

Klaus Teuber

LES COLONS DE CATANE

Jeu de cartes pour 2 joueurs



Ce livret est la règle de base du jeu de cartes pour 2 joueurs *Les Colons de Catane*. Avant de commencer la partie, chaque joueur pose devant lui sa principauté composée de neuf cartes. Dans chaque principauté se trouvent deux colonies, chacune rapportant 1 point de victoire (PV).

Les joueurs débutent alors la partie avec 2 PV chacun. Chaque joueur développe sa principauté au cours de la partie en disposant ses cartes sur les emplacements libres. Le premier joueur à cumuler 12 PV remporte la partie.



Une
méthode
simple et
rapide pour
apprendre à jouer

www.profeasy.com

Préparation

1) Trier les cartes

Réunissez les deux paquets et triez les 120 cartes comme indiqué en huit talons, faces cachées :

cartes Fondation

- 9 cartes de départ pour le Joueur A (illustrées d'un blason rouge au verso)
- 9 cartes de départ pour le Joueur B (illustrées d'un blason noir au verso)
- 11 cartes *Terrain* (illustrées d'un arbre au verso)
- 7 cartes *Route* (illustrées d'une route au verso)
- 5 cartes *Colonie* (illustrées d'une colonie au verso)
- 7 cartes *Ville* (illustrées d'une ville au verso)
- 10 cartes *Événement* (illustrées d'un ? au verso)
- 62 cartes *Développement* au verso vierge

Terrains & Ressources

- Champ : - Blé
- Montagne : - Minerais
- Pré : - Laine
- Forêt : - Bois
- Colline : - Argile
- Rivière d'or : - Or

Les 120 cartes du jeu sont réparties en trois catégories : les cartes *Développement* (sans symbole au verso), les cartes *Événement* (? au verso) et les cartes *Fondation* (portant différents symboles). Les cartes *Fondation* constituent la structure de base du plan de jeu : elles comprennent les cartes de départ des deux joueurs et tous les terrains, routes, colonies et villes. Une fois installées, elles restent en jeu jusqu'à la fin de la partie et ne peuvent être détruites. Les cartes *Développement* comprennent plusieurs types de cartes représentées par des encadres de couleurs différentes (les cartes jaunes, cartes *Actions*, font elles aussi partie des cartes *Développement*). De plus, chaque carte *Développement* se voit attribuer une classification qui apparaît en haut de l'encadre. Les cartes *Événement* entrent en jeu lorsque le *de Événement* affiche le symbole (?). L'événement déclenché par la carte concerne toujours les deux joueurs, mais pas forcément de la même façon.

2) Préparer les talons

On place maintenant au milieu de la table, les cinq talons ci-dessous faces cachées en une rangée.



Le paquet de cartes *Développement* est battu et divisé en cinq talons de taille à peu près égale. Ceux-ci sont posés à la suite des talons déjà placés.



3) Construire les principautés

Chaque joueur choisit son blason et s'empare du talon correspondant.



Chacun construit sa principauté de son côté de la table avec ses cartes (entre les deux principautés se trouvent les dix talons, comme sur l'image de la page couverture) et débute avec :

- une route de départ
- une colonie à gauche et à droite de la route.



Chaque joueur pose sur les diagonales de ses colonies, aux emplacements indiqués, ses six différents terrains. Il décide librement quel terrain est attribué à chaque emplacement.

Voici un exemple :



Prévoir 1 cm de marge entre les cartes, car elles seront amenées à pivoter au cours de la partie.

Au début de la partie, toutes les cartes *Terrain* doivent être orientées de façon à afficher une ressource en stock (vers le joueur).

4) Derniers préparatifs

Dés + pions



Le dé *Production* (avec des chiffres) et le dé *Événement* (avec des symboles) sont gardés à portée de main, ainsi que les pions *Chevalier* et *Moulin*, chacun rapportant 1 point de victoire (PV).

Déterminer le joueur de départ

Celui qui obtient le plus haut résultat au dé *Production* débute la partie.

Tirer les cartes de départ

- Le premier joueur s'empare d'un des cinq talons de cartes *Développement* et y choisit trois cartes.
- Son adversaire procède de même avec un autre talon. Les talons sont ensuite remis à leur place.

Important :

- Lors du choix des cartes de départ, l'ordre des cartes du talon ne doit pas être modifié.
- Il est judicieux de choisir, pour le début, des cartes *Développement de colonie* (vertes). En effet, l'utilisation des cartes *Développement de ville* (rouges) suppose la possession d'une ville, et les cartes *Action* (jaunes) ne peuvent être jouées que lorsque les deux adversaires possèdent ensemble un minimum de 7 PV (voir *Jouer une ou des cartes Action* p.11).



Principes de Base du Jeu

Chaque principauté est composée de deux colonies reliées par une route. Autour d'elles se trouvent six terrains produisant chacun un type de ressource.



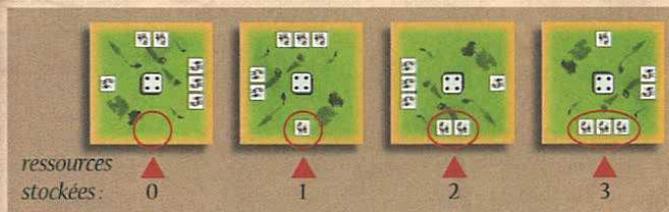
Chaque colonie rapporte 1 point de victoire (PV) ; le premier joueur qui aura accumulé 12 PV sera déclaré vainqueur. Les points de victoire sont représentés par des drapeaux rouges.



Les terrains produisent toutes les ressources nécessaires aux différentes constructions. Lorsque le dé *Production* indique un chiffre correspondant à une carte *Terrain*, le propriétaire de celle-ci reçoit immédiatement une ressource qu'il comptabilise directement sur ce terrain.



Chaque terrain peut stocker entre zéro et trois ressources. La quantité de stock est indiquée par le côté de la carte faisant face au joueur.



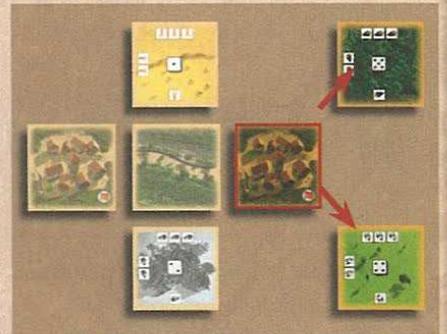
Lorsqu'il acquiert une ressource (par le dé *Production* ou par échange), le joueur fait pivoter sa carte *Terrain* sur la valeur supérieure, et lors d'une dépense (pour une construction par exemple), il fait de même en sens inverse.

S'il possède les ressources nécessaires, le joueur peut construire pour agrandir et développer sa principauté.

Agrandir sa principauté signifie l'étendre vers la droite ou vers la gauche. Le joueur doit préalablement construire une nouvelle route avant de construire une nouvelle colonie au bout de celle-ci.



Pour construire des routes, des colonies et des villes, le joueur doit payer les ressources demandées (indiquées au dos des cartes). Il prend une carte du talon correspondant et la pose face visible dans sa principauté.



Puisqu'une colonie est toujours entourée de quatre terrains, le joueur place immédiatement sur les diagonales de sa nouvelle colonie deux nouveaux terrains (voir l'illustration ci-dessus). Chaque nouveau terrain améliore la production de ressources de la principauté.

Développement

Le joueur peut améliorer sa principauté en construisant l'un des développements qu'il a en main. Pour ce faire, il paie les ressources requises (indiquées au recto de la carte) et pose la carte *Développement* entre deux terrains, c'est-à-dire au-dessus ou au-dessous d'une colonie ou d'une ville (voir l'illustration ci-dessus).



À la fin de son tour, le joueur complète sa main au nombre maximum de cartes *Développement* autorisé. Pour chaque carte, il pioche la première du talon de son choix, ou dépense deux de ses ressources (identiques ou non) pour regarder toutes les cartes d'un talon et prendre celle qu'il désire.

Chaque tour apporte son lot de nouvelles ressources. Le joueur actif, c'est-à-dire celui dont c'est le tour, lance les deux dés. Les deux joueurs reçoivent les ressources figurant sur les terrains désignés par le résultat du dé *Production*. Le second dé déclenche un des cinq événements.

Résumé Des Règles

Avant de commencer:

- le plan de jeu a été mis en place comme indiqué dans la préparation.
- chaque joueur a choisi les trois cartes *Développement* de sa main.

La partie se compose d'un certain nombre de tours de jeu. Les deux adversaires jouent à tour de rôle. Le joueur de départ commence la partie.

Note: les termes précédés d'une (→) sont expliqués dans la section *Détail des Règles p.6*.

Lancer les dés

Le joueur actif lance les deux dés :

- a) Le (→) dé *Événement* comporte cinq événements différents. L'événement qu'il indique concerne les deux joueurs et doit être appliqué à l'instant.
- b) Le (→) dé *Production* donne un résultat de 1 à 6. Le résultat obtenu désigne les terrains producteurs de ressources pour le tour. À chaque jet de dés, les deux joueurs reçoivent leur propre (→) production de ressources.

Phase de jeu principale

À cet instant débute véritablement le tour du joueur actif (joueur dont c'est le tour) qui peut, dans l'ordre de son choix :

1. Construire
2. Échanger des ressources
3. Jouer une ou des cartes *Action*

1) Construire

a) (→) Coûts de construction

Construire coûte des ressources. Le joueur doit d'abord fournir les ressources exigées en faisant pivoter ses terrains.

b) Construction des (→) routes, (→) colonies, (→) villes

Le joueur agrandit sa principauté, vers la droite et vers la gauche, en construisant des routes et des colonies, ou en transformant des colonies en villes. Il paie les ressources nécessaires et prend une route, colonie ou ville du talon correspondant. Il place ensuite la carte dans sa principauté ou, si c'est le cas, la ville sur une colonie déjà installée.

c) Construction des (→) bâtiments et des (→) unités

Le joueur développe sa principauté (vers le haut et vers le bas) en construisant des bâtiments et des unités. Il ne peut construire que les cartes *Développement* qu'il a en main.

Pour ce faire, il paie d'abord les ressources exigées puis pose la carte dans sa principauté sur un (→) emplacement libre, au-dessus ou au-dessous d'une colonie ou d'une ville.

d) (→) Points de victoire spéciaux (*Chevalier* et *Moulin*)



Les pions *Chevalier* et *Moulin* rapportent chacun 1 PV.

Le pion *Chevalier* représente l'Armée la plus puissante. Il est attribué au joueur dont les chevaliers posés dans sa principauté cumulent le plus grand nombre de points de combat (chiffre noir suivant le gant). Le pion *Moulin* représente la Puissance marchande.



Il est attribué au joueur qui possède au moins une ville et dont les cartes posées dans sa principauté cumulent le plus grand nombre de points de commerce (moulin sur fond jaune).

Note: les deux pions changent de propriétaire avec l'évolution des scores.

2) (→) Échanger des ressources

a) Transiger avec l'adversaire

Les conditions d'échange sont négociées librement entre les deux joueurs. Ne peuvent être échangées que des ressources.

b) Transiger avec la banque

Le joueur peut échanger avec la banque trois ressources identiques provenant de ses stocks contre une de son choix (commerce 3:1).

3) Jouer une ou des (→) cartes *Action*

Le joueur peut jouer une ou plusieurs cartes *Action* de sa main sans dépenser aucune ressource.

Les cartes *Action* ne peuvent être jouées que lorsque les deux adversaires possèdent ensemble 7 PV minimum (voir *Jouer une ou des cartes Action p.11*).

Vérifier le (→) nombre de cartes en main

À la fin de son tour, le joueur vérifie que sa main ne dépasse pas le nombre de cartes autorisé. Celui-ci, de façon générale, est de trois cartes. S'il en possède moins, le joueur complète sa main. Pour chaque carte, il pioche la première du talon de son choix, ou dépense deux de ses ressources (identiques ou non) pour regarder toutes les cartes d'un talon et prendre celle qu'il désire.



Détail Des Règles

Lancer les dés

a) Dé Événement

Il détermine l'un des événements suivants, qui doit être appliqué immédiatement :



Tournoi de chevaliers (tête de chevalier)



Chaque joueur consulte les cartes *Chevalier* posées dans sa principauté et additionne les points de tournoi y figurant (chiffres rouges). Celui qui en possède le plus grand nombre reçoit une ressource de son choix et fait pivoter le terrain concerné. En cas d'égalité ou d'absence de points de tournoi, aucune récompense n'est attribuée.

Puissance marchande (moulin)



Le joueur en possession du pion *Moulin* prend une ressource de son choix à son adversaire. Les deux joueurs font pivoter les terrains concernés.

Attaque de voleurs (massue)



Les joueurs comptabilisent chacun leurs ressources en stock. Chaque joueur totalisant plus de sept ressources perd tous ses *Minerai* et toutes ses *Laine* et fait pivoter ces terrains sur zéro car ils ont été pillés.

Note : Cet événement n'est pas appliqué avant que les joueurs n'aient effectué chacun deux tours de jeu.

Note : Les terrains protégés par une carte *Camp Fortifié* ne sont pas pris en compte.

Année faste (soleil)



Chaque joueur reçoit une ressource de son choix.

Carte Événement (?)



Le joueur actif prend la première carte *Événement* du talon et la lit à voix haute.

Les consignes données par la carte sont alors exécutées (voir (→) cartes *Événement* pour les détails).

La carte est ensuite reposée face cachée sous le talon.

Si l'un des joueurs (ou les deux) se retrouve, suite à l'événement *Guerre Civile*, en possession de plus de cartes en main qu'il n'est autorisé, il doit aussitôt se défausser d'une carte en la remplaçant sous l'un des talons de cartes *Développement*.

b) Dé Production

Le résultat du dé *Production* (dé à six faces) désigne les terrains producteurs de ressources. Le résultat obtenu s'applique aux deux joueurs. Tous les terrains portant ce chiffre reçoivent en stock une ressource. Les joueurs font pivoter leurs terrains de façon à augmenter leur stock d'une unité.

Exemple : Le joueur A a obtenu « 4 ». Il reçoit 1 *Laine* et le joueur B 1 *Bois*. Ils les comptabilisent en faisant pivoter le terrain correspondant.



Le côté de la carte *Terrain* faisant face au joueur représente la quantité de ressources en stock. Les terrains peuvent stocker entre zéro et trois ressources. On ne peut jamais en stocker plus de trois. Un joueur qui devrait gagner une quatrième ressource sur un terrain la perd sans dédommagement.

Exemple : Un joueur possède les montagnes portant les chiffres 5 et 2. La *Montagne « 5 »* contient déjà trois ressources et la *Montagne « 2 »* une seule.



Le joueur obtient 5 au dé. Il ne reçoit pas de *minerai* supplémentaire car la *Montagne « 5 »* est à son maximum de stockage. Il ne peut transférer de ressource sur la *Montagne « 2 »*.

Phase de jeu principale

1. Construction

Le joueur peut construire et placer dans sa principauté les cartes affichant un coût de construction (au recto ou au verso). Pour ce faire, le joueur doit fournir les ressources exigées. Il fournit les ressources en question en faisant pivoter ses terrains correspondants.



a) Routes

La construction d'une route est une condition préalable à la construction d'une nouvelle colonie. Construire une route coûte trois ressources : 2 Argile et 1 Bois.

Lorsque le talon de cartes *Route* est épuisé, aucune nouvelle route ne peut être construite.

Le joueur qui désire construire une route paie les ressources nécessaires, prend une carte du talon et la place face visible dans sa principauté. La route doit jouxter une colonie déjà existante. Il est interdit d'aligner deux routes.

Exemple : Au début de la partie, les joueurs possèdent chacun six ressources. Le joueur actif obtient 6 au dé et reçoit 1 Argile. Il fait pivoter son terrain sur 2 Argile.



Le joueur désire maintenant construire une route : il fournit 2 Argile et 1 Bois, tire la carte Route du talon et l'expose face visible à côté de sa colonie de gauche.



b) Colonies

La construction d'une colonie rapporte 1 PV. Construire une colonie coûte quatre ressources : 1 Bois, 1 Laine, 1 Argile et 1 Blé.

Une colonie doit toujours jouxter une route. Lorsque le talon de cartes *Colonie* est épuisé, aucune nouvelle colonie ne peut être construite.



Le joueur qui construit une colonie paie 1 Bois, 1 Laine, 1 Argile et 1 Blé, prend la première carte du talon de colonies et l'expose face visible à côté d'une de ses routes. Chaque colonie offre au-dessus et au-dessous un emplacement pour une carte *Développement de colonie* (verte) (emplacements verts ci-dessous).



c) Terrain



Chaque colonie possède quatre terrains sur ses diagonales. Le joueur qui construit une nouvelle colonie reçoit automatiquement deux nouveaux terrains.

Il tire les deux premières cartes du talon de cartes *Terrain*, puis les place une en haut et une en bas comme le montre l'illustration ci-dessous.



Les nouveaux terrains entrent toujours en jeu sans aucune ressource en stock.

Note: la carte *Eclaireur* permet au joueur de choisir ses nouveaux terrains dans le talon. Il peut être avantageux d'aligner deux terrains de même nature et de placer entre eux un bâtiment qui double la production des deux cotes.

d) Ville



La transformation d'une colonie en ville rapporte 1 PV supplémentaire. Une ville coûte cinq ressources : 3 *Minerai* et 2 *Blé*. Les joueurs ne peuvent construire plus de villes que ne contient le talon de cartes *Villes*.

Le joueur qui construit une ville prend la première carte du talon de villes et l'expose face visible sur l'une de ses colonies. Elle vaut désormais 2 PV. La colonie recouverte ne compte plus.

En plus des 2 PV, la ville présente l'avantage de pouvoir accueillir des cartes *Développement de ville* (rouges). Les cartes *Développement de colonie* (vertes) y sont toujours autorisées. Elle peut également recevoir deux fois plus de cartes *Développement* qu'une colonie, soit quatre au lieu de deux (emplacements rouges ci-contre).



Note: Les emplacements de construction d'une ville ont tous la même importance. Une carte *Développement* qui agit sur un terrain avoisinant est efficace quelle se trouve en position 1 ou 2.

e) Cartes Développement

Chaque joueur dispose, au début de la partie, de trois cartes *Développement*. Les cartes qu'un joueur a en main peuvent être construites et ainsi posées dans sa principauté. Le joueur doit payer les ressources exigées (indiquées au recto de la carte) et faire pivoter les terrains concernés. Il pose la carte face visible sur un emplacement libre au-dessus ou au-dessous d'une colonie ou d'une ville. A la fin de son tour, le joueur actif complète sa main avec de nouvelles cartes *Développement*. Il y a, dans le jeu de base, trois catégories (couleurs) de cartes *Développement* : *Action* (jaunes), *Développement de terrain* (vertes) et *Développement de ville* (rouges).

Développements de colonie

Une carte *Développement de colonie* (verte) construite doit être placée sur un emplacement prévu à cet effet, c'est-à-dire au-dessus ou au-dessous d'une colonie ou d'une ville. Chaque colonie dispose de deux emplacements (voir schéma p.9).

Nous distinguons les unités (*Chevalier* et *Flotte*) et les bâtiments (*Camp Fortifié*, *Scierie*, *Moulin*, etc.).

Exemple : Le joueur actif a la carte Monastère en main et possède les ressources nécessaires à sa construction. Il paie 1 Bois, 1 Minerai et 1 Argile et pose son Monastère sur un emplacement libre. Ce bâtiment permet au joueur d'augmenter sa main. Il peut désormais détenir quatre cartes Développement au lieu de trois.



Certains développements de colonie ne procurent davantage que s'ils avoisinent les terrains sur lesquels ils agissent, alors que d'autres n'exigent pas cette proximité. Par exemple, la carte Moulin doit se trouver à côté d'un champ pour en doubler la production.

Développements de ville

Une carte Développement de ville construite doit être placée sur un emplacement prévu à cet effet, c'est-à-dire au-dessus ou au-dessous d'une ville. Chaque ville dispose de quatre emplacements.

Toutes les cartes Développement de ville (celles de ce jeu de base) sont des bâtiments. En plus de l'avantage qu'elles procurent (décrit dans l'encadré), ces cartes peuvent rapporter des points de victoire ou des points de commerce (Puissance marchande).

Note : Une colonie ne peut pas accueillir de carte Développement de ville.

Exemple : Le joueur paie les ressources nécessaires et place sa carte Bains sur l'emplacement 1 au-dessus de sa ville.

Les Bains rapportent 1 PV et protègent les quatre terrains de cette ville (forêt, rivière dor, champ et colline) de la carte Épidémie. Le Camp Fortifié de l'emplacement 2 a pour effet la non-prise en compte des ressources de la forêt et de la rivière dor lors de l'événement Attaque de voleurs.



Points de victoire spéciaux

Puissance marchande + Armée la plus puissante



Chacun de ces pions rapporte 1 PV à son propriétaire. Ils changent de propriétaire en cours de partie en fonction du score de chaque joueur.

Bâtiments à points de commerce



Un joueur reçoit le pion Moulin représentant la Puissance marchande s'il remplit les deux conditions suivantes :

- 1- Il doit posséder au moins une ville.
- 2- Il doit cumuler plus de points de commerce (moulin sur fond jaune) sur ses cartes posées dans sa principauté que son adversaire. Ce décompte est effectué même si ce dernier ne possède pas de ville.

En cas d'égalité, le pion est mis de côté jusqu'à ce que l'un des joueurs remplisse les deux conditions mentionnées ci-dessus.



Exemple : Le joueur actif possède une ville et a en main la carte Marché (carte Développement de ville). Il paie 1 Laine et 1 Blé et expose sa carte face visible au-dessous de sa ville, sur l'emplacement 2.



Il possède maintenant 3 points de commerce. Il reçoit donc le pion Moulin qui lui rapporte 1 PV, son adversaire ne possédant aucun point de commerce.

Note : vous pouvez, pour économiser l'espace, superposer partiellement vos cartes.

Unités à points de combat



Un joueur obtient des points de combat en posant des cartes Chevalier dans sa principauté. Ils sont représentés sur ces cartes par le chiffre noir à côté du gant.

Le joueur qui en cumule le plus grand nombre sur ses cartes Chevalier posées, dispose de l'Armée la plus puissante et s'empare du pion Chevalier. Ce dernier changera de possesseur si l'autre joueur cumule plus de points de combat. En cas d'égalité, le pion est remis de côté.

Exemple : Le joueur actif a en main la carte Chevalier-Konrad le Vif. Possédant les ressources nécessaires, il les paie et pose la carte sur l'emplacement libre au-dessus de la colonie.



Konrad le Vif rapporte 2 points de combat. Il dispose maintenant de l'armée la plus puissante car son adversaire n'a aucune carte Chevalier dans sa principauté. Il reçoit le pion Chevalier qui lui rapporte 1 PV.

2. Échanges de ressources

Le joueur actif peut échanger des ressources autant de fois qu'il le souhaite durant son tour. Il existe deux façons de transiger :

a) Transiger avec l'adversaire

Le joueur peut à tout instant proposer à son adversaire d'échanger des ressources. Les conditions d'échange sont négociées librement. Les joueurs peuvent proposer le nombre et le type de ressources qu'ils souhaitent troquer.

Lorsqu'un marché est conclu, les deux joueurs font pivoter les terrains correspondants.

b) Transiger avec la banque

Le joueur actif peut échanger des ressources de sa principauté autant de fois qu'il le souhaite pendant sa phase de jeu principale.

Il doit payer trois ressources du même type pour en recevoir une au choix.

Le taux d'échange 3:1 peut être amélioré au taux de 2:1 (deux ressources du même type contre une au choix) grâce aux cartes Flotte de Commerce.

Les ressources fournies et celles obtenues dans l'échange peuvent être payées et stockées sur des terrains différents.

3. Jouer une ou des cartes Action

Les cartes *Action* font partie des cartes *Développement*. Comme ces dernières, elles sont gardées en main jusqu'au moment de les jouer. Jouer une carte *Action* ne coûte aucune ressource.

On ne peut jouer les cartes *Action-Agression* et *Action-Neutre* qu'à partir du moment où les deux joueurs ont cumulé ensemble un minimum de 7 PV.

Note : La carte *L'clairer* n'est pas concernée car il s'agit d'une carte *Action Protection*.

Le joueur actif peut jouer autant de cartes *Action* qu'il le désire. Sauf indication contraire, elles doivent être utilisées pendant la phase de jeu principale. Le joueur pose la carte face visible sur la table. Les consignes de la carte doivent alors être appliquées.

On ne peut jouer une carte *Action* que lorsqu'on est en mesure de la réaliser. Deux cartes (*Evêque* et *Rebouteuse*) permettent de contrer une attaque adverse.

Lorsqu'un joueur, suite à l'utilisation d'une carte *Action*, se retrouve avec plus de cartes en main que le maximum autorisé, il doit se défausser des cartes en surnombre à la fin de son tour. Si le joueur passif (celui dont ce n'est pas le tour) se retrouve dans cette même situation, il doit immédiatement placer les cartes en surnombre de son choix sous un des cinq talons de cartes *Développement*. Les cartes *Action* jouées et appliquées sont retirées du jeu et placées faces visibles sur un talon de défausse.

Vérifier le nombre de cartes

À la fin de son tour, le joueur vérifie le nombre de cartes *Développement* qu'il a en main. Le nombre de cartes autorisé (le nombre de cartes qu'un joueur peut tenir en main) est de trois au début de la partie et peut éventuellement être augmenté.

Si le joueur détient moins de cartes que le nombre autorisé, il doit compléter sa main.

• Deux options s'offrent au joueur pour piocher une carte:

- Il pioche la première carte d'un des cinq talons de cartes *Développement*.
- Il paie deux ressources de son choix (identiques ou différentes) et choisit un des talons de cartes *Développement*. Il consulte toutes les cartes et en choisit une qu'il ajoute à sa main. Il remet ensuite le talon à sa place.

Note : Durant cette opération, le joueur ne doit ni modifier l'ordre des cartes ni battre le talon.

• S'il doit tirer plusieurs cartes, le joueur a le choix entre l'option (a) et l'option (b) pour chacune d'entre elles.

Exemple : un joueur n'a plus de carte en main. Il doit donc en tirer trois. Il paie tout d'abord deux ressources et choisit une carte du talon A. Il en paie encore deux et choisit une carte du talon B. Pour finir, il prend gratuitement la première carte du talon A.

Le joueur qui détient, à la fin de son tour, autant ou plus de cartes que le nombre autorisé, peut en échanger une et une seule. S'il a des cartes en surnombre, il doit d'abord défausser le nombre approprié de cartes pour avoir en main le nombre autorisé.

Le joueur pioche toujours sa nouvelle carte du talon sous lequel il a remplacé une ou des cartes.

Si le joueur désire échanger une carte de sa main, il la place sous un talon. Il prend alors une nouvelle carte de ce talon, soit celle du dessus, gratuitement, soit celle de son choix contre paiement de deux ressources.

Lorsqu'un joueur a complété ou réduit sa main puis éventuellement échangé une carte, son tour prend fin.

Les cartes qu'il a acquises au cours de ces actions ne peuvent être utilisées avant le tour suivant. C'est maintenant au tour de l'adversaire à jouer. Celui-ci commence en lançant les dés.

Action spéciale : destruction

Il est possible de retirer de sa principauté des cartes *Développement* (démolir des bâtiments ou des unités) pour libérer de l'espace pour d'autres cartes. La démolition ne coûte rien. Les cartes retirées vont sur la défausse et ne reviennent pas en jeu. Il est interdit de reprendre en main une carte démolie. Un emplacement ainsi libéré peut être reconstruit durant le même tour, mais cela n'est pas obligatoire.

Note : Les cartes *Fondation* (portant au dos cette inscription), une fois construites, ne peuvent être détruites et restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Fin du jeu

La partie se termine dès qu'un joueur a accumulé 12 points de victoire (PV).



Détail Des Cartes

Action

Alchimiste (2x, Action-Neutre)

Texte : Jouez cette carte avant de lancer les dés et déterminez vous-même le résultat du dé Production.



- Choix de la production de ressources.
- Le joueur ne lance pas le dé Production mais le pose en affichant le résultat qu'il désire. Le résultat s'applique aux deux joueurs.
- Le joueur détermine d'abord le résultat du dé Production. Ensuite, il lance et applique le résultat du dé Événement, puis chaque joueur reçoit ses ressources.

Évêque (2x, Action-Protection)

Texte : Jouez cette carte contre les Brigands ou l'Incendiaire. L'attaquant perd également sur un résultat de 3, 4 ou 5. Doit être jouée avant le jet de dé de l'adversaire.



- Cette carte protège contre l'Incendiaire et les Brigands. En plus de perdre sur un résultat de 6, l'attaquant perd aussi sur un résultat de 3, 4 ou 5. Ses chances de victoire sont réduites à 33% !
- La carte doit être jouée avant le jet de dé de l'attaquant.

Incendiaire (2x, Action-Agression)

Texte : Lancez le dé. Sur un résultat de 1 à 5, votre adversaire doit reprendre en main un de ses bâtiments de votre choix. Sur un 6, c'est l'inverse !



- Carte d'agression qui permet de détruire un bâtiment adverse.
- Carte de protection : Évêque
- Même s'il ne possède aucun bâtiment, un joueur peut utiliser l'Incendiaire. Sur un résultat de 6 au dé, il ne perd rien.
- Le joueur qui reprend un bâtiment en main doit respecter le nombre de cartes autorisé à l'instant pour le joueur passif et à la fin du tour pour le joueur actif.
- Les flottes et les chevaliers, n'étant pas des bâtiments, ne peuvent être attaqués par l'Incendiaire.

Marchand (2x, Action-Agression)

Texte : Prenez à votre adversaire 2 ressources de votre choix en échange d'1 des vôtres.



- Échange forcé de ressources à deux contre un.
- Le joueur prend à son adversaire deux ressources de son choix et lui en donne une. Cette dernière peut être l'une de celles qu'il vient de prendre.
- Cet échange ne peut bien sûr concerner que des ressources disponibles. Les deux joueurs doivent être en mesure de stocker les ressources échangées.

Caravane (1x, Action-Neutre)

Texte : Transformez vos ressources ! Échangez 2 ressources que vous possédez contre 2 nouvelles de votre choix.



- Échange de ses propres ressources.
- Le joueur peut échanger, au sein de sa principauté, une ou deux ressources (identiques ou différentes) contre une ou deux de son choix.
- Exemple : Un joueur fait pivoter sa forêt de 3 à 1 et augmente d'une ressource sa montagne et son champ.

Rebouteuse (2x, Action-Protection)

Texte : Jouez cette carte contre le Chevalier Noir. L'attaquant perd également sur un résultat de 3, 4 ou 5. Doit être jouée avant le jet de dé de l'adversaire.



- Cette carte protège contre le Chevalier Noir. En plus de perdre sur un résultat de 6, l'attaquant perd aussi sur un résultat de 3, 4 ou 5. Ses chances de victoire sont réduites à 33% !
- La carte doit être jouée avant le jet de dé de l'attaquant.

Éclaireur (2x, Action-Protection)

Texte : Jouez cette carte lorsque vous construisez une nouvelle colonie et choisissez les 2 terrains qui la bordent. Mélangez ensuite le talon de cartes Terrain.



- Permet de choisir les deux cartes Terrain qui bordent la nouvelle colonie.
- Cette carte doit être jouée immédiatement après l'installation d'une nouvelle colonie. Le joueur examine toutes les cartes Terrain du talon et en choisit deux. Il doit mélanger le talon avant de le remettre face cachée à sa place.

■ Brigands (1x, Action-Agression)

Texte : Lancez le dé. Sur un résultat de 1 à 5, volez 2 ressources de votre choix à votre adversaire. Sur un 6, c'est l'inverse!



- Carte d'agression qui permet de prendre des ressources à l'adversaire.
- Si votre adversaire ne possède qu'une ressource, vous ne pouvez lui dérober que celle-ci.
- Vous ne pouvez voler une ressource que si vos terrains peuvent la stocker.
- Carte de protection : Evêque.

Événement

Les cartes Événement entrent en jeu par le biais du dé Événement. L'effet de la carte est immédiatement appliqué. La carte est ensuite remise sous le talon.

■ Architecte (1x, Événement)

Texte : Chaque joueur peut choisir une carte Développement d'un des talons en remettant en échange une de ses cartes sous celui-ci.



- Les deux joueurs peuvent choisir une carte.
- Le joueur actif choisit un talon, puis son adversaire un autre.
- Le joueur choisit une carte et donne en échange une carte de sa main. Ce peut être celle qu'il vient de choisir.
- L'ordre du talon ne doit pas être modifié.

■ Chevalier Noir (3x, Action-Agression)

Texte : Lancez le dé. Sur un résultat de 1 à 5, votre adversaire doit reprendre en main la carte Chevalier de votre choix. Sur un 6, c'est l'inverse!



- Carte d'agression qui permet d'éliminer un chevalier adverse.
- Même s'il ne possède aucune carte Chevalier, un joueur peut utiliser le Chevalier Noir. Sur un résultat de 6, il ne perd rien.
- Le joueur qui reprend un chevalier en main doit respecter son nombre de carte autorisé à l'instant pour le joueur passif et à la fin du tour pour le joueur actif.
- Carte de protection : Rebouteuse.

■ Guerre Civile (1x, Événement)

Texte : Chaque joueur doit reprendre en main une carte Chevalier, Canon ou Flotte de Commerce, choisie par l'adversaire.



- Élimine un chevalier, une flotte ou un canon dans les deux principautés.
- Le joueur actif commence.
- Celui qui ne possède ni chevalier, ni flotte, ni canon n'est pas concerné par cet événement.
- Il faut, en reprenant des unités vaincues, respecter le nombre autorisé de cartes en main.
- Le Canon est une carte de l'extension Science & Progrès.

■ Espion (3x, Action-Agression)

Texte : Choisissez dans la main de votre adversaire 1 unité ou 1 carte Action utilisable immédiatement.



- Carte d'agression qui permet de voler une carte à l'adversaire.
- Cette carte oblige l'adversaire à montrer sa main. Le joueur a le droit d'y prendre une unité ou une carte Action et de l'utiliser immédiatement. Il doit, le cas échéant, en payer les ressources.
- Si l'adversaire ne possède aucun de ces types de cartes en main, l'Espion est défaussé sans conséquence.

■ Année Faste (2x, Événement)

Texte : Chaque terrain protégé par un Camp Fortifié reçoit 1 ressource.



- Production de ressources pour les propriétaires de Camp Fortifié (valable pour les deux joueurs).
- Un terrain bordé par deux Camp Fortifié reçoit deux ressources.
- Les terrains stockant déjà trois ressources n'en reçoivent pas.



■ Progrès (2x, Événement)

Texte : Chaque joueur reçoit pour chaque Monastère, Bibliothèque et Université une ressource de son choix.

- Valable pour les deux joueurs.
- Exemple : Un joueur possède dans sa principauté deux Monastère et une Bibliothèque ; il reçoit immédiatement trois ressources de son choix et fait pivoter ses terrains en conséquence.
- L'Université est une carte de l'extension Science & Progrès.



■ Nouvel An (1x, Événement)

Texte : Battez le talon de cartes Événement.

■ Conflit (1x, Événement)

Texte : Celui qui possède le pion Chevalier choisit 2 cartes dans la main de son adversaire et les met sous le talon de son choix.

- L'adversaire doit montrer sa main au possesseur du pion Chevalier qui choisit deux cartes qu'il place faces cachées sous un seul talon de cartes Développement.
- Il ne peut compléter sa main qu'à la fin de son propre tour.
- Si le pion Chevalier n'est détenu par aucun joueur, cette carte est sans effet.



■ Épidémie (2x, Événement)

Texte : Chaque terrain avoisinant une ville ou une métropole perd 1 ressource.

- Ne concerne que les villes et les métropoles et vaut pour les deux joueurs.
- Les quatre terrains bordants une ville perdent une ressource (si disponible).
- Un terrain avoisinant deux villes ne perd qu'une seule ressource.
- Carte de protection : Bains ou Aqueduc.
- La Métropole est une carte de l'extension Politique & Intrigues.



Développement de colonie

■ Camp Fortifié (3x, Bâtiment)

Texte : Les stocks de ressources des terrains voisins ne sont pas pris en compte lors de l'Attaque de voleurs.

- Carte de protection contre le dé Événement Attaque de voleurs
- Lorsqu'un joueur possède plus de sept ressources, malgré son (ses) Camp Fortifié, ses montagnes et ses prés bordant un Camp Fortifié sont tout de même pillés.



■ Fonderie, Moulin, Scierie, Bergerie, Briqueterie (1x chaque, Bâtiment)

Texte : La production des montagnes / champs / collines / forêts et prés voisins est doublée.

- Chacun de ces développements double la production de ressources des terrains mentionnés.
- Exemple : un moulin borde deux champs. Lorsque le dé Production indique un chiffre correspondant à un de ces terrains, celui-ci reçoit 2 Blé. Si l'a déjà 2 Blé en stock, il ne peut recevoir qu'une seule ressource.
- Ces cartes posées dans les villes sont efficaces quel que soit leur emplacement (1 ou 2).



■ Flotte de Commerce Minéral / Blé / Or / Bois / Argile / Laine (1x chaque, unité-Flotte de Commerce)

Texte : Vous pouvez échanger 2 Minéral / 2 Blé / 2 Or / 2 Bois / 2 Argile / 2 Laine contre 1 ressource de votre choix.

- Vous pouvez échanger à 2 : 1 autant de fois que vous le désirez pendant votre tour.
- Les cartes Flotte de Commerce ne doivent pas forcément border le terrain correspondant.
- Exemple : un joueur peut échanger de la Laine à 2 : 1 même si sa Flotte se trouve entre deux montagnes.
- Les ressources à échanger ne doivent pas obligatoirement provenir du même terrain.



■ Monastère (2x, Bâtiment)

Texte : Vous pouvez détenir une carte supplémentaire en main.

- Permet d'avoir une carte de plus en main.
- Celui qui a construit un *Monastère* peut prendre une carte de plus en main à la fin de son tour.
- Un joueur qui a construit deux *Monastère* peut détenir deux cartes de plus en main (cinq cartes).
- Lorsqu'un joueur perd un *Monastère*, le nombre de cartes en main autorisé diminue, et les cartes en surnombre sont à replacer sous un talon de développement au choix (voir p.11).



■ Bibliothèque (2x, Bâtiment)

Texte : Vous pouvez détenir une carte supplémentaire en main.

- Permet d'avoir une carte de plus en main.
- Rapporte 1 PV.
- Celui qui a construit une *Bibliothèque* peut prendre une carte de plus en main à la fin de son tour.
- Un joueur qui a construit deux *Bibliothèque* (ou une *Bibliothèque* et un *Monastère*) peut détenir deux cartes de plus en main (cinq cartes).
- Lorsqu'un joueur perd une *Bibliothèque*, le nombre de cartes en main autorisé diminue, et les cartes en surnombre sont à replacer sous un talon de développement au choix (voir p.11).



■ Chevalier (1x chaque, unité-Chevalier)

- Il existe neuf chevalier différents.
- Chaque chevalier possède deux attributs, chacun représenté par un symbole et un chiffre.
- Le gant symbolise la force de combat : un chevalier au chiffre noir 3 possède 3 points de combat.
- Le visage de chevalier symbolise la force en tournoi : un chevalier au chiffre rouge 2 possède 2 points de tournoi.



■ Le Colosse de Catane (1x, Bâtiment)

Texte : Gloire et honneur à son édificateur !

- La seule fonction de cet ouvrage est d'apporter 2 PV à son constructeur.



■ Port (1x, Bâtiment)

Texte : Chaque Flotte de Commerce de votre principauté vaut 1 point de commerce supplémentaire.

- Augmente votre Puissance marchande.
- Exemple : Un joueur possède trois Flotte de Commerce. Après la construction du port, les Flotte valent 6 points au lieu de 3.



■ Forge (1x, Bâtiment)

Texte : Chacun de vos chevalier vaut 1 point de combat supplémentaire.

- Augmente votre force de combat.
- Exemple : Un joueur a posé dans sa principauté deux chevaliers avec 2 et 3 points de combat (5 points au total). En construisant une Forge, il augmente la force de combat de chaque chevalier de 1 point, arrivant au total de 7.



■ Église (2x, Bâtiment)

Texte : Protège tous les Chevalier, Canon et Flotte de Commerce de l'événement Guerre Civile.

- Carte de protection contre la Guerre Civile.
- Rapporte 1 PV.
- Tous les Chevalier, Canon et Flotte de Commerce d'une ville sont protégés par l'Église de cette ville lorsque survient la Guerre Civile.
- Le Canon est une carte de l'extension Science & Progrès.



Développement de ville

■ Bains (2x, Bâtiment)

Texte : Protège les 4 terrains bordant la ville de l'Épidémie.

- Carte de protection contre l'Épidémie.
- Rapporte 1 PV.
- Les quatre terrains avoisinant la ville sont protégés et ne perdent donc aucune ressource en cas d'Épidémie.
- Ceci s'applique également aux terrains situés entre deux villes dont une seule possède des Bains.



■ **Marché, Comptoir et Chambre de Commerce** (1x chaque, Bâtiment)

- La seule fonction de ces développements est de renforcer votre *Puissance marchande*.



■ **Hôtel de la Monnaie** (1x, Bâtiment)

Texte : Vous pouvez échanger 1 Or contre 1 ressource de votre choix.

- Améliore l'échange d'Or.
- L'Or peut être échangé à 1:1 contre la ressource de votre choix, à volonté.



■ **Hôtel de Ville** (2x, Bâtiment)

Texte : Payez 1 ressource de moins pour choisir une carte dans un talon.

- Réduit le coût de recherche des cartes dans les talons.
- Celui qui a construit un *Hôtel de Ville* ne paie qu'une seule ressource pour choisir une carte dans un talon.
- Rapporte 1 PV.
- Le joueur qui a construit deux *Hôtel de Ville* doit tout de même payer une ressource.



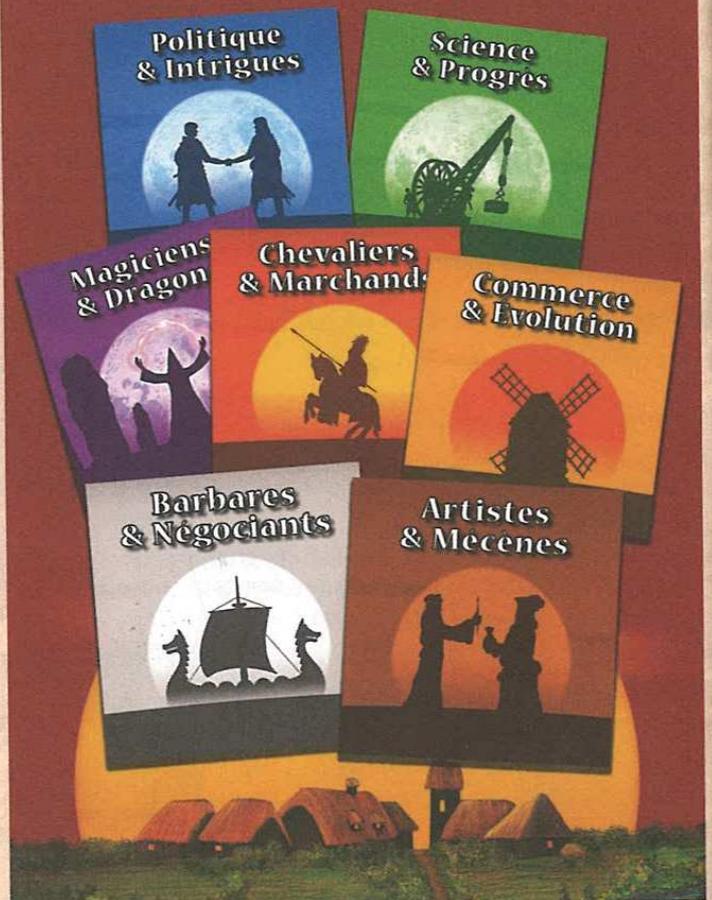
■ **Aqueduc** (2x, Bâtiment)

Texte : Protège tous les terrains de votre principauté de l'Épidémie.

- La meilleure protection contre l'Épidémie.
- Rapporte 1 PV.
- Lorsque l'Épidémie survient, tous les terrains sont protégés et aucun ne perd de ressources.



Élargissez vos horizons avec les extensions du jeu de cartes !



Credits

Auteur: Klaus Teuber

Illustrations: Tanja Donner

Illustrations des cartes: Franz Vohwinkel

Design Graphique: Michaela Schelk

Traduction: Ines Richter

Developpement de la version française:
Equipe Filosofia

© 1996/2006 Kosmos Verlag
Postfach 10 60 11
D-70049 Stuttgart, Deutschland
www.kosmos.de

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