

DIE SIEDLER — VON CATAN —

Jeu de cartes

Les cartes de l'extension Handel & Wandel

Règles issues de <http://www.monpetitcoin.com>
Mise en page par Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>

Installation

Chaque joueur prépare sa principauté selon les règles normales.

Les cartes d'événement du jeu de base et des extensions sont mises ensemble.

Les deux cartes "Inquisition" (Ritter & Händler) sont retirées du jeu (elles ne sont utilisées qu'en mode tournoi).

Lorsque l'on utilise l'extension Handel & Wandel, les deux cartes "Handelskontor" (1 dans le jeu de base, 1 dans Handel & Wandel) sont mises de côté et disposées à côté des piles de cartes de développement. On procède de même pour les quatre cartes "Kirche" (Église) et "Rathaus" (Hôtel de ville) du jeu de base, lorsque l'on utilise l'extension Politik & Intrigue, et avec les deux "Universität" (Université) avec Wissenschaft & Fortschritt.

Les autres cartes du jeu de base sont réparties en quatre tas, entre les deux joueurs. Puis, les autres cartes de l'extension sont réparties en deux tas, placés à côté des 4 premiers. Les cartes de routes, de colonies, de villes et de territoires sont mises à la suite, comme d'habitude.

La préparation est terminée lorsque chaque joueur a sa principauté devant soi et, au milieu, onze piles de cartes, faces cachées, plus éventuellement les "Handelskontor", les "Kirche", les "Rathaus" et les "Universität".

Préparation

Sans changement par rapport au jeu de base. Les deux figurines "Chevalier" et "Marchand" sont préparées de côté. Chaque joueur choisit trois cartes de l'un des six tas de cartes de développement.

L'ordre de ces piles ne doit pas être modifié et elles doivent être replacées face cachée.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule comme le jeu de base. Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur dont c'est le tour doit :

- lancer les dés.

Chaque joueur doit alors :

- régler les conséquences de l'événement;
- enregistrer la production.

Le joueur dont c'est le tour peut alors effectuer les actions suivantes, dans l'ordre de son choix :

- construire;
- échanger des matières premières;
- jouer des cartes d'action.

Il complète ensuite sa main, puis c'est au tour de son partenaire.

Toutes les règles du jeu de base sont valables, à part pour les changements indiqués ci-dessous. Le premier arrivé à 13 points de victoire a gagné.

Changements de règles

- Pendant le premier tour de chacun des joueurs, le résultat "Attaque de voleurs" du dé des événements est ignoré.
- A part la carte "Kundschafter" (Éclaireur), aucune carte d'action (cartes jaunes) ne peut être jouée tant que les deux joueurs n'ont pas au moins 3 points de victoire. Dès que cette condition est remplie, il est permis de jouer des cartes d'action, même si un joueur redescend en-dessous de 3 points après coup.
- Les bâtiments sont protégés des Espions ("Spion"). Avec un Espion, vous ne pouvez voler à votre adversaire que des cartes d'action ou des unités (chevaliers ou flottes).
- Il est possible de retirer une unité ou un bâtiment de sa propre principauté, pour faire de la place pour des cartes plus importantes. Cela ne coûte rien, mais la carte retirée part à la défausse. Elle ne peut pas être reprise en main ou glissée sous une des piles de cartes de développement. On peut tout de suite reconstruire dans un espace ainsi libéré, dans le même tour de jeu.
- Certaines cartes ne peuvent être mises en jeu que si certaines conditions sont remplies. Certaines constructions ne peuvent être bâties que si les cartes indiquées se trouvent dans la principauté.
- **Le "Handelskontor" (Comptoir marchand)**
Lorsqu'un joueur possède les matières premières suffisantes, il peut construire un Comptoir marchand. Il paie les matières premières, prend une carte "Handelskontor" au milieu et la pose en-dessus ou en-dessous d'une de ses villes.
Important : chaque joueur ne peut construire qu'un seul Comptoir marchand. Il peut le retirer après coup, mais la carte n'est alors pas défaussée : elle retourne au milieu. De même, si le Comptoir marchand est détruit par un "Feuerteufel" (Pyromane), il retourne au milieu et non pas dans la main du joueur.
- **Important** : chaque joueur ne peut construire qu'une seule Église et qu'un seul Hôtel de ville. Il peut retirer un de ces bâtiments après coup, mais la carte n'est alors pas défaussée : elle retourne au milieu. De même, si l'un de ces bâtiments est détruit par un "Feuerteufel" (Pyromane), il retourne au milieu et non pas dans la main du joueur.
- **Métropole**
Dès qu'un joueur possède une Église ("Kirche") ou un Hôtel de ville ("Rathaus") dans l'une de ses villes, il peut poser une carte "Métropole" sur cette ville. Il doit avoir la carte en main pour ce faire. La transformation d'une ville en métropole ne coûte rien. La métropole permet de disposer des unités (chevaliers, flottes ou canons) en-dessus et en-dessous des quatre territoires adjacents à la métropole. Chaque joueur ne peut posséder qu'une seule métropole.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un des deux joueurs a atteint 13 points de victoire.

Cartes bleues

Bauernaufstand (Jacquerie)



- Cet événement ne concerne que les terrains adjacents à un "Entrepôt fortifié" (*Befestigtes Lager*)

Les terrain adjacents à un "Entrepôt fortifié" perdent 1 matière première.

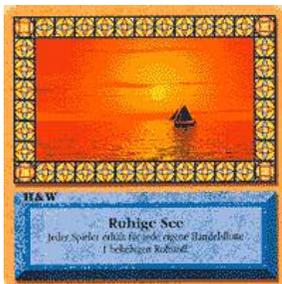
Großes Ritterturnier (Grand tournoi)



- Rentrée d'or pour le joueur ayant la plus forte valeur de tournoi.

Celui qui possède le plus de points de tournoi avec ses Chevaliers peut tourner un terrain de Torrents sur 3 ors.

Ruhige See (Mer calme)

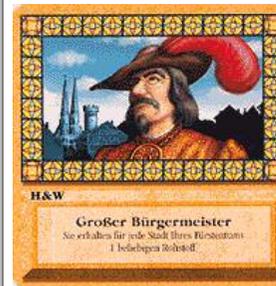


- Cet événement fait que chaque joueur reçoit une matière première de son choix pour chaque "Flotte de commerce" (*Handelsflotte*) qu'il possède, y compris une "Grande flotte commerciale" (*Große Handelsflotte*).
- Les "Flottes corsaires" (*Kaperflotte*) ne sont pas des flottes commerciales et ne comptent donc pas dans ce cadre-là.
- Un joueur ne reçoit pas non plus de matières premières pour les Flottes de l'adversaire qu'il exploite grâce à la "Ligue Hanséatique" (*Hansebund*).

Chaque joueur reçoit une matière première de son choix pour chaque Flotte qu'il possède.

Cartes jaunes

Großer Bürgermeister (Grand bourgmestre)



- Vous recevez également une matière première si vous avez érigé une "Métropole" (*Metropole*). Cette matière première est reçue à la place de celle pour la ville qui est couverte par la "Métropole", pas en plus.
- Aucune matière première n'est reçue pour une "Citadelle" (*Zitadelle*).

Vous recevez 1 matière première de votre choix pour chaque ville dans votre Principauté.

Handelsmonopol (Monopole commercial)



- Les 3 matières premières que vous prenez doivent être identiques, mais peuvent provenir de terrains différents.
- Le cas échéant, elles peuvent être prises dans un "Entrepôt à produits naturels" (*Naturalien-Speicher*) ou une "Chambre fortifiée" (*Schatzkammer*).

Prenez jusqu'à trois matières premières identiques de votre choix à votre adversaire et donnez-lui en échange une autre matière première de votre choix.

Condition : "Handelskontor".

Pfandleiher (Prêteur sur gage)



- Les matières premières reçues en retour (toutes sauf une, à choix) doivent être placées dans vos terrains.
- Tant que le bâtiment est hypothéqué (retourné), vous ne bénéficiez d'aucuns de ses avantages (points de victoire, de commerce ou effets spéciaux).
- Un bâtiment hypothéqué ne peut pas être détruit.
- Il n'est bien sûr pas possible d'hypothéquer des constructions adverses dans sa Principauté.

Retournez un bâtiment. Vous obtenez en retour les matières premières nécessaires à sa construction, moins une. Pour réactiver le bâtiment, il faut repayer son coût de construction.

Cartes vertes

Gestüt (Haras)



- Vous pouvez changer la position de vos Canons et de vos Chevaliers dans toute votre Principauté, à votre tour et en payant 1 Céréale, mais pas avant d'avoir lancé les dés.
- Cette carte n'affecte pas les Dragons.
- Si vous voulez de nouveau réarranger vos Chevaliers lors d'un autre tour de jeu, vous devez repayer 1 Céréale.

A votre tour, après avoir lancé le dé et payé 1 Céréale, vous pouvez réarranger tous les Chevaliers de votre Principauté.

Goldschmiede (Orfèvrerie)



- Augmente la production d'or.
- Cette carte double la production de vos terrains de Torrents, mais seulement s'ils se trouvent juste à droite ou juste à gauche de cette carte.

Le revenu des terrains de Torrent adjacents sont doublés.

Handelsposten (Place d'échanges)



- Améliore le taux de change.
- Cette carte doit être placée sur une route existante! A chaque fois que c'est votre tour de jouer, vous pouvez échanger **une fois** une matière première entre le terrain au-dessus de cette carte et le terrain au-dessous, dans un rapport 1 : 1.

Placez sur une route : à votre tour, vous pouvez échanger les matières premières des deux terrains adjacents à 1 contre 1.

Lothar der Säufer (Lothar l'Ivrogne)



- A chaque début de tour, le dé de revenu détermine la force de tournoi de Lothar. Si le dé de revenu indique un "1", la force de tournoi de Lothar est de "1".
- Indépendamment de cela, d'autres cartes peuvent augmenter la force de tournoi de Lothar, comme la "Place de tournoi" (*Turnierplatz*), par exemple.

Un jet de dé détermine sa force de tournoi.

Raubritterburg (Repère de maraudeurs)



- Enlève des points de commerce à l'adversaire.
- Cette carte se place dans la Principauté de votre adversaire, dans un emplacement libre d'une colonie ou d'une ville.
- Vous ne pouvez placer cette carte que si votre adversaire possède moins de 4 points de puissance militaire, en comptant tous les Canons, Chevaliers et Dragons. Conséquence : les points de commerce des bâtiments ou des unités (Flottes) de la colonie/ville où se trouve le "Repère de maraudeurs" ne comptent plus.
- Si la condition n'est plus remplie (parce que l'adversaire a atteint ou dépassé 4 points de puissance militaire), la carte est mise à la défausse.

Placez chez l'adversaire : les points de commerce de sa colonie ou de sa ville ne comptent plus.
Condition : l'adversaire a moins de 4 points de puissance militaire.

Richard der Rächer (Richard le Vengeur)



- Tant que Richard est dans votre Principauté, il se comporte comme un Chevalier normal. Il peut être lui-même attaqué par un "Chevalier Noir" (*Schwarzer Ritter*) ou séduit par la "Princesse Imelda" (*Burgfräulein Imelda*).
- Vous ne pouvez pas transformer Richard en "Chevalier Noir" dans le même tour où vous le mettez en jeu. Vous ne pouvez le faire au plus tôt que lors de votre prochain tour de jeu.
- Une fois Richard utilisé comme "Chevalier Noir", il est placé dans la défausse.

Pour une pièce d'or, il se transforme en "Schwarzer Ritter".

Wagner (Charron)



- Vous pouvez déplacer une matière première.
- Choisissez un type de matière première, avant le jet de dé. Vous pouvez alors librement déplacer vos réserves de cette matière première entre deux terrains du même type.

Choisissez une matière première au début de votre tour. Vous pouvez ensuite la bouger entre des terrains du même type.

Wirtshaus (Auberge)



- Une chance d'échanger de l'or contre une matière première.
- Vous pouvez tenter votre chance chaque que c'est votre tour de jouer. Vous pouvez la tenter plusieurs fois, mais il vous faut payer un or à chaque fois.

Payez un or et lancez 1 dé : sur 4, 5 ou 6, vous gagnez une matière première de votre choix.

Cartes rouges

Färberei (Teinturerie)



- Placez cette carte au-dessus ou au-dessous d'un terrain de Pâturages.
- A votre tour, vous pouvez retirer deux Laines du Pâturage voisin pour augmenter la "Teinturerie" de 1 point de commerce.
- **OU**
- Dépensez un ou plusieurs points de commerce de la "Teinturerie" et dérobez autant de matières premières à votre adversaire, pour lesquelles vous devez avoir de la place dans vos terrains.

Conditions générales (valables pour la "Färberei", la "Kunstschmiede" et la "Schnapsbrennerei") :

- Ces trois cartes permettent de transformer des matières premières d'un terrain adjacent en points de puissance commerciale ou de dépenser des points de puissance commerciale pour obtenir des matières premières.
- Ces cartes se placent au-dessus ou au-dessous d'un terrain du même type, le côté avec le texte (c'est-à-dire zéro points de commerce) vers le bas.
- Ces cartes ne peuvent être placées qu'à côté de terrains adjacents à au moins une ville.
- Ces cartes ne peuvent être mises en jeu que si vous disposez d'un "Comptoir Commercial" (*Handelskontor*).

Placement : au-dessus ou au-dessous d'un terrain de Pâturages d'une ville. Vous pouvez transformer deux Laines en 1 point de puissance commerciale ou dépenser 1 point de puissance commerciale pour prendre 1 matière première à votre adversaire.

Condition : "Handelskontor".

Großer Basar (Grand bazar)



- Vous pouvez forcer votre adversaire à un échange de matières premières.
- Lorsque c'est votre tour de jouer, vous pouvez offrir une fois une matière première de votre choix (sauf un or) à votre adversaire. Ce dernier doit avoir de la place pour cette matière première dans ses terrains.
- En échange, votre adversaire vous donne une matière première de son choix (sauf un or), pour laquelle vous devez avoir de la place dans vos terrains. Si l'un des joueurs n'a pas de matière première appropriée, le "Grand bazar" ne peut pas être utilisé.

A votre tour, vous pouvez proposer une matière première de votre choix (sauf un or) à votre adversaire. Celui-ci doit vous donner une matière première de son choix (sauf un or) en échange.

Großer Turnierplatz (Grande place de tournoi)



- Lorsque le dé d'événement indique un tournoi et que vos Chevaliers ont le plus de point de tournoi, vous recevez deux matières premières au lieu d'une seule.

Quand vos chevaliers gagnent un tournoi, vous recevez deux matières premières de votre choix.

Kunstschmiede (Forge artisanale)



- Placez cette carte au-dessus ou au-dessous d'un terrain de Montagnes.
- A votre tour, vous pouvez retirer deux Minerais de la Montagne voisine pour augmenter la "Forge artisanale" de 1 point de commerce.
- **OU**
- Dépensez un ou plusieurs points de commerce de la "Forge artisanale" et dérobez autant de matières premières à votre adversaire, pour lesquelles vous devez avoir de la place dans vos terrains.

Pour les conditions générales d'utilisation, voir la "Teinturerie" (*Färberei*).

Placement : au-dessus ou au-dessous d'un terrain de Montagnes d'une ville. Vous pouvez transformer deux Minerais en 1 point de puissance commerciale ou dépenser 1 point de puissance commerciale pour prendre 1 matière première à votre adversaire.

Condition : "Handelskontor".

Leuchtturm (Phare)



- Améliore le taux de change d'une flotte qui se trouve au voisinage du "Phare", au-dessus ou au-dessous.

Le taux de change d'une flotte voisine passe à 1 :1. Cette flotte est protégée de l'événement "Bürgerkrieg".

Handelsmesse (Foire commerciale)



- Il faut un "Comptoir commercial" (Handelskontor) avant de pouvoir construire la "Foire commerciale".
- Trois points de commerce doivent être disponibles sur les cartes "Teinturerie" (*Färberei*), "Forge artisanale" (*Kunstschmiede*) ou "Distillerie" (*Schnapsbrennerei*).
- Ces points de commerce ne sont pas dépensés. Ils doivent juste être disponibles.

Condition : "Handelskontor" + 3 points de commerce (provenant de la "Färberei", de la "Kunstschmiede" ou de la "Schnapsbrennerei").

Hansebund (Ligue Hanséatique)



- Grâce à cette carte, vous pouvez exploiter les "Flottes de commerce" que votre adversaire a construites.
- Exemple : votre adversaire possède une "Flotte de commerce d'or" et une "Flotte de commerce de minerai". Vous-même possédez une "Flotte de commerce de bois". Vous pouvez alors échanger le bois, l'or et le minerai à 2 :1.
- Par contre, vous ne bénéficiez pas des points de puissance commerciale des flottes adverses.
- La condition de posséder au moins une "Flotte de commerce" ne vaut que pour la construction de la "Ligue Hanséatique". Si vous la perdez après coup (à cause d'une "Guerre civile" (*Bürgerkrieg*) ou d'une "Flotte corsaire" (*Kaperflotte*), vous bénéficiez toujours de la "Ligue Hanséatique".

Vous pouvez échanger aussi à 2 :1 les matières premières pour lesquelles votre adversaire a construit des flottes.

Condition : au moins 1 "Handelsflotte".

Naturalien-Speicher (Entrepôt de produits naturels)



- Dans cet bâtiment, on peut entreposer deux Bois, deux Minerais ou deux Laines.
- Pour construire cet entrepôt, il faut d'abord disposer d'un "Comptoir commercial" (*Handelskontor*).

Conditions générales (valables aussi pour la "Schatzkammer") :

- Quand vous construisez un entrepôt à matière première, placez-le dans votre Principauté avec le texte vers le bas.
- L'entrepôt accepte un maximum de deux matières premières du même type.
- Si vous disposez d'au moins deux matières premières d'une sorte (dans un ou deux terrains) et d'un entrepôt approprié, vous pouvez transférer ces deux matières premières dans l'entrepôt.
- La carte de l'entrepôt est alors tournée de manière à avoir les matières premières correspondantes vers le bas.
- Lorsque vous avez besoin des matières premières dans l'entrepôt, vous devez le vider entièrement. Si par exemple, vous n'avez besoin que d'une seule matière première de l'entrepôt pour construire un bâtiment, vous devez reporter la deuxième matière première dans un terrain approprié ou la perdre. Il n'est pas possible de récupérer les matières premières de l'entrepôt sans raison (échange, construction).
- Vous ne pouvez utiliser l'entrepôt que lorsque c'est votre tour de jouer.
- Les matières premières dans l'entrepôt sont protégées contre toute attaque de l'adversaire ("Händler", "Raubzug", etc.), ainsi que des résultats "Attaque de voleurs" et "Avantage commercial".
- Lorsque le dé d'événement indique une "Attaque de voleurs", les matières premières dans l'entrepôt ne sont pas comptabilisées.

Permet d'entreposer deux matières premières de son choix. Ces dernières sont protégées de toute attaque.

Condition : "Handelskontor".

Schatzkammer (Chambre fortifiée)



- Dans cet bâtiment, on peut entreposer deux Argiles, deux Minerais ou deux Ors.
- Pour construire cet entrepôt, il faut d'abord disposer d'un "Comptoir commercial" (*Handelskontor*).

Voir les conditions générales d'utilisation sous "Naturalien-Speicher".

Permet d'entreposer deux matières premières de son choix. Ces dernières sont protégées de toute attaque.

Condition : "Handelskontor".

Schnapsbrennerei (Distillerie)



- Placez cette carte au-dessus ou au-dessous d'un terrain de Champs.
- A votre tour, vous pouvez retirer deux Céréales du Champ voisin pour augmenter la "Distillerie" de 1 point de commerce.
- **OU**
- Dépensez un ou plusieurs points de commerce de la "Distillerie" et dérobez autant de matières premières à votre adversaire, pour lesquelles vous devez avoir de la place dans vos terrains.

Pour les conditions générales d'utilisation, voir la "Teinturerie" (*Färberei*).

Placement : au-dessus ou au-dessous d'un terrain de Champs d'une ville. Vous pouvez transformer deux Céréales en 1 point de puissance commerciale ou dépenser 1 point de puissance commerciale pour prendre 1 matière première à votre adversaire.

Condition : "Handelskontor".

Werft (Chantier naval)



- Réduit le coût de construction des Flottes.

La construction d'une Flotte vous coûte une matière première de moins de votre choix.