



CATAN

LE JEU DE BASE

RÈGLES DU JEU

Cette page de règle contient toutes les informations les plus importantes afin de pouvoir jouer à ce jeu! Afin d'obtenir plus d'informations en cours de partie, il vous est possible de vous référer au glossaire de Catan dont les termes traités sont repérés grâce au symbole (→).

Mise en place pour débutants

Pour vos premières parties, nous vous conseillons d'utiliser la configuration représentée à la page 1; mettez d'abord en place les 6 pièces de mer formant le cadre, puis les hexagones de terrains à l'intérieur. Pour finir, placez les jetons numérotés. Veillez à la bonne position des ports!

Mise en place pour joueurs experts

Après une ou deux parties, vous pourrez jouer avec d'autres configurations de plateau.

Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans le glossaire, sous *Construction*, *Variable* (→).

MISE EN PLACE

Mise en place pour débutants

- Chaque joueur reçoit une fiche *Coûts de construction* et toutes les pièces de jeu de sa couleur : 5 Colonies (→), 4 Villes (→) et 15 routes (→). Chacun place 2 routes et 2 colonies sur le plateau de jeu (voir illustration page 1). Chaque joueur place devant lui ses pièces de jeu restantes. S'il n'y a que 3 joueurs, les pièces de jeu rouges retournent dans la boîte.
- Les fiches spéciales *Route la plus longue* (→) et *Armée la plus puissante* (→) sont placées à côté de la zone de jeu, ainsi que les 2 dés.



- Les cartes *Ressource* sont triées en 5 piles, par type et placées face visible dans les compartiments du jeu dédiés à cette fin. Les compartiments sont disposés à proximité de la zone de jeu.
- Les cartes *Développement* (→) sont mélangées et placées face cachée dans le compartiment restant.



- Ensuite, chaque joueur reçoit pour sa colonie marquée d'une étoile (voir page 1) sa première production : pour chaque terrain avoisinant la colonie, il reçoit une carte *Ressource* correspondante de la pile.

Exemple : Bleu reçoit pour sa colonie 1 carte bois, 1 carte minerai et 1 carte laine.

- Les joueurs gardent leurs cartes *Ressource* cachées en main.

APERÇU DU DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur le plus âgé débute. En premier lieu, le joueur actif (celui dont c'est le tour) **doit obligatoirement** lancer les dés afin de déterminer les ressources produites ce tour-ci (cet événement s'applique à tous les joueurs).

Ensuite, il dispose des actions suivantes qu'il peut répéter dans l'ordre de son choix :

1. Il peut faire du Commerce (→) : échanger des ressources — également avec ses adversaires.
2. Il peut Construire (→) : Routes (→), Colonies (→), Villes (→) et/ou acheter des cartes *Développement* (→)

Action complémentaire : il peut à tout moment de son tour et même avant de lancer les dés jouer une carte *Développement*. Ensuite, il remet les dés à son voisin de gauche qui devient le joueur actif.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN DÉTAIL

1. Production de ressources

Le joueur commence son tour en lançant les 2 dés. Toutes les tuiles *Terrain* possédant un jeton numéroté identique à la somme des dés produisent des ressources.

- Tous les joueurs possédant une colonie ou une ville sur une intersection touchant une tuile qui produit des ressources reçoivent : 1 carte de cette ressource par colonie et 2 cartes par ville.

Exemple : Le résultat des dés est 8, le joueur Rouge obtient 2 minerais pour ses 2 colonies. Le joueur Blanc reçoit 1 minerai. Si l'on avait obtenu 10 aux dés, le joueur Blanc aurait reçu 1 laine. Si de plus à la place de sa colonie le joueur Blanc avait eu une Ville, il aurait reçu 2 laines.



2. Commerce

Le joueur peut tenter de faire des échanges afin de recevoir les cartes *Ressources* qui lui manquent ! Il y a 2 types de commerce :

a) Commerce intérieur (commerce avec vos adversaires) (→) :

Un joueur peut échanger des cartes *Ressource* avec tous les autres joueurs. Il peut indiquer quelle ressource il désire et quelle ressource il donne en échange. Il peut en outre discuter avec ses adversaires et faire des contrepropositions.

Important : Les adversaires ne peuvent échanger qu'avec le joueur actif, ils ne peuvent donc pas faire d'échanges entre eux.

b) Commerce Maritime (commerce avec la banque) (→) :

Un joueur peut également procéder à un échange seul !

- Il peut toujours échanger au rapport 4 : 1, c'est-à-dire remettre 4 cartes *Ressources* identiques dans la réserve et prendre une carte *Ressource* de son choix.
- Si le joueur dispose d'une colonie avec un port, il peut réaliser un échange plus intéressant. Pour un port de rapport 3 : 1, le joueur donne 3 ressources identiques et prend en échange 1 carte *Ressource* de son choix ; un port spécialisé permet même d'échanger 2 ressources indiquées contre une ressource de son choix.



Commerce 4 : 1 sans port



Commerce 3 : 1 avec port



Commerce maritime 2 : 1 avec un port spécialisé en bois

3. Construction

Le joueur peut construire des infrastructures afin d'augmenter sa production et le nombre de ses Points de victoire (→).

- Pour construire des routes, des colonies et des villes, il est nécessaire d'avoir les combinaisons de cartes *Ressource* (voir fiche *Coûts de Construction*). Une fois utilisées, les cartes *Ressource* qui correspondent au coût de construction retournent dans les différentes piles.

a) Route (→) : Nécessite : Argile + Bois



- Des routes peuvent être construites sur les chemins. Sur chaque Chemin (→), on ne peut construire qu'une seule route.
- Une route peut uniquement être construite sur une intersection voisine à : une route, une colonie ou une ville de la même couleur.

Le joueur Orange peut construire une nouvelle route sur le chemin marqué en bleu, mais pas sur le chemin marqué en rouge.



- Dès qu'un joueur réalise une suite d'au moins 5 routes (les dérivations ne comptent pas), il reçoit la fiche spéciale *Route la plus longue*. Si un autre joueur réussit à réaliser une route plus longue que celle de l'actuel détenteur de cette carte, non interrompue par une colonie ou une ville adverse, le joueur reçoit à son tour la fiche *Route la plus longue*. Détenir la fiche *Route la plus longue* rapporte 2 points de victoire à son propriétaire.



Route la plus longue



Le joueur Rouge possède une route de longueur 6 (la dérivation ne compte pas) et a ainsi reçu la fiche *Route la plus longue*. Les 7 routes du joueur Orange sont séparées en 2 blocs par la colonie Rouge : 1 bloc de 2 routes et un bloc de 5 routes.

b) Colonie (→) : Nécessite : Argile + Bois + Laine + Blé



- Une colonie doit être construite sur une intersection, par laquelle arrive au moins une route de la couleur du joueur.
- **Règle de distance :** Une colonie ne peut être construite que sur une Intersection (→) dont aucune des 3 intersections voisines ne possède de colonie ou de ville (quel que soit leur propriétaire).



Le joueur Orange peut construire une colonie sur l'intersection marquée en bleu — on ne peut pas en construire sur les intersections marquées en rouge en vertu de la règle de distance.

- Lors de la production, **chaque colonie** procure **une** carte *Ressource* à son propriétaire pour chaque tuile *Terrain* adjacente désignée par la somme des dés.
- Chaque colonie rapporte **1 point de victoire**.

c) **Ville (→)** : nécessite : 3 x minerais + 2 x blé
Une ville ne peut être bâtie que sur une colonie!



- Un joueur qui construit une ville sur une colonie remet sa colonie dans sa réserve et la remplace par une ville.
- Lors de la production, **chaque ville** procure **deux** cartes *Ressource* à son propriétaire pour chaque tuile *Terrain* adjacente désignée par la somme des dés.
- Chaque ville remporte **2 points de victoire**.

d) **Acheter des cartes Développement (→)** :
 Nécessite : Minerai + Laine + Blé



- Celui qui achète une carte *Développement* pioche la carte *Développement* du dessus de la pile.
- Il y a 3 types différents de cartes *Développement*, qui ont toutes un effet différent :



Chevalier (→); Progrès (→); Point de victoire (→).

- On conserve les cartes *Développement* de façon cachée jusqu'au moment de leur utilisation.

4. Cas particuliers

a) **7 aux dés (→) : Le pion Voleurs est activé**

- Lorsqu'un joueur obtient 7 aux dés à son tour de jeu, personne ne reçoit de ressources.
- Tous les joueurs possédant plus de 7 cartes *Ressource* doivent défausser la moitié de leurs cartes, au choix. En cas d'un nombre impair de cartes, on arrondit en faveur du joueur (par exemple, celui qui possède 9 cartes doit en remettre 4 dans la pile).
- Ensuite, le pion *Voleurs* (→) est déplacé :
 1. Le joueur doit déplacer le pion *Voleurs* (→) sur une autre tuile *Terrain*.
 2. Ensuite, le joueur vole au hasard une carte *Ressource* à un adversaire qui possède une colonie ou une ville autour de la tuile *Terrain* sur laquelle se trouve le pion *Voleurs*. À cette occasion, le joueur qui se fait dérober tient ses cartes *Ressource* cachées dans ses mains.
 3. Le joueur poursuit ensuite son tour normalement.

Important : Lorsque le terrain sur lequel se trouve le pion *Voleurs* est désigné par les dés, ce terrain ne produit pas de ressources. Les propriétaires de colonies et de villes se trouvant autour de ce terrain ne reçoivent donc **AUCUNE** ressource!

b) **Jouer une carte Développement (→) :**

Un joueur actif peut à tout moment lors de son tour jouer une carte *Développement*, même avant de lancer les dés. Ce ne peut toutefois PAS être une carte qu'il a achetée lors du tour actuel.



Carte Chevalier (→) :

- Le joueur qui joue une carte *Chevalier* déplace le pion *Voleurs*. Voir les points 1) et 2) précédents.
- Les cartes *Chevalier* jouées restent visibles devant leur propriétaire.
- Le joueur qui le premier a 3 cartes *Chevalier* devant lui reçoit la fiche spéciale *Armée la plus puissante* qui permet de gagner 2 points de victoire.
- Dès qu'un autre joueur a plus de cartes *Chevalier* que le propriétaire actuel de la fiche *Armée la plus puissante*, il reçoit immédiatement la fiche spéciale et ainsi les 2 points de victoire.



Armée la plus puissante

Progrès (→) :



Le joueur qui utilise une telle carte réalise les instructions mentionnées sur la carte. Ensuite, la carte est défaussée du jeu.

Points de Victoire (→) :



Les cartes *Point de Victoire* sont gardées secrètes. Elles sont dévoilées lorsqu'un joueur possède un total d'au moins 10 points de victoire.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint **10 points** de victoire ou plus durant son tour de jeu. Ce joueur remporte la partie.

Règle mise en ligne par

didacto.com
 Des activités et matériels pédagogiques