

Klaus Teuber

CATANE

© Glossaire



Matériel du jeu

19 Tuiles *Terrain* (hexagones) :

- Forêt (4)
- Pré (4)
- Champ (4)
- Colline (3)
- Montagne (3)
- Désert (1)
- 6 pièces de cadre avec 9 ports



95 Cartes *Ressource* (19 de chaque) :

- Forêt = Bois
- Pré = Laine
- Champ = Blé
- Colline = Argile
- Montagne = Minéral



25 Cartes *Développement*

- Chevalier (14)
- Progrès (6)
- Point de victoire (5)



4 Fiches *Coûts de construction*



2 Fiches *spéciales* :

Route la plus longue *Armée la plus puissante*



2 Compartiments (réserve pour ranger les cartes)

Figurines (en 4 couleurs) :

- 16 villes
- 20 colonies
- 60 routes



Ville



Colonie



Route

1 pion *Voleurs* (gris)



18 Jetons numérotés



2 Dés

Règles détaillées et exemples pour Catane

7 aux dés

Cartes *Développement*

Cartes *Point de victoire*

Cartes *Progrès*

Chemin

Chevalier

Colonie

Commerce

Commerce intérieur

Commerce maritime

Construction, variable

Construire

Côtes

Désert

Emplacement portuaire

Fin de partie

Intersection

Jetons numérotés

Phase de commerce et de construction – Combinaison

Phase de mise en place

Points de victoire

Route

Route la plus longue

Tactique

Ville

Voleur

7 aux dés – le voleur devient actif

Lorsqu'un joueur obtient 7 aux dés, aucun joueur ne reçoit de ressources. Au contraire :

- Tous les joueurs comptent le nombre de cartes *Ressource* qu'ils ont en main. Celui qui en possède plus que 7 (8, 9, etc.), doit se défausser de la moitié de ses cartes de son choix – il les remet dans la réserve. Pour un nombre impair de cartes, on arrondit le chiffre à l'inférieur. Ainsi, celui qui possède 9 cartes *Ressource* doit en défausser 4.

Exemple : Martin obtient 7 aux dés. Il n'a seulement que 6 cartes Ressource en main. Rien ne se passe pour lui. Par contre, Christophe a 8 cartes et Sophie 11. Christophe devra défausser 4 cartes Ressource et Sophie devra en défausser 5.

- Ensuite, le joueur actif doit déplacer le pion *Voleurs* (→) sur une autre tuile *Terrain* de son choix. Cela a pour effet de bloquer la production de cette tuile *Terrain*. De plus, le joueur actif doit voler une carte *Ressource* à un joueur ayant une colonie ou une ville sur cette tuile *Terrain*. S'il y a plusieurs joueurs dans ce cas, il doit alors en choisir un parmi eux. Voir aussi Chevalier (→).

Ensuite le joueur actif poursuit son tour avec la phase de Commerce.

C

Cartes Développement

Il y a 5 types de cartes *Développement* : Chevalier (→), Progrès (→), et Point de victoire (→). Un joueur peut acheter une ou plusieurs cartes *Développement*. Il prend la ou les cartes qui se trouvent sur le dessus de la pile et l'ajoutent discrètement à sa main. Chaque joueur conserve ses cartes *Développement* secrètes jusqu'au moment où ils les utilisent. Un joueur actif peut durant son tour ne jouer qu'une seule carte *Développement* : soit une carte *Chevalier*, soit une carte *Progrès*. Le moment d'utilisation de ces cartes est libre et cela est possible même avant de lancer les dés. Il n'est cependant pas possible durant le même tour de jouer une carte *Développement* qui a été achetée. Exception : Lorsqu'un joueur achète une carte qui est une carte *Point de victoire* (→) avec laquelle il atteint les 10 points de victoire, il peut révéler immédiatement cette carte et remporte la partie. Les cartes *Point de victoire* (une ou plusieurs) sont retournées pour la première fois en fin de partie lorsqu'un joueur atteint 10 points de victoire.

Remarque : Lorsqu'un joueur est la cible du pion *Voleurs* (voir « 7 aux dés ») on ne peut lui voler que les cartes *Ressource*. Les cartes *Développement* sont écartées avant le vol de la carte.

Cartes Point de victoire

Les cartes *Point de victoire* sont des cartes *Développement* (→) et peuvent aussi être achetées. Ces cartes *Développement* représentent des bâtiments qui reflètent d'importantes réalisations culturelles. Chaque carte *Point de victoire* rapporte 1 point de victoire. Quand un joueur achète une de ces cartes, il la garde en main cachée. Lorsque lors de son tour un joueur a 10 points de victoire ou plus, il révèle cette carte (et les autres) et remporte la partie.

Remarque : Les cartes *Point de victoire* doivent être conservées jusqu'à la fin de la partie de façon à ce que les adversaires ne puissent pas en tirer de conclusions. Chaque joueur qui conserve des cartes face cachée devant lui sans les utiliser peut faire porter des soupçons sur lui...

Cartes Progrès

Les cartes *Progrès* font partie des cartes *Développement*. Durant son tour, un joueur ne peut utiliser qu'une seule carte *Développement*. Il y a 2 cartes *Progrès* de chacun des types suivants :

- **Construction de route :** Celui qui joue cette carte peut poser 2 nouvelles routes, selon les règles habituelles de pose, sans utiliser de ressources.
- **Invention :** Celui qui joue cette carte peut prendre de la réserve 2 cartes *Ressource* de son choix. Si le joueur n'a pas encore joué son action *Construction*, il peut utiliser immédiatement ces cartes pour la construction.
- **Monopole :** Celui qui joue cette carte désigne une ressource. Tous les joueurs doivent alors lui donner leurs cartes *Ressource* de ce type qu'ils ont en main. Un joueur qui n'a pas des cartes de ce type ne donne rien.

Chemin

On appelle chemin la frontière commune entre 2 tuiles *Terrain* ou entre une tuile *Terrain* et une tuile de mer (= le cadre). Sur chaque chemin, ne peut être construite qu'une seule Route (→). Les routes débouchent toujours sur une Intersection (→), c'est-à-dire le point d'intersection de 3 tuiles.

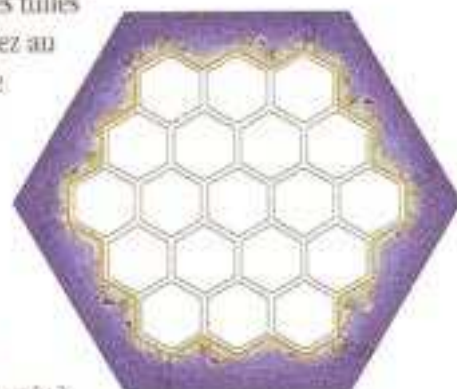


Construction variable

1. Pour commencer, placez les 6 cadres dans l'ordre de votre choix. Vous remarquerez que d'un côté des cadres aucun port n'est imprimé. Nous vous conseillons d'utiliser le côté avec les ports.



2. Mélangez les différentes tuiles *Terrain* face cachée. Placez au hasard l'une après l'autre toutes les tuiles *Terrain* face visible à l'intérieur du cadre de façon à le remplir entièrement.



3. Placement des jetons numérotés :

- Placez les jetons numérotés à côté du plateau de jeu avec leur face lettre visible.
 - Placez ensuite les jetons numérotés par ordre alphabétique sur les tuiles *Terrain*. Commencez le placement sur une tuile située **dans un coin** de votre choix, et placez les jetons suivants en progressant vers le centre en sens antihoraire.
- Attention :** Sur la tuile *Désert* on ne place pas de jeton, dans ce cas cette tuile est sautée.
- Une fois que tous les jetons sont placés sur les tuiles, ils sont retournés et font apparaître leur chiffre.



On poursuit ensuite avec la Phase de mise en place (→)

Chevalier

Lorsqu'en jouant une carte *Développement*, un joueur utilise une carte *Chevalier* (lors de son tour ou avant de lancer les dés) il doit immédiatement déplacer le pion *Voleurs* (→). La carte *Chevalier* est utilisée et placée devant le joueur face visible.

- Le joueur qui joue la carte *Chevalier* doit prendre le pion *Voleurs* et doit le déplacer sur une autre tuile de son choix.
- Puis il peut voler (et conserver) une carte *Ressource* à un joueur qui possède une colonie ou une ville sur cette tuile *Terrain*. S'il y a plusieurs joueurs dans ce cas, le joueur

actif choisit le joueur qui fait l'objet du larcin.

- Le joueur qui est la cible des voleurs se fait prendre de ses mains une carte *Ressource* au hasard.
- Celui qui le premier a 3 cartes *Chevalier* devant lui reçoit la fiche spéciale (→) qui rapporte 2 points de victoire.
- Dès qu'un autre joueur a devant lui plus de cartes *Chevalier* que ce joueur, il reçoit à son tour la fiche *Armée la plus puissante* et les 2 points de victoire associés.

Exemple : C'est au tour de Martin. Il révèle une carte *Chevalier*. Il déplace les voleurs d'une tuile *Montagne* vers une tuile *Forêt* avec un jeton « 4 ». Martin peut maintenant prendre une carte *Ressource* cachée dans les mains d'un des 2 joueurs A ou B.

Important : Quand une carte *Chevalier* est jouée, on ne contrôle pas si les joueurs ont en main plus de 7 cartes. On ne doit se défausser de cartes que lorsque 7 est obtenu aux dés et que l'on possède plus de 7 cartes en main.



Colonie

Une colonie rapporte 1 point de victoire à son propriétaire et celui-ci reçoit les productions pour toutes les tuiles *Terrain* alentour.

Important : Lors de la construction d'une colonie, on devra respecter la règle de distance : il ne peut déjà y avoir de colonie sur les 3 intersections voisines, et ce quelle que soit la couleur de la colonie. Si un joueur a déjà construit ses 5 colonies sur le plateau de jeu, il doit d'abord transformer une colonie en ville avant de bâtir une nouvelle colonie. Il reprend alors sa pièce de colonie et la remplace par une ville. Le joueur peut alors fonder une nouvelle colonie.

Commerce

Une fois qu'un joueur a lancé les dés lors de son tour, il peut faire du commerce. Il peut à ce moment échanger avec ses adversaires des cartes *Ressource* - Commerce Intérieur (→) - ou faire un échange seul - Commerce Maritime (→), donc échanger des cartes avec la réserve. Le joueur peut échanger aussi longtemps et souvent qu'il le désire, dans la mesure où les cartes en main dont il dispose le lui permettent.

Commerce Intérieur (Commerce entre joueurs)

Le joueur actif peut (après avoir lancé les dés) échanger des cartes *Ressource* avec ses adversaires. Les conditions d'échange – le nombre de cartes concernées – sont laissées à l'appréciation des joueurs et de leurs négociations. Il n'est pas permis de faire un « cadeau » (échange d'aucune carte contre d'autres cartes).

Important : Le joueur qui intervient dans les échanges doit toujours être le joueur actif, il n'est donc pas possible que les autres joueurs réalisent des échanges entre eux.

Exemple :

Martin est le joueur actif. Pour construire une route, il a besoin d'argile. Il possède lui-même 2 bois et 3 minerais. Martin demande « Qui peut me donner 1 argile ? J'offre 1 minerai ». Christophe lui répond : « Si tu me donnes 3 minerais, je te donne 1 argile. Mathilde à son tour prend la parole : « Contre 1 bois et 1 minerai, je te donne 1 argile ». Martin accepte alors l'offre de Mathilde et lui donne 1 bois et 1 minerai pour 1 argile.

Important : Christophe n'aurait pas pu procéder à un échange avec Mathilde !

Commerce maritime

À son tour, un joueur peut dans la phase de commerce effectuer des échanges de cartes *Ressource* sans négocier avec ses adversaires : cela est possible grâce au Commerce maritime.

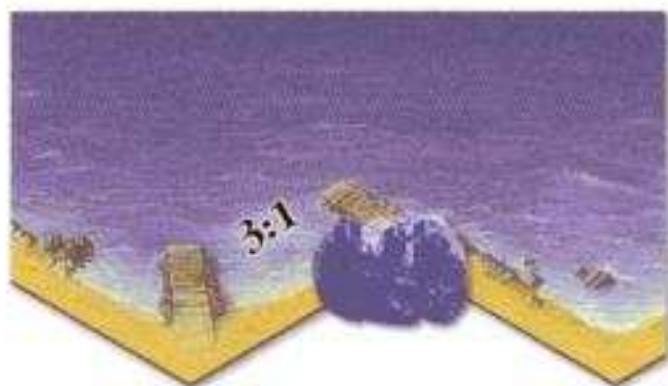
- **Sans port :** Le joueur peut simplement utiliser la variante d'échange de rapport 4 : 1 pour échanger 4 ressources identiques contre 1 ; il remet dans la réserve les 4 ressources concernées et prend 1 autre ressource de son choix. Le joueur n'a pas besoin d'avoir de Port (→) pour effectuer ce type d'échange.

Exemple : Martin remet dans la réserve 4 cartes minerai et prend 1 carte bois. Bien entendu avant de faire un tel échange, il a d'abord tenté de réaliser un échange plus favorable (Commerce Intérieur) avec ses adversaires qui ont refusé.

- **Avec un port :** Un joueur obtient des conditions d'échange meilleures avec une colonie ou une ville située sur un Emplacement portuaire (→). Il y a deux types d'échanges sur un Emplacement portuaire :

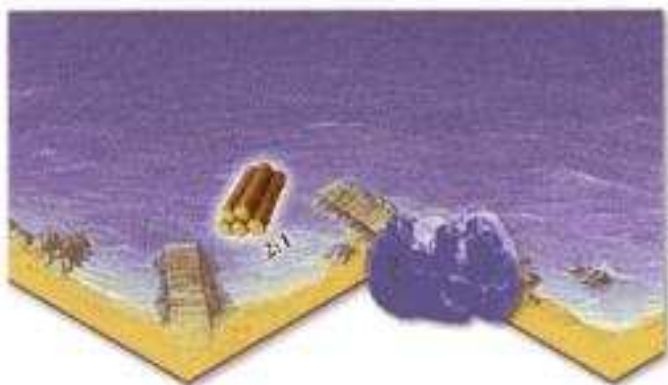
1. **Port non spécialisé (3 : 1) :** Le joueur actif défausse durant sa phase de commerce 3 ressources identiques et reçoit 1 autre ressource.

Exemple : Un joueur remet 3 bois dans la réserve et prend 1 carte minerai.



2. Port spécialisé (2 : 1) : Pour chaque type de ressource se trouve un port spécialisé sur le plateau de jeu. Les conditions d'échange favorables de rapport 2 : 1 s'appliquent uniquement pour la ressource indiquée sur le port concerné. Important : Un port spécialisé n'autorise pas l'échange d'autres ressources au rapport 3 : 1 !

Exemple : Un joueur dispose d'une colonie (ou une ville) sur un port spécialisé dans le commerce du bois. Le joueur peut en donnant 2 cartes bois recevoir 1 carte d'un autre type. Il peut aussi échanger 4 cartes bois pour 2 autres cartes, et ainsi de suite.



Important : Seul le joueur actif peut réaliser cet échange !

Construire

Une fois que le joueur actif a lancé les dés pour déterminer la production, puis fait éventuellement du commerce, il peut construire. Il doit pour cela avoir la bonne combinaison de cartes *Ressource* (voir pour cela la fiche *Coûts de construction*) pour l'infrastructure concerné et se défaire des cartes – elles retournent dans la réserve. Le joueur peut construire autant d'infrastructure et acheter autant de cartes *Développement* qu'il le désire, tant qu'il en paie les ressources nécessaires et qu'il subsiste des cartes *Développement* ou des infrastructures. Voir aussi Colonie (→), Ville (→), Route (→) et cartes *Développement* (→).

Chaque joueur dispose de 15 routes, 5 colonies et 4 villes. Lorsqu'un joueur construit une ville, par ce moyen, il rend à nouveau disponible la colonie pour une construction. Les routes et les villes disposées restent en place jusqu'à la fin de la partie.

Après la construction, le tour du joueur prend fin. Son voisin de gauche débute alors son tour. Voir aussi « Phase de Commerce et de Construction – Combinaison »

Côte

Lorsqu'une tuile de terrain borde la mer on introduit la notion de « côte ». La côte est le pourtour des tuiles *Terrain* bordant la mer (= le cadre). Le long d'une côte peut être construite une route. Sur les *Intersections* qui bordent la mer peuvent être fondées des colonies puis des villes. L'avantage d'une côte est de permettre le Commerce maritime grâce aux emplacements portuaires et d'ainsi profiter d'échanges de ressources à un rapport favorable. L'inconvénient est que sur une case côtière, on ne reçoit seulement qu'une ou deux ressources des tuiles *Terrain*. En outre, les colonies se trouvant sur une côte sans port ne permettent pas d'échange.



D

Désert

Le désert est l'unique tuile du jeu qui ne produit pas de ressource. Au début de la partie, s'y trouve le pion *Voleurs* (→). Un joueur qui place une colonie ou une ville au bord du désert doit bien garder à l'esprit qu'il ne recevra des ressources qu'au maximum de 2 tuiles *Terrain* !

E

Emplacement portuaire

Les ports ont l'avantage de permettre des échanges avec un rapport favorable. Pour posséder un port, il est nécessaire de construire une colonie sur une Côte (→) – sur laquelle se trouvent à ses 2 *Intersections* (→) un port. Voir aussi Commerce Maritime (→).

Important : On ne peut pas utiliser immédiatement un port construit : il n'est possible d'utiliser un port qu'à partir du tour suivant sa construction.

F

Fin de partie

Lorsqu'un joueur à son tour cumule 10 points de victoire (ou les obtient durant son tour) la partie s'arrête immédiatement et le joueur gagne.

Exemple : Un joueur a 2 colonies (2 PV), la carte rouge La Plus Longue (2 PV), 2 villes (4 PV) et 2 cartes Point de victoire (2 PV). Il retourne ses 2 cartes Point de victoire et possède donc les points suffisants pour l'emporter.

I

Intersection

L'Intersection est le point de rencontre de 3 tuiles. Les colonies ne peuvent être construites que sur des intersections.



J

Jeton numéroté

La taille du chiffre sur les jetons numérotés indique la probabilité que les dés désignent le jeton. Plus le chiffre est grand, plus la probabilité d'obtenir ce chiffre aux dés est importante. Ainsi, « 6 » et « 8 » ont plus de chance d'être désignés par les dés que « 2 » et « 12 ».

P

Phase de Commerce et de construction – Combinaison

La distinction entre les phases de commerce et de construction est introduite dans les règles pour permettre aux débutants de se familiariser facilement avec le jeu. Les joueurs expérimentés pourront toutefois combiner les 2 phases. Donc il est tout à fait possible après le lancer de dés de construire et de faire du commerce dans le sens que l'on veut. On peut par exemple échanger, puis construire, puis à nouveau faire un échange, etc. Bien sûr, cela est possible dans la mesure où les joueurs possèdent les cartes qui le permettent.

Lorsque l'on combine ses 2 phases ensemble, il est possible au joueur qui construit une colonie sur un port d'utiliser le port durant la phase de construction.

Phase de mise en place

La phase de mise en place commence après que le plateau soit installé : voir Construction variable (→).

- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les pièces correspondantes : 5 colonies, 4 villes, 15 routes, ainsi qu'une fiche *Coûts de construction*.

- Les cartes *Ressource* sont triées par type et posées visibles sur les 2 compartiments à cartes. Les compartiments à cartes sont disposés à côté de la zone de jeu.
- Les cartes *Développement* (→) sont mélangées et placées face cachée sur le dernier emplacement libre des compartiments à cartes.
- Les 2 fiches spéciales et les dés sont placés à portée de main des joueurs.
- Le pion *Voleurs* est placé sur la tuile *Désert*.

La phase de mise en place s'étend sur 2 tours de jeu, dans lesquels chaque joueur construit 2 routes et 2 colonies.

1er tour

À tour de rôle, en sens horaire, les joueurs lancent les dés : celui qui obtient le plus grand résultat commence. Le joueur place une de ses colonies sur une Intersection (→) libre de son choix. Il connecte une route à cette intersection dans la direction de son choix. Ensuite le joueur situé à sa gauche poursuit : chaque joueur place 1 colonie et 1 route.

Attention : La règle de distance doit être respectée !



2ème tour

Une fois que chaque joueur a placé ses 2 premières pièces de jeu, le dernier joueur ayant joué poursuit : il peut placer maintenant sa seconde colonie et sa seconde route.

Attention : comme ce tour se poursuit dans le sens inverse, le dernier à poser ses 2 pièces de jeu est le premier joueur.

Les 2 colonies peuvent être placées indépendamment l'une de l'autre sur une Intersection au choix du joueur, en respectant la règle de distance. Les 2 routes doivent être connectées aux 2 colonies, dans la direction au choix du joueur.

Chaque joueur reçoit immédiatement après la mise en place de ses 2 colonies les premières ressources produites : pour chaque terrain qui borde les 2 colonies, le joueur reçoit la ressource correspondante de la réserve.

Le premier joueur (celui qui a placé en dernier ses pièces de jeu sur le plateau) commence la partie. Il lance les 2 dés qui déterminent la production du véritable premier tour. Vous trouverez dans la section *Tactique* (→) des conseils concernant la manière d'agir lors de la mise en place.

Points de Victoire

Le joueur qui le premier atteint 10 points de victoire durant son tour de jeu remporte la partie. On reçoit des points de victoire pour :

Une colonie	1 point de victoire
Une ville	2 points de victoire
Route la plus longue	2 points de victoire
Armée la plus puissante	2 points de victoire
Carte Développement	1 points de victoire

Chaque joueur commence la partie avec 2 colonies, ce qui signifie que chacun commence avec 2 points de victoire. Ainsi, chacun doit marquer 8 points de victoire supplémentaires durant la partie.

R

Route

Les routes relient entre elles vos colonies et villes. Les routes sont construites sur les Chemins (→). Sur chaque chemin (et également le long des côtes) ne peut être construite qu'une seule route. Un joueur ne peut poser une route que sur une intersection avec une de ses colonies/villes ou sur une intersection non occupée prolongeant une de ses routes. Sans la construction de nouvelle route on ne peut établir de nouvelle colonie. Les routes ne participent que d'une seule manière pour l'obtention de points de victoire : le propriétaire de la fiche *Route la plus longue* (→) obtient 2 points de victoire.

Route La Plus Longue

- Une route est interrompue pour le décompte de la *Route la plus longue* lorsqu'un autre joueur construit une colonie sur une intersection libre de cette route !

Voir l'exemple : Le joueur Orange possède la *Route la plus longue* avec 7 routes. Le joueur Rouge construit alors la colonie marquée sur l'illustration interrompant ainsi la route du joueur Orange. Le joueur Rouge possède à ce moment la *Route la plus longue* et reçoit donc la carte correspondante et les 2 points de victoire associés.



Important : Poser une colonie / une ville de la même couleur que la route n'interrompt pas une route !

- Si à la suite de la pose d'une colonie / une ville il y a égalité entre plusieurs joueurs pour la Route la plus longue, la fiche spéciale n'est attribuée à personne. Elle sera à nouveau reçue par le joueur qui seul aura la *Route la plus longue*. La fiche spéciale n'est pas attribuée non plus lorsqu'aucun joueur ne possède au moins 5 routes continues.

T

Tactique

Comme Catane présente un plateau de jeu variable d'une partie sur l'autre, les tactiques à adopter lors de chaque partie seront différentes. Toutefois, il ressort certains points communs entre les parties, que les joueurs ne doivent pas négliger. Pour mettre toutes les chances de vos côtés, tenez compte du fait que :

1. Argile et bois sont en début de partie les ressources les plus importantes. Ces 2 ressources sont nécessaires pour la construction de routes et de colonies. On veillera donc à établir en début de partie des colonies au voisinage de colline et de forêt.
2. Les emplacements portuaires ne doivent pas être négligés. Par exemple le joueur qui possède des colonies ou villes au voisinage de champs de blé a tout intérêt à placer une colonie sur un port spécialisé en blé.
3. Placer ses 2 colonies au centre du plateau de jeu est à proscrire du fait de la possibilité de se retrouver bloqué rapidement. Lors de la mise en place des 2 premières colonies en début de partie il est préférable de prévoir un certain espace afin de pouvoir s'étendre.
4. Faire du Commerce (→) augmente vos chances !

V

Ville

Une ville ne peut être construite que sur une colonie déjà construite. Chaque ville rapporte 2 points de victoire et son propriétaire reçoit pour chaque tuile *Terrain* avoisinant le double de production (2 cartes *Ressource*) lorsque le chiffre de la tuile *Terrain* est désigné par les dés. La colonie retirée par la construction de la ville devient à nouveau disponible pour la fondation d'une nouvelle colonie.

Exemple : Le résultat des dés est « 8 ». Le joueur Bleu reçoit 3 cartes *minéral* : 1 *minéral* pour la colonie et 2 *minerais* pour la ville. Le joueur Orange reçoit pour sa ville 2 *bois*.

Remarque : Sans la transformation de colonies en villes (2 points de victoire chaque) il est difficile de remporter une partie. Comme chaque joueur ne dispose que de 5 colonies, il ne pourra recevoir que 5 points.



Voleurs

Le pion *Voleurs* se trouve en début de partie sur la tuile Désert (→). Il ne sera déplacé que lorsque « 7 est obtenu » (→) aux dés ou lorsqu'un joueur utilise une carte *Chevalier* (→). Lorsque le voleur se trouve sur une tuile *Terrain*, il empêche la production de ressources sur cette tuile aussi longtemps qu'il s'y trouve. Tous les joueurs qui possèdent sur cette tuile *Terrain* des colonies et/ou des villes ne reçoivent de ce terrain aucune ressource tant que les voleurs restent en place.

Exemple (voir aussi la section « Chevalier ») : C'est à Martin de jouer, il lance les dés et obtient 7. Il doit maintenant déplacer le pion *Voleurs*. Il déplace les voleurs d'une tuile Montagne. Martin le place sur une tuile Forêt sur laquelle se trouve un jeton numéroté « 4 ». Martin peut prendre une carte Ressource cachée dans les mains d'un des 2 joueurs qui possèdent les colonies A et B. Si lors du tour suivant un 4 est obtenu aux dés, les joueurs possédant les colonies A et B ne reçoivent pas de ressource (ici du bois), et n'en recevront pas tant que les voleurs resteront en place sur la tuile. Les voleurs ne seront déplacés que si un 7 est obtenu aux dés ou si un joueur utilise une carte *Chevalier*.

Crédits

© 1995, 2010 Kosmos Verlag
Auteur : Klaus Teuber
www.klausteuber.de
License : Catan GmbH
www.catan.com
Graphisme : Michaela Schelk/Fine Tuning
Illustrations : Michael Menzel
Design des figurines : Andreas Klobner
Rédaction : Sebastian Rapp
Règles établies fin 2009
© 2010 Filosofia Éditions
pour la version française

Ressources au départ et ordre de jeu



TOUR 1



Le joueur Orange aimerait avoir un bois pour construire une route (1 argile + 1 bois).

Rouge et Bleu ont du bois. Comme Rouge n'a qu'un seul bois il désire le conserver. Bleu a 2 bois et veut bien en échanger un, mais contre 1 argile. Comme Orange n'a qu'un argile, il ne peut réaliser d'échange. Orange ne fait pas de commerce et ne construit rien. Il donne finalement les dés à Rouge qui est le joueur suivant.

TOUR 2



Rouge aimerait obtenir 1 argile, mais Orange et Blanc désirent conserver leur argile. Rouge ne fait pas de commerce. Rouge ayant 1 minéral, 1 blé et 1 laine, il achète une carte *Développement*. Il pioche une carte *Progrès: Invention*.

Rouge donne les dés à Bleu.

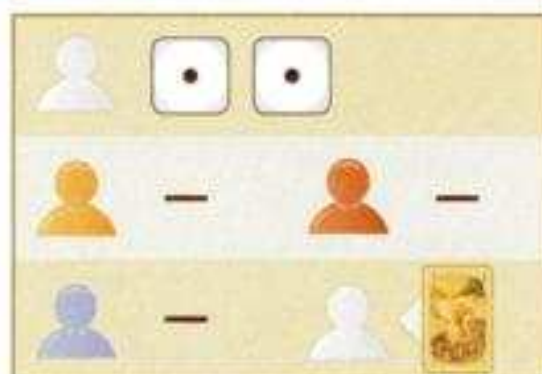
TOUR 3



Bleu aimerait obtenir 1 argile. Blanc veut bien lui échanger 1 argile contre 1 laine. Bleu désirerait conserver sa laine pour acheter une carte *Développement*, mais il décide de procéder tout de même à l'échange. Bleu et Blanc s'échangent 1 argile contre 1 laine. Bleu construit une route, et Blanc reçoit les dés.



TOUR 4



Blanc possède les ressources suffisantes pour construire une route et acheter une carte *Développement*. Il aimerait cependant plutôt construire une route et une colonie. Il offre donc 1 blé + 1 minéral pour recevoir 1 bois + 1 argile. Orange est intéressé par l'offre, car cela lui permettrait d'avoir presque la totalité des ressources pour une ville. Mais il craint d'être bloqué avec 2 routes de Blanc, il renonce donc à procéder à l'échange. Blanc ne fait pas d'échange, il construit sa route comme prévu et achète à la place 1 carte *Développement*: il pioche une carte *Chercher*.



TOUR 5



Orange dispose des ressources pour construire une route et acheter une carte *Développement*. Il achète d'abord la carte. Il pioche une carte *Construction de route*. Il ne peut pas utiliser cette carte immédiatement (cette carte achetée lors du tour ne pourra être utilisée qu'au tour suivant), et préfère conserver ses ressources pour construire le tour suivant 2 routes et éventuellement une colonie.

TOUR 8

Blanc joue sa carte *Chevalier* avant de lancer les dés. Il déplace le voleur sur la tuile Champs de valeur 10 et pioche une carte du joueur Rouge (bois).



Comme on peut jouer à tout moment lors de son tour de jeu une carte *Développement*, le joueur Blanc décide de jouer sa carte *Chevalier* avant de lancer les dés, afin de retirer le pion *Voleurs* de son terrain et bloquer un autre terrain sur lequel il ne possède pas de colonie. Blanc aimerait bien récupérer le bois qu'il vient de se faire voler. Mais comme Bleu a 5 cartes en main, il serait risqué de prendre une carte chez ce joueur. Néanmoins, il se doute que la carte du joueur Rouge est un bois, ainsi il pioche cette carte. Puis il dispose sa carte *Chevalier* devant lui. Pour finir, il construit une colonie.

TOUR 9



Orange ne tente en aucune façon de faire du commerce dans la mesure où actuellement il sait que peu ou pas de ressources dont il a besoin sont en jeu.

Il joue la carte *Progrès: Construction de route* et construit 2 routes. La carte est remise dans la boîte.

TOUR 10



Le champ avec le jeton 10 est bloqué avec le voleur, les joueurs Rouge et Bleu n'ont donc pas reçu de ressource

Rouge n'a qu'une seule ressource. Il ne fait donc ni commerce ni construction ce tour et passe les dés au joueur Bleu.

TOUR 11



Bleu a 7 ressources en main et cela devient pressant qu'il les utilise pour construire. Avec ses ressources il peut construire une route, mais il préférerait construire une colonie. Pour cela il lui manque 1 laine. Comme il dispose de 4 bois il pourrait faire un échange avec la réserve pour prendre 1 laine, mais il lui manquerait alors 1 bois. Il demande alors aux joueurs 1 bois. Orange qui ambitionne de construire une ville profite de l'occasion et veut contre 1 bois 1 minéral ou 1 blé. Bleu lui donne donc 1 minéral et reçoit pour cela 1 bois. Il peut donc maintenant échanger 4 bois contre 1 laine, puis construire une colonie.



TOUR 12



Blanc construit 1 route et donne les dés au joueur Orange.



TOUR 13



Grâce à un blé supplémentaire, Orange pourrait construire une ville. Mais personne ne veut lui échanger 1 blé, même contre de la laine. En vérité, aucun joueur n'a de blé... et Orange construit finalement une colonie.



TOUR 14



Rouge construit 1 route et garde ses autres ressources.



TOUR 15



Bleu aimerait avoir 1 blé pour acheter une carte *Développement*. Mais personne ne fait d'échange avec lui. C'est pourquoi il construit une route.



TOUR 16



Blanc dispose de beaucoup de laine ainsi qu'un port spécialisé en laine. Il peut échanger 2 paires de laine contre 2 ressources de son choix. Il aurait ainsi presque une ville. Il demande si quelqu'un est intéressé par de la laine et demande en échange 1 minéral ou 1 blé. Bleu n'a pas besoin de laine et Orange désire construire une ville. Rouge en revanche a une faible production de laine (seulement un terrain « 12 ») et pourrait enfin construire une colonie. Ainsi il échange 1 minéral pour 1 laine avec Blanc. Ce dernier échange alors au port 2 laines contre 1 minéral, 2 laines contre 1 blé puis construit une ville.





Blanc avec 4 points est en tête. Il a avec une ville et une colonie sur le pré de valeur 8 une forte production de laine, qu'il peut exploiter en combinaison avec son port spécialisé en laine. Blanc pourtant ne bénéficie de ce pré que si 8 est obtenu aux dés. Ce pré est une cible idéale pour le pion *Volteurs*. Même si Blanc n'a plus de ressources en main, sa production devrait être suffisante pour lui permettre de construire une nouvelle colonie rapidement. Comme il dispose d'une faible production de minerai, il devra décider s'il privilégie l'échange de laine en combinant port et ville pour obtenir du minerai ou s'il obtiendra son minerai à l'aide de nouvelles colonies et des cartes *Développement*. Comme il possède déjà une carte *Chevalier*, cette seconde option semble s'imposer.

Orange a 3 points, mais 7 cartes en main. Avec un peu de chance au tour suivant (sur 5, 8 ou 9), il pourra construire une ville. Avec ses fortes productions de minerai et de blé, il lui est favorable et conseillé de transformer ses colonies en ville. Un port 3:1 se trouvant dans la direction d'une de ses routes déjà construites s'offre à lui. Toutefois, Orange devra lutter contre Bleu pour la *Route la plus longue*, et contre Blanc pour l'*Armée la plus puissante* qui ont chacun dans

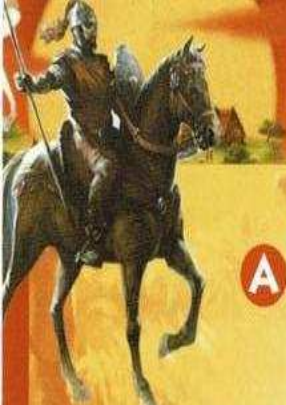
ces domaines une position favorable. Pourtant, la situation du joueur Orange est solide et il peut être optimiste.

Le joueur Rouge a 3 points, mais est en posture défavorable. L'accès au blé est bloqué, et les possibilités d'expansion de Rouge sont limitées. Rouge a besoin d'une seconde colonie pour combler son manque de blé, il doit donc construire rapidement des routes afin d'obtenir la place pour sa seconde colonie.

Bleu malgré ses 3 points a les mêmes problèmes que Rouge. Sa route est isolée en raison de la présence des colonies de Blanc et Orange et ne mène nulle part. L'autre route, plus longue, se trouve sur un territoire qui intéresse également Rouge et Orange. Bleu a pourtant l'avantage avec un terrain d'argile 8 et un de bois 6 de pouvoir construire des routes. Comme Bleu rencontrera des difficultés à construire des villes, il devra tenter de construire le plus de colonies possible afin de construire la *Route la plus longue*.

Mais pour le moment, rien n'est encore fait !





CATANE MISE EN PLACE

A Aperçu et mise en place du jeu pour les débutants

Afin de faire vos premiers pas dans le monde de Catane aussi aisément que possible, nous utiliserons le système des Colons de Catane qui a fait ses preuves, et qui se compose de 3 parties. Prenez d'abord connaissance de l'aperçu du jeu en introduction **A**. Puis lisez les règles du jeu **B** et commencez à jouer. S'il vous venait une question en cours de partie, veuillez alors vous reporter au glossaire **C**.

1 Placez devant vous l'île de Catane. Elle se compose de 19 tuiles *Terrain*, avec de la mer en bordure. Votre défi consiste à coloniser cette île.

2 Il y a sur l'île de Catane un désert et 5 différents types de terrain. Chaque type de terrain permet de recevoir une ressource différente.



3 Vous commencez la partie avec 2 colonies et 2 routes. Avec 2 colonies, vous possédez déjà 2 points de victoire. Le premier joueur qui marque 10 points de victoire l'emporte.

4 Pour recevoir des points de victoire, vous devrez construire de nouvelles routes et développer vos colonies en villes. Une ville rapporte 2 points, mais pour la bâtir, il vous faudra les ressources appropriées.

5 Comment reçoit-on les ressources ? Très simplement : chaque tour, on détermine quel terrain produit grâce à la somme des 2 dés jetés et les jetons numérotés se trouvant sur le plateau. Si par exemple on obtient 3 aux dés, tous les terrains marqués 3 produisent. Dans l'exemple ci-contre, forêt (bois) et pré (laine) produisent.



6 Les joueurs ne peuvent recevoir des ressources que de tuiles *Terrain* où se trouvent une de leur colonies ou ville. Sur l'illustration, une forêt borde une colonie Rouge notée A et une colonie Bleue notée B borde un pré. Sur un 3, le joueur Rouge reçoit 1 bois, le joueur Bleu 1 laine.

7 Les meilleures colonies sont bordées par plusieurs tuiles *Terrain* (au maximum 3) et « récoltent » ainsi différentes ressources. Dans notre exemple, la colonie C borde 3 terrains : forêt, champ et pré, tandis que la colonie D se trouvant sur la côte ne borde que 2 terrains (colline et pré).

8 Du fait de la configuration du jeu, vous ne recevrez grâce à vos colonies certaines ressources que trop rarement - ou pas du tout. Pour la construction de nouvelles infrastructures, vous aurez toutefois besoin de constituer des combinaisons de ressources.

9 Pour cette raison, vous devrez faire des échanges avec les autres joueurs. Lorsque vous parvenez à un accord, vous réussissez parfois par exemple, à obtenir la carte *Ressource* qu'il vous manquait pour établir une nouvelle colonie.

10 Une nouvelle colonie n'est établie uniquement que sur une intersection libre par laquelle une route du joueur passe. De plus, toute colonie doit être distante d'au moins 2 intersections.

11 Vous vous demandez sans doute où construire votre colonie. Les chiffres sur les jetons numérotés sont représentés équitablement, et les plus gros chiffres représentent les nombres les plus fréquents (probabilité oblige !). Les chiffres rouges 6 et 8 sont les plus fréquents et seront ceux qui sortiront le plus souvent au résultat des dés. Astuce : Plus un chiffre sortira fréquemment, plus vous recevrez de ressources du terrain correspondant.



Cette page de règle contient toutes les informations les plus importantes afin de pouvoir jouer à ce jeu ! Afin d'obtenir plus d'informations en cours de partie, il vous est possible de vous référer au glossaire de Catane dont les termes traités sont repérés grâce au symbole (→).

Mise en place pour débutants

Pour vos premières parties, nous vous conseillons d'utiliser la configuration représentée à la page 1 ; mettez d'abord en place les 6 pièces de mer formant le cadre, puis les hexagones de terrains à l'intérieur. Pour finir, placez les jetons numérotés. Veillez à la bonne position des ports !

Mise en place pour joueurs experts

Après une ou deux parties, vous pourrez jouer avec d'autres configurations de plateau.

Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans le glossaire, sous *Construction, Variable* (→).

MISE EN PLACE

Mise en place pour débutants

- Chaque joueur reçoit une fiche *Coûts de construction* et toutes les pièces de jeu de sa couleur : 5 Colonies (→), 4 Villes (→) et 15 Routes (→). Chacun place 2 routes et 2 colonies sur le plateau de jeu (voir illustration page 1). Chaque joueur place devant lui ses pièces de jeu restantes. S'il n'y a que 3 joueurs, les pièces de jeu rouges retournent dans la boîte.
- Les fiches spéciales *Route la plus longue* (→) et *Armée la plus puissante* (→) sont placées à côté de la zone de jeu, ainsi que les 2 dés.



- Les cartes *Ressource* sont triées en 5 piles, par type et placées face visible dans les compartiments du jeu dédiés à cette fin. Les compartiments sont disposés à proximité de la zone de jeu.
- Les cartes *Développement* (→) sont mélangées et placées face cachée dans le compartiment restant.



- Ensuite, chaque joueur reçoit pour sa colonie marquée d'une étoile (voir page 1) sa première production : pour chaque terrain avoisinant la colonie, il reçoit une carte *Ressource* correspondante de la pile.
Exemple: Bleu reçoit pour sa colonie 1 carte bois, 1 carte minerais et 1 carte laine
- Les joueurs gardent les cartes *Ressource* cachées en main.

APERÇU DU DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur le plus âgé débute. En premier lieu, le joueur actif (celui dont c'est le tour) **doit obligatoirement** lancer les dés afin de déterminer les ressources produites ce tour-ci (cet événement s'applique à tous les joueurs).

Ensuite, il dispose des actions suivantes qu'il peut répéter dans l'ordre de son choix :

1. Il peut faire du Commerce (→) : échanger des ressources – également avec ses adversaires.
2. Il peut Construire (→) : Routes (→), Colonies (→), Villes (→) et/ou acheter des cartes *Développement* (→)

Action complémentaire : il peut à tout moment de son tour et même avant de lancer les dés jouer une carte *Développement*.

Ensuite, il remet les dés à son voisin de gauche qui devient le joueur actif.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN DÉTAIL

1. Production de ressources

Le joueur débute son tour en lançant les 2 dés. Toutes les tuiles *Terrain* possédant un jeton numéroté identique à la somme des dés produisent des ressources.

- Tous les joueurs possédant une colonie ou une ville sur une intersection touchant une tuile qui produit des ressources reçoivent : 1 carte de cette ressource par colonie et 2 cartes par ville.

Exemple : Le résultat des dés est 8, le joueur Rouge obtient 2 minerais pour ses 2 colonies. Le joueur Blanc reçoit 1 minerais. Si l'on avait obtenu 10 aux dés, le joueur Blanc aurait reçu 1 laine. Si de plus à la place de sa colonie le joueur Blanc avait eu une Ville, il aurait reçu 2 laines.



2. Commerce

Le joueur peut tenter de faire des échanges afin de recevoir les cartes *Ressources* qui lui manquent ! Il y a 2 types de commerce :

a) Commerce intérieur (commerce avec vos adversaires) (→)

Un joueur peut échanger des cartes *Ressource* avec tous les autres joueurs. Il peut indiquer quelle ressource il désire et quelle ressource il donne en échange. Il peut en outre discuter avec ses adversaires et faire des contre-propositions.

Important : Les adversaires ne peuvent échanger qu'avec le joueur actif, ils ne peuvent donc pas faire d'échanges entre eux.

b) Commerce Maritime (commerce avec la banque) (→)

Un joueur peut également procéder à un échange seul !

- Il peut toujours échanger au rapport 4 : 1, c'est à dire remettre 4 cartes *Ressources* identiques dans la réserve et prendre une carte *Ressource* de son choix.
- Si le joueur dispose d'une colonie avec un port, il peut réaliser un échange plus intéressant. Pour un port de rapport 3 : 1, le joueur donne 3 ressources identiques et prend en échange 1 carte *Ressource* de son choix ; un port spécialisé permet même d'échanger 2 ressources indiquées contre une ressource de son choix.



Commerce 4:1 sans port



Commerce 3:1 avec port

commerce maritime 2:1 avec un port spécialisé en bois

3. Construction

Le joueur peut construire des infrastructures afin d'augmenter sa production et le nombre de ses Points de victoire (→)

- Pour construire des routes, des colonies et des villes, il est nécessaire d'avoir les combinaisons de cartes *Ressource* (voir carte *Coût de Construction*). Les cartes *Ressource* correspondantes au coût de construction et utilisées retournent dans les différentes piles.

a) Route (→) : Nécessite: Argile + Bois



- Des routes peuvent être construites sur les chemins. Sur chaque Chemin (→), on ne peut construire qu'une seule route.
- Une route ne peut être construite que sur une intersection voisine d'une route de la même couleur et sur laquelle ne se trouve ni colonie ni ville adverse.

Le joueur Orange peut construire une nouvelle route sur le chemin marqué en bleu mais pas sur le chemin marqué en rouge.



- Dès qu'un joueur réalise une suite d'au moins 5 routes (les dérivations ne comptent pas), il reçoit la fiche spéciale *Route la plus longue*. Si un autre joueur réussit à réaliser une route plus longue que celle de l'actuel détenteur de cette carte, non interrompue par une colonie ou une ville adverse, le joueur reçoit à son tour la fiche *Route la plus longue*. Détenir la fiche *Route la plus longue* apporte 2 points de victoire à son propriétaire.



Route la plus longue



Le joueur Rouge possède une route de longueur 6 (la dérivation ne compte pas) et a ainsi reçu la fiche *Route la plus longue*. Les 7 routes du joueur Orange sont séparées en 2 blocs par la colonie Rouge : 1 bloc de 2 routes et un bloc de 5 routes.

b) Colonie (→) : Nécessite: Argile + Bois + Laine + Blé



- Une colonie doit être construite sur une intersection, par laquelle arrive au moins une route de la couleur du joueur.
- **Règle de distance :** Une colonie ne peut être construite que sur une Intersection (→) dont aucune des 3 intersections voisines ne possède de colonie ou de ville (quel que soit leur propriétaire).



Le joueur Orange peut construire une colonie sur l'intersection marquée en bleu – on ne peut pas en construire sur les intersections marquées en rouge en vertu de la règle de distance.

- Chaque colonie procure une carte *Ressource* à son propriétaire pour chaque tuile *Terrain* adjacente désignée par la somme des dés lors de la production.
- Chaque colonie rapporte 1 point de victoire.

c) **Ville (→)** : nécessite : 3 x minerais + 2 x blé
Une ville ne peut être bâtie que sur une colonie !



- Un joueur qui construit une ville sur une colonie remet sa colonie dans sa réserve et la remplace par une ville.
- **Chaque ville** procure **deux** cartes *Ressource* à son propriétaire pour chaque tuile *Terrain* adjacente désignée par la somme des dés lors de la production.
- Chaque ville remporte **2 points de victoire**.

d) **Acheter des cartes Développement (→)** :
 (Nécessite : Minerai + Laine + Blé)



- Celui qui achète une carte *Développement* pioche la carte *Développement* du dessus de la pile.
- Il y a 3 types différents de cartes *Développement*, qui ont toutes un effet différent :



Chevalier (→) ; Progrès (→) ; Point de victoire (→).

- On conserve les cartes *Développement* de façon cachée jusqu'au moment de leur utilisation.

4. Cas particuliers

a) **7 aux dés (→) : Le pion Voleurs est activé**

- Lorsqu'à son tour de jeu un joueur fait 7 aux dés, personne ne reçoit de ressources.
- Tous les joueurs possédant plus de 7 cartes *Ressource* doivent défausser la moitié de leurs cartes, au choix. En cas de nombre impair de cartes, on arrondit à l'inférieur (par exemple, celui qui possède 9 cartes doit en remettre 4 dans la pile).
- Ensuite, le pion *Voleurs* (→) est déplacé :
 1. Le joueur doit déplacer le pion *Voleurs* (→) sur une autre tuile *Terrain*.
 2. Ensuite, le joueur vole au hasard une carte *Ressource* à un adversaire qui possède une colonie ou une ville autour de la tuile *Terrain* sur laquelle se trouve le pion *Voleurs*. À cette occasion, le joueur qui se fait dérober tient ses cartes *Ressource* cachées dans ses mains.
 3. Le joueur poursuit ensuite son tour normalement.

Important : Lorsque le terrain sur lequel se trouve le pion *Voleurs* est désigné par les dés, ce terrain ne produit pas de ressources. Les propriétaires de colonies et de villes se trouvant autour de ce terrain ne reçoivent donc **AUCUNES** ressources !

b) **Jouer une carte Développement (→)**

Un joueur actif peut à tout moment lors de son tour jouer une carte *Développement*, même avant de lancer les dés. Ce ne peut toutefois **PAS** être une carte qu'il a achetée lors du tour actuel.



Carte Chevalier : (→)

- Le joueur qui joue une carte *Chevalier* déplace le pion *Voleurs*. Voir les points 1) et 2) ci-avant.
- Les cartes *Chevalier* jouées restent visibles devant leur propriétaire.
- Le joueur qui le premier a 3 cartes *Chevalier* devant lui reçoit la fiche spéciale *Armée la plus puissante* qui permet de gagner 2 points de victoire.
- Dès qu'un autre joueur a plus de cartes *Chevalier* que le propriétaire actuel de la fiche *Armée la plus puissante*, il reçoit immédiatement la fiche spéciale et ainsi les 2 points de victoire.



Armée la plus puissante

Progrès : (→)

Le joueur qui utilise une telle carte réalise les instructions mentionnées sur la carte. Ensuite, la carte est défaussée du jeu.

Points de Victoire : (→)

Les cartes *Point de Victoire* sont gardées secrètes. Elles sont dévoilées lorsqu'un joueur possède un total d'au moins 10 points de victoire.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint **10 points** de victoire ou plus durant son tour de jeu.