

# COLONS DE KATANE

## COMPOSITION DU JEU:

### 37 hexagones représentant les paysages de l'île de Katane

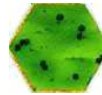
4 Forêts  
(produit du bois)



3 montagnes  
(produit du minéral)



4 pâturages  
(produit de la laine)



4 terres  
cultivables  
(produit du blé)



3 collines  
(produit de l'argile)



1 désert  
(aucune production)



9 hexagones  
port de  
commerce



9 hexagones  
pleine mer



### 95 cartes de Matière première (19 de chaque)



Bois (trunks d'arbre)



Blé (épis)



Minerai (cailloux)



Laine (moutons)



Argile (briques)

### 25 cartes de développement



1 Point de victoire  
5 cartes  
Point de victoire



6 cartes  
Progrès



14 cartes  
Chevalier

### 6 Cartons spéciaux



4 cartons "Frais de construction"



1 carton "Route la plus longue"



1 carton "Chevalier le plus puissant"

### 96 Pions en quatre couleurs (24 de chaque couleur)



16 villes



20 colonies



60 routes

### 18 Jetons

Chaque jeton porte sur une face une lettre et sur l'autre face un chiffre:

Verso du jeton	Recto du jeton	Verso du jeton	Recto du jeton	Verso du jeton	Recto du jeton	Verso du jeton	Recto du jeton
A	5	F	10	K	8	P	6
B	2	G	9	L	10	Q	3
C	6	H	12	M	9	R	11
D	3	I	11	N	4		
E	8	J	4	O	5		



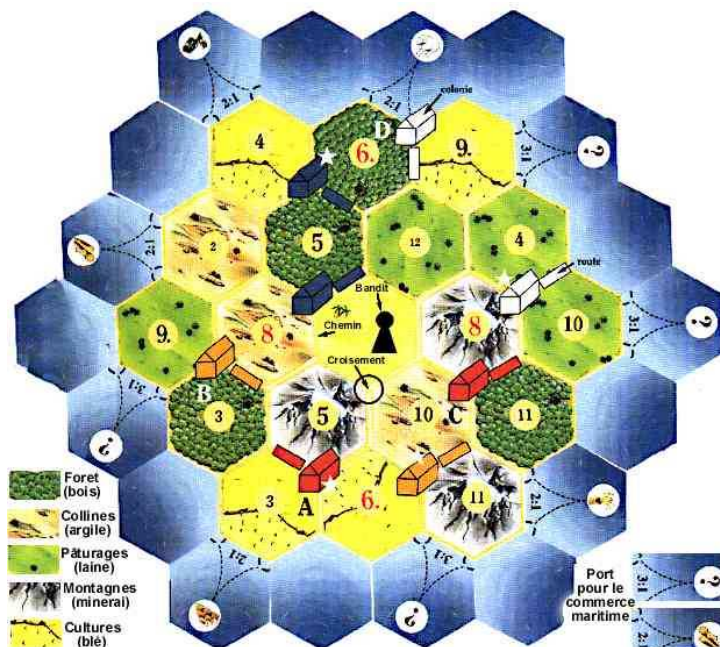
Un pion noir  
représentant le brigand



Deux dés à 6 faces  
de même couleur

## REGLES DU JEU

### I) MISE EN PLACE DE L'ILE ET PREPARATION DU JEU



Il est possible de changer la configuration de l'île à chaque partie. Pour la première partie, nous recommandons toutefois d'utiliser le Placement initial pour débutants qui figure ci-dessus: les régions y sont réparties de façon équilibrée. Mettez donc en place le plateau comme l'indique l'illustration (y compris les colonies et les routes). Par la suite, quand vous désirerez changer l'aspect de l'île pour varier les plaisirs, vous pouvez utiliser la méthode de placement variable.

chaque joueur choisit une couleur. Les colonies et les routes se trouvant déjà sur le plateau sont placées comme indiqué (voir au dos). Les autres pions colonies, villes et routes sont placés devant chaque joueur. S'il n'y a que trois joueurs, les pions rouges sont mis à part.

Chaque joueur reçoit une fiche Frais de construction.

les cartes spéciales Route de commerce la plus longue et Chevalier le plus puissant sont placées à côté du plateau, ainsi que les deux dés.

les cartes Matière première sont disposées en cinq piles à côté du plateau, face visible.

les cartes Développement (dos foncé) sont me langées et mises en pile, face cachée, à côté du plateau.

Enfin, chaque joueur reçoit ses premiers revenus en matières premières: pour chaque région adjacente à la colonie de sa couleur indiquée par une étoile (voir figure ci-dessus), il prend une carte Matière première correspondante de la pile. Exemple: le joueur bleu reçoit pour sa colonie placée en haut 2 cartes bois et 1 carte blé.

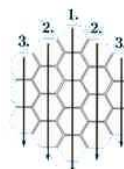
Les cartes Matière première sont toujours tenues cachées dans la main.

Pour mes débutants, passé directement au point II (Déroulement général de la partie)

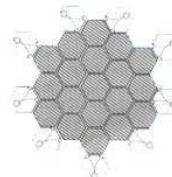
### Placement variable:

Séparez les régions terrestres des régions de mer. Mélangez les régions terrestres sans les montrer et mettez-les en pile. Prenez une région après l'autre et placez-les comme indiqué sur le schéma:

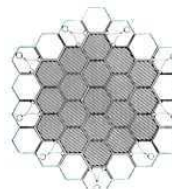
- 1) Placez 5 hexagones terrestres l'un au-dessous de l'autre au milieu de la table.
- 2) Placez un<sup>n</sup> colonne à droite et une à gauche de 4 hexagones chacune.
- 3) Placez une colonne à droite et une à gauche de 3 hexagones chacune.



- 4) Prenez les 9 hexagones de mer comprenant des ports. Mettez-les autour de l'île, en laissant un espace libre après chaque hexagone (voir schéma). l'ordre dans lequel les ports sont placés n'a pas d'importance. Important: Les hexagones doivent être placés de façon à ce que les deux ports (demi-cercles) d'une même région soient adjacents à l'île.

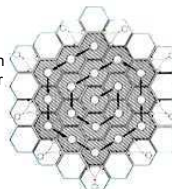


- 5) Remplissez les espaces vides avec les hexagones de mer restant.



- 6) Placement des pions ronds numérotés :

Mettez les pions numérotés à côté du plateau de jeu avec les lettres vers le haut. Placez maintenant les pions par ordre alphabétique sur l'île. Commencez par une région située dans un coin de l'île (n'importe lequel) et placez les pions dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (voir schéma). Attention: aucun pion ne sera posé sur la case désert.



- 7) Quand tous les pions sont placés, on les retourne côté chiffre.

Les pions ronds numérotés ont des chiffres qui vont de 2 à 12. Le 2 et le 12 ne sont représentés qu'une fois, tous les autres chiffres apparaissent deux fois. Le 7 n'est pas présent car il est réservé au brigand noir. Plus un chiffre est écrit en grand et plus grande est la probabilité qu'il sorte aux dés. Les chiffres les plus fréquents, le 6 et le 8, sont en rouge. Plus un chiffre a des chances de sortir aux dés, plus la région correspondante rapportera des revenus en matières premières au cours de la partie. Les lettres imprimées au verso des pions n'interviennent que pour le Placement variable.

## Phase de fondation:

Après avoir placé le plateau de jeu variable, chaque joueur choisit une couleur et reçoit les pions correspondants: 5 colonies (maisons), 4 villes (églises) et 15 routes (bâtonnets). Chacun reçoit également une fiche Frais de construction.

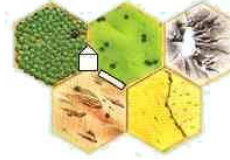
Les cartes Matière première sont triées par type et placées face visible à côté du plateau de jeu, en cinq piles distinctes. Elles forment le stock.

Les deux cartes spéciales "Le Chevalier le plus puissant" et "La route de commerce la plus longue", ainsi que les dés, sont mis à disposition.

Le brigand noir est placé sur le désert.

La phase de fondation se déroule en deux tours, au cours desquels chaque joueur va construire deux tronçons de route et deux colonies.

**1er tour:** Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence. Le joueur désigné place l'un de ses pions Colonie sur le croisement de son choix. Il place ensuite un tronçon de route adjacent à la colonie, dans la direction de son choix. Chaque joueur fait de même en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Attention: le placement de chaque colonie doit respecter la règle de distance entre deux colonies !



**2eme tour:** Quand tous les joueurs ont placé leur première colonie, le joueur qui a placé sa colonie en dernier commence le deuxième tour. Il place ainsi sa deuxième colonie et sa deuxième route.

Attention: Les autres joueurs font de même en suivant le sens inverse des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a commencé le premier tour joue maintenant en dernier.

La deuxième colonie peut être placée n'importe où sur un croisement choisi par le joueur, du moment que la règle de distance entre deux colonies\* est respectée. La deuxième route doit être adjacente à la deuxième colonie, dans une direction choisie librement par le joueur.

Immédiatement après la fondation de sa deuxième colonie, chaque joueur reçoit une carte Matière première par région terrestre adjacente à la deuxième colonie qu'il vient de créer.

Le joueur qui a construit en dernier sa deuxième colonie commence la partie. Il lance les dés pour savoir quelle (s) région (s) rapporte (nt) des matières premières au premier tour.

## Tactique:

Le plateau de jeu étant variable, la situation de départ est différente à chaque partie. Il faut donc être capable d'adapter sa tactique de jeu à chaque nouvelle situation. Il y a tout de même quelques points qu'il est important de retenir :

- 1) L'argile et le bois sont les ressources les plus importantes au départ. En effet, on en a besoin aussi bien pour construire des routes que pour fonder de nouvelles colonies. Pour cette raison, chaque joueur devrait s'efforcer d'obtenir au moins un accès à une "bonne" région forêt ou colline, en fondant une colonie sur le croisement adéquat. Par "bonne" région, on entend une région avec un chiffre sortant fréquemment aux dés: 5, 6, 8 ou 9.
- 2) La valeur des ports ne devrait pas être sous-estimée. Un joueur qui possède, par exemple, des colonies et des villes adjacentes à "une région terre cultivable "bonne" du point de vue des revenus, devrait essayer, au cours de la partie, de construire une colonie sur un port avec le symbole "blé".
- 3) Au moment de fonder les deux premières colonies, il faut faire attention à avoir suffisamment d'arrière-pays à sa disposition. Le développement des colonies futures demande, en effet, de l'espace. De ce point de vue, le centre de l'île peut être une position risquée, car les chemins sont très vite bloqués par les routes des autres joueurs.
- 4) Le joueur qui fait beaucoup de commerce a les meilleures chances de gagner. Même si ce n'est pas son tour, un joueur devrait faire des propositions d'échange au joueur dont c'est le tour. En cas de succès, il peut s'ouvrir de nouvelles possibilités lorsque viendra son tour de jouer.

## II) DEROULEMENT GENERAL DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. Le joueur dont c'est le tour peut effectuer les actions suivantes, en respectant l'ordre indiqué :

- 1) Il doit lancer les dés pour savoir où il y a des revenus en matières premières (ce résultat concerne tous les joueurs).
  - 2) Il peut faire du commerce: il échange des cartes Matière première avec les autres joueurs.
  - 3) Il peut effectuer des constructions: routes, colonies ou villes, et/ou acheter des cartes de développement.
- De plus, il peut jouer une (et une seule) carte Développement\* à n'importe quel moment pendant son tour.

Dès qu'un joueur a fini, le joueur situé à sa gauche commence son tour de jeu.

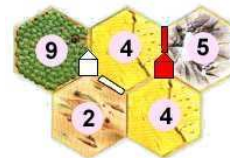
## III) DEROULEMENT DU JEU EN DETAIL

### A) Revenu des matières premières

Chaque joueur commence son tour en lançant les deux dés. On fait la somme des dés et le résultat désigne la ou les régions où il y a des matières premières à obtenir !

Tous les joueurs qui possèdent une colonie ou une ville adjacente aux régions concernées reçoivent des revenus (carte Matière première) correspondant à cette région. Chaque colonie rapporte une carte et chaque ville en rapporte deux.

Important: Si le résultat des dés désigne la case où se trouve le brigand noir, cette case ne produit aucun revenu de matières premières ce tour-là. Le brigand reste sur place.



Exemple: Si un joueur fait 4 avec une configuration de plateau comme ci-contre, Le joueur blanc reçoit une carte blé, le joueur rouge reçoit 2 cartes blé.

### B) Commerce

Le joueur dont c'est le tour peut faire ensuite du commerce, c'est-à-dire échanger des cartes Matière première. Il existe deux formes de commerce :

#### 1) Le commerce intérieur:

Le joueur dont c'est le tour peut échanger des cartes Matière première avec tous les joueurs. Il peut indiquer à haute voix les matières premières dont il a besoin et les matières premières qu'il est prêt à donner en échange. Il peut aussi écouter les propositions des autres joueurs et faire des contre-propositions.

Important: On ne peut négocier qu'avec le joueur dont c'est le tour. Les autres joueurs ne peuvent pas s'échanger de cartes entre eux.

Exemple: C'est le tour de Jacques. Pour la construction d'une route, il a besoin d'une carte Argile. Lui-même possède 2 cartes Bois et 3 cartes Minerai. Jacques demande à haute voix: "Qui me donne une argile contre un minerai ?". Alain répond: "Si tu me donnes 3 minerais, je te donne une argile". Magalie intervient: "Je te donne une argile, si tu me donnes un bois et un minerai". Jacques décide d'accepter l'offre de Magalie et échange bois et minerai contre l'argile dont il a besoin Important: C'est le tour de Jacques, Alain et Magalie ne peuvent donc pas s'échanger de cartes entre eux.

#### 2) Le commerce maritime:

Le joueur dont c'est le tour peut aussi échanger des cartes sans faire appel aux autres joueurs.

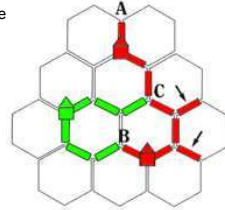
De façon générale et sans avoir de port, il peut échanger 4 cartes d'une même Matière première qu'il a en main contre 1 carte Matière première de son choix parmi les piles exposées. Les cartes qu'il donne sont remises sur la pile correspondante. S'il a une colonie sur une case de port, il peut obtenir un échange plus avantageux: il peut échanger 3 cartes identiques contre 1 de son choix s'il s'agit d'un port où figure le symbole "3 : 1", et même 2 cartes identiques contre 1 s'il s'agit d'un port avec le symbole "2 : 1", mais dans ce cas les deux cartes qu'il donne doivent nécessairement être du type de celui indiqué. Exemple: dans la carte de l'île pour débutant, le joueur blanc peut échanger deux cartes Laine (mouton) contre une carte Matière première de son choix.

### C) Construire

A la fin de son tour, chaque joueur peut construire pour augmenter son nombre de Points de victoire. Pour cela, il lui faut posséder certaines combinaisons de cartes Matière première (Voir fiche " frais de construction "). En échange de ces cartes, il reçoit un nombre correspondant de colonies, villes ou routes et peut les placer immédiatement sur le plateau. Les pions Route sont placés sur les côtés des cases hexagonales; les Colonies et les Villes sont placées aux croisements de trois cases.

**1) Construction d'une route:** Combinaison nécessaire: 1 carte Bois + 1 carte Argile.  
Une nouvelle route doit nécessairement être reliée à une route, une colonie ou une ville de même couleur (même joueur). Chaque côté d'hexagone ne peut contenir qu'une seule route.  
Dès qu'un joueur possède une route continue (les embranchements ne comptent pas) d'au moins 5 pions Route, il reçoit la carte spéciale route de commerce la plus longue. Si un joueur réussit à avoir une route contenant plus de pions que le propriétaire de la carte, il la reçoit immédiatement.  
Cette carte vaut 2 points de victoire. Attention: Si un joueur possède une route avec des embranchements, seule la partie la plus longue et ininterrompue compte pour la carte spéciale.

Exemple: Le joueur rouge a construit une route continue comprenant 7 tronçons entre les croisements A et B. Les deux embranchements (voir flèches) ne comptent pas. Le Joueur rouge reçoit la carte spéciale La route de commerce la plus longue.



Une route de commerce peut être interrompue !

Si le joueur vert réussit à construire une colonie sur le croisement C (ce qui est possible), la route de commerce du joueur rouge sera interrompue. Ce dernier doit alors donner la carte spéciale au joueur vert, car c'est lui maintenant qui a la route de commerce la plus longue.

Après que la route la plus longue ait été interrompue, il peut arriver que deux joueurs soient à égalité pour le titre. Dans ce cas, la carte spéciale est mise de côté. Elle ne sera attribuée que lorsqu'un seul joueur aura effectivement la route la plus longue.

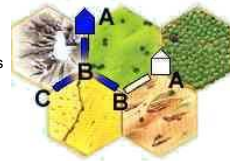
**2) Construction d'une colonie:** Combinaison nécessaire: 1 carte Bois + 1 carte Argile + 1 carte Blé + 1 carte Laine.

Distance entre deux colonies: Une colonie ne peut être construite sur un croisement que si les trois croisements adjacents ne sont pas occupés par des colonies ou villes, quel que soit le propriétaire de ces colonies ou villes.

La colonie doit être reliée à une route de même couleur (même joueur).

Pour chaque colonie, le joueur pourra recevoir une carte Matière première de chacune des cases adjacentes lorsque les dés désigneront ces cases.

Chaque colonie vaut un point de victoire.



Exemple: Les colonies indiquées par la lettre A sont déjà construites. Les croisements indiqués par la lettre B ne peuvent pas recevoir des colonies ou des villes. Par contre, il est possible de construire une colonie en C.

**3) Construction d'une ville:** Combinaison nécessaire: 2 cartes Blé + 3 cartes Minerai.

Seules les colonies peuvent être transformées en ville.

Quand le joueur dont c'est le tour transforme une colonie en ville, il remplace le pion colonie par un pion ville (église).

Pour chaque ville, le joueur pourra recevoir 2 cartes Matière première de chacune des cases adjacentes lorsque les dés désigneront ces cases.

Chaque ville vaut deux points de victoire.

**4) Achat de cartes Développement:** Combinaison nécessaire: 1 carte Blé + 1 carte Laine + 1 carte Minerai.

Le joueur qui achète une carte Développement prend la carte au sommet de la pile. (Les cartes Développement sont tenues secrètes jusqu'à ce qu'elles soient jouées.)

Il y a trois types de cartes différentes avec trois effets différents:

#### Carte chevalier:

Si un joueur abat une carte Chevalier pendant son tour, il doit immédiatement déplacer le brigand noir. Il prend le brigand et le place sur une autre région terrestre. Il peut ensuite voler une carte Matière première au joueur qui possède une colonie ou une ville en bordure de la région en question. Au cas où il y a deux ou trois joueurs au bord de la région, il en choisit un. Le joueur qui va être ainsi détroissé doit présenter ses cartes Matière première face cachée au voleur pour lui permettre d'en choisir une.

Exemple: C'est le tour de Maryse et elle abat une carte Chevalier. Elle doit déplacer le brigand, qui se trouve pour l'instant sur une montagne. Maryse décide de le déplacer sur la région "4", une région de forêt. Maryse peut voler une carte Matière première à l'un des joueurs qui a une construction autour de l'hexagone.

Dans le cas où un "4" sort aux dés lors d'un tour suivant, les propriétaires des colonies ou villes situées autour de l'hexagone ne reçoivent pas de carte Bois. Cette situation durera tant que le brigand ne sera pas déplacé à nouveau, à la suite d'une nouvelle carte Chevalier ou d'un "7" aux dés.

Le joueur qui pose en premier devant lui sa troisième carte Chevalier, reçoit la carte spéciale Le Chevalier le plus puissant\*, qui vaut 2 points de victoire.

Dès qu'un autre joueur a posé devant lui une carte Chevalier de plus que le propriétaire actuel de la carte spéciale, elle lui est immédiatement attribuée.

#### Carte Progrès:

Il existe trois cartes Progrès différentes, chacune en double exemplaire :

Construction de routes: En jouant cette carte, un joueur peut construire immédiatement deux tronçons de route sur le plateau de jeu, selon la règle habituelle.

Découverte: En jouant cette carte, un joueur peut prendre immédiatement du stock deux cartes Matière première de son choix. S'il prend ces cartes avant sa phase de construction, il peut les utiliser pendant cette phase.

Monopole : En jouant cette carte, un joueur peut désigner la matière première de son choix. Tous les autres joueurs doivent lui donner toutes les cartes de cette matière première qu'ils possèdent.

#### carte Point de victoire:

Les cartes Points de victoire représentent des acquisitions culturelles importantes, qui sont illustrées par certains bâtiments: cathédrale, parlement, etc.. Quand un joueur acquiert une carte Point de victoire, il ne la montre pas. Dès qu'un joueur atteint 10

points de victoire, il peut révéler toutes ses cartes Point de victoire. C'est le seul cas où il est possible de jouer plusieurs cartes Développement\* en même temps.

Tuyau: Gardez vos cartes de telle manière que les autres joueurs ne puissent pas les deviner. Un joueur qui garde longtemps devant lui une carte Développement sans la jouer fait soupçonner aux autres qu'il pourrait bien s'agir d'une carte Point de victoire.

#### **D) Cas particuliers**

**1) Sept aux dés !** Le brigand noir devient actif.

Quand le joueur dont c'est le tour obtient un " 7 " aux dés, personne ne reçoit de revenus de matières premières. Tous les joueurs qui ont plus de 7 cartes Matière première en main doivent en choisir la moitié et les défausser, en les mettant sur les piles correspondantes (on arrondit au chiffre inférieur).

Ensuite, le joueur doit déplacer le brigand noir, comme s'il venait de jouer une carte chevalier.

**2) Jouer une carte développement !**

Carte chevalier:

Déplacer le bandit et "voler" une carte de matière première

Carte progrès:

Le joueur qui joue une carte Progrès suit les instructions présentes sur la carte. La carte est ensuite défaussée; elle ne sera plus remise en jeu.

Carte point de victoire:

Les cartes avec des points de victoire ne seront dévoilées qu'en fin de partie, quand un joueur est sûr qu'il a au moins 10 points de victoire.

#### **IV) FIN DE LA PARTIE**

La partie prend fin dès qu'un joueur possède 10 points de victoire ou plus.

Les joueurs peuvent obtenir les points de victoire suivants :

Chaque colonie:	1 point de victoire
Chaque ville:	2 points de victoire
Route de commerce la plus longue:	2 points de victoire
Chevalier le plus puissant:	2 points de victoire
Chaque Carte Point de victoire:	1 point de victoire

Chaque joueur commençant la partie avec deux colonies, il possède dès le départ 2 points de victoire. Il ne lui reste plus qu'à trouver les 8 points de victoire supplémentaires. ...