

STADTE & RITTER

COMPOSITION DU JEU:

10 bordures qui permettent de maintenir en place les hexagones du jeu.

1 Dés rouge et 1 dés blanc 6 faces

1 double hexagone barbare avec des cases reliant la case Départ (marqué d'un S) à la case arrivée indiquée par une hache.



36 cartes production avancée



54 cartes progrès

18 politiques 18 culturelles 18 économiques



6 cartes sauveur de Katane



4 Carnet de Progrès formé de 3 divisions:
Economique jaune, Politique bleue et Culturelle vert,
Chaque division compte 5 volets



3 pions métropole



1 pion marchand



1 pion barbare



12 pions rempart
3 de chaque couleur



1 dé spécial
noir (barbares), une jaune
une bleue et une verte



24 pions chevalier (6 de chaque couleur)



REGLE DU JEU:

Préparation:

La préparation est la même qu'avec les règles de base avec les différences suivantes

- Les éléments suivants du jeu de base ne sont plus utilisés les cartes Développement, les fiches Coût de construction, la fiche "Plus grande armée de Chevaliers", un dé blanc (remplacé par le dé rouge) et un hexagone de mer sans port qui est remplacé par le double hexagone Barbare, la case Arrivée (hache) près du rivage Le Barbare est posé sur la case Départ " S "
- Les Productions avancées sont posées triées près des autres Productions
- Les cartes Progrès, triées par couleur, sont posées en 3 piles face cachée
- En plus des Routes, Colonies et Villes, chaque joueur reçoit 3 Remparts et les 6 chevaliers de sa couleur ainsi qu'un carnet Progrès qu'il expose devant lui, fermé, chaque division indiquant le 1er niveau de Progrès
- Lors du placement initial, La deuxième Colonie placée n'est pas une Colonie mais une Ville (qui ne rapporte quand même qu'une Production de chaque hexagone voisin).

Déroulement de la partie:

Le déroulement de la partie est identique au jeu de base avec les différences suivantes A tour de rôle, chaque joueur devient l'Oya et lance 3 dés et non 2 un dé blanc, un dé rouge et le dé Spécial. Le dé rouge permet de recevoir gratuitement des cartes Progrès

Le dé Spécial indique soit la couleur de la carte Progrès gagnée soit un bateau. Dans ce cas, on avance d'une Case le Barbare. Si le Barbare atteint la case Arrivée, il y a une invasion.

Une Ville près d'un Champ ou d'une Charrière rapporte toujours respectivement 2 Blés ou 2 Briques mais la Forêt rapporte 1 Bois et 1 Livre, la Montagne 1 Minerai et 1 Monnaie et la Prairie 1 Mouton et 1 Tissu.

L'ordre du jeu est un peu modifié La seule chose que l'on peut faire avant de lancer les dés est de jouer une carte "Alchimiste", après avoir lancé les dés, on réalise d'abord l'action du dé Spécial, puis les productions et enfin toutes les, autres actions dans n'importe quel ordre.

Les Livres, Monnaies et Tissus peuvent être troqués avec les autres joueurs ou à 4 contre 1 avec la banque (3 contre 1 avec un port 3.1) comme n'importe quelle production On peut échanger Productions contre Productions avancées et vice-versa. Les cartes Progrès ne peuvent pas être échangées

En plus des actions du jeu de base, l'Oya peut jouer autant de cartes Progrès qu'il le désire, même celle qu'il vient juste d'obtenir, n'importe quand durant son tour Il peut également engager, entraîner, activer ou utiliser des Chevaliers, construire des Bâtiments grâce au Carnet progrès ou des Remparts.

Tous les coûts de construction sont résumés sur les 3 volets du Carnet Progrès

Le Premier joueur qui joue une carte Progrès "marchand" (Handler) prend le pion marchand et le pose sur un hexagone près d'une de ses Villes. Ce joueur peut échanger la production de ce terrain avec la banque à 2 contre 1 tant que le Marchand reste là. Ceci jusqu'à ce qu'un autre joueur joue une carte Marchand et lui prenne le Marchand. Le Marchand vaut 1 point de victoire.

Le gagnant est le premier joueur qui durant son tour a 13 points de victoire (Une colonie = 1pt, une ville = 2pts, une métropole =

4pts, la plus longue route = 2pts, sauveur de katane = 1pts, carte construction = 1pts, carte imprimerie = 1pts

Chevaliers:

Il existe 3 forces de Chevalier faible, forte et intrépide représentées par des têtes de plus en plus grande et par 1, 2 ou 3 poings de l'autre côté.

Engager un Chevalier coûte un Minerai et un Mouton. Le Chevalier engagé est faible et inactif (face tête visible)

Un Chevalier est activé en payant un Blé et en le tournant du côté Poing.

Un Chevalier est entraîné en payant un Minerai et un Mouton, le pion est alors remplacé par un pion de force supérieure et reste sur la même face. Pour entraîner un Chevalier Fort en Chevalier Intrépide, il faut avoir construit une Forteresse (Festung, 3ème niveau Politique). Il est possible d'engager et d'entraîner un Chevalier dans le même tour mais pas d'entraîner 2 fois un Chevalier dans le même tour.

Un Chevalier engagé est posé sur une intersection du plateau comme une Colonie ou une ville. Un Chevalier peut être posé sur n'importe quel intersection vide atteinte par au moins une Route de sa couleur sans tenir compte des contraintes de distance comme avec les Colonies. Il ne peut y avoir 2 Chevaliers sur la même intersection.

Quand on utilise un Chevalier, celui-ci est remis immédiatement sur la face inactive. Ce Chevalier peut être réactiver dans le même tour mais ne peut être réutilisé avant le prochain tour de son propriétaire.

Un Chevalier peut être utilisé d'une des 4 manières suivantes :

1/ Pour le déplacer: Le Chevalier est reposé sur n'importe quel intersection vide atteignable en suivant uniquement des Routes de sa couleur. Un Chevalier coupe une route adverse en deux ou empêche un adversaire de construire une Route qui prolongerait une Route placée de l'autre côté de ce Chevalier (comme la construction d'une colonies dans la règle de base) .

2/ Pour expulser un Chevalier adverse : Le Chevalier est déplacé comme indiqué ci-dessus sur une intersection occupé par un Chevalier adverse, à condition que celui-ci soit d'une force inférieure. Le propriétaire du Chevalier expulsé doit déplacer son Chevalier sur une intersection valide. Un Chevalier expulsé reste actif s'il l'était avant d'être expulsé. S'il n'existe aucune intersection valide pour le Chevalier expulsé, le Chevalier est retiré du plateau et reposé devant son propriétaire.

3/ Pour expulser le Bandit: Le Bandit doit se trouver sur un des trois hexagones entourant le Chevalier. Comme dans la règle de base, le propriétaire du Chevalier peut poser le Bandit sur un hexagone de son choix et voler une production au hasard à un des joueurs jouant cet hexagone. Ne pas oublier: après utilisation, un Chevalier peut être réactivé mais pas réutilisé dans le même tour. Donc pour expulser un Bandit gênant posé loin de ses Chevaliers, il faut 2 tours: un pour amener un Chevalier, un autre pour l'expulser.

4/ Pour lutter contre les Barbares lors d'une Invasion.

Invasion

Quand les Barbares atteignent la case Arrivée, il y a bataille entre eux et les Chevaliers actifs de tous les joueurs.

La force des Barbares est égale à la somme de toutes les Villes (ou Métropoles) présentes sur le Plateau.

La force des Chevaliers actifs est la somme de tous les poings visibles.

Les Barbares l'emportent quand leur force est plus grande que celle des Chevaliers :

Les joueurs qui n'ont qu'une Métropole et des Colonies ou que des Colonies ne sont pas concernés. Chaque autre joueur fait la somme des poings présents sur ses Chevaliers. Le ou les joueurs qui ont le moins de poings doivent transformer une de leur Ville en colonie (perdant également s'il en avait leur Rempart). Un joueur qui se retrouve sans Ville conserve les Bâtiments construits sur le Carnet Progrès mais ne peut pas en construire d'autres avant d'avoir à nouveau une Ville.

Les Chevaliers l'emportent quand leur force est au moins égale à celle des Barbares. Le joueur qui avait activé le plus de poings reçoit un point de victoire "Sauveur de Katane". En cas d'égalité, aucun d'eux ne gagne de point de victoire mais chacun d'eux peut prendre une carte Progrès de la couleur de son choix.

Le Bateau Barbare est ensuite reposé sur la case Départ.

Tous les Chevaliers sont désactivés.

Variante: En commençant par l'Oya, chaque joueur choisit lesquels de ces Chevaliers activés il désire utiliser contre les Barbares.

Remparts

Un Rempart coûte 2 Briques et est glissé sous une de ses Villes. Pas plus d'un Rempart par Ville.

Chaque Rempart augmente de 2 le nombre de cartes Production que l'on peut posséder sans risque d'être volé (ex: un joueur qui possède 2 Villes munis de Rempart ne sera volé lors d'un lancé "7" que s'il possède plus de 11 Productions) .

Quand un joueur perd une Ville, il perd également le Rempart qui l'entoure.

Carnet Progrès

Chaque volet indique les coûts de Construction des différents éléments (en voici la traduction) :

Strasse :Route	Stadt : Ville	Ritter : Chevalier
Schiff :Bateau	Stadtmauer: Rempart	Aufwerten: Entraîner
Siedlung : Colonie		Aktivieren : Activer

Dans un cadre, en bas de chaque volet est indiqué le prix à payer (en Production avancée) pour acheter le Bâtiment qui permet de passer au niveau de Progrès supérieur :

Markt : Marché	Rathaus : Mairie	Kloster : Couvent
Zunft : Corporation	Kirche : Eglise	Bibliothek : Bibliothèque
Gilde: Guilde	Festung : Forteresse	Aquädukt : Aqueduc
Bank: Banque	Kathedrale : Cathédrale	Theater : Théâtre
Handelsz: Centre commercial	Rat Catans :Conseil de Katane	Universität: Université

Un joueur qui paye ce prix tourne le volet correspondant et découvre un dessin correspondant au Bâtiment, le prix du Bâtiment suivant et un certain nombre de dé rouge. Les dés rouge permettent de gagner des cartes Progrès.

A partir du 3ème niveau, un texte indique la capacité obtenue (que l'on garde, même en passant aux niveaux supérieurs) :

- Economique (Guilde Jaune): Vous pouvez échanger vos Productions Avancées avec la banque à 2 contre 1.

- Politique (Forteresse bleu) : Vos Chevaliers peuvent être entraînés au niveau Intrépide.

- Culturel (Aqueduc vert) : Quand un lancer de dé (autre que "7") ne vous rapporte aucune Production, vous pouvez prendre une Production (non-avancée) de votre choix.

Le premier joueur qui construit le 4ème Bâtiment dans une catégorie (Banque, Cathédrale ou Théâtre) pose un pion Métropole sur une de ses Villes et un jeton Métropole sur le volet du carnet: cette ville est une Métropole qui rapporte 4 points de victoire.

Il ne peut y avoir que 3 Métropoles, une par Catégorie. Un joueur ne peut perdre une Métropole que si un autre joueur construit un Bâtiment de 5ème niveau de même catégorie que sa Métropole.

Un joueur qui à atteint le 5ème niveau d'une catégorie et qui possède cette Métropole ne peut plus la perdre.

Les cartes Progrès

Quand le dé Spécial indique un bâtiment de couleur, chaque joueur qui possède un bâtiment de cette couleur regarde si le chiffre du dé rouge est indiqué sur le volet de cette couleur de son carnet Progrès. Si c'est le cas, il gagne une carte Progrès de cette couleur qu'il prend au sommet de la pile correspondante, il la regarde et la garde face cachée devant lui (ex: Un joueur qui construit un Aqueduc (culturel vert) gagne une carte progrès verte si le dé Spécial montre un château vert et le dé rouge indique 1, 2, 3 ou 4).

ex: avec le carnet progrès tel qu'il est exposé dans le chapitre composition du jeu:

- Si on obtient 3 avec le dés rouge et un château vert avec le dés spécial on n'obtient pas de carte progrès.

- Si on obtient 4 avec le dés rouge et un château bleu avec le dés spécial on gagne une carte progrès politique (bleu)

Un joueur peut jouer durant son tour autant de cartes Progrès qu'il le désire, même celle qu'il vient juste de gagner. Un joueur ne peut posséder plus de 4 cartes Progrès. S'il en gagne une 5ème, il doit immédiatement en reposer une (sans l'utiliser) sous la pile correspondante.

Les cartes Progrès jouées sont également glissées sous la pile Progrès correspondante. Il existe des cartes Progrès pour chaque type de pouvoir :

- Les cartes Progrès économiques permettent de favoriser (ou d'obliger) les échanges.
- Les cartes Progrès politiques permettent d'embêter ses adversaires.
- Les cartes Progrès culturelles permettent d'accélérer son propre développement.

Cités, Chevaliers et Voyageurs de la mer (Seefahrer)

On peut facilement mélanger "Stadte & Ritter" et "Seefahrer" en tenant compte des quelques précisions indiquées ci-dessous. Toutefois, Cités & Chevaliers s'appliquent mieux aux scénarios avec de grandes terres comme "Vers d'autres rives", "la traversée du désert" ou "le Grand Katane".

-Les règles qui s'appliquent sur les Routes, s'appliquent également aux Bateaux: Les Chevaliers les parcourent comme des Routes, peuvent s'arrêter en pleine mer et peuvent déplacer le Pirate comme Bandit.

-Un Chevalier au bout d'une chaîne de Bateaux empêche de déplacer le dernier Bateau de cette chaîne.
-Les Barbares attaquent l'Archipel de Katane, donc toutes les îles en même temps.

Traduction pour les cartes Progrès économique (jaune)

Händler (6) Marchand: Posez le Marchand sur un Terrain près d'une de vos Villes: vous pouvez échanger la Production (non Avancée) de ce Terrain à 2 contre 1 tant que personne ne joue un Händler. Rapporte 1 point de victoire (voir Déroulement de la partie).

Handelshafen (2) Port: Vous pouvez faire un échange forcé avec chacun de vos adversaires. vous lui donnez une de vos Productions (non avancée) en échange d'une Production avancée de son choix. S'il n'a pas de Production avancée, cette échange est annulée. Vous avez tout le temps de votre tour pour effectuer l'action de cette carte.

Handelsflotte (2) Flotte: Vous désignez une Production ou une Production avancée que vous pouvez échanger à 2 contre 1 jusqu'à la fin de votre tour.

Handelsmeister (2) l'Expert: Désignez un joueur qui a plus de points de victoire que vous. Vous pouvez lui prendre 2 Productions (avancées ou non) que vous choisissez en regardant ses cartes.

Handelswaren-Monopol (2) Monopol avancée: Désignez une Production avancée, chacun de vos adversaires doit vous donner une carte de ce type, s'il en possède.

Rohstoff-Monopol (4) Monopole: Désignez une Production (non avancée), chacun de vos adversaires doit vous donner deux cartes de ce type s'il en possède.

Traduction pour les cartes Progrès politique (bleues)

Bischof (2) Evêque: Déplacez le Brigand et volez une Production aux hasards à chaque joueur qui possède au moins une Colonie ou une Ville près de ce Brigand.

Diplomat (2) Diplomate: Retirez une de vos Routes en bout de chaîne (qui n'a ni Colonie, ni Ville, ni Route au bout d'un de ses côtés) et placez à l'endroit (légal) de votre choix.

Feldherr (2) Maître d'arme: Activez gratuitement tous vos Chevaliers présents sur le plateau.

Horzeit (2) Mariage: Chacun de vos adversaires qui a plus de points de victoire que vous doit vous donner 2 de ses Productions de son choix (une seule s'il n'en a qu'une seule)

Intrige (2) Intrigue: Vous pouvez expulser un Chevalier adverse qui touche une de vos Routes.

Saboteur (2) Saboteur: Renversez une Ville adverse: cette Ville ne produit plus que comme une Colonie tant que son propriétaire ne paye Pas un Bois et un Minerai pour la réparer.

Spion (3) Espion: Regardez les cartes Progrès d'un adversaire et prenez en une (même un Espion).

Überläufer (2) Transfuge: Désignez un adversaire qui doit retirer un de ses Chevaliers du plateau. Vous pouvez engager gratuitement un Chevalier de force égale ou inférieure et même l'activer si le Chevalier adverse était actif. Pour jouer cette carte, vous devez avoir un croisement libre ou poser un Chevalier. Le cas échéant, vous pouvez engager un Chevalier Intrépide même sans avoir de Forteresse.

Verfassung (1) Alchimiste: 1 point de victoire que vous devez exposer immédiatement devant vous.

Traduction pour les cartes Progrès culturel (verte)

Alchimist (2) Alchimiste: A jouer avant de lancer les dés. Vous choisissez les valeurs des dés rouge et blanc. Puis vous lancez le dé Spécial qui est pris, comme d'habitude, en compte en premier.

Baukran (2) Grue: La construction d'un Bâtiment de votre choix coûte une Production avancée en moins.

Bergbau (2) Mine: Chaque Terrain Montagne entouré par au moins une de vos Colonies ou Villes vous rapporte immédiatement 2 Minerais.

Bewässerung (2) Irrigation: Chaque Terrain Champ entouré par au moins une de vos Colonies ou Villes vous rapporte immédiatement 2 Blés.

Buchdruck (1) Imprimerie: 1 point de victoire que vous devez exposer immédiatement devant vous.

Erfinder (2) Inventeur: Echangez de place 2 jetons numérotés (mais pas les jetons 2, 12, 6 et 8). Le bandit reste sur son terrain même si son jeton est échangé.

Ingenieur (2) Ingénieur: Construisez gratuitement un Rempart (s'il vous en reste).

Medizin (2) Médecine: Vous pouvez transformer une de vos Colonies en Ville pour 2 Minerai et 1 Blé seulement.

Schmiedekunst (2) Forge: Vous pouvez entraîner gratuitement 2 de vos Chevaliers (en respectant les règles d'entraînement des Chevaliers). On ne peut entraîner 2 fois un Chevalier durant 1 tour.

Strassenbau (2) Artisans: Vous pouvez construire gratuitement 2 de vos Routes (ou Bateaux avec Seefahrer).