (3 chacun) sur leur plateau joueur. Ces ouvriers sont déjà actifs au début du siècle suivant et immédiatement disponibles. Tous les ouvriers restants retournent dans leur réserve respective en tant qu'ouvriers passifs.



- 6 À la fin du décompte des points, déplacez le marqueur flèche rouge vers la prochaine pointe de flèche dans le sens horaire. Cela indique que lors du prochain décompte des points, la zone **Politique** sera celle associée au second siècle, après avoir décompté la **Citadelle**. Assurez-vous également qu'il ne reste plus aucun ouvrier dans les zones d'influence.

FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine à la fin du IV^e siècle. Commencez par effectuer les deux premières étapes de « Fin de siècle » :

- 1 Terminez la construction de l'architecte neutre, s'il est présent sur le plateau.
- 2 Effectuez le décompte des points habituel des cinq zones d'influence.

Les étapes 3 à 6 sont ignorées, car elles préparent le siècle suivant. Si le IV^e siècle s'est terminé pendant une action « Démarrer un chantier de construction », le joueur concerné ne termine pas son tour et n'active donc aucun ouvrier.

Laissez en l'état tous les bâtiments inachevés sur lesquels se trouve un architecte ; ils ne sont pas automatiquement terminés et ne reçoivent pas de marqueur étoile.

Effectuez ensuite le décompte final des points dans l'ordre suivant :

- 1 **Bâtiments inachevés** : vous marquez 1 PV pour chaque ouvrier présent sur un bâtiment inachevé.
- 2 **Ouvriers actifs** : vous marquez 1 PV pour chaque groupe de deux ouvriers actifs sur votre plateau.
- 3 **Bâtiments terminés** : vous marquez des PV pour chaque bâtiment terminé. Le nombre de PV dépend de l'appartenance ou non de ce bâtiment à votre groupe principal.

Observez chaque groupe de bâtiments adjacents, connectés et présentant vos marqueurs étoile, et additionnez les chiffres indiqués sur ces marqueurs. Le groupe dont la somme est la plus élevée constitue votre groupe principal.

- A Pour chaque bâtiment de votre groupe principal, marquez des points de victoire en fonction du nombre indiqué sur le marqueur :

1 PV si ★ 3 PV si ★★ 6 PV si ★★★

- B Pour chacun de vos autres bâtiments, marquez des points de victoire en fonction du nombre d'étoiles sur le marqueur :

1 PV si ★ 2 PV si ★★ 3 PV si ★★★

Remarque : le groupe principal n'est pas forcément le plus grand, mais celui dont la somme des nombres est la plus élevée.

Assurez-vous d'avoir comptabilisé les points de l'événement du siècle I (→ p. 10) et ajoutez-les si nécessaire.

Le joueur qui remporte le plus de points de victoire gagne ! En cas d'égalité, la victoire est partagée.



Tout d'abord, Noir marque 2 PV pour les ouvriers du bâtiment de l'Économie inachevé. De plus, Noir possède 2 ouvriers actifs sur son plateau de jeu, qui lui valent 1 PV au total (non représentés ici).

Noir dispose de 2 groupes de bâtiments. Bien que le groupe de gauche soit plus important, le groupe de droite totalise plus de PV (12 contre 8) et constitue donc le groupe principal. Noir marque un total de 12 PV (6 + 6) pour ces 2 bâtiments et 6 PV supplémentaires. (★★ + ★ + ★ + ★★) pour les 4 bâtiments de gauche.

REMERCIEMENTS

Ce jeu est une édition révisée et une nouvelle interprétation du jeu « Québec », initialement paru en 2011.

Spielworxx tient à remercier les concepteurs, l'éditeur canadien « Le Scorpion Masqué », qui a publié le jeu à l'époque, ainsi que tous ceux qui ont contribué à son développement et à sa publication.

AUTEURS : Philippe Beaudoin, Pierre Poissant-Marquis

RÈGLES ET ÉDITION : Sebastian Wenzlaff, Uli Blennemann

ILLUSTRATIONS ET GRAPHISME : Anton Hallmann

© 2026 Capstone Games
2 Techview Drive
Cincinnati, OH 45215
États-Unis d'Amérique
www.capstone-games.com



Publié sous licence de Spielworxx.




www.spielworxx.de

CLARIFICATIONS & CONSEILS

QUÉBEC est un jeu hautement interactif. Vos actions influencent les autres joueurs et vice versa. Soyez attentif aux projets de chacun, aux bâtiments en construction et au nombre d'ouvriers actifs de chaque joueur. Lorsque vous lancez un nouveau chantier, il peut être judicieux de proposer aux autres joueurs une action de quartier intéressante afin d'accélérer la construction.

De nombreuses actions requièrent des ouvriers actifs. Si vous avez déjà choisi un leader et que vous n'avez plus d'ouvriers actifs, vous devrez inévitablement lancer un chantier. Il est donc conseillé de toujours avoir quelques ouvriers disponibles.

D'une part, vous ne voulez pas devoir abandonner des bâtiments prématurément. D'autre part, vouloir uniquement terminer des

bâtiments avec des ouvriers actifs peut s'avérer contre-productif avec . Gardez toujours un œil sur les chantiers disponibles pour **relier vos bâtiments existants** et agrandir votre groupe principal.

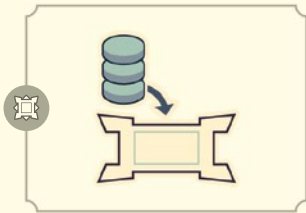
Un bâtiment n'est pas automatiquement transformé une fois sa troisième contribution de construction terminée. Cela se produit uniquement lorsque l'architecte quitte les lieux (via l'action « Démarez un chantier de construction »). Vous pouvez ainsi contrôler le déplacement des ouvriers vers la zone d'influence correspondante et influencer la majorité des ouvriers sur la roue d'influence en votre faveur.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES : LEADERS



Rappel : au début de l'action « Prendre un leader », vous activez autant d'ouvriers qu'il y a eu de leaders pris au cours de ce siècle. Cela correspond au nombre d'emplacements vides sur le plateau de jeu.

LEADER DE LA CITADELLE :



Lorsque vous choisissez ce leader, envoyez immédiatement 3 ouvriers passifs à la Citadelle. Ce leader n'a plus aucun effet pour le reste du siècle.

LEADER POLITIQUE :



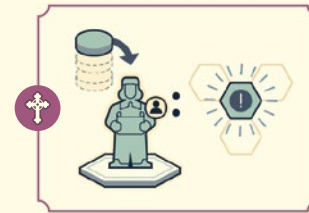
Chaque fois qu'un bâtiment est achevé, vous pouvez choisir de déplacer tous vos ouvriers de ce bâtiment vers une zone de votre choix (à l'exception de la Citadelle) au lieu de la zone correspondant au bâtiment. Dans ce cas, vous devez déplacer tous vos ouvriers vers la même zone.

LEADER CULTUREL :



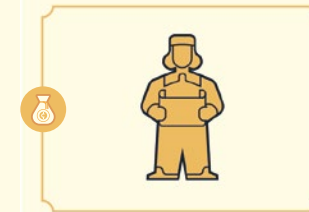
Chaque fois que vous placez un marqueur étoile, vous marquez immédiatement des points de victoire supplémentaires (PV) en fonction du marqueur et du nombre de joueurs : à trois joueurs, vous marquez 1 PV par étoile sur le marqueur ; à quatre ou cinq joueurs, vous marquez 1 PV de plus que le nombre d'étoiles sur le marqueur.

LEADER RELIGIEUX :



Permet d'effectuer l'action de quartier associée même lorsque vous apportez une contribution à un bâtiment avec votre propre architecte.

LEADER ÉCONOMIQUE :



Vous prenez le contrôle de l'architecte neutre comme second architecte pour toute la durée de ce siècle. Prenez le pion jaune sur la carte et placez-le devant vous.

À votre tour, lorsque vous démarrez un chantier, vous choisissez lequel de vos deux architectes utiliser. Vous ne pouvez pas utiliser les deux simultanément lors de la même action.

L'architecte neutre suit les mêmes règles que votre architecte habituel :

- Lorsque vous démarrez un chantier avec lui, vous activez 3 ouvriers comme d'habitude.
- Une fois le bâtiment terminé, placez un marqueur étoile comme d'habitude.
- Si un autre joueur apporte une contribution au bâtiment avec « votre » architecte neutre, il peut effectuer l'action de quartier correspondante comme d'habitude, mais vous ne le pouvez pas.

Règle spéciale à la fin d'un siècle : si l'architecte neutre est toujours présent sur un bâtiment à la fin d'un siècle, ce bâtiment est automatiquement terminé (→ p. 6). Ceci s'applique également à la fin de la partie.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES : ÉVÉNEMENTS


QUÉBEC comprend 16 événements historiques. Puisqu'un seul événement par siècle est utilisé à chaque partie, le déroulement des événements varie d'une partie à l'autre.


Il existe deux types d'événements : ceux du premier siècle offrent des opportunités de points de victoire supplémentaires qui


nécessitent une planification stratégique et restent donc actifs jusqu'à la fin de la partie (ou jusqu'à ce qu'ils aient été marqués deux fois). Les événements des trois autres siècles ne sont actifs que pendant la durée de leur siècle respectif.

SIÈCLE I : MISSIONNAIRES ET PREMIÈRE COLONIE

1603 – Premier voyage de Samuel de Champlain : le joueur possédant le plus grand ensemble de bâtiments connectés à la fin du décompte final marque 8 PV. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent 8 PV chacun.

1663 – Naissance du Conseil souverain et du gouvernement de Québec : le premier joueur à construire 2 bâtiments dans 3 des 4 couleurs (6 bâtiments au total) marque immédiatement 8 PV. Le deuxième joueur à le faire marque immédiatement 4 PV. Chaque bâtiment doit être marqué d'au moins .

1665 – Arrivée de Jean Talon comme intendant de Québec : le premier joueur à construire 1 bâtiment dans chacune des 4 couleurs, chacun marqué des  (4 bâtiments au total), marque immédiatement 8 PV. Le deuxième joueur à le faire marque immédiatement 4 PV.



1682 – Incendie du fort Québec, début du style architectural canadien-français : le premier joueur à construire 3 édifices culturels marque immédiatement 8 PV. Le deuxième joueur à le faire marque immédiatement 4 PV. Chacun de ces bâtiments doit être marqué d'au moins .

SIÈCLE II : ENTRE DEUX EMPIRES

1756–1763 – Guerre de Sept Ans : durant ce siècle, vous n'activez aucun ouvrier lorsque vous prenez un leader.

1759 – Bataille des plaines d'Abraham : après avoir décompté la Citadelle, tous les joueurs peuvent peut cascader la moitié de ses ouvriers (5 maximum) de la Citadelle vers la zone d'influence Politique, et non plus seulement le joueur majoritaire.

1763 – Proclamation royale et départ des élites françaises : durant ce siècle, vous ne pouvez prendre aucun leader.

1775 – Fortification de Québec contre l'invasion américaine : durant ce siècle, les bâtiments achevés en une seule contribution ne reçoivent pas de marqueur étoile. Cependant, si un bâtiment est achevé en deux ou trois contributions, il reçoit un marqueur  ou  comme le veut la règle normale.

SIÈCLE III : URBANISATION DE LA CAPITALE

1800–1830 – Immigration britannique massive : durant ce siècle, vous activez 4 ouvriers (au lieu de 3) lorsque vous démarrez un chantier.

1812 – Guerre contre les États-Unis : durant ce siècle, vous n'activez que 2 ouvriers (au lieu de 3) lorsque vous démarrez un chantier.

1867 – Québec devient capitale provinciale : au début de ce siècle, chaque joueur active un nombre d'ouvriers en fonction de sa position sur la piste de score, indiquée sur la carte événement. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés activent le nombre le plus faible et passent le nombre de cases correspondant. (Exemple : Vert et Bleu sont à égalité en première position et activent chacun 1 ouvrier. Noir suit en troisième position et active 3 ouvriers.)

1871 – Commission du canal et déclin de l'économie portuaire de Québec : après le décompte des points de ce siècle, aucun joueur ne peut avoir plus de 3 ouvriers actifs. Les ouvriers excédentaires doivent être remis dans leur réserve.

SIÈCLE IV : VERS LE STATUT DE PATRIMOINE MONDIAL

1917 – Crise de la conscription : à la fin de ce siècle, juste avant le décompte des points, chaque joueur doit retirer ses ouvriers de toutes les zones d'influence où il n'en possède qu'un ou deux. Autrement dit, si vous n'avez pas au moins trois ouvriers dans une zone d'influence, vous devez les retirer. Ces ouvriers retournent alors dans leurs réserves respectives.

1955 – Premier Carnaval d'hiver de Québec : à la fin de ce siècle, juste avant le décompte des points, tout joueur possédant au moins un ouvrier dans chacune des cinq zones d'influence marque 5 points de victoire.

2001 – Sommet des Amériques et manifestations altermondialistes : lors du décompte des points de ce siècle, vous ne pouvez effectuer une cascade vers la zone suivante que si vous y possédez déjà au moins un ouvrier. Autrement dit, les joueurs sans ouvrier dans la zone d'influence suivante ne peuvent pas y effectuer de cascade.

2008 – 400^e anniversaire de la ville de Québec : seuls les joueurs ayant au moins 1 ouvrier dans chacune des 4 zones d'influence colorées (toutes sauf la Citadelle) au début du décompte des points peuvent effectuer une cascade pendant ce décompte.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES : ACTIONS DE QUARTIER

Si vous apportez une contribution à un bâtiment sur lequel se trouve l'architecte d'un autre joueur, vous pouvez effectuer l'action de quartier correspondante.

La plupart des actions de quartier nécessitent des **ouvriers passifs** de votre réserve. Si vous n'en avez pas assez, vous pouvez utiliser des ouvriers actifs de votre plateau joueur.

Les actions de quartier sont **toujours facultatives**. L'exécution partielle est également autorisée (par exemple, placer un seul ouvrier dans une zone si plusieurs sont autorisés).

RELIGION



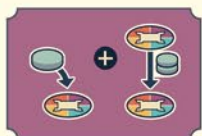
Archidiocèse : effectuez toute autre action d'un quartier **Religion** de votre choix.



Quartier protestant : placez 1 ouvrier passif dans la **Citadelle** et 1 ouvrier passif dans une autre zone d'influence de votre choix.



Quartier irlandais : activez 1 ouvrier ET placez 1 ouvrier passif dans une zone d'influence de votre choix et marquez 1 PV.



Quartier juif : placez 1 ouvrier passif dans une zone d'influence de votre choix et déplacez 2 de vos ouvriers d'une zone d'influence vers une autre zone d'influence de votre choix.

POLITIQUE



Siège du Gouvernement : effectuez toute autre action d'un quartier **Politique** de votre choix.



Administration municipale : placez 2 ouvriers passifs dans l'une de ces deux zones : **Religion** ou **Économie**.



Administration provinciale : placez 2 ouvriers passifs dans l'une de ces deux zones : **Culture** ou **Politique**.



Administration militaire : placez 2 ouvriers passifs dans la **Citadelle**.

ÉCONOMIE



Quartier des commerces : effectuez toute autre action d'un quartier **Économie** de votre choix.



Quartier portuaire : activez 3 ouvriers.



Quartier des demeures de prestige : effectuez l'action « Démarrer un chantier de construction ».

- Vous pouvez effectuer cette action de quartier même si votre architecte est encore devant vous (*cela peut s'avérer intéressant en début de partie*).
- Si vous avez choisi le leader de l'**Économie**, cette action de quartier est également possible avec l'architecte neutre (*activez 3 ouvriers comme d'habitude*).



Quartier des affaires : contribuez à un autre bâtiment en construction à l'aide d'ouvriers passifs. Cette action n'entraîne aucune action de quartier.

- Vous ne pouvez pas choisir le bâtiment qui a déclenché cette action de quartier.
- Si vous ne disposez pas d'un nombre suffisant d'ouvriers (*actifs et passifs*), cette action de quartier est sans effet et aucun ouvrier n'est affecté.

CULTURE



Site du patrimoine : effectuez toute autre action d'un quartier **Culture** de votre choix.



Quartier académique : marquez des points de victoire en fonction du nombre de zones d'influence où vous avez des ouvriers :

- 1 zone = 1 PV
- 2 zones = 3 PV
- 3 zones ou plus = 4 PV

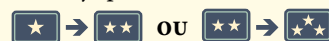


Quartier des spectacles : marquez des points de victoire en fonction du nombre de vos ouvriers actifs disponibles (*après les avoir placés sur le bâtiment*) :

- 1 ouvrier = 1 PV
- 2 ouvriers = 3 PV
- 3 ouvriers ou plus = 4 PV



Quartier des arts : augmentez d'une étoile la valeur de l'un de vos marqueurs étoile déjà placés :



Le **XVII^e siècle** marque l'« âge d'or » de la Nouvelle-France, qui débute avec l'installation de Champlain en 1608. Ces décennies furent marquées par le zèle des missionnaires et la transformation d'un poste de traite des fourrures en province royale. Ce fut un siècle de survie et d'expansion, jetant les bases d'une société française au cœur des étendues sauvages d'Amérique du Nord.



Datant de 1647, la **Basilique-Cathédrale Notre-Dame** est la plus ancienne au nord du Mexique. Reconstituée après les guerres, elle abrite en sa crypte les restes de Laval et Frontenac. La lampe de son chœur, offerte par Louis XIV, demeure le symbole vivant d'une foi tricentenaire.



C'est en 1663 que le **Séminaire de Québec** s'établit comme le premier centre d'enseignement supérieur français en Amérique. Devenu l'Université Laval en 1852, ce haut lieu du savoir conserve aujourd'hui des archives historiques et un prestigieux héritage éducatif séculaire.



Pour honorer deux victoires navales françaises, on érigea en 1687 l'**Église Notre-Dame-des-Victoires**. Détruit en 1759 puis rebâti, ce monument de pierre est un symbole de résilience. Son legs spirituel est officiellement protégé depuis son classement historique en 1929.



L'**Hôtel-Dieu de Québec**, fondé en 1644, s'impose comme le tout premier hôpital d'Amérique du Nord. Longtemps dirigé par les Hospitalières, l'établissement fut maintes fois agrandi au fil des siècles. Il demeure un hôpital universitaire spécialisé alliant soins et histoire.



Demeure des gouverneurs pendant deux siècles, la version finale en pierre du **Château Saint-Louis** fut achevée en 1694. Bien qu'un incendie l'ait ravagé en 1834, ses ruines furent redécouvertes sous la terrasse Dufferin. À son apogée, il accueillait les réceptions de l'élite britannique.



Commandée par Frontenac en 1691, la **Batterie Royale** est une plateforme défensive de pierre financée par Louis XIV. Utilisée lors du siège de 1759, elle fut ensevelie par le progrès urbain puis restaurée en 1977. Elle constitue un site historique majeur du quartier de la Basse-Ville.



L'**Habitation de Champlain**, érigée en 1608, servit à la fois de logis, de fort et de poste de traite. Cet avant-poste de bois protégé par des fossés disparut vers 1633, mais il reste le symbole fondateur de la survie de la colonie et des racines du commerce des fourrures en Amérique du Nord.



Située le long du fleuve, la **Maison Demers** est un exemple classique d'habitation de pierre datant de 1689. Reconstituée en 1764 après les combats de la Conquête, elle illustre la richesse des marchands portuaires de l'époque. Elle est protégée comme site patrimonial depuis 1966.



La **Maison Dumont** fut érigée en 1689 par Charles Baillif. Ayant accueilli le docteur Laterrière et même le président Taft, cette demeure historique a traversé les époques. Elle sert aujourd'hui de musée géologique, offrant une expérience culturelle unique aux citoyens et visiteurs.



Plus ancienne résidence du Vieux-Québec, la construction de la **Maison Jacquet** date de 1677. Ayant survécu au siège de 1759, elle conserva son style unique du XVII^e siècle et fut habitée par le romancier Aubert de Gaspé. Depuis 1966, elle abrite le célèbre restaurant Aux Anciens Canadiens.



Construite en 1683 pour l'explorateur du Mississippi, la **Maison Louis-Jolliet** devint plus tard la station inférieure du funiculaire reliant la Basse-Ville à la Haute-Ville. Électrifiée en 1907, cette bâtisse demeure un repère lié à la géographie escarpée de la capitale.

Premier évêque de la ville, **François de Montmorency-Laval** fonda le Séminaire de Québec en 1663. Son zèle et sa fermeté ont forgé la tradition catholique indépendante de la Nouvelle-France.

On doit la fondation de Québec au soldat et cartographe **Samuel de Champlain**. Ce « Père de la Nouvelle-France » et gouverneur a légué des cartes d'une précision historique capitale pour le continent.

En 1606, l'avocat et voyageur **Marc Lescarbot** monta Le Théâtre de Neptune, la toute première pièce produite en Amérique du Nord, avant de publier une chronique essentielle sur l'histoire des établissements français.



Nommé intendant en 1665, l'imposant **Jean Talon** a doublé la population de la colonie. Il l'a menée vers l'autosuffisance en diversifiant l'économie par le développement de la pêche et de l'agriculture.

Gouverneur général des plus illustres, **Frontenac** entra dans l'histoire en défendant Québec contre les Britanniques en 1690, répondant aux demandes de reddition par la célèbre « bouche de ses canons ».



En **1603**, Champlain fonde Québec (« là où le fleuve rétrécit »). Il y revient en 1608 pour fonder une colonie, jetant les bases de la présence française permanente en Amérique du Nord.



En **1663**, Louis XIV crée le Conseil souverain pour diriger la Nouvelle-France : ensemble, le gouverneur, l'intendant et l'évêque gèrent les affaires militaires, civiles et religieuses.



En **1665**, l'intendant Jean Talon transforme le petit poste en colonie prospère. Son énergie et ses mesures démographiques parviennent à réduire le déficit de population du territoire.



Un incendie massif en **1682** à la Place-Royale impose les constructions en pierre. Ce décret crée le style architectural canadien-français, avec ses murs épais et ses toits inclinés à 52°.

Au Québec, le XVIII^e siècle est marqué par une période de bouleversements entre deux empires. Entre les guerres mondiales, le siège de Québec en 1759 et la conquête britannique, une société résiliente émerge, luttant pour préserver ses lois sous la nouvelle couronne. Cette ère de changements forge une identité complexe pour un peuple pris entre deux mondes rivaux.



La **Redoute du Cap Diamant**, commissionnée par Frontenac en 1693, est le plus vieux bâtiment militaire de la ville. Intégrée aux remparts dès 1712, elle servit jadis de prison et de batterie de canons. Aujourd'hui, elle demeure une composante de la Citadelle et du passé militaire de Québec.



Édifiée entre 1712 et 1748, la **Redoute Dauphine** fut une vaste caserne pour la garnison française avant de servir d'entrepôt d'artillerie britannique. Elle est devenue depuis 1964 la pièce maîtresse du parc de l'Artillerie, au sein des Lieux historiques nationaux du Canada.



Entre 1784 et 1786, le gouverneur Haldimand fit ériger le **Château Haldimand** pour accueillir le gouvernement colonial. Siège de l'Assemblée législative du Canada entre 1860 et 1866, il fut démoli en 1892. Il occupait précisément l'emplacement présent du Château Frontenac.



Élu château le plus élégant de la colonie en 1726, le **Palais de l'Intendant** abritait le Conseil souverain. Détruit en 1775, il n'en reste que les voûtes de pierre. Le site accueille aujourd'hui une caserne de pompiers moderne, parfaitement intégrée au paysage urbain actuel.



La **Maison Barbel** fut érigée en 1755 pour Marie-Anne Barbel, une femme d'affaires influente. Après la Conquête de 1759, la demeure fut reconstruite. Elle témoigne encore aujourd'hui de l'ascension sociale et du déclin de l'élite marchande française sous le régime colonial.



Destinée à un armateur prospère dès 1752, la **Maison Chevalier** est une vaste propriété de pierre conçue pour le commerce maritime. Reconstruite en 1762, elle abrita le London Coffee House avant d'être confiée au Musée de la civilisation en 1959, qui en assure la préservation.



L'architecte royal Jean-Baptiste Maillou bâtit la **Maison Maillou** en 1736, une demeure du XVIII^e siècle. Ancienne base pour les troupes britanniques, cette résidence est réputée pour son style raffiné et fut reconnue en 1958 comme un site d'une valeur patrimoniale nationale.



Nommé en l'honneur d'un allié de Mgr de Laval, le **Manoir Maizerets** fut d'abord un château de pierre en 1711, puis rebâti en 1777 après une invasion américaine. Restauré par la ville en 1979, il accueille désormais des concerts, des expositions et des conférences tout au long de l'année.



Érigée en 1734 pour un chirurgien, la **Maison Gervais-Beaudoin** fut reconstruite en 1766 à la suite du siège de 1759. Agrandi en 1923, ce monument historique protégé demeure un témoin précieux de la structure sociale et de l'organisation urbaine des premiers temps de la ville de Québec.



Entre 1711 et 1723 fut érigée la **Chapelle des Ursulines**, chef-d'œuvre de l'art religieux. Ses sculptures signées Levasseur sont l'apogée de l'artisanat provincial. Si l'extérieur fut modifié en 1902, le décor intérieur est resté intact, offrant un spectacle de boiseries dorées.



La **Cathédrale Holy Trinity** date de 1804. Première du genre hors du Royaume-Uni et conçue pour promouvoir la culture britannique, son clocher de 50 mètres domina longtemps l'horizon. De style sobre, avec un carillon de huit cloches, elle se distingue des bâtiments catholiques de la ville.

Entre 1731 et 1748, l'intendant visionnaire **Gilles Hocquart** travailla ardemment au développement de la colonie, établissant les Forges du Saint-Maurice et traçant le Chemin du Roy pour l'unification du commerce.

Louis-Joseph de Montcalm, génie militaire arrivé en 1756, a remporté des victoires majeures avant de connaître une fin héroïque en 1759, tombant au combat lors de l'ultime siège de la ville.

Après 1763, l'évêque **Jean-Olivier Briand** rebâtit le réseau cléricale. Par sa loyauté et une vie d'une extrême modestie, il assura la renaissance du catholicisme sous le régime britannique.



Arrivé en 1716, l'ingénieur militaire **Gaspard-Joseph Chaussegros de Léry** dessina la Citadelle et des maisons urbaines ignifuges, s'imposant comme le père définitif de l'architecture canadienne.

Le maître charpentier **Jean Baillargé** fonda en 1741 une dynastie artistique renommée. On lui doit notamment la restauration de la cathédrale Notre-Dame après les ravages de la guerre de la Conquête.



De 1756 à 1763, la guerre de Sept Ans voit la chute de la Nouvelle-France en 1760 face à la supériorité numérique britannique. La défaite de 1759 à Québec avait scellé le sort de la présence française.



En 1759, lors d'une brève bataille sur les plaines d'Abraham, les forces britanniques défont la France et capturent la capitale, signalant la fin du régime français en Amérique du Nord.



Émise par George III, la Proclamation royale de 1763 visait à organiser les territoires nord-américains après la guerre. Elle entraîna le départ forcé des administrateurs français.



En repoussant l'invasion américaine de 1775, Québec renforce ses défenses avec des murs de pierre et la Citadelle, gagnant son titre de « Gibraltar de l'Amérique du Nord ».

Au **XIX^e siècle**, Québec devint un centre administratif dynamique. L'influence architecturale britannique et la robustesse des constructions en pierre redessinèrent l'horizon prospère d'une capitale. Entre les vieux remparts et des boulevards, on voit l'essor de la culture parlementaire et des institutions modernes, faisant le lien entre le passé colonial et l'avenir.



Commandé en 1892, le **Château Frontenac** est considéré comme l'hôtel le plus photographié au monde. Nommé d'après un gouverneur, il entra dans l'histoire en accueillant la Conférence de Québec de 1943 réunissant les dirigeants mondiaux Roosevelt, Churchill et Mackenzie King.



Initialement bureau de poste dès 1871, l'**Édifice Louis-S.-St-Laurent** est un joyau du style Beaux-Arts. Nommé d'après un premier ministre, il témoigne du réseau postal national et abrite aujourd'hui des services administratifs essentiels de la bibliothèque fédérale canadienne.



Reconnaissable à ses colonnes doriques, l'**Édifice des Douanes** fut une source majeure de revenus dès 1856. Restauré après deux incendies, il fut désigné lieu historique national en 1972 pour sa valeur architecturale monumentale et son importance symbolique pour le commerce.



L'**Entrepôt Thibault** fut érigé en 1880 pour une firme textile prospère. Agrandi en 1894, ce monument commercial fut transformé en 1986 pour accueillir des bureaux et des appartements modernes, tout en préservant sa structure de pierre imposante au sein du quartier historique.



Le **Musée de l'Amérique française** remonte à 1806. Son bâtiment circulaire emblématique, conçu en 1838, est le plus ancien musée au Canada. Il s'intègre désormais au vaste projet culturel et patrimonial de la Cité du Séminaire, au cœur de l'arrondissement historique de Québec.



Chef-d'œuvre Beaux-Arts de 1903, le théâtre **Le Capitole** a accueilli des légendes comme Hitchcock et Montand. Sauvé par l'UNESCO en 1986, il rouvrit ses portes en 1992 pour retrouver son rang de scène culturelle la plus prestigieuse au cœur de l'animation de la ville de Québec.



La **Chapelle des Jésuites** fut érigée entre 1817 et 1820 pour la Congrégation de Notre-Dame puis reprise par les Jésuites en 1849, sous le régime anglais. Depuis 1992, ce lieu sacré remplit une mission sociale vitale en offrant un refuge et du soutien aux jeunes sans-abri de la ville de Québec.



Dessiné par Thomas Baillargé en 1847, l'**Archevêché de Québec** servait de résidence épiscopale. Son style néoclassique solennel fut complété en 1903 par un portique en granit, parachevant ce monument sacré situé stratégiquement au sommet de la côte de la Montagne, à Québec.



Le **Kirk Hall**, érigé en 1829, fut le foyer de la première communauté anglo-écossaise de Québec. Ancienne école protestante devenue résidence ministérielle, il demeure aujourd'hui une salle communautaire essentielle à la vie sociale et culturelle du quartier de la Haute-Ville.



En 1896, l'**Hôtel de Ville** offrit un siège permanent au conseil municipal. Son architecture marie les styles néoclassique et néoromantique, dominée par une tour de l'horloge emblématique. Rénové pour le 400^e anniversaire de Québec, c'est un monument administratif fier de son passé.



Siège du pouvoir provincial, l'**Hôtel du Parlement** fut construit de 1877 à 1886. On y admire sa devise « Je me souviens » et une façade ornée de statues de personnages historiques. Ce site national représente une mosaïque de l'héritage français et britannique au cœur de la vie politique.

Afin d'offrir un levier financier aux francophones, le célèbre **Alphonse Desjardins** fonda la première caisse d'épargne à Québec en 1900, donnant naissance à un mouvement coopératif désormais mondial.

Écrivain de renom, passé de la poésie à la politique, **Pierre-Joseph-Olivier Chauveau** devint le premier premier ministre du Québec en 1867, avant de servir comme président du Sénat et doyen d'université.

Le gouverneur général **Lord Dufferin** sauva les remparts historiques de la démolition. Il fit de la Citadelle une résidence et réaménagea la magnifique terrasse panoramique qui porte aujourd'hui son nom.



C'est en 1845 que **François-Xavier Garneau** publia sa monumentale Histoire du Canada. En réfutant les thèses de Lord Durham, il devint un pionnier culturel et l'historien le plus influent du pays.

En 1847, le courageux prêtre **Elzéar-Alexandre Taschereau** risqua sa vie pour les immigrants irlandais malades. Cofondateur de l'Université Laval, il devint en 1886 le tout premier cardinal canadien.



Entre **1800 et 1830**, une immigration massive britannique et irlandaise transforme Québec en capitale cosmopolite, où les anglophones représentent alors le quart de la population.



En **1812**, les États-Unis tentent d'envahir le Canada. Les forces britanniques et les recrues locales repoussent l'avance, renforçant du même coup les liens coloniaux avec la Couronne.



Avec l'Acte de l'Amérique du Nord britannique de **1867**, le Canada devient indépendant. Québec n'est pas choisie comme capitale nationale, mais sera le siège du gouvernement provincial.



En **1871**, le commerce maritime majeur se déplace vers les villes industrielles de l'intérieur. Ce changement nuit à l'économie de Québec et favorise durablement le port de Montréal.

Le **XX^e siècle** a consolidé le statut de Québec comme trésor mondial en s'inscrivant au patrimoine mondial de l'UNESCO en 1985. Les efforts de préservation ont transformé la capitale en un phare du patrimoine. Une modernité aux murs de pierre célèbre une identité française unique qui veut sauvegarder sa mémoire, faisant de la ville un véritable musée à ciel ouvert.



Inauguré en 1971, le **Grand Théâtre de Québec** est un complexe culturel national de premier plan. Il abrite un conservatoire et deux auditoriums. Il demeure un centre vital pour les arts de la scène, la musique symphonique et la transmission de l'excellence artistique régionale.



Ouvert en 1988, le **Musée de la civilisation** met en lumière l'histoire et la société québécoise. Son architecture moderne accueille des expositions immersives et son hall abrite une barque du XVIII^e siècle, précieux témoin matériel des racines maritimes de la vieille capitale.



Le **Musée national des beaux-arts du Québec**, bâti en 1933, fut le premier musée d'État de la ville. Consacré aux arts visuels depuis 2002, il abrite plus de 33 000 œuvres. Sa collection valorise de grands artistes québécois et une sélection impressionnante d'art inuit traditionnel.



Construit entre 1942 et 1946 pour la Commission des accidents du travail, l'**Édifice Guy-Frégault** fut nationalisé à la Révolution tranquille. Siège du ministère de la Culture depuis 1980, il porte le nom de l'historien qui fut le tout premier titulaire à diriger ce ministère provincial.



La majestueuse **Église Saint-Roch**, bâtie dès 1914, est la plus vaste de la ville. Son style néogothique impressionne par ses boiseries somptueuses et son orgue imposant. Elle demeure un repère essentiel de l'art religieux, de l'architecture et de la vie sociale du quartier.



Érigée vers 1920 dans un style néo-byzantin unique, l'**Église du Saint-Cœur-de-Marie** possédait un intérieur de marbre blanc éblouissant. Malgré sa splendeur, elle ferma en 1997 avant d'être malheureusement démolie en 2019, marquant un moment de réflexion sur le patrimoine.



L'**Édifice André-Laurendeau**, bâti dès 1935, porte le nom d'un célèbre journaliste nationaliste. Ce monument de granit abrite les quartiers du lieutenant-gouverneur et sert d'espace de travail pour la presse politique couvrant quotidiennement l'Assemblée nationale du Québec.



Monument iconique de style « château » inauguré en tant que bureau de poste 1939, l'**Édifice de la Santé et du Bien-être social** porte son nom depuis 1963 comme bâtiment fédéral et se distingue par ses nombreuses tourelles. Il demeure un joyau architectural des plus admirés dans la capitale.



L'**Édifice Marie-Guyart**, érigé entre 1967 et 1972, est le plus haut sommet de la ville avec ses 132 mètres. Nommé d'après une pionnière de l'éducation, il abrite le ministère de l'Éducation. Son observatoire public offre une vue panoramique à 360 degrés sur toute la région de la capitale.



Inauguré en 1974, l'**Hôtel Le Concorde** se distingue par sa silhouette semi-pyramidale. Il est célèbre pour son restaurant tournant situé au sommet, offrant une cuisine raffinée alliée à une vue spectaculaire et changeante sur le fleuve et les quartiers historiques de Québec.



Achévé en 1931, l'**Édifice Price** et ses 26 étages marquèrent l'arrivée des gratte-ciel à Québec. Ancien siège social papetier, il sert aujourd'hui de résidence officielle au premier ministre du Québec, alliant prestige architectural moderne et héritage historique durable.

Michaëlle Jean a été la première femme noire à devenir gouverneure générale de 2005 à 2010, promouvant l'égalité des sexes et la solidarité culturelle aux célébrations du 400^e anniversaire de la ville.

Le metteur en scène **Robert Lepage** a redéfini le théâtre par les technologies d'avant-garde. Pour le 400^e anniversaire de Québec, il projeta l'histoire de la ville sur les immenses silos du port de la capitale.

De 1996 à 2022, **Peter Simons** a étendu l'empire commercial de sa famille, La Maison Simons, à travers le Canada. Il a offert la fontaine de Tourny pour le 400^e anniversaire de la ville de Québec en 2008.



Figure d'influence élevée comme cardinal en 2003, **Marc Ouellet** a défendu les valeurs catholiques dans les débats contemporains et présidé le Congrès eucharistique lors du 400^e anniversaire de Québec.

Devenu maire en 2007, le visionnaire **Régis Labeaume** a revitalisé la capitale par les festivités du 400^e anniversaire, supervisant une période de croissance économique et de développement urbain historique.



La conscription de **1917** divise le pays. En 1918, des émeutes violentes éclatent à Québec contre le service militaire obligatoire, et cinq civils sont tués par balle par l'armée.



Enraciné dans les traditions, le premier Carnaval d'hiver officiel de Québec est lancé en **1955**. Avec sa mascotte Bonhomme, il est devenu un festival hivernal célèbre dans le monde entier.



Au Sommet des Amériques de **2001**, 65 000 militants vont à Québec pour une manifestation altermondialiste historique, marquée par une répression policière intense et controversée.



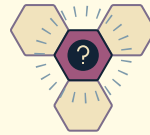
En **2008**, Québec célèbre son 400^e anniversaire avec 300 événements. Céline Dion et des dignitaires internationaux se joignent aux festivités pour honorer quatre siècles d'histoire.

AIDE-MÉMOIRE

Ordre de décompte des points de victoire pour chaque siècle :

| | 1 ^{ère} zone | 2 ^e zone | 3 ^e zone | 4 ^e zone | 5 ^e zone |
|-----|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| I | | | | | |
| II | | | | | |
| III | | | | | |
| IV | | | | | |

Actions de quartier :



Archidiocèse



Siège du Gouvernement

Effectuez une autre action de quartier de la même couleur.



Quartier des commerces



Site du patrimoine

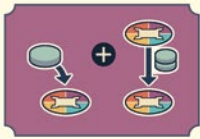
RELIGION



Quartier protestant : placez 1 ouvrier passif dans la **Citadelle** et 1 ouvrier passif dans une autre zone d'influence de votre choix.



Quartier irlandais : activez 1 ouvrier et placez 1 ouvrier passif dans une zone d'influence de votre choix et marquez 1 PV.



Quartier juif : placez 1 ouvrier passif dans une zone d'influence de votre choix et déplacez 2 de vos ouvriers d'une zone d'influence vers une autre zone d'influence de votre choix.

POLITIQUE



Administration municipale : placez 2 ouvriers passifs dans l'une de ces deux zones : **Religion** ou **Économie**.



Administration provinciale : placez 2 ouvriers passifs dans l'une de ces deux zones : **Culture** ou **Politique**.



Administration militaire : placez 2 ouvriers passifs dans la **Citadelle**.

ÉCONOMIE



Quartier portuaire : activez 3 ouvriers.



Quartier des demeures de prestige : effectuez l'action « Démarrer un chantier de construction ».

- Vous pouvez effectuer cette action de quartier même si votre architecte est encore devant vous (*cela peut s'avérer intéressant en début de partie*).
- Si vous avez choisi le leader de l'**Économie**, cette action de quartier est également possible avec l'architecte neutre (*activez 3 ouvriers comme d'habitude*).



Quartier des affaires : contribuez à un autre bâtiment en construction à l'aide d'ouvriers passifs. Cette action n'entraîne aucune action de quartier.

- Vous ne pouvez pas choisir le bâtiment qui a déclenché cette action de quartier.
- Si vous ne disposez pas d'un nombre suffisant d'ouvriers (*actifs et passifs*), cette action de quartier est sans effet et aucun ouvrier n'est affecté.

CULTURE



Quartier académique : marquez des points de victoire en fonction du nombre de zones d'influence où vous avez des ouvriers :

- 1 zone = 1 PV
- 2 zones = 3 PV
- 3 zones ou plus = 4 PV



Quartier des spectacles : marquez des points de victoire en fonction du nombre de vos ouvriers actifs disponibles (*après les avoir placés sur le bâtiment*) :

- 1 ouvrier = 1 PV
- 2 ouvriers = 3 PV
- 3 ouvriers ou plus = 4 PV



Quartier des arts : augmentez d'une étoile la valeur de l'un de vos marqueurs étoile déjà placés :

