

Jeu de cartes

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

Résumé du jeu

1. Votre tâche est de coloniser le pays de Katane. Toutes les colonies, villes et bâtiments que vous construirez au cours du jeu sont représentés par des cartes. Vous commencez avec deux colonies, reliées par une route. Chaque colonie vaut 1 point de victoire, identifié par un drapeau. Le premier à atteindre 12 points de victoire a gagné.
2. Afin d'accumuler d'autres points de victoire, il vous faut construire: vers la droite et la gauche, vous pouvez construire des routes, puis de nouvelles colonies. Vos colonies peuvent devenir des villes, qui valent 2 points de victoire.
3. Les colonies peuvent recevoir deux développements, et les villes quatre. Les cartes de développement correspondantes sont placées en dessus et en dessous des villes et des colonies.
4. Afin de construire, vous aurez besoin de matières premières, que vous recevez dans les régions placées diagonalement par rapport à vos colonies. Vous ne recevez une matière première que quand le chiffre indiqué sur la carte est tiré au dé. Votre principauté de départ est ainsi composée de 9 cartes.
Si le résultat du dé est un 5, par exemple, vous tournez la région portant un 5 dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, afin de refléter l'augmentation de matières premières dans cette région.
5. Les symboles représentant différentes matières premières qui figurent sur les cartes de région sont là pour votre "comptabilité". La valeur que l'on doit considérer est celle qui est au bas de la carte. Au début, vous possédez une matière première dans chaque région. Lorsque vous recevez une nouvelle matière première, vous tournez la carte de telle sorte que la valeur supérieure suivante soit en bas. A l'opposé, lorsque vous dépensez une matière première, vous tournez la carte vers la valeur inférieure suivante.
6. Les routes, les villes et les colonies se trouvent au milieu de la surface de jeu, face cachée. Quand vous voulez réaliser l'une de ces constructions, il vous faut payer les matières premières indiquées sur le verso des cartes. Vous prenez alors la carte en question et la placez face ouverte dans votre principauté.
7. Vous construisez votre principauté avec les 9 cartes de départ. Puis, vous prenez trois cartes (au choix) dans l'une des piles de cartes de développement. Vous ne pouvez jouer ensuite que les cartes que vous avez en main. Si la carte porte des symboles de matières premières, vous devez payer ces dernières avant de pouvoir jouer la carte. Par exemple, construire un entrepôt fortifié coûte un bois et une glaise.
Important: vous devriez regarder toutes les cartes attentivement avant de commencer votre première partie.
8. Le jeu se joue par tour. Le joueur en phase lance deux dés. On commence par le résultat du dé d'événement, qui affecte les deux joueurs. Puis, on comptabilise le revenu de matières premières: chaque joueur tourne les régions dont le chiffre est apparu sur le dé vers la valeur supérieure.
9. Le joueur en phase peut maintenant jouer des cartes d'action, construire et échanger des matières premières à sa guise. A la fin de son tour, il complète sa main à trois cartes (normalement), puis c'est au tour de son adversaire. Ce dernier commence par lancer les deux dés, etc.
10. Certaines cartes portent un gantelet suivi d'un chiffre noir. Cela symbolise la puissance militaire. Celui qui possède la plus grande puissance militaire (somme de toutes les puissances individuelles) obtient la figurine Chevalier, qui vaut 1 point de victoire.
11. D'autres cartes portant un ou plusieurs moulins. La somme de ces moulins représente la puissance commerciale. Celui qui possède la plus grande puissance commerciale et qui a construit au moins une ville obtient la figurine Moulin, qui vaut 1 point de victoire.
12. Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des deux joueurs ait atteint 12 points de victoire, auquel cas il est déclaré vainqueur.



Il existe six types de régions:

Région	Matière première
Champs	Céréales
Montagnes	Minerai
Pâturages	Laine
Forêts	Bois
Collines	Glaise
Torrents	Or (<i>l'or ne sert que comme monnaie d'échange, on ne peut rien construire avec</i>)

Jeu de cartes

Préparation du jeu

1. Séparez les 18 cartes qui portent un blason au dos.
2. Chaque joueur reçoit les cartes d'une couleur (rouge ou noir) et les dispose de la manière suivante:
 - a. La route (avec les explications) au milieu;
 - b. Une colonie de chaque côté de la route;
 - c. Les six régions se placent en diagonal des colonies, sur les emplacements 1 à 6. L'arrangement des cartes sur ces emplacements est libre. Veillez à laisser un peu de place entre les cartes, afin de pouvoir les tourner.
Important: Placez les cartes de telle manière que le chiffre 1 pointe vers vous. Cela signifie que vous possédez, au départ, une matière première dans chaque région.
3. Préparation des ressources.
Toutes les autres cartes sont triées selon le symbole qu'elles portent au verso, et sont réparties en 10 tas: un pour les cartes d'événement, un pour les routes, un pour les villes, un pour les colonies, un pour les régions, puis cinq tas à peu près égaux avec les cartes de développement. Tous ces tas sont accessibles aux deux joueurs, quand ils ont besoin de cartes.
4. Les deux dés (événement et revenu), ainsi que les figurines "Chevalier" et "Marchand" sont mis de côtés, à portée de main.
5. Chaque joueur prend une main de trois cartes, de la manière suivante: chacun choisit un des cinq tas de cartes de développement. Il le parcourt et en choisit trois cartes. Ces trois cartes sont gardées cachées. Le tas est ensuite replacé, sans en avoir mélangé les cartes!
Attention: rappelez-vous que les cartes d'action ne peuvent être jouées que quand chacun des joueurs a plus de trois points de victoire
6. Les joueurs lancent un dé pour déterminer qui commence.



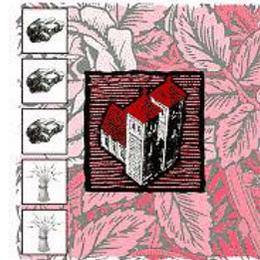
Cartes initiales (noir)



Route



Colonies



Villes



Régions



Cartes d'événement



Jeu de cartes

Le déroulement du jeu

1. Le dé des événements

Au début de son tour, chaque joueur lance les 2 dés, le dé des événements étant traité en premier. Les résultats possibles sont les suivants:

a) Ritterturnier (Tournoi de chevaliers)

Si la tête de chevalier apparaît sur le dé, chaque joueur additionne les points de tournoi (chiffre rouge) de ses chevaliers exposés. Celui qui a le plus grand total remporte le tournoi et gagne en guise de récompense une matière première de son choix. Il tourne donc la carte de la région correspondante pour refléter cela. En cas d'égalité, ou si aucun joueur ne possède de chevalier, personne ne reçoit de récompense.

b) Handelsvorteil (Avantage commercial)

Le joueur qui possède la supériorité commerciale peut prendre une matière première à son adversaire. Il choisit lui-même la matière première parmi celles disponibles chez son adversaire, et les régions respectives sont tournées en conséquence. Si personne ne possède la figurine de supériorité commerciale, cet événement est ignoré.

c) Räuberüberfall (Attaque de voleurs)

Si la massue apparaît sur le dé, les deux joueurs doivent compter leurs matières premières. Celui qui possède plus de 7 matières premières perd tout son minerai et toute sa laine. **Important:** on ne comptabilise pas les matières premières qui se trouvent dans des régions protégées par des entrepôts fortifiés.

d) Erfolgreiches Jahr (Année fructueuse)

Quand le soleil apparaît, chaque joueur reçoit une matière première de son choix.

e) Ereigniskarte (Carte d'événement)

Deux faces du dé portent un point d'interrogation. Quand ce symbole apparaît, le joueur en phase tire la carte qui se trouve sur le dessus du paquet de cartes d'événement et en lit les conséquences. Les indications de la carte doivent impérativement être appliquées. Certaines s'appliquent aux deux joueurs. Après coup, la carte est glissée, face cachée, sous la pile.

Si un joueur, suite à l'événement "[Bürgerkrieg](#)" (guerre civile), a trop de cartes en main, il doit immédiatement réduire ce nombre en remettant une carte sous une des piles de cartes de développement. Il peut choisir quelle carte il défasse.

2. Le dé de revenu

Le résultat du dé de revenu (le dé classique) s'applique aux deux joueurs. Toutes les régions qui portent le chiffre indiqué par le dé reçoivent une matière première. On tourne la carte de manière à représenter cette augmentation. Aucune région ne peut avoir plus de trois matières premières.

Exemple: un joueur possède deux régions de montagne, une marquée d'un 2, l'autre d'un 5. La 5 a déjà trois matières premières, la 2 n'en a qu'une. Le joueur lance les dés et obtient un 5 sur le dé de revenu. Il ne reçoit pas de minerai, car la région 5 est déjà à son maximum. Il ne peut pas reporter ce gain sur la région 2.

3. La phase principale

Le joueur en phase peut effectuer une ou plusieurs des actions suivantes dans l'ordre qu'il veut.

3.1 Jouer des [cartes d'action](#) (bord jaune)

Parmi les cartes de développement, se trouvent des cartes d'action (reconnaissables au cadre jaune qui entoure le texte), que vous pouvez prendre en main. Jouer une carte action ne consomme aucune matière première. Les cartes d'action ne peuvent être jouées que si les deux joueurs ont au moins plus de 3 points de victoire chacun. Exception: "[Kundschafter](#)" (éclaireur).

Lors de son tour, un joueur peut jouer autant de cartes d'actions qu'il le désire. Leurs instructions sont immédiatement exécutées. Si rien n'est indiqué sur une carte, elle peut être jouée à n'importe quel moment de la phase principale. Les cartes jouées sont mises dans une défausse et ne reviennent plus en jeu.

Important:

- Les cartes d'action ne peuvent être jouées que quand l'action peut être accomplie;
- Deux de ces cartes permettent au joueur de réagir **immédiatement** aux cartes d'action de son adversaire et de le contrer;
- Si un joueur, suite au résultat d'une carte d'action, a trop de cartes en main, il doit immédiatement réduire ce nombre en remettant une carte sous une des piles de cartes de développement. Il peut choisir quelle carte il défasse.

3.2 Échanger des matières premières

Le joueur en phase peut, à tout moment, échanger des matières premières avec son adversaire. Les conditions de l'échange sont fixées librement.

Il peut également échanger, à tout moment, trois matières premières identiques en sa possession, contre 1 autre matière première de son choix. Les cartes de régions sont tournées en conséquence. Ce rapport d'échange (3:1) peut être amélioré à 2:1 grâce à l'utilisation de [flottes de commerce](#).

Exemple: un joueur possédant une flotte de commerce de bois peut échanger, à l'intérieur de sa principauté, deux bois contre n'importe quelle autre matière première.

3.3 Développer sa principauté

Le joueur en phase peut construire autant de choses qu'il le désire, du moment qu'il possède les matières premières nécessaires.

La règle de base est la suivante: les cartes qui portent, dans le coin supérieur gauche, des symboles représentant des matières premières ne peuvent être mises en jeu que si le joueur possède ces matières premières. Le joueur pose la carte sur la table, dans sa principauté, et paye le prix indiqué.

Exemple: celui qui veut ajouter le chevalier Götz Eisenfaust dans sa principauté doit payer 2 céréales, 2 laines et 2 minerais; cela signifie qu'il doit tourner les cartes de régions concernées en conséquence.

3.3.A Routes, colonies et villes

Le joueur qui veut construire une route, une colonie ou une ville prend la carte correspondante sur le tas de ressources, après avoir payé le prix indiqué en matières premières (au dos de la carte). Puis, il pose la carte dans sa principauté. Les routes et les colonies ne peuvent être posées que dans la rangée du milieu.

Route: une route doit toujours être construite à côté d'une colonie; elle donne la possibilité de construire une nouvelle colonie, au bout de la route. On ne peut pas construire deux routes à la suite.

Colonie: chaque colonie rapporte 1 point de victoire. Celui qui construit une colonie prend immédiatement deux cartes dans la pile des cartes de région, et les places dans les rangées supérieure et inférieure, en diagonale de la colonie. Le joueur choisit librement quelle carte il veut mettre dans la rangée du bas et dans la rangée du haut. Les nouvelles régions entrent en jeu sans aucune matière première.

Ville: chaque ville rapporte 2 points de victoire. Une ville se place par-dessus la colonie que l'on souhaite développer. La carte de la colonie reste dessous, mais son point de victoire ne compte plus.

Note: contrairement au jeu de plateau des "Colons de Katäna", une ville ne double pas le revenu de matières premières.

3.3.B Développement des villes et des colonies

Le joueur en phase peut développer ses villes et ses colonies grâce aux cartes de développement ([cartes vertes](#) ou [cartes rouges](#)). Les cartes de développement se placent en dessus ou en dessous des villes et des colonies.

- Les cartes vertes peuvent être placées dans des colonies et des villes.
- Les cartes rouges ne peuvent être placées que dans des villes.

Colonies: une colonie peut recevoir 2 cartes de développement, une dans la rangée supérieure, une dans la rangée inférieure.

Villes: les villes peuvent recevoir 4 cartes de développement, deux dans chaque rangée. Pour les cartes affectant les régions voisines (le [Moulin](#), par exemple), il est égal qu'elle se trouve en position 1 ou 2.

Note sur les [cartes vertes](#)

Les cartes de développement pour villes et colonies sont de deux types: les **unités** (Chevaliers, Flottes) et les **bâtiments** (Entrepôt fortifiés, Scierie, etc.).

Certaines cartes doivent se trouver à côté de régions bien précises pour faire effet. Ainsi, par exemple, le [Moulin](#) doit être à côté d'une région à céréales pour pouvoir doubler son revenu. Si le [Moulin](#) se trouve entre deux régions à céréales, il peut doubler le revenu des deux, du moment que leur chiffre apparaît sur le dé de revenu.

Note sur les [cartes rouges](#)

Elles ne peuvent être posées que dans des villes. Elles apportent, en plus, soit des points de victoire, soit des points de puissance commerciale. Toutes les cartes rouges sont des **bâtiments**.

4. Compléter sa main

A la fin de son tour, et seulement à ce moment-là, le joueur peut compléter sa main à 3 cartes. Si certaines cartes, comme le [Cloître](#), par exemple, se trouvent dans sa principauté, il peut compléter sa main à plus que 3 cartes.

Il y a deux possibilités pour compléter sa main.

- Une seule carte doit être prise.
 - a. Le joueur pioche une carte sur le dessus d'une des cinq piles de cartes de développement et la met dans sa main;
 - b. Le joueur paie deux matières premières (n'importe lesquelles, même différentes) et cherche une carte dans une des piles. Il regarde toutes les cartes de la pile et en choisit une pour prendre en main. Il repose ensuite le tas, face cachée, à sa place.
Important: il ne faut surtout pas modifier l'ordre des cartes dans la pile. Cette dernière ne doit pas être mélangée non plus.
- Plusieurs cartes doivent être prises:
 - a. Lorsqu'un joueur doit prendre plusieurs cartes pour compléter sa main, il choisit, pour chaque carte, s'il veut employer les méthodes a) ou b) exposées ci-dessus.
Exemple: un joueur doit prendre trois cartes. Il paie 2 matières premières pour choisir une carte dans la première pile. Puis, il paie encore pour choisir dans la deuxième pile. Enfin, il prend gratuitement la carte cachée sur le dessus de la première pile.

Quand peut-on échanger une carte?

Lorsqu'un joueur ne doit pas prendre de cartes à la fin de son tour, et seulement à cette condition, il peut défausser une carte. Il glisse la carte sous un tas de cartes de développement, puis choisit la méthode a) ou b) pour prendre une nouvelle carte.

Important: les cartes qui viennent d'être piochées ne peuvent pas être mises en jeu tout de suite.

Quand un joueur a complété sa main, son tour est fini, celui de son adversaire commence.

5. La fin du jeu

Le jeu se termine dès que l'un des deux joueurs a atteint 12 points de victoire.

Conseil: pour votre première partie, vous pouvez décider de jouer pour moins de points de victoire.



Jeu de cartes

Les cartes d'événement (bord bleu)

Ces cartes apparaissent suite au résultat du dé d'événement et leurs indications sont immédiatement exécutées. On ne les prend jamais en main.

Baumeister (Architecte)



Chaque joueur choisit une pile et y prend une carte de développement de son choix, en défaussant une autre carte (à remettre sous n'importe quelle pile).

Bürgerkrieg (Guerre civile)



- Anéantit les flottes et les chevaliers;
- Le joueur dont c'est le tour commence;
- Celui qui ne possède ni chevalier, ni flotte n'est pas concerné par cette carte.
- Après avoir repris les cartes en main, il faut veiller à ne pas dépasser le nombre de cartes autorisées;
- Carte de protection: "[Kirche](#)" (église).

Chaque joueur doit reprendre un main une carte chevalier ou une carte flotte. C'est l'adversaire qui détermine de quelle carte il s'agit. Protection: "[Kirche](#)".

Ertragreiches Jahr (Année faste)



- Revenu de matières premières pour les possesseurs de "[Befestigtes Lager](#)" (entrepôts fortifiés); concerne les deux joueurs;
- Les régions adjacentes à deux entrepôts fortifiés reçoivent deux matières premières;
- Les régions possédant déjà trois matières premières n'en reçoivent bien sûr pas en excès.

Chaque région adjacente à un entrepôt fortifié ("[Befestigtes Lager](#)") reçoit une matière première.

Fortschritt (Progrès)



- Accroissement des matières premières; concerne les deux joueurs;
- Exemple: un joueur possède dans sa principauté deux "[Kloster](#)" (cloîtres) et une "[Bibliothek](#)" (bibliothèque); il reçoit immédiatement trois matières premières de son choix et tourne les régions concernées en conséquence.

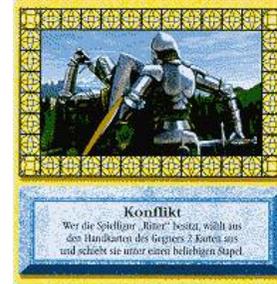
Chaque joueur reçoit une matière première pour chaque "[Kloster](#)", "[Bibliothek](#)" et "[Universität](#)" qu'il possède.

Jahreswechsel (Changement d'année)



Le tas de cartes d'événements (cartes bleues) est mélangé à nouveau.

Konflikt (Conflit)



- Avantage pour le possesseur du marqueur Chevalier;
- Son adversaire doit lui montrer ses cartes; le possesseur du marqueur Chevalier en choisit deux et les glisse face cachée sous une des piles de cartes de développement;
- L'adversaire ne peut compléter sa main qu'à la fin de **son** prochain tour de jeu;
- Si aucun joueur ne possède le marqueur Chevalier, la carte est sans effet.

Le possesseur du marqueur Chevalier choisit deux cartes parmi celles que son adversaire a en main et les glisse sous une pile de cartes de développement.

Seuche (Épidémie)



- Concerne les deux joueurs; ne s'applique qu'aux villes;
- Les quatre régions autour d'une ville perdent chacune une matière première (si disponible);
- Les régions adjacentes à deux villes ne perdent toutefois qu'une seule matière première;
- Cartes de protection: "[Badhaus](#)" (bains publics) et "[Wasserversorgung](#)" (approvisionnement en eau).

Chaque région adjacente à une ville perd une matière première. Protection: "[Badhaus](#)" ou "[Wasserversorgung](#)".

DIE SIEDLER — VON CATAN —

Jeu de cartes

Les cartes d'action (bord jaune)

Jouer ces cartes ne coûte aucune matière première.

Alchemist (Alchimiste)



- Prise de matière première de son choix;
- On ne lance pas le dé de revenu; le joueur choisit un chiffre et l'indique sur le dé. Le résultat s'applique pour les deux joueurs;
- On lance le dé d'événement comme d'habitude, en premier, et on applique son résultat.

Jouez cette carte avant de lancer les dés et choisissez vous-même le résultat du dé de revenu.

Bischof (Évêque)



- Une carte de défense contre "[Feuertüfel](#)" et "[Raubzug](#)". L'attaquant ne perd pas seulement quand il fait un 6, mais aussi sur un 3, un 4 ou un 5. Ses chances de succès ne sont plus que de 33%;
- Il faut jouer cette carte avant que l'adversaire ne lance le dé;
- Quand le bâtiment détruit est repris en main, il faut veiller à ne pas dépasser le nombre de cartes autorisé.

Jouez cette carte contre "[Feuertüfel](#)" ou "[Raubzug](#)", ainsi votre adversaire perd aussi sur 3, 4 et 5. Jouez cette carte avant le lancer de dé.

Feuertüfel (Pyromane)



- Une carte d'attaque, avec laquelle on peut détruire un bâtiment de l'adversaire;
- Contrée avec "[Bischof](#)";
- On peut la jouer même quand on ne possède pas soi-même de bâtiment. Un "6" n'a pas d'effet dans ce cas;
- Quand le bâtiment détruit est repris en main, il faut veiller à ne pas dépasser le nombre de cartes autorisé;
- Les flottes et les chevaliers **ne sont pas des bâtiments** et ne peuvent donc pas être attaqués avec le Pyromane.

Lancez un dé: sur 1-5, votre adversaire doit reprendre un bâtiment de votre choix dans sa main. Sur un 6, c'est vous qui reprenez un bâtiment de son choix.

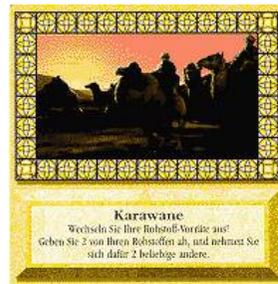
Händler (Marchand)



- Échange forcé de matières premières à 2 contre 1;
- Le joueur prend 1 ou 2 matières premières de son choix et lui en donne une des siennes en échange;
- Cet échange forcé n'est bien sûr possible qu'avec les matières premières disponibles; de même, les joueurs doivent avoir de la place dans les régions concernées pour accepter les matières premières échangées (celui qui a déjà 3 bois dans sa région de forêts ne peut pas prendre plus de bois).

Prenez à votre adversaire deux matières premières de votre choix et donnez en lui une des vôtres en échange.

Karawane (Caravane)



- Échange de ses propres matières premières;
- Le joueur peut échanger deux matières premières de son choix (même différentes) dans sa Principauté contre deux autres;
- Exemple: le joueur tourne sa région de forêt de 3 vers 1, puis tourne en augmentant de 1 chacune ses régions de montagne et de champs.

Échangez vos provisions de matières premières! Donnez deux matières premières en votre possession et prenez-en deux autres de votre choix en échange.

Kräuterhexe (Sorcière)



- Une carte de défense contre le "[Schwarzer Ritter](#)". L'attaquant ne perd pas seulement quand il fait un 6, mais aussi sur un 3, un 4 ou un 5. Ses chances de succès ne sont plus que de 33%;
- Il faut jouer cette carte avant que l'adversaire ne lance le dé;
- Quand le chevalier battu est repris en main, il faut veiller à ne pas dépasser le nombre de cartes autorisé.

Jouez cette carte contre le "[Schwarzer Ritter](#)", ainsi votre adversaire perd aussi sur 3, 4 et 5. Jouez cette carte avant le lancer de dé.

Schwarzer Ritter (Chevalier Noir)



- Une carte d'attaque, avec laquelle on peut éliminer un chevalier adverse;
- Contrée avec "[Kräuterhexe](#)";
- On peut la jouer même quand on ne possède pas soi-même de chevalier. Un "6" n'a pas d'effet dans ce cas;
- Quand le chevalier battu est repris en main, il faut veiller à ne pas dépasser le nombre de cartes autorisé.

Lancez un dé: sur 1-5, votre adversaire doit reprendre un chevalier de votre choix dans sa main. Sur un 6, c'est vous qui reprenez un chevalier de son choix.

Kundschafter (Éclaireur)



- Permet d'assortir une colonie nouvellement établie de régions de votre choix;
- Doit être jouée dès que la colonie est construite. Le joueur peut alors regarder la pile des cartes de régions et en choisir deux. Il mélange ensuite le tas et le remet en place.

Jouez cette carte au moment de la construction d'une colonie et choisissez deux régions dans le tas. Mélangez la pile après coup.

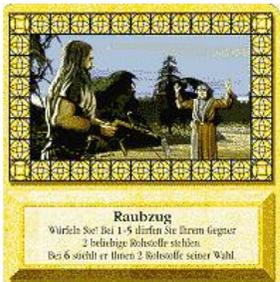
Spion (Espion)



- Une carte d'attaque, avec laquelle on peut voler une carte à son adversaire;
- Quand un joueur met un Espion en jeu, son adversaire doit lui montrer toutes les cartes qu'il a en main. Il en choisit alors une, qu'il peut immédiatement jouer, s'il le désire et s'il possède les matières premières éventuellement nécessaires.

Choisissez une carte parmi celles que votre adversaire a en main et jouez la tout de suite si vous le désirez.

Raubzug (Razzia)



- Une carte d'attaque, avec laquelle on peut voler des matières premières à son adversaire;
- Contrée avec "[Bischof](#)";
- Si l'adversaire n'a qu'une matière première, on ne peut lui voler que celle-là;
- On ne peut voler une matière première que si l'on a de la place sur ses cartes (pour les tourner pour indiquer l'augmentation).

Lancez un dé: sur 1-5, vous pouvez prendre à votre adversaire deux matières premières de votre choix. Sur un 6, c'est lui qui vous vole deux matières premières de son choix.

DIE SIEDLER — VON CATAN —

Jeu de cartes

Les cartes de développement des colonies (bord vert)

Getreidemühle (Moulin)
Sägewerk (Scierie)
Ziegel-Brennerei (Fabrique de briques)
Eisengießerei (Fonderie)
Woll-Manufaktur (Fabrique de laine)



- Augmentent sa production de matières premières;
- Chacune de ces cartes double la quantité de matières premières produites dans un certain type de région;
- Exemple: un moulin est adjacent à deux champs. Si le chiffre d'un de ces champs sort sur le dé de résultat, la région gagne deux matières premières au lieu d'une. Si elle possède déjà deux matières premières, elle n'en gagne qu'une.

Les revenus des régions adjacentes concernées sont doublés:

- "Getreidemühle" pour les céréales dans les champs ("Getreidefelder");
- "Sägewerk" pour le bois dans les forêts ("Wälder");
- "Ziegel-Brennerei" pour la glaise dans les collines ("Hügellandschaften");
- "Eisengießerei" pour le minerai dans les montagnes ("Gebirgslandschaften");
- "Woll-Manufaktur" pour la laine dans les pâturages ("Weidelandchaften").

Befestigtes Lager (Entrepôt fortifié)



- Carte de protection contre les bandits;
- Si un joueur a plus de 7 matières premières malgré son ou ses entrepôts fortifiés, les régions de montagne et de pâturages adjacentes aux entrepôts perdent aussi leurs matières premières.

Le nombre de matières premières dans les deux régions adjacentes ne compte pas lors de l'événement "Bandits".

Handelsflotten (Flottes de commerce)



- Améliorent l'échange de matières premières;
- La flotte ne doit pas obligatoirement être adjacente à la région dont elle traite les matières premières. Ainsi, une flotte de laine permet d'échanger de la laine à 2 contre 1 même si elle est située entre deux montagnes, par exemple;
- Les matières premières échangées ne doivent pas se trouver obligatoirement dans la même région;
- Une flotte compte comme une unité.

Vous pouvez échanger deux (bois ("Holz"), céréales ("Getreide"), laine ("Woll"), minerai ("Erz"), glaise ("Lehm"), or ("Gold")) contre une autre matière première de votre choix.

Kloster (Cloître)



- Permet d'avoir plus de cartes en main;
- Celui qui construit un cloître peut prendre une carte de plus à la fin de son tour;
- Un joueur qui possède deux cloîtres peut avoir deux cartes de plus en main (total 5);
- Si un joueur perd un cloître, il perd également le bénéfice d'une carte supplémentaire (la carte excédentaire doit immédiatement être remise sous une des piles de cartes de développement).

Vous pouvez avoir une carte de plus en main.

Ritter (Chevalier)



- Les chevaliers ont deux capacités, chacune représentée par un symbole et accompagnée d'un chiffre indiquant sa valeur;
- Le gantelet indique la force. Un chiffre noir de 3, par exemple, signifie une force de 3;
- Le heaume indique l'adresse au tournoi. Un chiffre rouge de 2, par exemple, signifie que le chevalier vaut 2 points de tournoi;
- Un chevalier compte comme une unité.

Schmiede (Forge)



- Augmente la puissance de ses chevaliers;
- Exemple: un joueur possède, dans sa principauté, deux chevaliers avec une force de 2 et 3 respectivement (force total: 5). S'il construit une forge, la force de chacun de ses chevaliers sera augmentée de 1, pour une force totale de 7.

Chaque chevalier vaut 1 point de force supplémentaire.

DIE SIEDLER — VON CATAN —

Jeu de cartes

Les cartes de développement des villes (bord rouge)

Markt (Marché) Handelskontor (Comptoir commercial) Händlerzunft (Guilde des marchands)



- Le seul but de ces trois cartes est de rapporter des points de commerce.

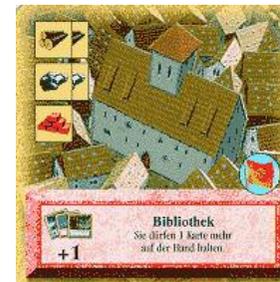
Badhaus (Bains publics)



- Carte de protection contre l'événement "[Seuche](#)" (épidémie), plus un point de victoire;
- Protège les quatre régions adjacentes à une ville; lors d'une épidémie, aucune de ces quatre régions ne perd de matières premières;
- Ceci vaut également pour des régions adjacentes à deux villes, mais dont une seule aurait des bains publics.

Protège les quatre régions adjacentes à cette ville contre l'événement "[Seuche](#)".

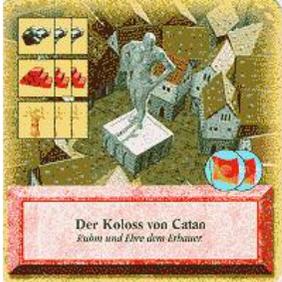
Bibliothek (Bibliothèque)



- Permet d'avoir une carte de plus en main, plus un point de victoire;
- Celui qui construit une bibliothèque peut prendre une carte de plus à la fin de son tour;
- Un joueur qui possède deux bibliothèques (ou une bibliothèque et un cloître) peut avoir cinq cartes en main;
- Si un joueur perd sa bibliothèque, il perd également le bénéfice d'une carte supplémentaire (la carte excédentaire doit immédiatement être remise sous une des piles de cartes de développement).

Vous pouvez avoir une carte de plus en main.

Der Koloss von Catan (Le Colosse de Katäne)



- Le seul but de cette carte est de rapporter 2 points de victoire.

Münzgiesserei (Hôtel des Monnaies)



- Améliore l'échange d'or;
- On peut échanger l'or contre n'importe quelle autre matière première au taux 1 pour 1, en n'importe quelle quantité.

Hafen (Port)



- Augmente sa puissance commerciale;
- Exemple: un joueur possède 3 flottes. Après la construction du port, ses flottes valent 6 points de commerce au lieu de 3.

Chaque flotte vaut un point de commerce de plus.

Rathaus (Hôtel de ville)



- Réduit le coût de recherche d'une carte désespérément nécessaire, plus un point de victoire;
- Celui qui a construit un hôtel de ville ne paie plus qu'une seule matière première pour chercher une carte dans un tas de cartes de développement;
- Si un joueur possède deux hôtels de ville, il doit quand même payer une matière première.

Vous ne payez qu'une matière première pour chercher une carte dans une des piles.

Kirche (Église)



- Carte de protection contre la "[Bürgerkrieg](#)" (guerre civile), plus un point de victoire;
- S'il se trouve une église dans une ville, toutes les flottes et les chevaliers de cette ville sont protégés, quand la carte "[Bürgerkrieg](#)" est révélée.

Protège tous les chevaliers et toutes les flottes dans cette ville de l'événement "[Bürgerkrieg](#)".

Wasserversorgung (Approvisionnement en eau)



- La meilleure protection contre l'événement "[Seuche](#)" (épidémie), plus un point de victoire;
- Protège toutes les régions de la principauté; lors d'une épidémie, aucune région de ce joueur ne perd de matières premières.

Protège toute les régions de votre principauté contre l'événement "[Seuche](#)".



Jeu de cartes

Questions & Réponses

Cette FAQ date quelque peu et ne couvre pas du tout les extensions.

1. **Peut-on mettre 4 cartes de développement vertes sur une ville?**

Réponse:

Oui, une ville accepte jusqu'à 4 cartes de développement, qu'elles soient [rouges](#) ou [vertes](#).

2. **Quand une carte est jouée, peut-on la bouger ailleurs (à part la reprendre en main à cause d'un pyromane)?**

Réponse:

Une carte de développement (rouge ou verte) ne plus être bougée vers un autre lieu une fois jouée.

3. **Comment gère-t-on la présence de deux cartes en dessus ou en dessous d'une ville? Exemple: j'ai à gauche des champs et à droite des forêts, avec une flotte à laine au milieu. Puis-je construire un moulin par-dessus la flotte et profiter quand même du multiplicateur?**

Réponse:

Oui, une carte de multiplication des revenus ou un entrepôt fortifié se réfèrent toujours aux deux régions voisines, même si elles sont par-dessus une autre carte.

4. **Un multiplicateur de revenu n'est-il efficace que pour le résultat du dé de revenu (éventuellement, le résultat choisi grâce à l'Alchimiste) ou s'applique-t-il aussi lorsque l'on reçoit des matières premières d'une autre manière (année faste, année fructueuse, etc.)?**

Réponse:

Les matières premières ne sont doublées que pour le résultat du dé de revenu. Dans tous les autres cas, le multiplicateur ne s'applique pas.

5. **Peut-on faire un échange avec son adversaire, construire une flotte, puis faire un nouvel échange grâce à la flotte?**

Réponse:

Oui, le joueur en phase est libre de faire autant d'échanges qu'il le souhaite, quand il le souhaite.

6. **Lorsque l'adversaire doit, par exemple, défausser deux cartes à cause d'un [Conflit](#), peut-il reprendre des cartes tout de suite ou doit-il atteindre la fin de son tour?**

Un joueur ne peut compléter sa main qu'à la fin de son propre tour de jeu, même dans la cas d'un [Conflit](#).

7. **Un joueur qui possède un [Cloître](#) et une [Bibliothèque](#), ou deux [Cloîtres](#), peut-il avoir 5 cartes en main?**

Un joueur reçoit une carte supplémentaire pour chaque [Cloître](#) et chaque [Bibliothèque](#). On peut donc aller jusqu'à 7 cartes en main, puisqu'il y a deux [Cloîtres](#) et deux [Bibliothèques](#) dans le jeu.

8. **Si je joue une carte "[Chevalier Noir](#)" et que je fais un 6 au dé, je dois reprendre (si possible) un chevalier (choisi par mon adversaire) en main. Selon la règle, si, à la fin de mon tour, ma main est complète, je peux échanger une carte. Est-ce bien valable dans le cas exposé ci-dessus?**

Réponse:

Oui, du moment qu'un joueur n'a pas besoin de compléter sa main à la fin de son tour, il peut échanger une carte.

9. **Il est dit dans la règle que la figurine de puissance commerciale revient à celui qui possède une ville ET qui a plus de points de commerce que son adversaire. Cela est-il vrai même quand l'adversaire n'a pas de ville?**

Réponse:

Oui. Il faut aussi noter que si le joueur qui a le plus de points de commerce ne possède pas de ville, la figurine n'est pas attribuée.

10. **Si je construis deux [hôtels de ville](#), le coût pour choisir une carte de développement dans une pile tombe-t-il à zéro?**

Réponse:

Non, même si un joueur possède deux hôtels de ville, il doit quand même payer un minimum d'une matière première pour pouvoir choisir une carte dans une des piles de cartes de développement lorsqu'il complète sa main.

11. **J'ai regardé une pile de cartes de développement et remarqué certaines cartes. Mon adversaire choisit maintenant la même pile. Ai-je le droit de savoir ou d'observer quelle carte il prend (par exemple, la troisième depuis le haut) ou peut-il choisir en secret?**

Réponse:

Un joueur doit choisir une carte de manière visible (en dessus de la table), afin que l'adversaire puisse contrôler que l'ordre des cartes n'est pas modifié. Cela ne veut pas dire, par contre, qu'il doivent montrer quelle carte il prend. Il peut très bien, s'il est assez habile masquer son choix de telle manière que son adversaire ne puisse savoir la combienième il a pris.