

Adaptation au nouveau matériel de la dernière version allemande

Matériel

36 cartes production avancée :

- 12 tissus
- 12 monnaies
- 12 livres

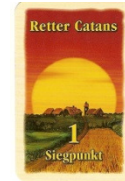


54 cartes progrès

- 18 Politiques
- 18 Culturelles
- 18 Economiques

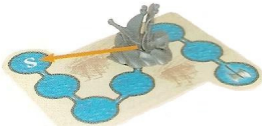


6 cartes sauveur de Catane



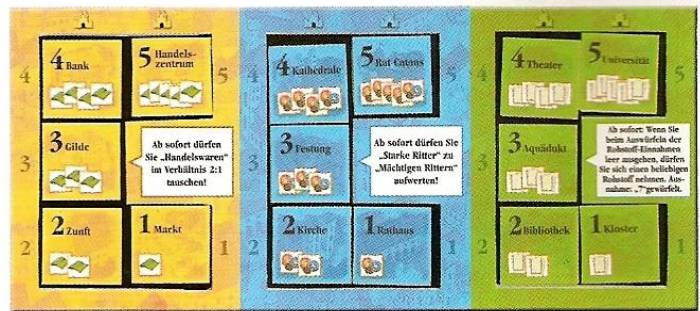
1 plateau décompte pour les barbares

avec des cases reliant la case Départ (marqué d'un S) à la case arrivé (indiquée par une hache)



4 Tableaux de Progrès formés des 3 divisions

- 20 plaquettes jaunes pour les bâtiments avancés (éco)
- 20 plaquettes bleues pour les bâtiments avancés (polit.)
- 20 plaquettes vertes pour les bâtiments avancés (cult.)



12 pions métropole



12 pions rempart



1 pion barbare



1 pion marchand



1 dé spécial 1 dé rouge



24 figurines chevalier (6 de chaque couleur)
2 faibles 2 forts 2 intrépides



24 casques



REGLE DU JEU

Préparation:

La préparation est la même qu'avec les règles de base plus quelques différences :

- Les éléments suivants du jeu de base ne sont **plus utilisés** :

les **cartes Développement**, les fiches **Coût de construction**, la fiche "**Plus grande armée de Chevaliers**", **un dé blanc** (remplacé par le dé rouge)"

- Les Productions avancées sont posées triées près des autres Productions

- Les cartes Progrès, triées par couleur, sont posées en 3 piles face cachée

- En plus des **Routes**, **Colonies** et **Villes**, chaque joueur reçoit **3 Remparts**, **6 chevaliers** de sa couleur, **6 casques**, ainsi qu'un **Tableau Progrès** qu'il expose devant lui, et complète avec les bâtiments avancés (côté caché) en respectant les chiffres de 1 à 5 (ex : ci-dessus)

- Lors du placement initial, la deuxième Colonie placée n'est pas une Colonie mais une **Ville** (qui ne rapporte quand même qu'une Production de chaque hexagone voisin pour cette unique fois).



Déroulement de la partie:

L'**ordre du jeu** est un peu modifié et à tour de rôle, chaque joueur devient l'**Oya**

1. avant de lancer les dés on peut jouer une carte "Alchimiste" (seule exception)

2. **lancer les 3 dés** (anciennement 2) et réaliser d'abord l'action du dé Spécial.

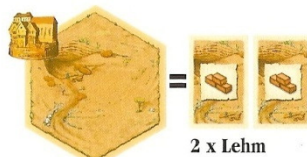
- un **dé Spécial** indique soit la couleur de la carte Progrès gagnée soit un bateau. Dans ce cas, on avance d'une case le Barbare. Si le Barbare atteint la case arrivée, il y a une invasion.

- un **dé rouge** détermine l'emplacement des productions et permet de recevoir gratuitement les cartes Progrès

- un **dé blanc** additionné au rouge détermine les productions

3. faire les productions :

Une **Ville** près d'un **Champ** ou d'une **Carrière** rapporte toujours respectivement **2 Blés** ou **2 Briques**



mais la **Montagne** rapporte **1 Minerai + 1 Monnaie**,

la **Forêt** = **1 Bois + 1 Livre**,

et la **Prairie** = **1 Mouton + 1 Tissue**.



4. enfin toutes les, autres actions dans n'importe quel ordre.

Précisions :

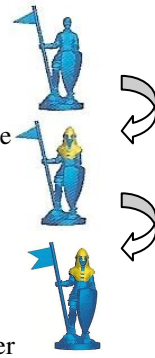
- Les Livres, Monnaies et Tissus peuvent être troqués avec les autres joueurs ou à 4 contre 1 avec la banque (3 contre 1 avec un port 3.1) comme n'importe quelle production. On peut échanger Productions contre Productions avancées et vice-versa.
- Les cartes Progrès ne peuvent pas être échangées
- En plus des actions du jeu de base, l'Oya peut jouer autant de cartes Progrès qu'il le désire, même celle qu'il vient juste d'obtenir, n'importe quand durant son tour
- Il peut également engager, entraîner, activer ou utiliser des Chevaliers, construire des Bâtiments grâce au Tableau progrès ou des Remparts.
- Tous les coûts de construction sont résumés sur les 3 volets du Tableau Progrès
- Le Premier joueur qui joue une carte Progrès "marchand" (Handler) prend le **pion marchand** et le pose sur un hexagone près d'une de ses Villes. Ce joueur peut échanger la production de ce terrain avec la banque à 2 contre 1 tant que le Marchand reste là. Ceci jusqu'à ce qu'un autre joueur joue une carte Marchand et lui prenne le Marchand. (Le Marchand vaut 1 point de victoire)
- Le **gagnant** est le premier joueur qui durant son tour a **13 points** de victoire (Une colonie = 1pt, une ville = 2pts, une métropole = 4pts, la plus longue route = 2pts, sauveur de Catane = 1pt, carte construction = 1pt, carte imprimerie = 1pt)

Chevaliers:

Il existe 3 forces de Chevalier : **faible, fort** et **intrépide**, représentées par des étendards à 1, 2 et 3 pointes (ci-dessus)

Engager un Chevalier coûte **1 Minerai et 1 Mouton**. Le Chevalier engagé est faible et inactif (1 pointe sans casque)

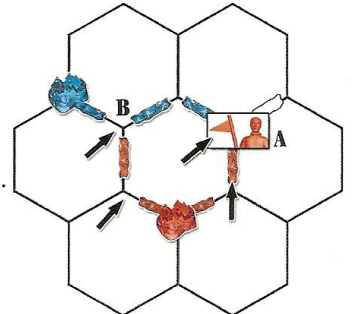
Un Chevalier est **activé** en payant un Blé (**casque**).



Un Chevalier est **entraîné** en payant **1 Minerai et 1 Mouton**, la figurine est alors remplacée par une figurine d'un étendard supérieur. Pour **entraîner** un Chevalier **Fort en Chevalier Intrépide**, il faut **avoir** construit une **Forteresse** (Festung, 3ème niveau Politique) Il est possible d'engager et d'entraîner un Chevalier dans le même tour mais pas d'entraîner 2 fois un Chevalier dans le même tour.

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

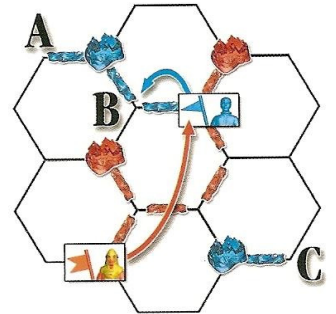
Exemple : 4 possibilités dont (A) pour empêcher Bleu de continuer sa route et (B) pour bloquer sa route.



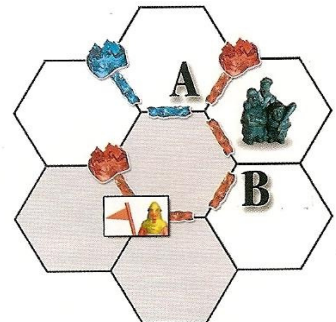
Quand on utilise un Chevalier, on lui retire immédiatement son casque. Ce Chevalier peut être réactivé dans le même tour mais ne peut être réutilisé avant le prochain tour de son propriétaire.

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

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



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



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

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

Invasion

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

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

La **force des Chevaliers actifs** est la **somme de toutes les pointes** d'étendards.

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

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

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

Le Bateau Barbare est ensuite reposé sur la case Départ et tous les Chevaliers sont désactivés.

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

Remparts

Un Rempart **coûte 2 Briques** et est glissé sous une de ses Villes. Pas plus d'un Rempart par Ville. Chaque Rempart **augmente de 2** le nombre de cartes Production que l'on peut **posséder sans risque** d'être volé (ex: un joueur qui possède 2 Villes munis de Rempart ne sera volé lors d'un lancé " 7" que s'il possède plus de 11 Productions) .

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



Coûts de construction

(traduction)

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

Coûts de Construction	
Route	
Bateau	
Colonie	
Ville	
Rempart	
Envoier un Chevalier	
Entraîner (Chevalier)	
Activer (Chevalier)	

Tableau des Progrès

Sur le recto de chaque plaquette de bâtiment, est indiqué le prix à payer pour construire le Bâtiment et passer au niveau supérieur, et au verso le résultat du dé rouge permettant de recevoir une carte progrès.

Le progrès

économique, se paie en Tissu

politique en Monnaie

culturel en Livres

Markt : Marché (1)	Rathaus : Mairie (1)	Kloster : Couvent (1)
Zunft : Corporation (2)	Kirche : Eglise (2)	Bibliothek : Bibliothèque (2)
Gilde: Guilde (3)	Festung : Forteresse (3)	Aquädukt : Aqueduc (3)
Bank: Banque (4)	Kathedrale : Cathédrale (4)	Theater : Théâtre (4)
Handelszentr.: Centre commercial (5)	Rat Catans : Conseil de Catane (5)	Universität: Université (5)

- Lorsqu'un joueur paye ce prix, il tourne une plaquette de la 1 à la 5, et découvre un Bâtiment.
- A partir du 3ème niveau, un texte indique la capacité obtenue (que l'on garde, même en passant aux niveaux supérieurs) :
 - Economique (Guilde Jaune): Vous pouvez échanger vos Productions Avancées avec la banque à 2 contre 1.
 - Politique (Forteresse bleu) : Vos Chevaliers peuvent être entraînés au niveau Intrépide.
 - Culturel (Aqueduc vert) : Quand un lancer de dé (autre que "7") ne vous rapporte aucune Production, vous pouvez prendre une Production (non-avancée) de votre choix.
- Le **premier** joueur qui **construit le 4ème Bâtiment** dans une catégorie (Banque, Cathédrale ou Théâtre) pose un pion Métropole sur une de ses Villes: cette ville est une **Métropole qui rapporte 4** points de victoire.
- Il ne peut y avoir que 3 Métropoles, une par Catégorie. Un joueur ne peut perdre une Métropole que si un autre joueur construit un Bâtiment de 5ème niveau de la même catégorie que sa Métropole. Un joueur qui à atteint le 5ème niveau d'une catégorie et qui possède cette Métropole ne peut plus la perdre.

Les cartes Progrès

Quand le dé Spécial indique un bâtiment de couleur, **chaque joueur** qui possède un bâtiment de cette couleur regarde si le chiffre du dé rouge est indiqué sur l'un des bâtiments déjà construit de cette couleur de son Tableau Progrès. Si c'est le cas, il gagne **une carte Progrès de cette couleur** qu'il prend au sommet de la pile correspondante, il la regarde et la garde face cachée devant lui

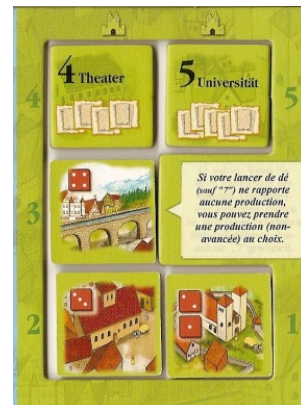
exemple: - Un joueur qui a construit un Aqueduc (culturel vert), gagne une carte progrès verte, si le dé Spécial montre un château vert et que le dé rouge indique 1, 2, 3 ou 4 (le résultat 1et2 est garanti par le cloître et le 3 par la bibliothèque).
- Si on obtient 3 avec le dé rouge et un château bleu avec le dé spécial on n'obtient pas de carte progrès.

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

Les cartes Progrès jouées sont également glissées sous la pile Progrès correspondante.

Il existe des cartes Progrès pour chaque type de pouvoir :

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



Villes, Chevaliers et Voyageurs de la mer (Seefahrer)

On peut facilement mélanger "Stadte & Ritter" et "Seefahrer" en tenant compte des quelques précisions indiquées ci-dessous.

Toutefois, Cités & Chevaliers s'appliquent mieux aux scénarios avec de grandes terres comme "Vers d'autres rives", "la traversée du désert" ou "le Grand Catane":

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

-Un Chevalier au bout d'une chaîne de Bateaux empêchent de déplacer le dernier Bateau de cette chaîne.

-Les Barbares attaquent l'Archipel de Catane, donc toutes les îles en même temps.

Traduction pour les cartes Progrès économique (jaune)

- Händler (6) Marchand: Posez le Marchand sur un Terrain près d'une de vos Villes: vous pouvez échanger la Production (non Avancée) de ce Terrain à 2 contre 1 tant que personne ne joue un Händler. Rapporte 1 point de victoire (voir Déroulement de la partie)
- Handelshafen (2) Port: Vous pouvez faire un échange forcé avec chacun de vos adversaire. vous lui donnez une de vos Productions (non avancée) en échange d'une Production avancée de son choix. S'il n'a pas de Production avancée, cette échange est annulée. Vous avez tout le temps de votre tour pour effectuer l'action de cette carte.
- Handelsflotte (2) Flotte: Vous désignez une Production ou une Production avancée que vous pouvez échanger à 2 contre 1 jusqu'à la fin de votre tour.
- Handelsmeister (2) l'Expert: Désignez un joueur qui a plus de points de victoire que vous. Vous pouvez lui prendre 2 Productions (avancées ou non) que vous choisissez en regardant ses cartes.
- Handelswaren-Monopol (2) Monopole avancée: Désignez une Production avancée, chacun de vos adversaires doit vous donner une carte de ce type, s'il en possède.
- Rohstoff-Monopol (4) Monopole: Désignez une Production (non avancée), chacun de vos adversaires doit vous donner deux cartes de ce type s'il en possède.

Traduction pour les cartes Progrès politique (bleues)

- Bischof (2) Evêque: Déplacez le Brigand et voler une Production au hasard à chaque joueur qui possède au moins une Colonie ou une Ville près de ce Brigand.
- Diplomat (2) Diplomate: Retirez une de vos Routes en bout de chaîne (qui n'a ni Colonie; ni Ville, ni Route au bout d'un de ses côtés) et placez à l'endroit (légal) de votre choix.
- Feldherr (2) Maître d'arme: Activez gratuitement tous vos Chevaliers présents sur le plateau.
- Horzeit (2) Mariage: Chacun de vos adversaires qui a plus de points de victoire que vous doit vous donner 2 de ses Productions de son choix (une seule s'il n'en a qu'une seule)
- Intrigue (2) Intrigue: Vous pouvez expulser un Chevalier adverse qui touche une de vos Routes.
- Saboteur (2) Saboteur: Renversez une Ville adverse: cette Ville ne produit plus que comme une Colonie tant que son propriétaire ne paye Pas un Bois et un Minerai pour la réparer.
- Spion (3) Espion: Regardez les cartes Progrès d'un adversaire et prenez en une (même un Espion).
- Überläufer (2) Transfuge: Désignez un adversaire qui doit retirer un de ses Chevaliers du plateau. Vous pouvez engager gratuitement un Chevalier de force égale ou inférieure et même l'activer si le Chevalier adverse était actif. Pour jouer cette carte, vous devez avoir un croisement libre ou poser un Chevalier. Le cas échéant, vous pouvez engager un Chevalier Intrépide même sans avoir de Forteresse.
- Verfassung (1) Constitution: 1 point de victoire que vous devez exposer immédiatement devant vous.

Traduction pour les cartes Progrès culturel (verte)

- Alchimist (2) Alchimiste: A jouer avant de lancer les dés. Vous choisissez les valeurs des dés rouge et blanc. Puis vous lancez le dé Spécial qui est pris, comme d'habitude, en compte en premier.
- Baukran (2) Grue: La construction d'un Bâtiment de votre choix coûte une Production avancée en moins.
- Bergbau (2) Mine: Chaque Terrain Montagne entouré par au moins une de vos Colonies ou Villes vous rapporte immédiatement 2 Minerais.
- Bewässerung (2) Irrigation: Chaque Terrain Champ entouré par au moins une de vos Colonies ou Villes vous rapporte immédiatement 2 Blés.
- Buchdruck (1) Imprimerie: 1 point de victoire que vous devez exposer immédiatement devant vous.
- Erfinder (2) Inventeur: Echangez de place 2 jetons numérotés (mais pas les jetons 2, 12, 6 et 8). Le bandit reste sur son terrain même si son jeton est échangé.
- Ingenieur (1) Ingénieur: Construisez gratuitement un Rempart (s'il vous en reste).
- Medizin (2) Médecine: Vous pouvez transformez une de vos Colonies en Ville pour 2 Minerai et 1 Blé seulement.
- Schmiedekunst (2) Forge: Vous pouvez entraîner gratuitement 2 de vos Chevaliers (en respectant les règles d'entraînement des Chevaliers). On ne peut entraîner 2 fois un Chevalier durant 1 tour.
- Strassenbau (2) Artisans: Vous pouvez construire gratuitement 2 de vos Routes (ou Bateaux avec Seefahrer).