

A Aperçu du jeu et mise en place pour les premières parties

L'illustration ci-contre présente la mise en place suggérée pour votre première partie.

Les illustrations au bas de la page montrent les nouvelles ressources que donnent les villes.

1 Catane est en danger. Un sombre destin attend la vie paisible des habitants. De sauvages barbares, convoitant les richesses de l'île, ont déjà pris la mer en direction de Catane.

2 Heureusement, les habitants ont suffisamment de temps pour se préparer à contrer cette invasion. Pour se défendre, ils recrutent des chevaliers qui lutteront ensemble contre l'envahisseur.

3 Si les joueurs réussissent à repousser les barbares, ils seront en sécurité, pour un moment. Toutefois, si les chevaliers de Catane sont trop faibles, les barbares parviendront à attaquer les villes, qu'ils pilleront et réduiront en colonies.

4 La perte d'une ville est toujours infligée au joueur ayant contribué le moins à la défense de Catane, c'est-à-dire la force de chevalier la moins importante, ce qui peut être aucun chevalier. Si vous comptez l'emporter, vous devrez donc recruter une puissante armée de chevaliers!

5 En plus de cet ennemi extérieur, les joueurs rivalisent entre eux pour parvenir à ériger les trois métropoles! Pour établir une métropole, et ainsi obtenir deux points de victoire supplémentaires, les joueurs doivent développer leurs villes afin qu'elles acquièrent le titre de métropole.

6 Ce développement urbain nécessite l'utilisation de cartes *Article de commerce*. Ces dernières sont obtenues à la place d'une ressource supplémentaire dans les villes bordant les montagnes, les forêts et les prés.

- A** Lisez d'abord cet aperçu du jeu dans lequel vous trouverez les modifications les plus importantes à apporter au jeu *Catane*.
- B** Lisez ensuite la section **B**, pages 3 à 9, qui comprend uniquement les nouvelles règles.
- C** Dans le glossaire (à partir de la page 10), vous trouverez plus de détails sur les cartes *Progrès*.

7 Vous débutez la partie avec une colonie et une ville. Lorsque vous recevez des ressources pour une ville qui touche une montagne, une forêt ou un pré, vous n'obtenez qu'une seule ressource, mais vous recevez aussi 1 carte *Article de commerce* correspondante.

8 À l'aide des cartes *Articles de commerce*, il est possible de développer votre ville dans trois domaines. Les pièces de monnaie servent au développement

politique (bleu), le papier est utilisé dans le développement scientifique (vert) alors que le tissu sert au développement commercial (jaune). Dès que vous atteignez le quatrième stade de développement d'un de ces domaines, vous établissez une métropole (+2 points de victoire).

9 En développant vos villes, vous augmentez aussi votre chance, à l'aide du dé *Événement* et du dé rouge, d'obtenir des cartes *Progrès*. Ces cartes vous permettent d'obtenir des avantages considérables lors de la partie.

10 La partie est maintenant plus ardue et de plus longue haleine. Afin de l'emporter, vous devez obtenir 13 points de victoire!



Les règles complètes suivent. Il est recommandé d'en faire une lecture assidue avant votre première partie, ceci vous permettra de vous assurer la meilleure expérience possible. Le glossaire débutant à la page 10 explique en détails les nouvelles cartes.

B Règles du jeu

CONSTRUCTION DE L'ÎLE

(Pour la première partie)

Bien qu'il vous est possible de jouer avec un plateau variable, il est conseillé d'utiliser la mise en place se trouvant aux pages 2 et 3 pour vos premières parties. Vous vous assurerez ainsi d'avoir les ressources nécessaires pour la partie, particulièrement pour le blé.

- Assemblez d'abord le cadre tel qu'illustré. Utilisez le côté avec les ports.
- Insérez les tuiles *Terrain* dans le cadre, tel qu'illustré. Placez les tuiles et ensuite les jetons numérotés. Placez à l'un des bouts du plateau la tuile *Progression de la flotte barbare*.

Construction pour les parties suivantes

Après votre première partie, employez la construction variable décrite dans le glossaire de Catane.

PRÉPARATION

Le matériel suivant du jeu de base n'est pas utilisé :

- Les cartes Développement
- Les fiches Coûts de construction
- La fiche Armée la plus puissante
- 1 dé

Avant votre première partie :

- Pièces pour le développement urbain : Détachez soigneusement les 15 marqueurs ainsi que les fiches Améliorations de ville du cadre. Les pièces de cartons supplémentaires peuvent être mises au recyclage.



Préparez le matériel suivant :

- Comme dans *Catane*, les cartes *Ressource* sont triées par sorte et placées faces visibles dans deux compartiments en plastique, côte à côte, pour constituer la réserve.
- Les cartes *Sauveur de Catane* sont placées faces visibles dans l'emplacement libre.
- Les cartes *Article de commerce* sont elles aussi triées. Elles sont placées faces visibles dans un autre compartiment de manière à ce que les cartes *Papier* soient positionnées sous les cartes *Bois*, les cartes *Pièce de monnaie* sous les cartes *Minerai* et les cartes *Tissu* sous les cartes *Laine*.



- Placez ces 3 compartiments à côté du plateau à la disposition des joueurs.
- Les cartes *Progrès* sont classées par type : science (vert), politique (bleu) et commerce (jaune). Elles sont mélangées séparément et placées, face cachée, dans l'autre compartiment, placé à son tour près des autres compartiments.
- Le pion *Marchand*, les dés (le blanc, le rouge et le dé Événement) ainsi que la fiche *Route la plus longue* sont placés à côté du plateau.
- Le pion *Flotte barbare* est placé sur la première case de la fiche *Progression de la flotte barbare*.
- Le pion *Voleurs* débute sur la tuile *Désert*.



Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 5 colonies • 4 villes • 15 routes
- 6 chevaliers :
 - 2 chevaliers ordinaires (avec un fanion à 1 pointe)
 - 2 chevaliers forts (avec un fanion à 2 pointes)
 - 2 chevaliers puissants (avec un fanion à 3 pointes)
- 6 heaumes
- 3 remparts
- 3 métropoles
- 1 fiche *Améliorations de la ville* et 15 marqueurs. Les marqueurs sont triés et placés tel qu'illustré ici-bas.



La phase de mise en place

- Chaque joueur lance les dés numérotés (le blanc et le rouge).
- En commençant par le joueur ayant obtenu le plus haut résultat et en poursuivant en sens horaire, les joueurs mettent d'abord en jeu une colonie et une route selon la règle de *Catane*.
- Ensuite, en débutant par le dernier joueur, chacun place une ville et une route.

- Important :** Assurez-vous d'avoir un accès au blé et n'oubliez pas que trois types de terrains rapportent maintenant 1 ressource et 1 article de commerce plutôt que 2 ressources.
- Chaque joueur reçoit une carte *Ressource* correspondant à chaque terrain qui entoure sa ville.
 - Le dernier joueur à avoir placé sa ville est celui qui débute la partie.

APERÇU DU TOUR DE JEU

Chaque joueur, à son tour, effectue dans l'ordre :

1. Lancer les trois dés (obligatoire)

- Le dé *Événement* (celui avec des illustrations) détermine l'événement pour le tour.
 - Le dé rouge indique si le joueur peut obtenir une carte *Progrès*.
 - La somme obtenue en additionnant les résultats du dé rouge et du dé blanc détermine les terrains qui produiront des ressources et des articles de commerce pour le tour.
- Les joueurs qui possèdent une ou des villes situées à côté de montagnes, forêts ou prés reçoivent une ressource et un article de commerce.
- Important :** La carte *Alchimiste* peut uniquement être jouée avant de lancer les dés. Il n'est pas possible de changer les dés par la suite.

2. Après, il peut faire dans l'ordre de son choix :

a) Commerce : Faire des échanges avec la banque ou les autres joueurs.

b) Construction

- Comme dans *Catane* : Construire des routes, des colonies et des villes
- Nouveau : Construire des remparts
- Nouveau : Recruter un chevalier ordinaire et éventuellement l'activer
- Nouveau : Améliorer sa ville

c) Actions supplémentaires :

Le joueur dont c'est le tour peut faire les actions suivantes pendant son tour, mais uniquement après que les dés aient été lancés :

- Jouer une ou des cartes *Progrès* et/ou
- Faire les actions suivantes avec ses chevaliers :
 - Faire évoluer un chevalier en chevalier plus fort
 - Déplacer un chevalier
 - Expulser un chevalier adverse (en déplaçant son propre chevalier)
 - Chasser le pion *Voleurs*

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, en sens horaire. Il débute son tour en lançant les dés.

LE TOUR DE JEU EN DÉTAILS

Les résultats aux dés et leur action

Dès qu'un joueur a lancé les trois dés, les résultats de chaque dé sont appliqués dans l'ordre suivant. Selon les résultats, les trois actions suivantes sont possibles :

1) Bateau noir : La flotte barbare approche

Si le dé *Événement* montre le bateau noir, le pion *Flotte barbare* avance d'une case dans la direction indiquée par la flèche. Si celui-ci atteint la dernière case (en rouge), les barbares attaquent ! Voir la section *Attaque des barbares*.

2) Face portail et nombre du dé rouge :

Il est possible de recevoir des cartes *Progrès*.

Si le dé *Événement* montre une face « portail », tous les joueurs consultent leur fiche *Améliorations de ville* pour

savoir s'ils reçoivent une carte. En commençant par le joueur dont c'est le tour et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur éligible reçoit une carte *Progrès* de la réserve selon la couleur du portail affiché sur le dé (bleu, vert ou jaune).

- Le nombre du dé rouge doit être indiqué sur un des marqueurs de la section *Améliorations de ville* de cette couleur.



Un portail bleu est lancé et le dé rouge montre un 2. Le joueur à gauche a le développement nécessaire pour recevoir une carte *Progrès* mais pas celui à droite.

- En sens horaire, chaque joueur éligible pioche une carte de la pile de la couleur obtenue sur le dé *Événement*. Le joueur peut consulter sa carte avant de la placer face cachée devant lui. Un joueur ne peut avoir plus de 4 cartes *Progrès* devant lui. Pour plus de détails, consultez la section « **Les cartes Progrès** ».

3) Production des ressources : dés rouge et blanc

La somme obtenue en additionnant les résultats du dé rouge et du dé blanc détermine les terrains qui produiront des ressources et des articles de commerce ce tour-ci.

- Les colonies produisent, comme à l'habitude, 1 carte *Ressource*.

- Les villes rapportent 2 cartes. Soit :

2 cartes *Ressource* :

- Les collines donnent 2 cartes *Argile*
- Les champs donnent 2 cartes *Blé*

OU :

1 carte *Ressource* et 1 carte *Article de commerce*

- Les montagnes donnent 1 carte *Minerai* + 1 carte *Pièces de monnaie*.
- Les forêts donnent 1 carte *Bois* + 1 carte *Papier*.
- Les prés donnent 1 carte *Laine* + 1 carte *Tissu*.

Il n'est pas possible de refuser l'un des types de carte afin de recevoir 2 cartes identiques. Les cartes *Article de commerce* sont ajoutées aux cartes *Ressource* et gardées en main. Elles sont elles aussi concernées lorsque le pion *Voleurs* entre en jeu.

4) Obtenir un « 7 » aux dés : Déplacer le pion *Voleurs*

Le pion *Voleurs* n'est pas déplacé en début de partie. Il se déplace uniquement lorsque la flotte barbare a atteint Catane pour la première fois.

- Si un 7 est obtenu aux dés avant la première attaque des barbares, les joueurs observent tout de même s'ils ont trop de cartes en main. Les voleurs demeurent dans le désert et aucune carte n'est volée.
- Avant l'attaque, il n'est également pas possible de déplacer les voleurs avec une carte *Progrès* (Évêque) ou avec les chevaliers. Le pion *Voleurs* reste dans le désert, peu importe ce qui se produit.

Il est possible qu'un 7 soit obtenu lors du tour où les barbares attaquent Catane pour la première. Puisque l'attaque des barbares a lieu avant la production, les voleurs peuvent donc être déplacés pour la première fois pendant ce tour.

COMMERCE

- Les échanges demeurent les mêmes que dans **Catane** et les cartes *Article de commerce* peuvent être échangées de la même façon que les ressources. Les articles de commerce peuvent être échangés avec la banque ou les autres joueurs.
- Les échanges 4 :1 avec la banque peuvent se faire avec des ressources ou des articles de commerce. Lorsqu'un joueur échange des articles de commerce, il doit toutefois échanger 4 cartes d'un même type d'article de commerce (par exemple 4 papiers).
 - Un joueur qui possède un port 3 :1 peut échanger des articles de commerce à un taux de 3 :1 contre 1 ressource ou 1 article de commerce.
 - Il est également possible d'échanger des ressources contre des articles de commerce (par exemple, 4 argiles contre 1 tissu ou avec un port d'argile, 2 argiles contre 1 papier, etc.).
 - Le point suivant s'applique à la majorité des échanges et des actions : Lorsqu'un joueur reçoit une carte, il a le choix de recevoir une carte *Ressource* ou une carte *Article de commerce*.
 - Les cartes *Progrès* ne peuvent pas être utilisées à ce moment.

CONSTRUCTION

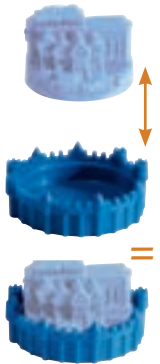
Les joueurs peuvent construire des routes, des colonies et des villes comme à l'habitude, pour autant que les règles de placement soient observées.

Les joueurs peuvent maintenant construire les éléments suivants :

Rempart

Un joueur qui a plus de 7 cartes en main lorsqu'un 7 est obtenu aux dés doit habituellement en défausser la moitié.

- Chaque rempart augmente de deux le nombre de cartes *Ressource* et *Article de commerce* qu'un joueur peut conserver en main sans être affecté par un 7.
- Un rempart coûte 2 argiles à construire. La ville est soulevée et le rempart est placé sous celle-ci. Seules les villes peuvent être munies d'un rempart.
- Chaque ville protégée d'un rempart augmente de 2 le nombre de cartes protégées en main.



Exemple : Un joueur possède deux villes fortifiées d'un rempart. Si un 7 est obtenu au dé, il peut donc avoir 11 cartes en main en toute sécurité. Si ce joueur possède 12 cartes en main lorsqu'un 7 est obtenu, il devrait défausser 6 cartes de sa main.

- Si un joueur perd une ville, il perd aussi le rempart la fortifiant.

Chevalier

Les chevaliers ont deux **statuts**, représentés à l'aide du heaume :

- Si un chevalier n'a pas de heaume, il est inactif. C'est-à-dire qu'il ne peut pas faire d'action.
- Si un chevalier a un heaume, il est actif. Il peut donc intervenir et faire des actions.

La puissance d'un chevalier est indiquée avec son fanion. Il y a 3 niveaux de chevalier :

- Si son fanion a 1 pointe, il s'agit d'un chevalier ordinaire (1 point de puissance).
- Si son fanion a 2 pointes, il s'agit d'un chevalier fort (2 points de puissance).
- Si son fanion a 3 pointes, il s'agit d'un chevalier puissant (3 points de puissance).



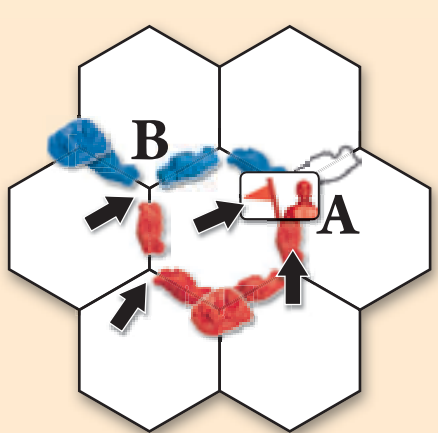
Recrutement des chevaliers

Le recrutement d'un chevalier coûte 1 minerai et 1 laine. Le joueur qui recrute prend un chevalier ordinaire de sa réserve, s'assure qu'il ne porte pas de heaume, et pose ce chevalier inactif sur le plateau de jeu.

- Ce chevalier ordinaire inactif doit être placé sur une intersection libre où se rend une route de sa couleur.
- Le joueur n'a pas à respecter la règle de distance.
- Si un chevalier entre en contact avec une route adverse, il interrompt celle-ci (même s'il est inactif). Il empêche aussi la construction à cet endroit.
- Un chevalier peut donc interrompre la route la plus longue pour autant que celle-ci appartienne à un adversaire.

Exemple :

Le joueur rouge a le choix entre 4 endroits (indiqués par les flèches) où poser son chevalier. S'il le place à l'intersection A, il bloque le joueur bleu et lui seul pourra construire sur le segment libre (encadré). S'il choisit l'intersection B, il interrompt la route commerciale du joueur bleu.



Activation d'un chevalier

Un joueur peut activer un chevalier en jeu en payant 1 blé, peu importe le niveau du chevalier. Cela s'applique aussi aux chevaliers qui viennent d'être construits.

- Le joueur place un heaume sur le chevalier.
- Un joueur qui active un chevalier ne peut pas, dans ce même tour, se servir de ce chevalier nouvellement activé pour faire une action. Cependant, un chevalier peut, dans un même tour, être activé **après** avoir effectué une action.
- Un chevalier qui vient d'être activé peut, dès le prochain tour, effectuer une action. Les actions que peuvent effectuer les chevaliers sont décrites dans la section **Action des chevaliers**.



Évolution d'un chevalier

Un chevalier ordinaire peut être évolué lors du même tour où il a été recruté (où lors d'un tour ultérieur).

- L'évolution d'un chevalier coûte 1 minerai et 1 laine. La figurine *Chevalier* ordinaire est alors remplacée par une figurine *Chevalier* fort (fanion avec 2 pointes) de même couleur. Le chevalier ordinaire est retiré du plateau et le chevalier fort prend sa place.
- Les chevaliers peuvent être évolués, qu'ils soient inactifs ou actifs. Si un chevalier est évolué lorsqu'il est actif, il l'est aussi après avoir été remplacé. S'il est inactif, il demeure inactif. Un chevalier ne peut être évolué qu'une fois par tour.
- Un chevalier fort (niveau 2) est évolué de la même façon en chevalier puissant (niveau 3). Un joueur peut uniquement obtenir des chevaliers puissants lorsqu'il a acquis la Forteresse (troisième amélioration de ville bleue).

Important : Chaque joueur dispose de 2 chevaliers par niveau de puissance. Ainsi, si un joueur possède 2 chevaliers ordinaires en jeu, il doit d'abord en faire évoluer un avant de pouvoir recruter un nouveau chevalier ordinaire.

AMÉLIORATIONS DE VILLE

Les améliorations de ville sont construites grâce aux articles de commerce. Dès qu'un joueur possède au moins une ville, il peut entreprendre des améliorations dans trois grands domaines.

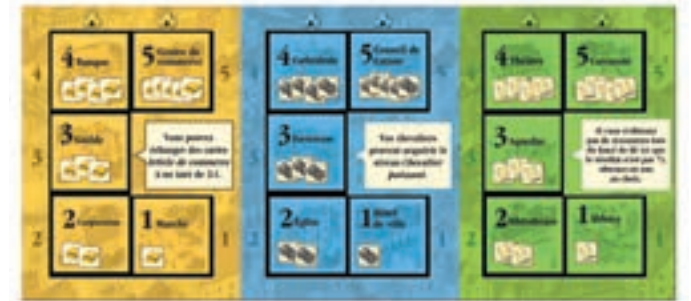
Commerce	= jaune	= tissu
Politique	= bleu	= pièces de monnaie
Science	= vert	= papier



Les améliorations de ville sont indiquées sur la fiche *Améliorations de ville* qu'un joueur a devant lui. La fiche est séparée en trois domaines, chacun d'eux pouvant être développé individuellement.

Il y a cinq niveaux d'amélioration par domaine. Chaque niveau est indiqué par un marqueur. Au début de la partie, les 5 marqueurs dans chacun des trois domaines sont tournés sur le côté où l'on peut voir les articles de commerce nécessaires à leur construction.

- La première amélioration de ville d'un domaine coûte toujours 1 carte *Article de commerce*. Chacun des marqueurs indique le nombre et le type d'article de commerce nécessaire à sa construction. Par exemple, on peut construire la première amélioration commerciale (jaune) avec 1 carte *Tissu*. On tourne ensuite le marqueur pour montrer que le marché a été construit. Au dos du marqueur se trouvent l'illustration du bâtiment ainsi que un ou plusieurs dés rouges indiquant un nombre. Dans l'exemple, les dés montrent un 1 et un 2. Les nombres indiqués par les dés indiquent les résultats nécessaires pour obtenir une carte *Progrès* lorsque le dé *Événement* affiche le portail de la bonne couleur. Pour plus de détails sur les cartes, consultez la section **Les cartes Progrès**.



- Toutes les deuxième améliorations d'un domaine coûtent 2 articles de commerce, les troisièmes 3 articles de commerce, etc. Tournez le marqueur approprié lorsqu'il est construit. Chaque nouvelle amélioration qu'un joueur ajoute augmente ses chances de recevoir des cartes *Progrès* (on peut voir plus de valeurs sur les dés rouges).
- Lorsqu'un joueur construit le troisième niveau d'amélioration d'un domaine, il reçoit une capacité secondaire très utile pour le reste de la partie :
 - Gilde (commerce) :** Vous pouvez, dès maintenant, échanger des cartes *Article de commerce* à un taux de 2:1. Les cartes peuvent être échangées contre 1 autre article de commerce ou 1 ressource. Les deux cartes *Article de commerce* échangées doivent être identiques.
 - Forteresse (politique) :** Vos chevaliers peuvent désormais évoluer au niveau puissant.
 - Aqueduc (science) :** Si vous n'obtenez pas de ressource lors du lancer des dés, choisissez-en une de la réserve. Exception : Lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés, vous n'obtenez pas de ressource.

Métropole

Le premier joueur à construire le quatrième bâtiment d'un des trois domaines (la banque, la cathédrale ou le théâtre) place une de ses pièces métropole sur l'une de ses villes. Une ville devenue métropole vaut 4 points de victoire (2 points pour la ville et 2 points pour la métropole).



Les fiches *Améliorations de ville* montrent un symbole pour la métropole aux étapes 4 et 5.

Il ne peut y avoir qu'une seule métropole en jeu par domaine, pour un maximum de trois métropoles : une pour le commerce, une pour la science et une pour la politique. Le propriétaire d'une métropole peut perdre celle-ci si un joueur atteint avant lui le cinquième niveau d'amélioration dans ce domaine. Un joueur est assuré de conserver une métropole lorsqu'il atteint le cinquième niveau du domaine. Il est possible pour un joueur de construire plus d'une métropole, pour autant qu'il ait atteint le quatrième niveau dans plus d'un domaine et qu'il possède plus d'une ville en jeu.

Exemple : Un joueur possède la métropole politique car il a construit la cathédrale dans le domaine politique. Un autre joueur construit le Conseil de Catane. Il devient aussitôt le nouveau propriétaire de la métropole politique. L'ancien propriétaire lui remet donc la métropole (pièce bleue) qu'il place sur l'une de ses villes. Il conservera cette pièce jusqu'à la fin de la partie car il a atteint le cinquième niveau.

- Afin de connaître la progression des autres joueurs dans leur construction de métropoles, gardez à l'œil sur leur fiche *Améliorations de ville*.
- Si un joueur ne possède qu'une ville et que celle-ci est déjà une métropole, il ne peut pas développer ses deux autres domaines au-delà du troisième niveau. Il pourra construire le quatrième stade de développement lorsqu'il aura construit une autre ville.

LES CARTES PROGRÈS

Recevoir des cartes Progrès

Pour recevoir des cartes *Progrès*, un joueur doit remplir les conditions suivantes :

- Le joueur doit avoir construit au moins une amélioration de ville; on doit voir un ou des dés rouges sur au moins un marqueur. La première amélioration montre deux dés, la deuxième fait en sorte que l'on voit un total de trois dés et ainsi de suite.
- Une fois lancé, le dé *Événement* doit montrer le portail de la couleur du domaine approprié. Ainsi, si un joueur a au moins une amélioration de ville dans chaque domaine, chaque portail lui donne la chance d'obtenir une carte *Progrès*.
- Le résultat du dé rouge doit apparaître dans la suite de dés illustrés sur les marqueurs de ce domaine. Chaque joueur qui répond à ces conditions reçoit une carte *Progrès*.

Exemple :

Le joueur rouge lance les dés et obtient un « 6 » sur le dé blanc, un « 3 » sur le dé rouge et le portail jaune sur le dé Événement. Le joueur bleu a déjà construit le marché et une gilde. Il y a donc le marqueur dans son domaine jaune qui montre un dé rouge avec la face « 3 ». Le joueur bleu pioche une carte *Progrès* jaune.



Jouer une carte Progrès

Durant son tour, un joueur peut utiliser autant de cartes *Progrès* qu'il le souhaite. Il peut même les jouer intercalées entre d'autres actions qu'il effectue pendant son tour. À l'exception de la carte *Alchimiste*, les cartes *Progrès* sont jouées après le lancer des trois dés. Un joueur doit aussi respecter les points suivants :

- Les cartes *Point de victoire* doivent être jouées dès qu'elles sont obtenues. Elles ne peuvent être volées à l'aide de la carte *Espion*.
- Un joueur ne peut avoir en main plus de quatre cartes *Progrès* (excluant les cartes *Point de victoire* découvertes). Un joueur qui obtient une cinquième carte *Progrès* et ne peut l'utiliser (car ce n'est pas son tour), doit remettre celle de son choix, face cachée, sous la pile de cartes *Progrès* correspondante.
- Une carte *Progrès* peut être jouée lors du même tour où elle est obtenue.
- Les cartes *Progrès* ne peuvent être échangées et elles ne peuvent être prises à l'aide du pion *Voleurs*.
- Une carte *Progrès* jouée est placée, face cachée, sous la pile de cartes correspondante.

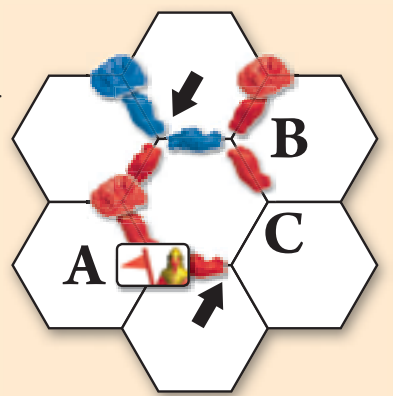
ACTION DES CHEVALIERS

Après le lancer de dés, le joueur dont c'est le tour peut effectuer une action avec chacun de ses chevaliers activés. Après l'action, le chevalier devient inactif (on retire son heaume). Il est possible de réactiver un chevalier immédiatement après son action en payant 1 carte *Blé*. Cependant, ce même chevalier ne pourra pas faire d'autre action pendant ce même tour.

Déplacer un chevalier

- À son tour de jeu, un joueur peut déplacer un de ses chevaliers activés lors d'un tour précédent. Le chevalier actif peut être déplacé de l'intersection qu'il occupe à une autre intersection libre. Pour ce faire, les points de départ et d'arrivée du chevalier doivent être reliés par une route de même couleur.
- Une intersection ne peut accueillir qu'un seul chevalier à la fois.
- Il n'est pas possible de se déplacer sur un chevalier adverse (voir *Expulser un chevalier*).
- Après s'être déplacé, un chevalier est désactivé (il devient inactif).
- Un joueur désirant construire une colonie sur une intersection occupée par un de ses chevaliers doit d'abord le déplacer. S'il ne peut le déplacer (parce qu'il n'y a pas d'intersection libre ou le chevalier n'est pas activé), le joueur ne pourra pas construire de colonie à cette intersection tant et aussi longtemps que le chevalier l'occupera.

Exemple : Le joueur rouge peut déplacer son chevalier actif (intersection A) sur les deux intersections indiquées par les flèches. Il ne peut le déplacer sur les intersections B ou C, celles-ci n'étant pas reliées au point de départ par des routes rouges.

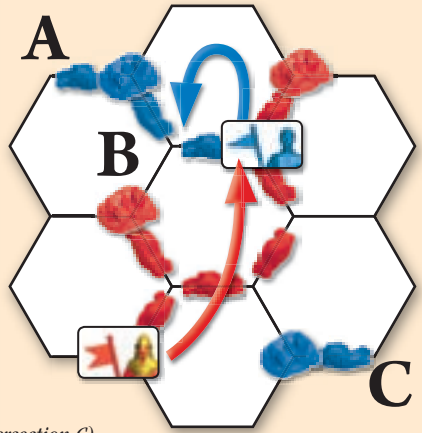


Déplacer et expulser un chevalier adverse

- Un joueur peut déplacer un de ses chevaliers sur une intersection occupée par un chevalier adverse afin de l'expulser. Le chevalier déplacé doit avoir plus de points de puissance (fanion avec plus de pointes) que le chevalier adverse.
- Le propriétaire du chevalier expulsé doit immédiatement le déplacer, le long de sa propre route, jusqu'à une intersection libre. L'état du chevalier ne change pas. Le chevalier demeure actif ou inactif selon son état initial.
- S'il n'y a pas d'intersection libre pouvant accueillir le chevalier expulsé, il est retiré du jeu.

- Si un chevalier est déplacé (ou doit être déplacé parce qu'il a été expulsé), il ne peut pas passer par-dessus un chevalier adverse dans son déplacement.
- Il n'est pas possible d'expulser ses propres chevaliers.
- Le chevalier qui a expulsé un chevalier adverse prend sa place et devient inactif (on retire son heaume).

Exemple : Le joueur rouge peut déplacer son chevalier actif jusqu'à l'intersection occupée par le chevalier bleu car cet emplacement est accessible par une route de sa propre couleur (rouge) et le chevalier adverse a moins de points de puissance que le sien. Le joueur bleu doit replacer son chevalier sur sa route, à l'intersection A ou B. Il ne peut le déplacer ailleurs (par exemple, à l'intersection C).

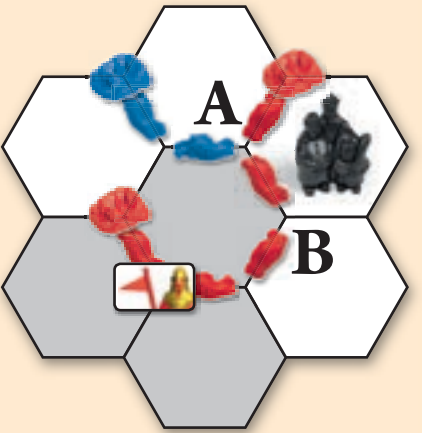


Chasser le pion Voleurs

Un joueur peut utiliser un de ses chevaliers actifs (peu importe son nombre de points de puissance) pour chasser le pion *Voleurs*. Pour ce faire, les voleurs doivent occuper l'une des trois tuiles *Terrain* situées autour de l'intersection occupée par le chevalier.

- Le joueur qui a chassé les voleurs déplace ceux-ci vers une autre tuile *Terrain* comme dans la règle de **Catane**.
- Le chevalier qui effectue cette action devient inactif (on retire son heaume).
- **Attention :** Un chevalier ne peut chasser les voleurs avant la première attaque des barbares.

Exemple : Le joueur rouge veut chasser le pion *Voleurs* de la tuile où il est posé. Malheureusement, celui-ci ne se trouve pas sur l'une des 3 tuiles voisines (tuiles grises). Pour chasser le pion *Voleurs*, le joueur doit procéder ainsi : il déplace son chevalier sur l'intersection A ou B et désactive son chevalier. Il paie 1 blé pour réactiver son chevalier. Lors de son prochain tour, le joueur pourra enfin chasser les voleurs.



L'ATTAQUE DES BARBARES

Dès que le pion *Flotte barbare* atteint la dernière case de la tuile *Progression de la flotte barbare* (la hache), les barbares accostent et attaquent immédiatement les chevaliers activés de Catane.

- Les joueurs déterminent d'abord la puissance de l'attaque des barbares. Celle-ci est égale au nombre total de villes, possédées par tous les joueurs, présentes sur le plateau de jeu (incluant les métropoles).
- La puissance des chevaliers de Catane est calculée en additionnant le niveau de puissance de tous les chevaliers actifs (le nombre de pointes sur les fanions).
- Les deux valeurs sont comparées (voir le prochain paragraphe). Peu importe si les chevaliers gagnent ou perdent, tous les chevaliers actifs sont désactivés.

La flotte barbare l'emporte

Les barbares sont victorieux s'ils sont plus puissants que les chevaliers. Lorsque les barbares gagnent le combat, ils attaquent les villes du ou des joueurs ayant contribué le moins, c'est-à-dire, la force la moins importante de chevaliers (ou aucun chevalier).

- Les joueurs qui possèdent uniquement des colonies ou des métropoles ne sont pas considérés dans l'évaluation du joueur qui a contribué le moins à la défense de Catane. Les colonies et les métropoles sont protégées de l'attaque des barbares.
- Seuls les joueurs possédant une ou plusieurs villes sont affectés par les conséquences négatives. Ils comptent d'abord la puissance totale de leurs chevaliers (le nombre de pointes sur les fanions de leurs chevaliers). Le joueur ayant le résultat le plus faible doit remplacer l'une de ses villes par une colonie. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le résultat le plus faible, ils doivent tous remplacer une ville par une colonie. Si tous les joueurs sont à égalité (par exemple, tous les chevaliers sont inactifs), tous les joueurs doivent perdre une ville.
- Lorsqu'une ville fortifiée d'un rempart est pillée par les barbares, le rempart est également détruit.
- Le joueur qui n'a plus de ville conserve tout de même les améliorations de ville qu'il a construites, ses cartes *Progrès* et la possibilité de recevoir des nouvelles cartes *Progrès*. Par contre, tant qu'il n'aura pas construit au moins une nouvelle ville, le joueur ne pourra pas construire de nouvelles améliorations de ville.

Exemple :

- Les joueurs sont Bleu, Jaune, Rouge et Vert.
- Bleu, Rouge et Vert ont chacun un chevalier ordinaire activé. Jaune n'en a aucun. La puissance de l'armée de Catane est donc de 3.
- Rouge et Vert possèdent chacun 2 villes, Jaune a une métropole (et aucune autre ville) alors que Bleu n'a que des colonies. La force des barbares est donc de 5 (4 villes et 1 métropole).
- Les barbares l'emportent 5 contre 3.
- Rouge et Vert perdent chacun une ville. Même si Jaune n'a pas activé de chevalier, elle n'est pas concernée puisque sa métropole est protégée. Bleu n'est également pas considéré puisqu'il n'a que des colonies.

Important : Un joueur qui a construit ses cinq colonies et qui perd une ville traitera, à partir de ce moment, cette ville comme une colonie. Il met cette ville sur le côté pour indiquer qu'elle ne compte que comme une colonie (valant 1 seul point de victoire et ne rapportant qu'une ressource). Si un joueur désire construire une autre ville, il doit d'abord remettre en état ces villes « réduites ». Pour ce faire, il doit payer 3 minerais et 2 blés pour pouvoir remettre sa ville debout. Si un joueur n'a qu'une ville « réduite », il ne peut construire d'amélioration de ville. Ce n'est que lorsque sa ville sera réparée qu'il pourra construire des améliorations de ville à nouveau.

Les chevaliers de Catane l'emportent

Si les chevaliers de Catane sont plus forts ou ont la même puissance que la flotte barbare, ils gagnent le combat.

- Le joueur ayant le plus contribué à la victoire, c'est-à-dire celui dont les chevaliers actifs ont le plus grand nombre de points de puissance, reçoit une carte *Sauveur de Catane*.
- En cas d'égalité, aucun joueur ne reçoit de carte *Sauveur de Catane*. Chaque joueur ayant contribué le plus reçoit plutôt une carte *Progrès* de son choix.

Après l'attaque, peu importe le résultat, la flotte barbare est remise sur la première case du parcours pour recommencer à nouveau son approche de Catane.

LE MARCHAND

Le pion *Marchand* entre en jeu uniquement lorsqu'un joueur utilise une carte *Marchand*. Le joueur qui joue l'une de ces cartes peut placer le pion *Marchand* sur un terrain touchant à l'une de ses villes ou à l'une de ses colonies. Aussi longtemps que le pion *Marchand* se trouve sur ce terrain, le joueur peut échanger le type de ressource



(et non le type d'article de commerce) produit par ce terrain à un taux de 2:1. Le pion *Marchand* pourra être déplacé à nouveau uniquement lorsqu'une autre carte *Marchand* sera jouée. Il est possible d'échanger avec le marchand même si les voleurs se trouvent sur la même tuile.

Le joueur qui contrôle le pion *Marchand* reçoit 1 point de victoire supplémentaire.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse **13 points de victoire**.

La tactique défensive – Variante pour joueurs expérimentés

Ceux qui désirent introduire un peu plus de tactiques dans leurs parties peuvent essayer cette variante. Il s'agit d'une petite modification très importante à la règle. Lors de l'attaque des barbares, les joueurs décident, en sens horaire à partir du joueur dont c'est le tour, combien de chevaliers contribueront à la défense de Catane.

Conseil : Un joueur qui n'envoie pas ses chevaliers à la défense de Catane peut volontairement permettre aux barbares de l'emporter afin de nuire à ses adversaires. Seuls les chevaliers ayant participé à la défense de Catane sont désactivés. Les chevaliers actifs qui n'ont pas participé à la défense de Catane demeurent actifs.

JOUER AVEC L'EXTENSION MARINS

Il est évidemment possible de jouer à Catane en utilisant les extensions **Villes et Chevaliers** et **Marins**. Les scénarios recommandés sont ceux du type « Vers de nouveaux rivages » et « La traversée du désert ». Les scénarios avec des tuiles inconnues ainsi que ceux où il y a beaucoup de petites îles ne sont pas conseillés. Lorsque vous jouez avec l'extension **Marins**, vous devez garder en tête que tout ce qui s'applique aux routes s'applique aussi aux bateaux.

Règles à observer lorsque vous combinez Marins et Villes et Chevaliers

- Lorsque les barbares attaquent, chaque île est concernée. Les villes et les chevaliers de toutes les îles sont considérés dans les différents décomptes.
- Un chevalier peut être déplacé au-delà des tuiles *Mer* si son point de départ et son point d'arrivée sont reliés par des routes et des bateaux (ou uniquement par des bateaux).
- Un chevalier actif peut être déplacé vers une intersection entourée de tuiles *Mer* si un bateau de même couleur est connecté à cette intersection (le chevalier est alors considéré à bord d'un bateau).
- Si un chevalier est placé sur une intersection à laquelle touche le dernier bateau d'une route maritime, la route maritime est considérée comme fermée.
- **En d'autres termes :** Un chevalier doit toujours être relié avec une ville ou une colonie de sa couleur.
- Un joueur qui interrompt une route maritime adverse avec un chevalier (ou une colonie) fait en sorte qu'il interrompt une éventuelle route la plus longue. L'interruption n'est qu'au niveau de la *Route la plus longue*, le propriétaire des bateaux ne peut donc pas les déplacer.
- Un chevalier actif sur une intersection adjacente au pion *Pirates* peut chasser ce dernier de la même façon que l'on chasse le pion *Voleurs*.
- Le nombre de points de victoire pour remporter chaque scénario doit être augmenté de 2.
- Une ville qui touche une rivière d'or permet uniquement d'obtenir des ressources, jamais des articles de commerce.
- Le pion *Marchand* ne peut être posé sur une tuile Rivière d'or.
- La règle décrite aux pages 5 et 8, concernant le fait que les voleurs ne peuvent être déplacés avant la première attaque des barbares, s'applique aussi au pion *Pirates* (qui n'est évidemment pas dans le désert). Évidemment, cette règle est en vigueur dans les scénarios concernés seulement.

C Détail des cartes

SCIENCE (VERT)

Alchimiste (2x)

Jouez cette carte avant de lancer les dés et décidez vous-même du résultat des 2 dés. Lancez ensuite le dé Événement et appliquez immédiatement son résultat.

Cette carte permet à son utilisateur de décider de la production pour le tour. Lorsqu'il utilise cette carte, le joueur prend le dé rouge et le dé blanc et les tourne de manière à ce que la face montre le résultat désiré (ceci peut être un « 7 »). Ensuite, il lance le dé *Événement* comme à l'habitude et applique son résultat avant de procéder à la distribution des ressources et des articles de commerce. Cette carte ne peut être jouée après le lancer des dés.

Grue de chantier (2x)

Pendant ce tour, économisez 1 carte Article de commerce pour toutes les améliorations de ville que vous construisez.

Le joueur bénéficie de cet avantage seulement pour la durée du tour. Cet avantage ne concerne que les améliorations de ville (abbaye, hôtel de ville, etc.) et permet uniquement de tourner des marqueurs sur la fiche *Améliorations de ville*. Ceci peut effectivement s'appliquer à la première amélioration d'un secteur. Le coût de construction d'une ville reste le même.

Mine (2x)

Recevez 2 Minerai pour chaque montagne bordée par au moins l'une de vos colonies ou villes.

Le joueur reçoit immédiatement 2 minerais pour chaque montagne adjacente à l'une de ses colonies (ou villes). Il ne reçoit pas de carte *Minerai* supplémentaire s'il possède plus d'une colonie (ou ville) construites autour d'une même montagne. **Exemple :** Un joueur possède 2 colonies adjacentes à une même montagne et une ville adjacente à une autre montagne. Il recevra 4 minerais en jouant cette carte.

Irrigation (2x)

Recevez 2 Blé pour chaque champ bordé par au moins une de vos colonies ou villes.

Le joueur reçoit immédiatement 2 blés pour chaque champ adjacent à l'une de ses colonies (ou villes). Il ne reçoit pas de carte *Blé* supplémentaire s'il possède plus d'une colonie (ou ville) construites autour d'un même champ.

Exemple : Un joueur possède 2 villes adjacentes à un même champ et une colonie adjacente à un autre champ. Il recevra 4 blés en jouant cette carte.

Imprimerie (1x)

1 point de victoire

Le joueur qui obtient cette carte la place immédiatement devant lui. Elle rapporte 1 point de victoire. Les cartes *Point de victoire* ne peuvent pas être gardées en main. Comme toutes les cartes *Progrès*, elle ne peut être prise par les voleurs. De plus, puisqu'elle est jouée lorsqu'elle est reçue, elle ne compte pas dans la limite de 4 cartes *Progrès* en main et ne peut être prise par la carte *Espion*.

Inventeur (2x)

Interchangez 2 jetons numérotés (à l'exception des jetons 2, 6, 8 et 12).

Cette carte permet au joueur d'augmenter la productivité d'un terrain. Le joueur désigne deux jetons numérotés sur le plateau de jeu (à l'exception des jetons 2, 6, 8 et 12) et inverse leur emplacement. L'échange a lieu s'il y a une ou plusieurs colonies/villes **ou** s'il n'y en a pas. Par exemple, un joueur choisit d'interchanger un 9 et un 11. Il prend le jeton 9, le met sur la tuile occupée par le 11 pour ensuite mettre le 11 sur la tuile qu'occupait le 9. La présence du pion *Voleurs* sur une tuile n'empêche pas le jeton d'être interchangé.

Ingénieur (1x)

Construisez gratuitement 1 rempart. Placez-le sous l'une de vos villes.

Protégez-vous des voleurs!

Après avoir joué cette carte, le joueur prend immédiatement un de ses remparts et le place sous l'une de ses villes déjà en jeu. Les remparts sont uniquement construits sous les villes et il ne peut y avoir qu'un rempart par ville. Un rempart vous permet de conserver deux cartes *Ressource* et *Article de commerce* supplémentaires en main.

Médecine (2x)

Vous pouvez transformer l'une de vos colonies en ville pour seulement 2 Minerai et 1 Blé.

Cette carte permet au joueur d'économiser 1 minerai et 1 blé pour la construction d'une ville. Cet avantage ne peut être utilisé que pour la construction d'une seule ville. Il n'est pas possible de doubler cet avantage en jouant deux cartes *Médecine*.

Forgeron (2x)

Vous pouvez faire évoluer gratuitement 2 de vos chevaliers. Les règles concernant l'évolution des chevaliers demeurent inchangées. Un chevalier puissant ne peut plus évoluer.

Le joueur peut faire évoluer jusqu'à deux chevaliers actifs ou inactifs. Les chevaliers forts ne peuvent accéder au niveau puissant que si le joueur a déjà construit l'amélioration de ville *Forteresse*. L'état du chevalier demeure le même (actif ou inactif) après avoir évolué. Les chevaliers ne peuvent évoluer que d'un seul niveau par tour.

Construction de routes

Construisez gratuitement 2 routes (ou 2 bateaux avec l'extension Marins).

Les routes peuvent être construites à des endroits différents. Elles n'ont pas besoin d'être connectées l'une à l'autre. Lorsqu'elle est jouée avec l'extension **Marins**, cette carte peut être utilisée pour construire deux routes, deux navires ou une route et un navire.

POLITIQUE (BLEU)

Évêque (2x)

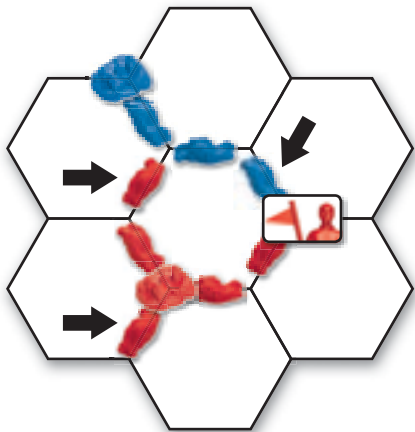
Déplacez le pion Voleurs sur un terrain et prenez au hasard 1 carte Ressource (ou Article de commerce) dans la main de chaque joueur ayant une colonie ou une ville autour de ce terrain.

Le joueur peut déplacer le pion *Voleurs* sur la tuile *Terrain* de son choix. Ensuite, il vole une carte *Ressource* ou *Article de commerce* prise au hasard dans la main de chacun des joueurs possédant une colonie ou une ville autour de ce terrain. Même si un joueur possède plus d'une colonie (ou ville) autour du terrain, il ne se fait voler qu'une seule carte.

Diplomate (2x)

Retirez du jeu une route de votre choix qui n'est pas placée entre 2 infrastructures (routes, colonies ou villes) de la même couleur. S'il s'agit de la vôtre, vous pouvez la replacer immédiatement en suivant la règle habituelle.

Le joueur peut retirer du jeu un segment de route (ou bateau) situé au début ou à la fin d'une suite de segments. Celui-ci doit être ouvert et donc ne pas être suivi d'une colonie, d'une ville, d'un chevalier, d'une route/bateau (si l'on joue avec **Marins**) de la même couleur.



Les routes indiquées d'une flèche sont à la fin d'une suite et peuvent être déplacées.

Une route adverse retourne à son propriétaire tandis que celle de l'utilisateur de la carte peut être remplacée immédiatement et gratuitement en suivant la règle habituelle. Il est uniquement possible de replacer son propre segment. Un joueur ne peut retirer un segment adverse et ensuite placer gratuitement un de ses segments.

Commandant (2x)

Activez immédiatement et gratuitement tous vos chevaliers.

L'activation de tous les chevaliers ne coûte aucun blé. Tous les chevaliers du joueur sont activés (avec un heaume).

Mariage (2x)

Chaque joueur possédant plus de PV que vous doit vous remettre 2 cartes (Ressource ou Article de commerce) de son choix.

Les joueurs peuvent remettre la combinaison de cartes *Ressource* et de cartes *Article de commerce* de leur choix. Les joueurs ayant autant ou moins de PV que l'utilisateur de la carte ne sont pas concernés. Un joueur qui n'a qu'une seule carte doit la remettre. Celui qui n'en possède pas est exempté.

Complot (2x)

Expulsez le chevalier adverse de votre choix se situant sur une intersection où aboutit l'une de vos routes (ou l'un de vos bateaux, dans l'extension Marins).

Cette carte permet d'expulser un chevalier adverse qui bloque et/ou interrompt une route commerciale ou un lieu de construction. Évidemment, il est possible (pour tous les joueurs) de replacer un nouveau chevalier sur l'endroit libéré. Pour jouer cette carte, un joueur n'a pas besoin de posséder un chevalier. Un chevalier expulsé doit être placé à un autre endroit, comme l'explique la règle d'expulsion. S'il n'y a pas d'espace disponible, le chevalier est retiré du plateau et remis à son propriétaire.

Saboteur (2x)

Tous les joueurs possédant autant ou plus de points de victoire que vous doivent immédiatement défausser la moitié de leurs cartes en main (cartes Ressource et Article de commerce).

Avec un nombre impair, on arrondi comme à l'habitude (un joueur qui a 9 cartes en main doit en défausser 4).

Espion (3x)

Regardez les cartes Progrès d'un autre joueur et prenez celle de votre choix.

Le joueur peut utiliser immédiatement la carte qu'il a volée ou l'ajouter à sa main et la jouer plus tard. Le joueur peut même prendre une carte *Espion* de la main d'un joueur et l'utiliser immédiatement. Les cartes *Point de victoire* ne peuvent pas être volées puisqu'elles sont jouées lorsqu'elles sont reçues.

Transfuge (2x)

Désignez un joueur. Il doit retirer un de ses chevaliers (celui de son choix) du plateau de jeu. Placez un de vos chevaliers de même niveau en respectant les règles concernant la pose.

Le joueur désigne un adversaire qui doit choisir un de ses chevaliers et le retirer du jeu. Ensuite, l'utilisateur de cette carte pose un chevalier de même niveau à l'intersection de son choix (en respectant la règle habituelle concernant la pose d'un chevalier). Si le joueur ne peut placer un chevalier de même niveau, il peut mettre en jeu un chevalier ordinaire (niveau 1). Si tous ses chevaliers ordinaires sont déjà en jeu, le joueur peut toujours obliger un adversaire à retirer un chevalier mais ne pourra placer un des siens. Si l'adversaire retire un chevalier puissant, le joueur peut mettre en jeu un chevalier de niveau identique même s'il ne possède pas encore l'amélioration de ville *Forteresse*.

L'état du chevalier qui entre en jeu doit être le même que celui qui est retiré (actif ou passif).

Auteur : Klaus Teuber
Licence : Catan GmbH © 2002, catan.de
Illustrations : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle

Figurines : Andreas Klobner
Illustrations 3D : Andreas Resch
Rédaction de la version originale : Arnd Fischer (2015), Reiner Müller, Sebastian Rapp

Constitution (1x)

1 point de victoire

Le joueur qui obtient cette carte la place immédiatement devant lui. Elle rapporte 1 point de victoire. Les cartes *Point de victoire* ne peuvent pas être gardées en main. Comme toutes les cartes *Progrès*, elle ne peut être prise par les voleurs. De plus, puisqu'elle est jouée lorsqu'elle est reçue, elle ne compte pas dans la limite de 4 cartes *Progrès* en main et ne peut être prise par la carte *Espion*.

COMMERCE (JAUNE)

Marchand (6x)

Placez le marchand sur un terrain touchant à l'une vos colonies ou villes. Vous pouvez échanger la ressource produite par ce type de terrain à un taux de 2:1 tant que le marchand n'est pas déplacé.

Le joueur peut placer le pion *Marchand* sur n'importe quelle tuile *Terrain* adjacente à l'une de ses colonies ou villes. Tant que le pion *Marchand* n'est pas déplacé, le joueur peut échanger à la réserve 2 ressources (du type produit par le terrain où se trouve le pion) contre la ressource ou l'article de commerce de son choix.

Le joueur reçoit 1 point de victoire qu'il conservera tant qu'il contrôlera le marchand. Si un joueur adverse joue une carte *Marchand*, il reçoit alors le pion, l'avantage de l'échange et le point de victoire. Le pion *Voleurs* n'a aucun effet sur le pion *Marchand*.

Port de commerce (2x)

Offrez à chaque joueur une carte Ressource de votre main et recevez de chacun une carte Article de commerce (de leur choix).

Cet avantage prend effet durant tout le tour du joueur qui joue cette carte. Il y a cependant une limite sur le nombre d'échanges possibles, c'est-à-dire un par joueur. De plus, les joueurs décident quelle carte ils donnent. Si l'un des joueurs n'a pas de carte *Article de commerce*, l'échange avec ce dernier n'a pas lieu et le joueur conserve sa carte *Ressource*. Les joueurs recevant la ressource ne peuvent pas donner une ressource en échange, ils doivent donner un article de commerce.

Handelsflotte (2x)

Bis zum Ende Ihres Zuges dürfen Sie eine Rohstoffsorte oder eine Handelsware Ihrer Wahl beliebig oft im Verhältnis 2:1 tauschen.

Le joueur peut effectuer autant d'échanges qu'il le désire durant son tour. Il doit toujours livrer les mêmes cartes *Ressource* ou *Article de commerce*. Les mélanges ne sont pas permis. Par exemple, un joueur peut livrer 2 cartes *Papier* pour recevoir 1 article de commerce ou 1 ressource au choix.

Le Roi des marchands (2x)

Choisissez un joueur ayant plus de PV que vous. Regardez sa main de cartes Ressource et de cartes Article de commerce, prenez les 2 cartes de votre choix et ajoutez-les à votre main.

Aucun adversaire ne peut s'opposer à ce « vol », même s'il ne possède qu'un seul point de plus que le joueur qui joue la carte.

Monopole commercial (2x)

Désignez un type d'article de commerce. Chaque joueur qui en possède doit vous donner 1 carte de ce type.

Monopole (4x)

Désignez un type de ressource. Chaque joueur qui en possède doit vous donner 2 cartes de ce type.

Le joueur qui ne possède qu'une seule carte de la ressource désignée doit la donner.

CATANE

BARBARES & MARCHANDS

CETTE NOUVELLE EXTENSION OFFRE UNE MULTITUDE D'AVENTURES À TRAVERS DIFFÉRENTS SCÉNARIOS PLUS ORIGINAUX LES UNS QUE LES AUTRES !

BARBARES, PÊCHEURS, CARAVANES ET PLUS ENCORE.

SOYEZ PRÊT POUR L'AVENTURE !



CATANE

MARINS

Après avoir construit des routes, fondé des villes et exploité les richesses de l'île de Catane, les colons utilisent maintenant leurs ressources pour fabriquer de grands bateaux.

Cette extension vous propose 9 scénarios passionnants qui vous feront découvrir de nouveaux rivages. Chacun des scénarios est original et vous propose de nouvelles règles de jeu. Vos objectifs seront différents d'une partie à l'autre.



CATANE

Pour jouer à 5 ou 6 joueurs, vous aurez besoin de l'extension prévue à cette fin.



MATÉRIEL

3 tableaux à détacher comprenant :
4 fiches Améliorations de ville
4 x 15 marqueurs
1 tuile Progression de la flotte barbare
4 fiches Coûts de construction

96 cartes :
3 x 12 cartes Article de commerce
6 cartes Sauveur de Catane
3 x 18 cartes Progrès

4 ensembles de figurines comprenant :
6 chevaliers
6 heaumes
3 remparts
3 métropoles

Autres pièces :
1 figurine Marchand
1 dé rouge
1 dé Événement
1 pion Flotte barbare

TABLE DES MATIÈRES

Aperçu du jeu et mise en place	Pages 2+3
Construction de l'île: Pour la première partie	Page 4
Pour les parties suivantes	Page 4
Préparation	Page 4
La phase de mise en place	Page 4
Aperçu du tour de jeu	Page 5
Le tour de jeu en détails	Page 5
Les résultats aux dés et leur action	Page 5
Commerce	Page 6
Construction (Rempart, Chevalier + Activation+ Évolution)	Page 6
Amélioration des villes	Page 7
Métropole	Page 7
Les cartes Progrès	Page 7
Action des chevaliers	Page 8
Déplacer	Page 8
Déplacer et expulser	Page 8
Chasser le pion Voleurs	Page 8
L'attaque des barbares	Page 8
La flotte barbare l'emporte	Page 9
Les chevaliers de Catane l'emportent	Page 9
Le marchand	Page 9
Fin de la partie	Page 9
Jouer avec l'extension Marins	Page 9
Détail des cartes	Page 10
Science (vert)	Page 10
Politique (bleu)	Page 10
Commerce (jaune)	Page 11
Crédits	Page 11

Les différentes versions de CATANE

Depuis sa toute première sortie, le jeu **Catane** a subi plusieurs altérations esthétiques. La version que vous possédez entre les mains (2015) est entièrement compatible avec la version 2010 de **Catane**. Cependant, si vous possédez la version 2010 de **Catane**, il est possible que les cartes *Ressource* soient différentes des dos des cartes *Article de commerce*. L'impact de cette différence sur le jeu est minime et nous nous excusons de cet inconvénient.

VILLES & CHEVALIERS
Une extension du jeu de base