

LES COLONS DE CATANE



Il y a déjà plusieurs semaines que vous avez quitté la terre ferme. Vous êtes à la tête d'une expédition ayant pour mission de coloniser l'île de Catane. Les ouvrages des Explorateurs décrivent cette île comme un paradis où abondent toutes les richesses nécessaires pour y construire de prospères cités.

Suite à un long et pénible périple votre navire atteint enfin les côtes de l'île. Mais soudain, vous constatez de votre longue-vue que vous n'êtes pas seul ! D'autres navires autour de l'île débarquent des hordes de colons.

Les premières colonies fondées croissent rapidement. L'espace devient de plus en plus rare et les échanges commerciaux de plus en plus nécessaires. Vous devrez donc utiliser à profit vos talents de négociateur !

Une grande aventure vous attend. Deviendrez-vous le premier souverain de Catane ?

Règles du jeu

Matériel de jeu

4 fiches *Coûts de construction*
et 2 fiches spéciales



96 pions *Infrastructure*
(5 colonies, 4 villes, 15 routes par couleur)



2 dés

25 cartes *Développement*



18 jetons numérotés



19 tuiles *Terrain*
(Forêt, Colline, Champs, Pré, Montagne)



95 cartes *Ressource*
(Bois, Argile, Blé, Laine, Minéral)



18 tuiles *Maritime*



1 pion *Voleur*

But du jeu

Le vainqueur de la partie est le premier joueur à atteindre un total de 10 Points de victoire (PV) durant son tour de jeu.

Préparation

Chaque joueur reçoit une fiche *Coûts de construction* ainsi que les 5 colonies, 4 villes et 15 routes de sa couleur.

Mise en place

On poursuit la préparation en choisissant l'une des 2 mises en place suivantes : Débutants ou Experts. Vous trouverez les détails de chacune d'elles à la fin de cette règle de jeu. Ensuite on continue normalement la préparation.

Les fiches spéciales *Route la plus longue* et *Armée la plus puissante* ainsi que les dés sont placés à côté du plateau.

Les cartes *Ressource* sont triées par sorte et placées faces visibles dans le boîtier de plastique pour constituer la réserve.

Les cartes *Développement* sont mélangées et posées faces cachées dans le boîtier pour constituer la pioche.

Tour de jeu

Le joueur le plus âgé débute la partie.

Chacun à leur tour, les joueurs effectuent les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Production (obligatoire)
2. Commerce (facultatif)
3. Construction (facultatif)

De plus, un joueur peut choisir d'utiliser l'une de ses cartes *Développement* à n'importe quel moment pendant son tour.

À la fin de son tour, le joueur passe les dés à son voisin de gauche.

1. Production

Le joueur débute son tour en lançant les 2 dés. Tous les terrains possédant un jeton numéroté identique à la somme des dés produisent des ressources. Chaque type de terrain produit sa propre ressource :

forêt	- bois (troncs)
colline	- argile (briques)
champs	- blé (gerbe)
pré	- laine (mouton)
montagne	- minéral (pierres)

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

Cas particulier : 7 aux dés

Le *Voleur* entre en action.

Aucun des joueurs ne reçoit de cartes *Ressource* ce tour-ci.

Tous les joueurs, ayant en main plus de 7 cartes *Ressource*, doivent se défausser de la moitié de leurs cartes (arrondir au nombre inférieur) en choisissant eux-mêmes les cartes et en les remettant dans la réserve.

Ensuite, le joueur qui a obtenu 7 doit déplacer le *Voleur* sur le jeton numéroté de la tuile *Terrain* de son choix. Il peut même choisir le désert.

Il vole alors 1 carte *Ressource* dans la main d'un des joueurs possédant une colonie ou une ville autour de ce terrain.

Tant et aussi longtemps que le *Voleur* se trouve sur un terrain, celui-ci ne produit plus de ressources.

2. Commerce

Le joueur dont c'est le tour, s'il le souhaite, peut transiger de l'une des façons suivantes :

Commerce entre joueurs

Il peut faire des échanges avec les autres joueurs afin d'obtenir les cartes *Ressource* qui lui manquent pour réaliser ses projets de construction.

Ce joueur peut proposer des échanges à tous les autres joueurs. Exemple : Martin dit : « Je voudrais échanger du blé contre du minéral. Quelqu'un est-il intéressé ? » Martin choisira de négocier avec le joueur qui lui propose le meilleur échange, quitte à faire renchérir les joueurs entre eux !

Les échanges ne peuvent se faire qu'avec le joueur dont c'est le tour. Les autres joueurs ne peuvent effectuer de transactions entre eux.

Commerce intérieur

Le joueur peut échanger à un taux de 4 pour 1 soit, 4 cartes *Ressource* identiques de sa main contre une de son choix provenant de la réserve.

Commerce portuaire

Un joueur contrôle un port lorsqu'une de ses colonies ou villes est construite sur un emplacement portuaire. Ceux-ci sont situés sur les intersections en contact avec les lignes pointillées des tuiles *Maritime*. Il peut échanger ses cartes *Ressource* à un meilleur taux. Il existe deux types de ports : les non-spécialisés (marqués d'un « ? ») et les spécialisés (illustrés d'une des ressources). Le joueur peut échanger 3 ressources contre 1 dans un port non-spécialisé. S'il contrôle plutôt un port spécialisé, il peut transiger en payant à la réserve 2 cartes de la ressource demandée (celle illustrée sur la tuile *Maritime*) contre celle de son choix.

Exemple : Martin a construit une colonie dans un port spécialisé en *Laine*. Il peut ainsi échanger 2 *Laine* contre la ressource de son choix avec la réserve.



Règles du jeu

3. Construction

Durant cette phase, le joueur peut décider de construire des routes, des colonies ou des villes. Il peut également acheter une carte *Développement*.

La fiche *Coûts de construction* indique la combinaison de cartes *Ressource* à remettre dans la réserve pour construire l'infrastructure de son choix ou obtenir une carte *Développement*.

Toutes les infrastructures (routes, colonies ou villes) achetées, pendant le tour, doivent être immédiatement placées sur le plateau de jeu. Un joueur peut acheter autant d'infrastructures qu'il le désire à condition qu'il puisse en payer le coût à la réserve. Le joueur ne peut acheter qu'une seule carte *Développement* par tour et celle-ci ne peut être jouée qu'à partir du tour suivant.

Le joueur ne peut construire plus de routes, colonies et villes qu'il en dispose au début de la partie.



a) Route : 1 Bois + 1 Argile

Une route doit toujours être posée sur un chemin. Les chemins sont les segments situés entre 2 tuiles *Terrain* ou entre 1 tuile *Terrain* et 1 tuile *Maritime*.

Le joueur doit relier, lors de sa construction, la nouvelle portion de route à une infrastructure de sa propre couleur.

Un chemin ne peut accueillir qu'une seule route.

Dès qu'un joueur construit une route ininterrompue d'un minimum de 5 segments, il reçoit la fiche *Route la plus longue*. Celle-ci lui rapporte 2 PV. Si un joueur construit une route plus longue que celui qui possède déjà la fiche, il la récupère ainsi que les 2 PV.

Attention : Une route est interrompue lorsqu'un joueur construit une colonie sur une intersection libre de la route d'un autre joueur. La longueur de cette route est alors modifiée.

b) Colonie : 1 Bois + 1 Argile + 1 Blé + 1 Laine

Une colonie doit toujours être construite sur une intersection (croisement entre 3 hexagones).

Le joueur doit toujours respecter la règle de distance. Il ne peut construire une colonie sur une intersection que si les 3 intersections autour sont libres de toute construction.

De plus, une route de la même couleur doit se rendre à la nouvelle colonie construite.

Chaque colonie rapporte 1 PV.

c) Ville : 2 Blé + 3 Minerai

Une ville est érigée en transformant une colonie de même couleur déjà en place sur le plateau de jeu.

La colonie est retirée du jeu et le joueur place au même endroit une ville. Le joueur conserve cette colonie et pourra l'utiliser à nouveau.

Chaque ville rapporte 2 PV.

d) Carte Développement : 1 Blé + 1 Laine + 1 Minerai

Le joueur peut acheter de la réserve une carte *Développement*. Il prend alors la première carte de la pioche et la garde dans sa main.

Les cartes *Développement* achetées sont gardées secrètes jusqu'au moment où le joueur décide de les utiliser.

À l'exception des cartes *Construction spéciale*, il est interdit de jouer une carte achetée lors du même tour. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule carte *Développement* pendant son tour, et ce, à n'importe quel moment.



Il existe 3 types de cartes Développement :

- *Chevalier* (rouge)
- *Progrès* (brune)
- *Construction spéciale* (orange)

• Carte Chevalier

La carte *Chevalier* est jouée exactement de la même façon que lorsqu'un 7 est obtenu aux dés, sauf que dans ce cas, aucun joueur ne se défaisse de ses cartes s'il en possède plus de 7.

Les cartes *Chevalier* jouées sont placées faces visibles devant le joueur et font partie de son armée. Le premier joueur ayant 3 cartes *Chevalier* dans son armée récupère la fiche *Armée la plus puissante* et les 2 PV qui lui sont associés.

Dès qu'un autre joueur compte plus de cartes *Chevalier* dans son armée que celui qui possède la fiche *Armée la plus puissante*, il s'empare de celle-ci et des 2 PV.



• Carte Progrès

Chaque carte *Progrès* procure à son propriétaire un avantage. Celui-ci est décrit au bas de la carte. Une fois jouée, la carte *Progrès* est écartée du jeu de façon définitive.



• Carte Construction spéciale

Chacune de ces cartes représentant un bâtiment rapporte à son propriétaire 1 PV. Ces cartes sont gardées secrètes. Il est d'ailleurs conseillé de ne les retourner qu'à la fin de la partie, lorsqu'un joueur est certain d'avoir atteint grâce à elles les 10 PV nécessaires à la victoire. Une carte *Construction spéciale* peut être jouée immédiatement après son achat lorsqu'elle permet au joueur de gagner la partie en totalisant 10 PV.



Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 10 PV.

Pour plus de précisions, nous vous invitons à consulter le glossaire que vous trouverez à la page 8 de ce document.

Mise en place

Débutants

Construisez le plateau de jeu tel qu'illustré ci-dessous afin que tous les joueurs débutent la première partie avec les mêmes chances.



Placez les tuiles *Terrain* aux endroits indiqués par l'illustration ci-dessus.

- Placez ensuite les tuiles *Maritime* autour de l'île en prenant bien soin de respecter la disposition de chaque port.
- Déposez les jetons numérotés au centre des tuiles *Terrain*.
- Placez le *Voleur* sur la tuile *Désert*.
- Chaque joueur place sur l'île 2 colonies et 2 routes de la manière illustrée ci-haut.
(Si vous jouez à 3, retirez les pions rouges du jeu.)
- Chaque joueur reçoit 3 cartes *Ressource* pour l'une de ses colonies comme l'indique l'illustration ci-dessous. Les joueurs gardent ensuite leurs cartes secrètes tout au long de la partie.

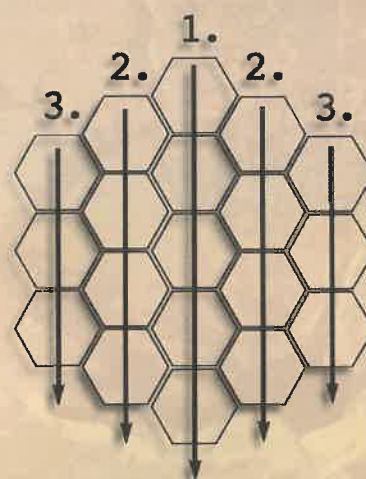


Experts

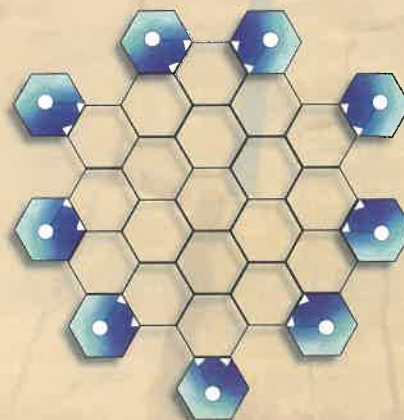
Maintenant que vous êtes familier avec l'île de Catane, construisez vous-même le plateau de jeu afin de donner plus de variété à vos parties.

- Séparez les tuiles *Terrain* et les tuiles *Maritime*.
- Mélangez toutes les tuiles *Terrain* faces cachées. Piochez une à une les tuiles et placez-les de la manière suivante :

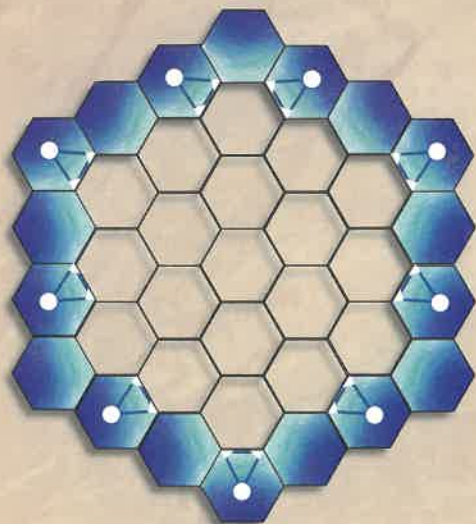
- 1- Disposez 5 tuiles *Terrain* à la verticale.
- 2- Ajoutez de chaque côté une ligne de 4 tuiles *Terrain*.
- 3- Puis, placez 3 tuiles *Terrain* aux deux extrémités.



- Prenez toutes les tuiles *Maritime* où figure un port et placez-les au hasard autour de l'île en laissant l'espace d'une tuile libre entre chacune.
- Assurez-vous que les pointillés représentant les ports sont tous connectés à une intersection.



- Remplissez les espaces libres autour de l'île avec les tuiles *Maritime* restantes.

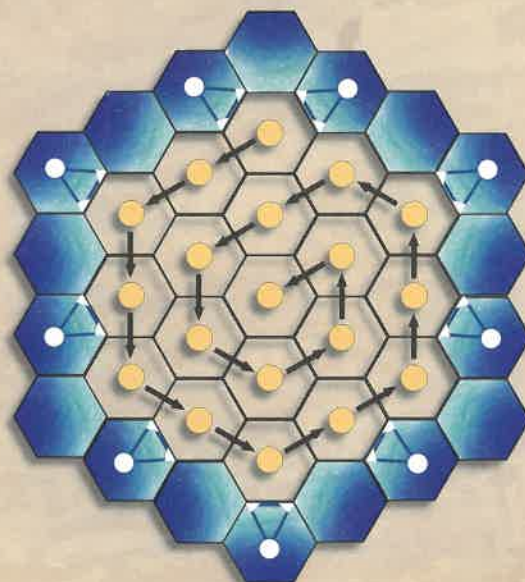


Placez maintenant les jetons de la manière suivante : (voir l'illustration ci-contre)

- Déposez tous les jetons numérotés sur la table du côté *Lettre*.
- Disposez-les par ordre alphabétique en commençant par une tuile *Terrain* en périphérie. Progressez vers le centre, en tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

- Ne posez pas de jeton numéroté sur la tuile *Désert*.

- Retournez tous les jetons du côté *Chiffre*.

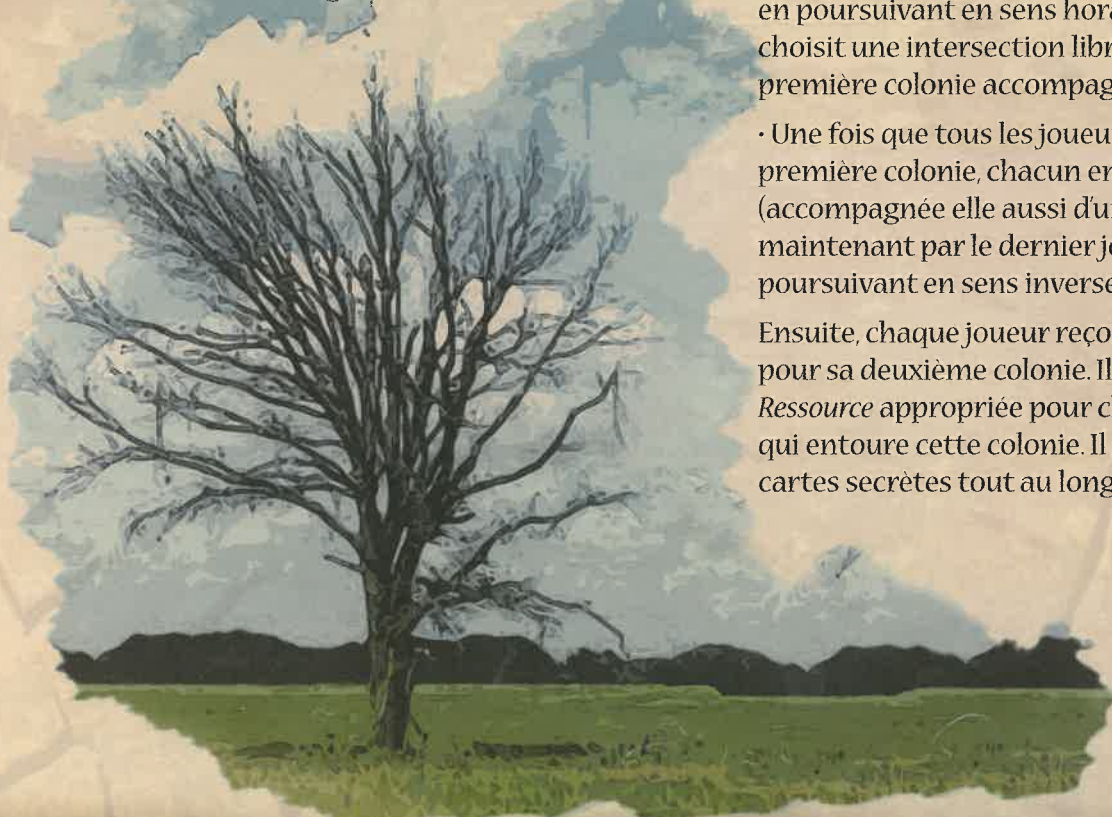


- Placez le *Voleur* sur la tuile *Désert*.

Chaque joueur place ensuite 2 colonies et 2 routes sur le plateau de jeu de la manière suivante :

- En commençant par le joueur le plus âgé et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur choisit une intersection libre et place sa première colonie accompagnée d'une route.
- Une fois que tous les joueurs ont placé leur première colonie, chacun en place une seconde (accompagnée elle aussi d'une route) en débutant maintenant par le dernier joueur et en poursuivant en sens inverse.

Ensuite, chaque joueur reçoit des cartes *Ressource* pour sa deuxième colonie. Il reçoit la carte *Ressource* appropriée pour chaque tuile *Terrain* qui entoure cette colonie. Il garde ses cartes secrètes tout au long de la partie.



Glossaire

Ce glossaire contient toutes les précisions relatives aux différents éléments du jeu. Quelques exemples sont également présentés afin d'en faciliter la compréhension.



Carte Chevalier

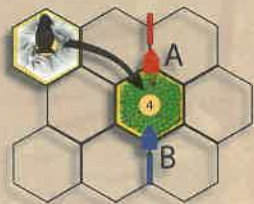
Lorsqu'un joueur utilise une carte *Chevalier*, il doit déplacer le *Voleur* immédiatement.

Il pose alors le *Voleur* sur la tuile *Terrain* de son choix en cachant le jeton numéroté. Il peut même choisir le désert.

Il vole ensuite une carte *Ressource* prise au hasard dans la main d'un des joueurs possédant une colonie ou une ville autour de ce terrain.

Lorsqu'un joueur dépose devant lui sa 3e carte *Chevalier*, il s'empare de la fiche *Armée la plus puissante*. Cette fiche vaut 2 PV et est posée face visible devant son propriétaire. La fiche *Armée la plus puissante* change de propriétaire dès qu'un joueur dépose plus de cartes *Chevalier* que le précédent. Les 2 PV associés à cette fiche appartiennent désormais à ce joueur.

Exemple : Pendant son tour de jeu, Martin joue une carte *Chevalier*. Il déplace le *Voleur* de la montagne vers la forêt recouvrant le jeton numéro 4. Ensuite, Martin choisit de voler une carte *Ressource* de la main du joueur A ou du joueur B.



Carte Construction spéciale

Les cartes *Construction spéciale* font partie des cartes *Développement*. Elles représentent des bâtiments, tels que cathédrale, université, parlement, etc. Chaque carte vaut 1 PV. Chaque joueur garde secrètes ses cartes *Construction spéciale* achetées au cours de la partie. Un joueur les dévoile pour mettre fin à la partie lorsqu'elles lui permettent d'atteindre ou de dépasser 10 PV.

Carte Développement

Le jeu contient 25 cartes *Développement*, réparties en 3 types : *Chevalier*, *Construction spéciale* et *Progrès*. Le joueur qui achète une carte *Développement* prend la première de la pioche. Ces cartes sont gardées secrètes jusqu'à ce qu'elles soient jouées.

Une seule carte *Développement* peut être jouée par tour, et à n'importe quel moment. Cependant, une carte *Développement* ne peut pas être achetée et jouée lors du même tour.

Exception : une carte *Construction spéciale* permettant au joueur de gagner la partie en totalisant 10 PV peut être jouée dans le même tour. En fait, un joueur retourne toutes ses cartes *Construction spéciale* en fin de partie afin de totaliser 10 PV et d'être déclaré vainqueur.

Carte Progrès

Les cartes *Progrès* font partie des cartes *Développement*.

- **Construction de routes :** permet au joueur de construire 2 routes gratuitement à l'emplacement de son choix, tout en respectant la règle de construction d'une route.
- **Invention :** permet d'obtenir gratuitement de la réserve 2 cartes *Ressource* de son choix. Ces cartes peuvent être utilisées immédiatement.
- **Monopole :** permet d'obtenir des autres joueurs la ressource de son choix. Le joueur qui utilise une carte *Monopole* désigne un type de ressource et les autres joueurs doivent lui donner toutes leurs cartes de la ressource désignée.

Carte Ressource

Le jeu compte 95 cartes *Ressource*, réparties en 5 types :

Bois, Argile, Blé, Laine et Minéral.

Les cartes *Ressource* représentent les matières premières de chaque joueur. Les joueurs récoltent leurs ressources au début de chaque tour. Le joueur dont c'est le tour lance les 2 dés et chaque colonie et ville construite autour d'un terrain producteur rapporte à son propriétaire des cartes *Ressource*.

Chemin

Frontière entre deux tuiles (hexagones) *Terrain* ou entre une tuile *Terrain* et une tuile *Maritime*. Une seule route peut être construite par tronçon de chemin. À chaque extrémité d'un chemin se trouve une intersection.



Colonie

Les colonies sont construites sur les intersections entre 3 tuiles *Terrain* ou entre 2 tuiles *Terrain* et 1 tuile *Maritime*.

Une colonie récolte les ressources des terrains qui l'entourent.

Règles de construction :

- Une colonie doit toujours être reliée à une route de même couleur.
- La règle de distance entre 2 colonies (ou villes) doit toujours être respectée.

Une colonie construite rapporte 1 PV.

Exemple : Christophe (joueur Rouge) souhaite construire une colonie. Il peut le faire sur toutes les intersections marquées par un B. Celles marquées d'un A ne sont pas utilisables car elles ne respectent pas la règle de distance. La position «C» n'est pas possible car aucune route rouge ne rejoint cette intersection.



Lorsque les 5 colonies d'un même joueur ont été construites sur le plateau, il ne peut plus en construire de nouvelles. La seule façon d'en récupérer consiste à transformer l'une de ses colonies en ville.

Commerce

Une fois la phase de production terminée, un joueur peut, s'il le souhaite, échanger des ressources avec les autres joueurs (commerce entre joueur), avec la réserve (commerce intérieur) ou à un taux plus favorable dans un port (commerce portuaire). Le nombre de transactions par tour est illimité.

Commerce entre joueurs

Le joueur dont c'est le tour peut faire des échanges avec n'importe quel autre joueur. Le nombre de cartes transférées, soit les conditions d'échange, dépendent des talents de négociateur de chaque joueur !

On ne peut échanger qu'avec le joueur dont c'est le tour. Les autres joueurs ne peuvent effectuer de transactions entre eux.

Exemple : Christophe voudrait bien construire une route, mais il lui manque 1 *Argile*. Il a en main 2 *Bois* et 3 *Minerai*. Il propose donc l'échange suivant : « J'offre 1 *Minerai* contre 1 *Argile* ». Martin répond : « Pour 3 *Minerai*, je te donne 1 *Argile* ». Sophie intervient et propose : « Je t'offre plutôt 1 *Argile* si tu me donnes 1 *Bois* et 1 *Minerai* ». Christophe préfère la proposition de Sophie et obtient ainsi

l'*Argile* dont il avait besoin pour construire sa route.

Important : Martin n'aurait pas pu faire d'échange avec Sophie puisque c'était le tour de Christophe.

Commerce intérieur

Durant la phase de commerce, un joueur peut décider d'échanger 4 cartes *Ressource* identiques contre 1 carte *Ressource* de son choix avec la réserve. Il n'est pas nécessaire de posséder une construction établie dans un port pour effectuer ce type d'échange.

Commerce portuaire

Un joueur qui possède une colonie ou une ville dans un port bénéficie d'un taux préférentiel pour effectuer des échanges.

1. Port non-spécialisé (?) : permet d'échanger 3 cartes *Ressource* identiques contre 1 carte *Ressource* de son choix avec la réserve.



2. Port spécialisé (*Bois, Argile, Blé, Laine, Minerai*) : il existe sur l'île de Catane un port spécialisé pour chacune des ressources présentes dans le jeu. Un joueur contrôlant un port spécialisé peut échanger 2 cartes *Ressource* identiques du type demandé dans ce port (voir icône du port) contre 1 carte de son choix avec la réserve. Il n'est pas possible d'échanger une autre ressource que celle demandée dans ce port.



Construire

À son tour de jeu, après la phase de commerce, le joueur peut décider de construire différentes infrastructures ou d'acheter une carte *Développement*. Pour ce faire, le joueur doit remettre à la réserve les cartes *Ressource* nécessaire en se référant à la fiche *Coûts de construction*.

Il n'y a pas de limite au nombre d'infrastructures qu'un joueur peut construire pendant son tour, pour autant qu'il puisse toutes les payer. Chaque joueur a en sa possession 15 routes, 5 colonies et 4 villes. Les colonies sont remises dans la réserve du joueur à chaque fois qu'il en transforme une en ville. Les routes et les villes, une fois placées sur le plateau de jeu, ne peuvent plus être déplacées ou retirées.



Glossaire

Côte

On appelle la côte, le pourtour de l'île touchant aux tuiles *Maritime*. Des routes peuvent être construites sur cette côte de même que des colonies et des villes. L'avantage est de pouvoir construire une colonie ou une ville dans un port et de profiter d'un meilleur taux d'échange. L'inconvénient est que les sites le long de la côte ne sont en contact qu'avec 1 ou 2 tuiles *Terrain*.



Déroulement du jeu

Voici en résumé, toutes les étapes du jeu :

A. Préparation du jeu

Préparez toutes les pièces de jeu avant de débiter la partie.

B. Mise en place du plateau de jeu

Choisissez entre la mise en place Débutants ou la mise en place Experts.

C. Début du jeu

À son tour, le joueur effectue les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Production (obligatoire)
2. Commerce (facultatif)
3. Construction (facultatif)

D. Fin du jeu

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint ou dépasse 10 PV.

Désert

Ce terrain ne produit aucune ressource. C'est l'endroit où se trouve le *Voleur* en début de partie.

Distance entre 2 colonies

Un joueur ne peut construire de colonie sur une intersection que si les trois intersections voisines sont libres de toute construction.

Exemples : Les colonies A, rouge et bleue, sont déjà en place sur le plateau de jeu. Le joueur Rouge désire construire une nouvelle colonie. Les emplacements B ne sont pas disponibles puisqu'ils ne respectent pas la règle de distance entre deux colonies. Par contre, l'intersection C est un emplacement disponible.



Fiche Armée la plus puissante

Lorsqu'un joueur dépose devant lui sa 3^e carte *Chevalier*, il s'empare de la fiche *Armée la plus puissante*. Cette fiche vaut 2 PV et est posée face visible devant son propriétaire. La fiche *Armée la plus puissante* change de propriétaire dès qu'un joueur a plus de cartes *Chevalier* devant lui que le joueur précédent. Les 2 PV associés à cette fiche changent également de propriétaire.

Fiche Coûts de construction

On retrouve sur cette fiche le coût de tout ce qui peut être construit et/ou acheté. Cette fiche illustre les cartes *Ressource* dont le joueur doit s'acquitter auprès de la réserve afin d'obtenir ce qu'il désire.

Fiche Route la plus longue

Lorsqu'un joueur possède une route continue de 5 tronçons, il prend la fiche spéciale *Route la plus longue* et la place devant lui. Celle-ci lui rapporte 2 PV.

Dès qu'un autre joueur construit une route plus longue, il devient le nouveau propriétaire de cette fiche et des 2 PV.

Une route est interrompue lorsqu'un joueur construit une colonie sur une intersection libre de la route d'un autre joueur. On remet alors la fiche spéciale *Route la plus longue* au joueur possédant la plus longue route continue (d'au moins 5 tronçons). Si plusieurs joueurs sont à égalité, la fiche retourne à côté du plateau de jeu.

Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre ou à dépasser 10 PV lors de son tour de jeu remporte la partie.

Exemple : Sophie a construit 2 colonies (2 PV), la fiche *Route la plus longue* (2 PV), 2 villes (4 PV) et 2 cartes *Construction spéciale* (2 PV). Elle totalise donc 10 PV et à son tour de jeu, elle signifie aux autres qu'elle remporte la partie en retournant faces visibles ses 2 cartes *Construction spéciale*.



Intersection

Il s'agit du croisement entre 3 hexagones. Un joueur peut y construire une colonie (ou ville). Les terrains entourant

l'intersection où est construite une colonie ou une ville rapportent des ressources à son propriétaire.



Infrastructure

Les infrastructures comprennent : les routes, les colonies et les villes.



Jetons numérotés

Ces jetons sont posés sur les tuiles *Terrain*. Chaque jeton détermine le résultat que l'on doit obtenir aux dés pour que le terrain produise des ressources. Les chiffres apparaissant sur les jetons sont de différentes tailles. Plus ils sont gros, plus la probabilité d'obtenir ce résultat aux dés est forte. Les deux chiffres les plus probables (6 et 8) apparaissent en rouge. Les lettres apparaissant sur l'autre face des jetons servent à la mise en place *Experts*.



Points de victoire (PV)

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 10 PV durant son tour de jeu est déclaré vainqueur.

Voici la répartition des Points de victoire :

Colonie	1 PV
Ville	2 PV
Fiche <i>Route la plus longue</i>	2 PV
Fiche <i>Armée la plus puissante</i>	2 PV
Carte <i>Construction spéciale</i>	1 PV

Port

Le joueur qui contrôle un port peut faire des échanges avec la réserve à un taux plus avantageux. Si le port n'est pas spécialisé, le joueur procède à des échanges avec la réserve à un taux de 3 cartes *Ressources* pour 1 et s'il est spécialisé, à un taux de 2 pour 1. Pour contrôler un port, le joueur doit construire une colonie sur l'une des intersections le long de la côte marquée d'un trait pointillé.

Production

Au début de son tour, le joueur lance les 2 dés afin de déterminer la production de ressources. La somme des dés indique quels terrains produiront des matières premières à ce tour. Toutes les tuiles *Terrain* sur lesquelles se retrouve un jeton au chiffre identique au résultat des dés produisent des ressources. Tous les joueurs possédant une colonie ou une ville construite autour d'un terrain qui produit des ressources reçoivent les cartes *Ressource* correspondantes.

Chaque colonie rapporte à son propriétaire 1 carte *Ressource* tandis qu'une ville en rapporte 2.



Route

Les routes sont construites sur les chemins. Elles relient entre elles les colonies et les villes et ne rapportent pas de *Points de victoire*. Une seule route peut être construite par chemin. On ne peut construire de route entre deux tuiles *Maritime*.



Sept (7) aux dés

Lorsqu'un joueur obtient un « 7 » aux dés, personne ne reçoit de ressources. Chaque joueur ayant plus de 7 cartes *Ressource* en main se défait de la moitié de ses cartes (arrondir au chiffre inférieur) en les choisissant lui-même. Le joueur dont c'est le tour doit déplacer le *Voleur* sur la tuile *Terrain* de son choix en cachant le jeton numéroté. Il peut même choisir le désert. Cette tuile ne produira plus de ressources tant que le *Voleur* y sera présent. Ensuite, il pioche au hasard une carte *Ressource* dans la main d'un des joueurs possédant une colonie ou une ville autour de ce terrain.



Ville

Une ville est construite en transformant une colonie de même couleur déjà en place sur le plateau de jeu. Le joueur doit alors remettre les ressources nécessaires à la réserve et retirer du jeu la colonie en y plaçant une ville. Le joueur récupère sa colonie et pourra l'utiliser à nouveau.

De nouvelles aventures vous attendent !

Partez à la découverte de nouvelles
contrées avec les extensions du jeu
Les Colons de Catane.



Crédits

©1995 / 2005 Kosmos Verlag
Postfach 10 60 11
D-70049 Stuttgart, Deutschland
www.kosmos.de

© 2006 Filosofia pour la version française
www.filosofiagames.com

Auteur: Klaus Teuber
Illustrations: Marion Pott &
Tanja Donner
Design Graphique: Marion Pott &
Michaela Schelk

Développement de la version française:
Équipe Filosofia