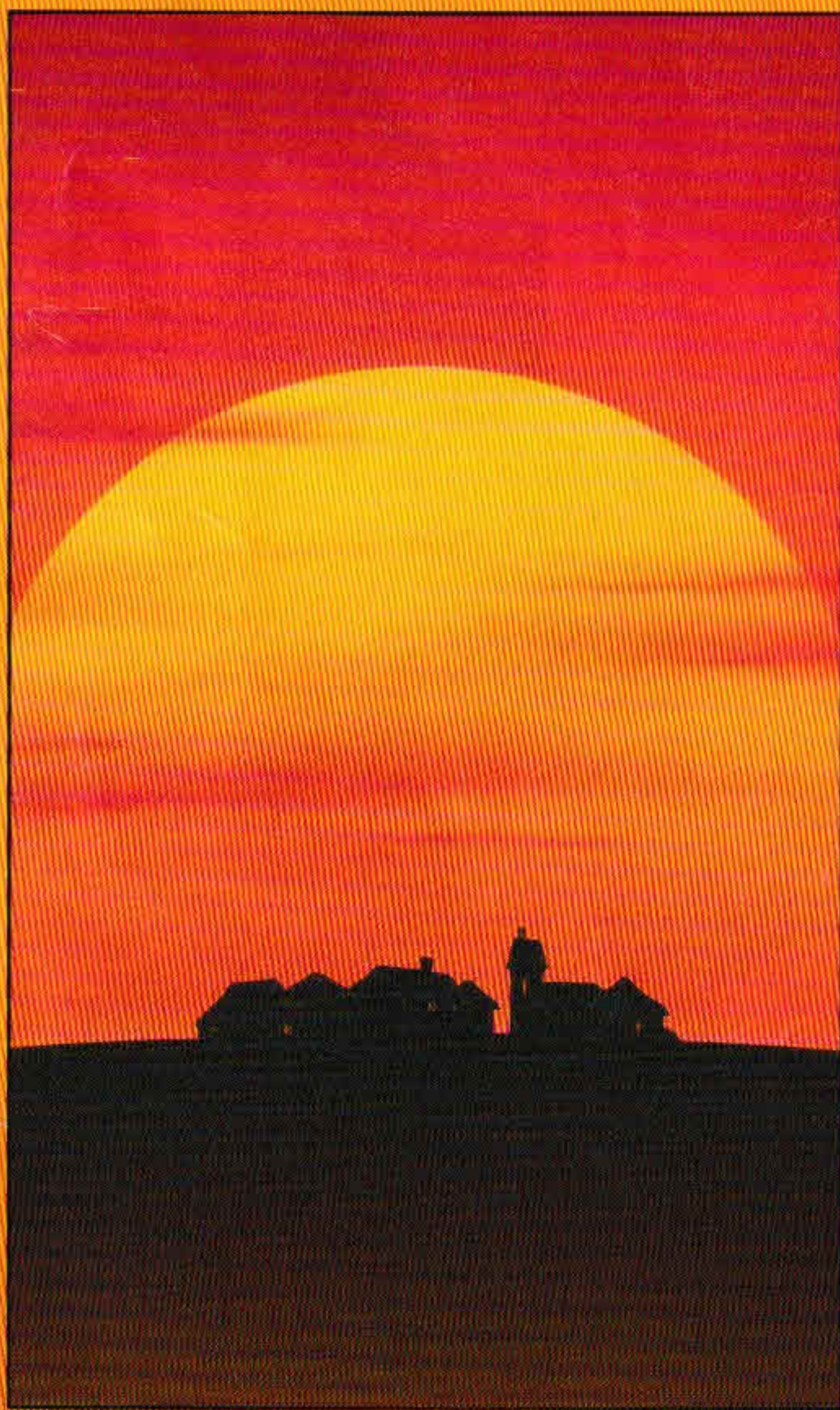


A56959

LES COLONS

— DE CATANE —



Notice
Avec
Introduction
Règles du jeu
Glossaire

Cher Colon de Catane,

Nous vous proposons deux façons simples de découvrir ce jeu :

Invitez vos compagnons de jeu et prenez place autour de la table. Prenez le "Livret d'Initiation" (voir dans la boîte) et suivez les instructions pas à pas. Vous allez être guidé à travers le jeu et vous prendrez connaissance des règles pas à pas.

Quand vous aurez joué quelques parties "guidées", vous n'aurez plus besoin du livret d'initiation. Dès lors, vous pourrez vous débrouiller seul.

Avant de commencer une partie, lisez attentivement ce livret. Étudiez les pages 2 et 3 avec les illustrations du plateau de jeu. Ensuite, lisez en toute tranquillité les règles du jeu. Cela ne vous prendra pas trop de temps car elles sont courtes ! Le glossaire qui suit ne devra être lu qu'à la fin. Il sert aux vérifications en cas de questions durant la partie.

Maintenant vous êtes prêt pour la première aventure sur Catane. Choisissez la manière dont vous allez apprendre le jeu et commencez !

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir lors de la colonisation de Catane.

Résumé des règles et Placement de départ pour débutants

1

Lisez cette introduction pour avoir un aperçu du jeu. Ensuite lisez les règles (pages 4 et 5). Il n'est pas nécessaire d'étudier dans un premier temps le glossaire qui suit. Vous n'en aurez besoin que si un point de règles vous pose un problème (voir l'index). Dans le glossaire se trouvent également des exemples et des illustrations.

2

Sur Catane, vous trouvez 1 désert et 5 types de terrains différents. Chaque terrain produit des matières premières.

Forêt	= Bois	(Troncs)
Pâturages	= Laine	(Moutons)
Champs	= Blé	(Germe)
Collines	= Argile	(Briques)
Montagne	= Minerai	(Roche)
Désert	Pas de production.	

3

Au départ, vous possédez 2 colonies et 2 routes. Chaque colonie rapporte déjà 1 point de victoire. Le premier joueur qui atteint 10 points de victoire remporte la partie.

4

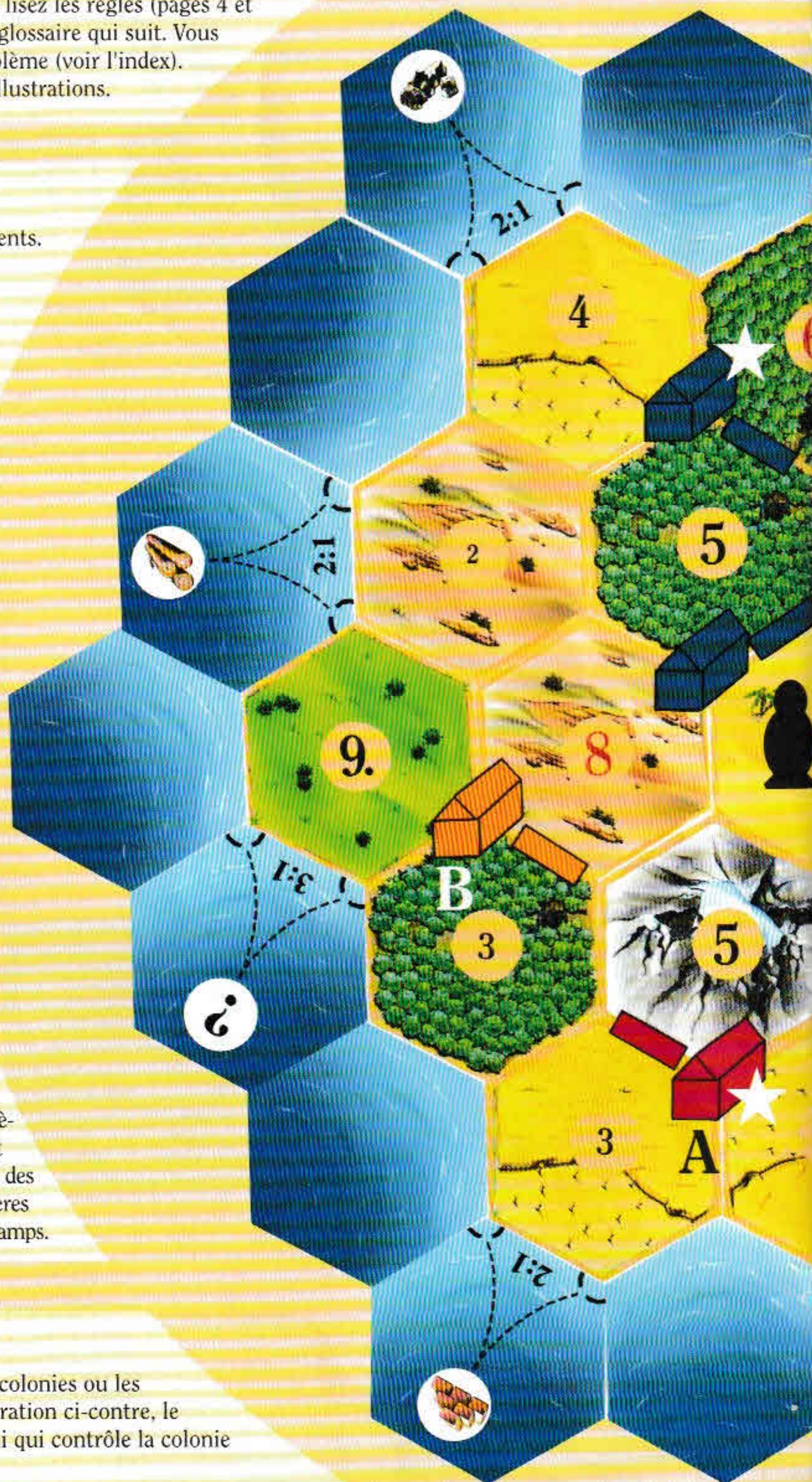
Pour gagner des points de victoire vous devez construire de nouvelles routes, de nouvelles colonies et transformer des colonies en villes. Une ville rapporte 2 points de victoire. Mais pour construire il vous faut des matières premières.

5

Comment recevoir des matières premières ? C'est très simple ! Au début de chaque tour, on détermine le terrain qui produit ces matières premières à l'aide des deux dés. C'est pour cette raison que sont placés sur les terrains des jetons numérotés de 2 à 12. Si la somme des dés indique "3", les terrains marqués d'un "3" produisent des matières premières. Dans l'illustration ci-contre, ce sont des forêts et des champs.

6

Les matières premières sont perçues par les joueurs dont les colonies ou les villes sont en contact avec le terrain qui produit. Dans l'illustration ci-contre, le joueur qui contrôle la colonie rouge reçoit 1 carte Blé et celui qui contrôle la colonie orange reçoit 1 carte Bois.

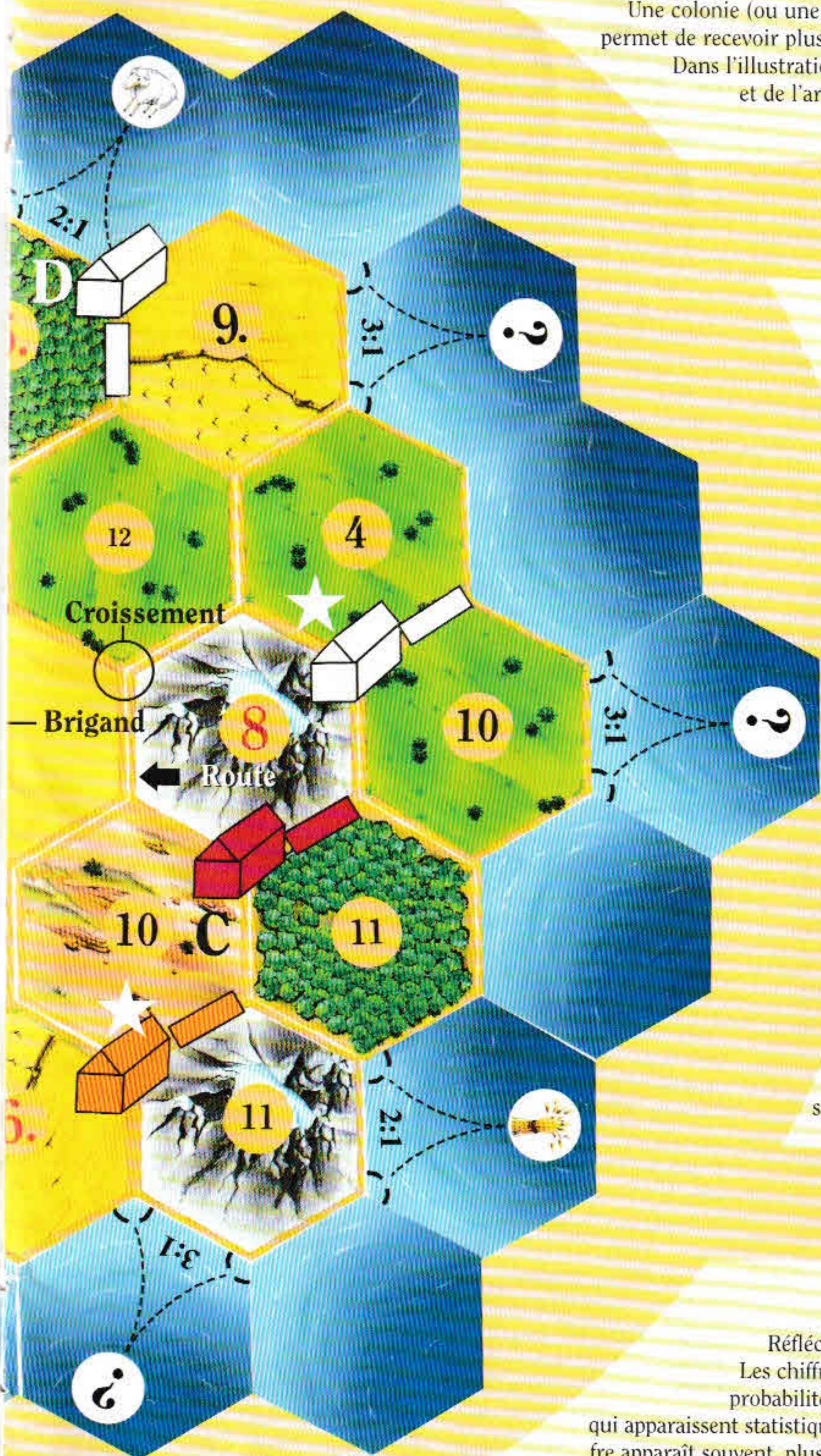


Champs
(Blé)



Colline
(Argile)





7

Une colonie (ou une ville) est toujours adjacente à 2 ou 3 terrains différents. Cela permet de recevoir plusieurs types de matières premières suivant le résultat des dés. Dans l'illustration ci-contre, la colonie "C" peut recevoir du minerai, du bois et de l'argile, alors que la colonie "D" (située en bord de mer) ne peut récolter que du bois et du blé !

8

Au début, vous n'aurez sûrement pas accès à toutes les matières premières car vous n'avez que deux colonies. Le problème, c'est que vous aurez vite besoin de réaliser des combinaisons précises de matières premières pour vous développer.

9

Vous allez donc faire du commerce avec les autres joueurs en proposant d'échanger des cartes matières premières. Ainsi, vous pourrez récupérer celles qui vous manquaient pour construire.

10

Une nouvelle colonie est posée sur un croisement libre, à condition qu'une de vos routes y mène. Elle doit être séparée d'au moins 1 croisement de la colonie la plus proche.

11

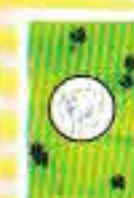
Réfléchissez bien à l'endroit où vous allez construire votre colonie ! Les chiffres sur les jetons sont de tailles différentes en fonction de leur probabilité d'apparition aux dés. Les chiffres rouges "6" et "8" sont ceux qui apparaissent statistiquement le plus souvent. C'est important puisque plus un chiffre apparaît souvent, plus vous touchez les matières premières des terrains concernés !



Montagne
(Minerai)



Forêt
(Bois)



Pâturages
(Laine)

Règles du jeu

Cette règle contient toutes les informations importantes dont vous avez besoin pour jouer !

Au cours du jeu, si vous avez besoin de plus d'informations, reportez vous au Glossaire à la fin de ce livret en regardant sous le mot clé (souligné dans le texte).

Matériel de jeu :

- 37 hexagones représentant des terrains
- 95 cartes Matières premières (bois, laine, blé, argile, minerai).
- 25 cartes Développement
- 4 fiches "Coûts de construction".
- 2 cartes spéciales : "Route la plus longue" et "Chevalier le plus puissant".
- 16 villes (églises).
- 20 colonies (maisons).
- 60 routes (bâtonnets).
- 18 jetons numérotés.
- 1 pion Brigand.
- 2 dés.

Mise en place de l'île

Position de départ pour débutants

Pour une première partie, nous vous conseillons de reproduire l'île telle qu'elle est représentée sur la page précédente (attention à la position des terrains, des jetons numérotés et des ports !). De cette manière, chaque joueur débute avec les mêmes chances. Par la suite, vous pourrez créer l'île que vous souhaitez !

Position de départ pour joueurs expérimentés

C'est vous qui construisez le plateau au hasard ! L'île de Catane va donc changer d'une partie à l'autre. Vous trouverez les informations relatives à ce type de mise en place dans le glossaire (Construction variable). Vous trouverez aussi des conseils utiles sous Phase initiale et Tactique.

Préparation

Position de départ pour débutants

- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 5 colonies, 4 villes et 15 routes. Il pose sur l'île 2 routes et 2 colonies comme indiqué à la page précédente, et garde le reste devant lui.
- S'il n'y a que 3 joueurs, les pions rouges sont écartés.
- Chaque joueur prend une fiche "Coûts de construction".
- Les cartes spéciales "Route la plus longue" et "Chevalier le plus puissant" ainsi que les dés sont à la disposition des joueurs et sont placés à côté du plateau.
- Les cartes Matières premières sont triées par type et posées faces visibles dans les boîtiers en plastique. On les garde aussi à portée de main !
- Les cartes Développement sont mélangées et rangées faces cachées dans la dernière case de rangement du boîtier.
- Enfin, chaque joueur reçoit pour sa colonie marquée d'une étoile (cf. illustration pages 2 et 3), des matières premières. Pour chaque terrain touchant sa colonie, il récupère la carte matière première correspondante dans le talon.
Exemple : Le joueur bleu reçoit pour sa colonie 2 cartes Bois et 1 carte Blé.
- Chaque joueur garde en main ses cartes Matières premières face cachée.

Déroulement général de la partie

Le joueur le plus âgé commence.

Celui dont c'est le tour peut effectuer les actions suivantes dans l'ordre décrit ci-dessous :

1. Il lance les dés pour déterminer la Récolte de matières premières. Le résultat est appliqué à tous les joueurs.
2. Il peut faire du commerce, c'est-à-dire échanger des matières premières - seul ou avec les autres joueurs.
3. Il peut construire des routes, des colonies ou des villes et/ou acheter des cartes Développement. En plus, il peut jouer une de ses cartes Développement quand bon lui semble. Puis le tour passe à son voisin de gauche qui commence à jouer en exécutant l'action 1.

Déroulement détaillé de la partie

1. Récolte de Matières premières

- Le joueur commence son tour en lançant les deux dés. Leur somme indique les terrains qui rapportent des matières premières.
- Chaque joueur possédant une colonie sur un croisement qui touche un terrain producteur prend la carte matière première qui correspond. Pour les exemples, voir Récolte de matières premières. Si le joueur possède 2 ou 3 colonies touchant le terrain producteur, il reçoit 1 carte matière première pour chaque colonie.

2. Commerce

Ensuite le joueur dont c'est le tour peut faire du commerce afin de se procurer les cartes matières premières qui lui manquent.

a) Commerce intérieur

Le joueur dont c'est le tour peut échanger des cartes matières premières avec tous les joueurs. Il peut annoncer les matières premières qu'il recherche et ce qu'il est prêt à donner en échange. Il peut aussi écouter les propositions des autres joueurs et réagir à ces offres.

Important : On ne peut commercer qu'avec le joueur dont c'est le tour. Les autres joueurs ne peuvent pas commercer entre eux.

b) Commerce maritime

Le joueur dont c'est le tour peut aussi faire du commerce sans les autres joueurs !

Il peut échanger à un taux de 4:1 en remettant sur le talon 4 cartes matières premières identiques (4 Bois par exemple) en échange d'une carte matière première de son choix.

Si le joueur a construit une colonie près d'un port, il peut échanger à un taux plus avantageux : soit à un taux de 3:1 ou même à un taux de 2:1 dans un port spécialisé. Par exemple, dans le cas d'un échange dans un port spécialisé en minerai, le joueur devra échanger 2 de ses minerais contre une matière première de son choix tirée du talon.

Important : le taux 4:1 est toujours possible. Il n'est pas nécessaire d'avoir une colonie près d'un port.

3. Construire

À la fin de son tour, le joueur peut construire afin de gagner des points de victoire.

- Pour construire, le joueur doit se défausser d'une combinaison de cartes matières premières (Voir fiche Coûts de construction). En échange, il prend le nombre de routes, de colonies ou de villes correspondant et les place sur le plateau de jeu.
- Aucun joueur ne peut construire plus de routes, colonies ou villes qu'il n'en possède en réserve !

a) Route : Bois + Argile

- Une nouvelle route doit toujours être en contact avec une autre construction de la même couleur.
- On ne peut construire qu'une seule route par chemin.
- Dès qu'un joueur possède une route continue d'au moins 5 tronçons, il s'empare de la carte spéciale "Route la plus longue" qui vaut 2 points de victoire. Si un autre joueur réussit à construire une route plus longue, il récupère la carte "Route la plus longue" ainsi que les 2 points de victoire.

b) Colonie : Bois + Argile + Blé + Laine

- Important : lors de la construction, il faut respecter la règle de distance. On ne peut construire une colonie sur un croisement que si les 3 croisements qui l'entourent sont vides de colonies ou villes.
- La colonie doit être rattachée à au moins une route de la même couleur.
- Chaque colonie rapporte à son propriétaire 1 carte matière première lorsque le tirage des dés indique un terrain qu'elle touche.
- Chaque Colonie vaut 1 point de victoire.

c) Ville : 2X Blé + 3X Minerai

- On ne peut construire une ville qu'en transformant une colonie déjà présente sur le plateau de jeu.
- Si un joueur transforme une colonie en ville, il remet la colonie (maison) dans la réserve et la remplace par une ville (église).
- Le propriétaire d'une ville reçoit 2 cartes matières premières au lieu d'une si un terrain adjacent est tiré aux dés.
- Chaque ville vaut 2 points de victoire.

d) Carte Développement : Blé + Laine + Minerai

Celui qui achète une carte Développement pioche la première carte du talon.

Il y a 3 types de cartes Développement ayant des effets différents : Chevalier, Progrès et Point de victoire.

Les cartes Développement achetées sont gardées secrètes jusqu'à ce que le joueur les utilise.

4. Cas particuliers

A. Sept aux dés ! Le Brigand entre en action

- Si le joueur dont c'est le tour obtient un "7" aux dés, aucun des joueurs ne reçoit de matières premières.
- Tous les joueurs possédant plus de 7 cartes Ressource en main doivent se débarrasser de la moitié de leurs cartes (on arrondit au nombre inférieur) en s'en défaussant sur les talons correspondants.

- Ensuite le joueur doit déplacer le Brigand de la manière décrite ci-dessous :

1. Le joueur doit déplacer immédiatement le Brigand sur un jeton numéroté du terrain de son choix.
2. Puis il vole 1 carte matière première à l'un des joueurs qui possède une colonie ou une ville au bord de ce terrain. Le joueur qui est attaqué propose ses cartes matières premières face cachée et le voleur en tire une au hasard. Si plusieurs joueurs sont concernés, le voleur choisit sa victime !

Important : Tant que le Brigand se trouve sur un terrain, ce dernier ne produit plus de matière première. Le Brigand reste sur ce Terrain jusqu'à ce qu'on tire à nouveau un "7" aux dés.

B. Jouer une carte Développement

Le joueur dont c'est le tour peut à tout moment jouer une carte Développement. Celle-ci est alors retournée face visible sur la table. On ne peut PAS jouer une carte qu'on vient d'acheter dans ce tour. De même, on ne peut jouer qu'une seule carte Développement par tour.

- Carte Chevalier

Celui qui joue cette carte déplace le Brigand et peut voler un autre joueur (voir 1 et 2 ci-dessus).

Les cartes Chevalier jouées restent posées faces visibles devant leur propriétaire.

Le premier joueur qui a joué 3 Chevaliers s'empare de la carte "Chevalier le plus puissant". Elle vaut 2 points de victoire.

Dès qu'un autre joueur possède devant lui plus de cartes Chevalier que le propriétaire de la carte "Chevalier le plus puissant", il récupère cette dernière (et donc les 2 points de victoire).

- Carte Progrès

Celui qui joue une telle carte doit réaliser l'action indiquée sur celle-ci. La carte est ensuite retirée définitivement du jeu.

- Carte Points de victoire

Ces cartes sont gardées secrètes. Il est conseillé de les retourner que lorsqu'on est sûr d'atteindre les 10 points de victoire.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint durant son tour 10 points de victoire ou plus.

Glossaire du Colon en herbe

Ce lexique contient des explications et des exemples détaillés des règles du jeu.

Brigand
Carte Développement
Carte Point de victoire
Carte Progrès
Carte matière première
Chemin
Chevalier
Chevalier le plus puissant
Colonie
Commerce
Commerce des matières premières
Commerce intérieur
Commerce maritime
Construction de départ pour débutants
Construction variable
Construire
Côte
Croisement
Déroulement du jeu
Désert
Distance entre deux colonies
Fiche Coûts de construction
Fin du jeu
Jetons numérotés
Phase initiale
Points de victoire
Port
Récolte des matières premières
Route
Route la plus longue
Sept aux dés !
Tactique
Ville

B

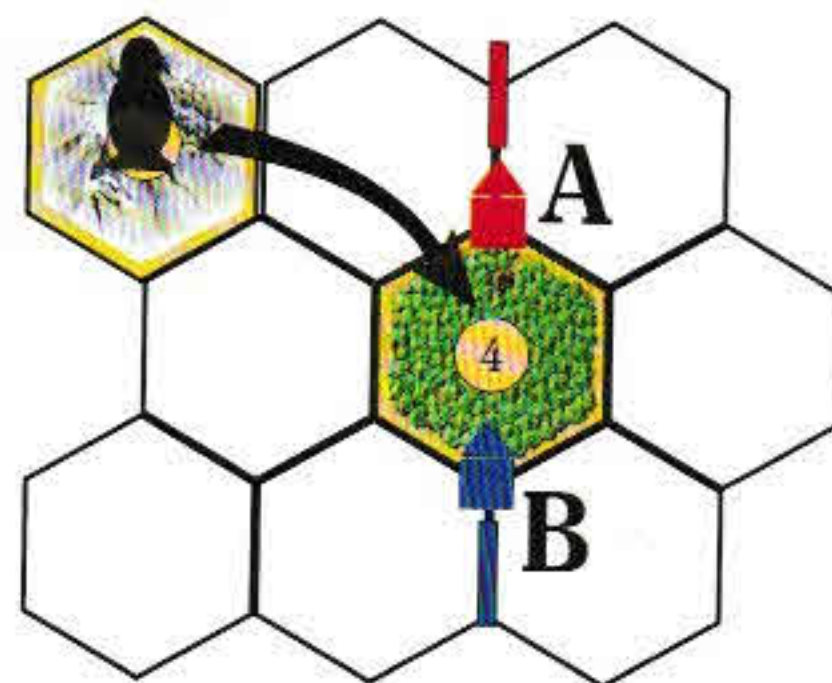
Brigand

Au début de la partie, le brigand se trouve dans le désert. Il est déplacé lorsqu'on obtient "7" aux dés ou quand un joueur retourne une carte Chevalier.
Tant que le brigand est sur un terrain, il empêche la production de matières premières de celui-ci. Tous les joueurs qui possèdent une colonie ou une ville en bordure de ce terrain ne reçoivent plus de matières premières de cette région.



Exemple ci-dessous :

C'est au tour de Vincent. Il a obtenu un "7" aux dés. Il doit déplacer le brigand. Celui-ci se trouvait sur une montagne. Vincent le déplace sur le jeton numéroté "4" d'une forêt. Si, durant les prochains tours, on obtient "4" aux dés, les propriétaires des colonies A et B ne percevront aucune matière première, ceci jusqu'à ce que le brigand soit déplacé grâce à un autre "7" ou une carte Chevalier. En plus, Vincent peut prendre une carte matière première de la main d'un des deux joueurs.



C

Carte Développement

Il existe 3 types de cartes Développement : "Chevalier", "Progrès" et "Point de Victoire". Celui qui achète une carte Développement tire la première carte du talon. Chaque joueur garde ses cartes Développement secrètes jusqu'à ce qu'elles soient jouées.

Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte durant son tour : soit une carte "Chevalier", soit une carte "Progrès". Le joueur choisit le moment où il la joue (même avant de lancer les dés) mais on ne peut PAS jouer une carte achetée dans le même tour. **Exception** : Si un joueur achète une carte "Point de Victoire" qui lui permet de gagner, il peut la jouer immédiatement. Les cartes "Point de Victoire" (une ou plusieurs) sont retournées à la fin de la partie quand un joueur atteint grâce à elles 10 points de victoire.

Carte Point de Victoire

Ces cartes font partie des cartes Développement. Elles peuvent donc être achetées. Elles représentent des acquis culturels importants symbolisés par des bâtiments (par exemple : bibliothèque, cathédrale etc.). Chacune d'elles vaut 1 Point de victoire. Si un joueur a acheté une telle carte, il la garde secrète. Les cartes "Point de Victoire" (une ou plusieurs) sont retournées à la fin de la partie quand un joueur dont c'est le tour atteint grâce à elles 10 points de victoire. **Conseil** : essayez de garder ces cartes de manière à ce que les autres joueurs ne devinent pas trop tôt la nature de celles-ci.

Carte Progrès

Ces cartes font partie des cartes Développement. Chacune existe en deux exemplaires :

- **Construction de Route** : celui qui joue cette carte peut construire gratuitement 2 nouvelles routes.
- **Invention** : celui qui joue cette carte pioche 2 cartes matières premières de son choix du talon. Ces matières premières peuvent servir immédiatement pour une construction.

- **Monopole** : celui qui joue cette carte désigne une matière première. Tous ses adversaires doivent lui donner les matières premières de ce type qu'ils ont en main. Celui qui n'en a pas n'en donne pas ! Pendant son tour, un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Développement.

Carte matières premières

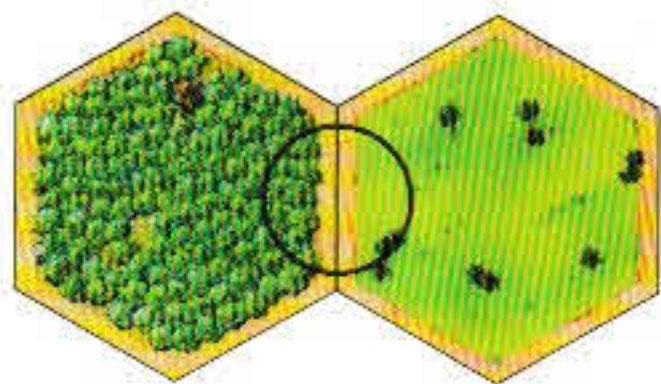
Il existe 5 types de matières premières (voir pages 2 et 3) : Blé (des Champs), Argile (des Collines), Minerai (des Montagnes), Bois (des Forêts) et Laine (des Pâturages).

Ces cartes symbolisent les productions de chaque joueur.

La récolte des matières premières est déterminée au début du tour par un jet de dés. Les joueurs perçoivent les matières premières provenant des terrains qui jouxtent leurs colonies et/ou leurs villes en fonction du résultat obtenu aux dés.

Chemin

On appelle "Chemin" la jonction entre deux hexagones de terrain. Ce sont les frontières entre deux hexagones terrestres ou entre un terrestre et un maritime. Sur chaque chemin, on ne peut construire qu'une route. Les chemins aboutissent toujours à un croisement (point de rencontre de 3 terrains).



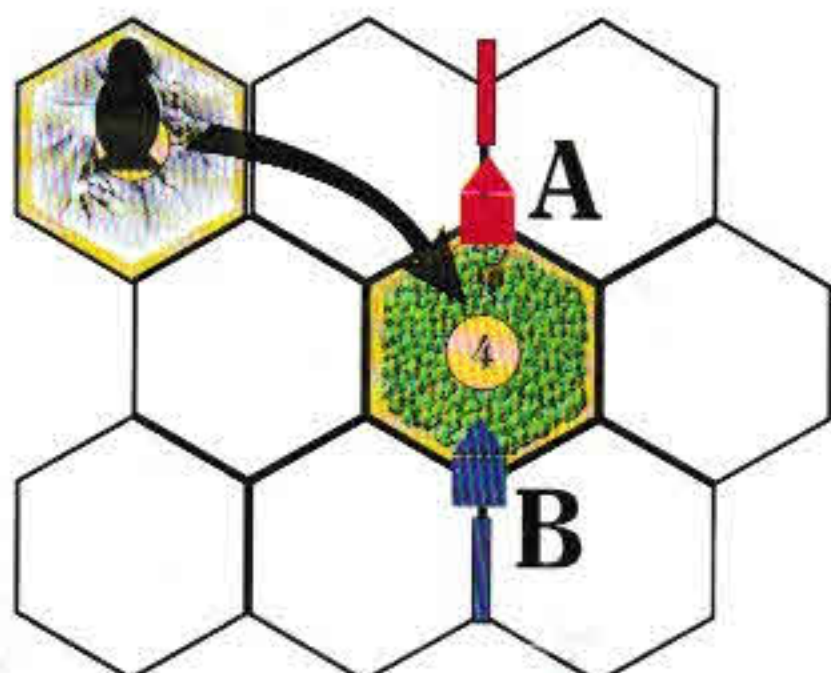
Chevalier

Si un joueur retourne durant son tour une carte Chevalier, il déplace aussitôt le brigand.

- Le brigand est déplacé sur le jeton numéroté d'un autre terrain.
- Le joueur qui a déplacé le brigand peut voler une carte matière première à un de ses adversaires qui possède une colonie ou une ville qui jouxte le terrain du brigand.
- Il tire au hasard une carte de la main de ce joueur.
- Le premier joueur qui a retourné 3 cartes Chevalier devant lui s'empare de la carte spéciale du "Chevalier le plus puissant" qui vaut 2 points de victoire.
- Dès qu'un autre joueur retourne une carte Chevalier de plus, il s'empare aussitôt de la carte du "Chevalier le plus puissant" ainsi que des 2 points de victoire.

Exemple ci-dessous :

Durant son tour, Vincent retourne une carte Chevalier. Il déplace le brigand de la montagne vers la forêt numérotée "4". Vincent peut tirer 1 carte matière première de la main du joueur A ou de celle du joueur B.



Chevalier le plus puissant

Le joueur qui retourne devant lui sa troisième carte Chevalier s'empare de la carte Chevalier le plus puissant. Cette carte vaut 2 Points de victoire. Son propriétaire la pose face visible devant lui. La carte est transmise au joueur qui retourne devant lui plus de cartes Chevalier que son propriétaire actuel. Il s'empare également des 2 points de victoire.

Colonie

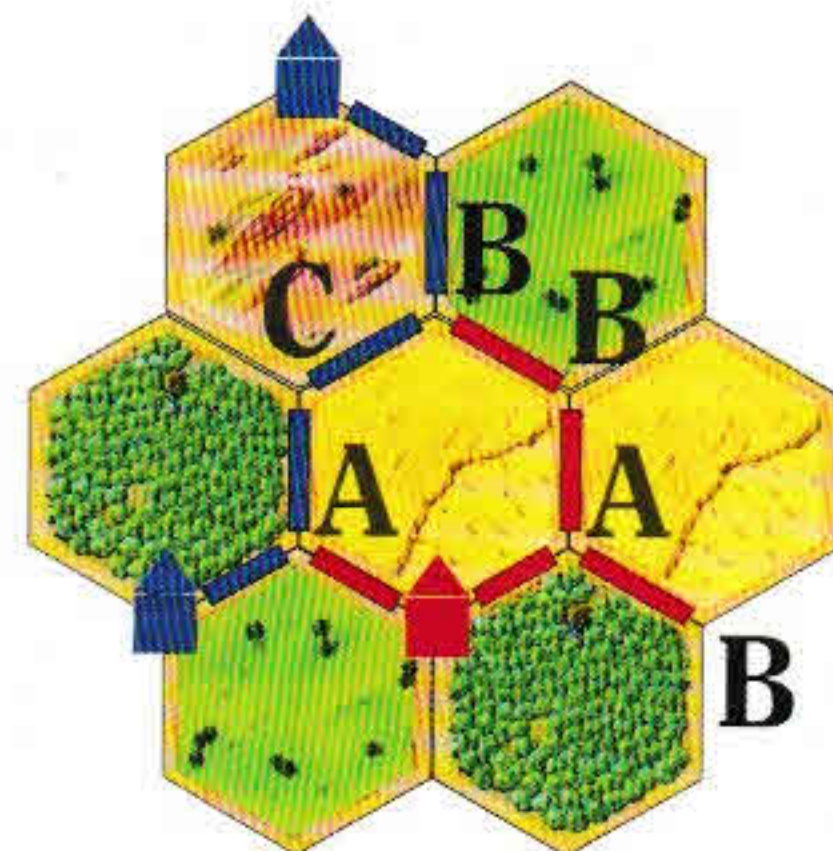
Chaque colonie rapporte 1 point de victoire. Les colonies sont posées sur des croisements (point de contact entre 3 terrains). Une colonie permet de recevoir les matières premières des terrains avoisinants.

Quand on construit d'une colonie, il convient de respecter les 2 points suivants :

- La colonie doit toujours être en contact avec une route de la même couleur.
- Il faut respecter la règle de distance entre 2 colonies.

Exemple : le joueur rouge veut construire une colonie. Il peut le faire sur tous les croisements marqués d'un B. Il ne peut pas construire sur les croisements A car il ne respecterait pas la règle de distance. De même, il ne peut pas construire sur le croisement C puisque aucune route rouge n'y mène.

Conseil : si un joueur a utilisé ses 5 colonies, il ne peut plus en construire de nouvelle. Pour en récupérer, il doit les transformer en villes.



Commerce

Le joueur dont c'est le tour peut, après la phase de production de matières premières, faire du commerce. Il peut échanger des cartes matières premières avec les autres joueurs (commerce intérieur) mais il peut aussi échanger ses cartes contre des cartes du talon sans faire appel aux autres joueurs. Il peut faire du commerce aussi longtemps que ses cartes Ressource le lui permettent.

Commerce des matières premières

Pendant la deuxième phase d'action, le joueur dont c'est le tour peut faire du commerce avec les autres joueurs. Ces derniers ne sont pas autorisés à échanger entre eux. Il y a 2 sortes de commerce : le commerce intérieur et le commerce maritime.

Glossaire du Colon en herbe

Commerce intérieur

Il s'agit du commerce des cartes matières premières avec les autres joueurs. Les conditions d'échange (combien de cartes contre combien) dépendent des talents de marchand de chaque joueur. **Important** : on ne peut échanger qu'avec le joueur dont c'est le tour. Les autres joueurs ne sont pas autorisés à échanger entre eux.

Exemple : c'est au tour de Vincent. Pour construire une route, il lui manque 1 Argile. Par contre il possède 2 Bois et 3 Minerais. Il propose "A celui qui me donne 1 Argile, j'offre 1 Minerai !". Stéphane répond : "Si tu me donnes 3 Minerais, je te cède 1 Argile". Émilie intervient : "Tu reçois 1 Argile si tu me donnes 1 Bois et 1 Minerai". Vincent accepte l'offre d'Émilie et échange 1 Bois et 1 Minerai contre 1 Argile.

Important : Stéphane n'aurait pas pu échanger avec Émilie puisque c'était le tour de Vincent.

Commerce maritime

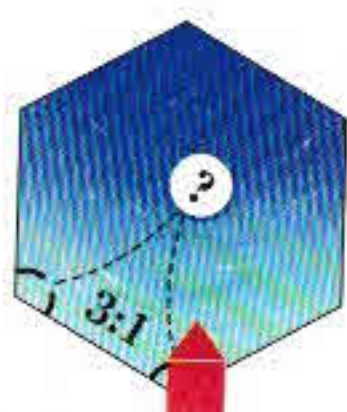
Il s'agit du commerce des cartes matières premières, sans passer par les autres joueurs.

- Si le joueur échange au taux de 4:1 (le moins avantageux !), il remet au talon 4 cartes matières premières identiques et il en récupère 1 nouvelle de son choix.
- Ce type d'échange ne nécessite pas de posséder un port (colonie touchant à un port). Il peut s'avérer utile lorsque personne ne veut échanger...

Exemple : Vincent remet 4 cartes Minerai sur le talon et prend en échange 1 carte Bois. Évidemment, il serait préférable de réussir à s'entendre avec un autre joueur ! (*commerce intérieur*).

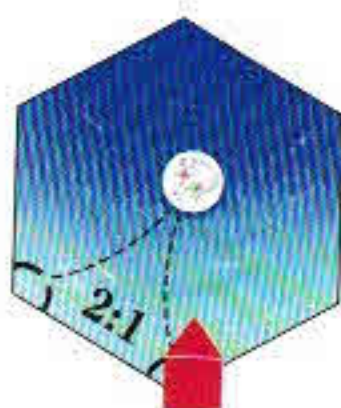
- Un joueur qui possède une colonie ou une ville sur un port bénéficie de conditions avantageuses pour les échanges. Il y a 2 sortes de port :

1. **Port simple (3:1)** : le joueur peut pendant sa phase de commerce se défausser de 3 matières premières identiques en échange d'1 de son choix.



Exemple : un joueur remet 3 cartes Bois sur le talon en échange d'1 carte Minerai.

2. **Port spécialisé (2:1)** : il existe un port spécialisé pour chaque type de matières premières. Le port spécialisé est donc important pour le joueur qui y a construit une colonie ou une ville. Le taux avantageux de 2:1 ne s'applique que pour les matières premières représentées sur la case Port. Dans un port spécialisé, il n'est pas possible d'échanger d'autres matières premières à un taux de 3:1.

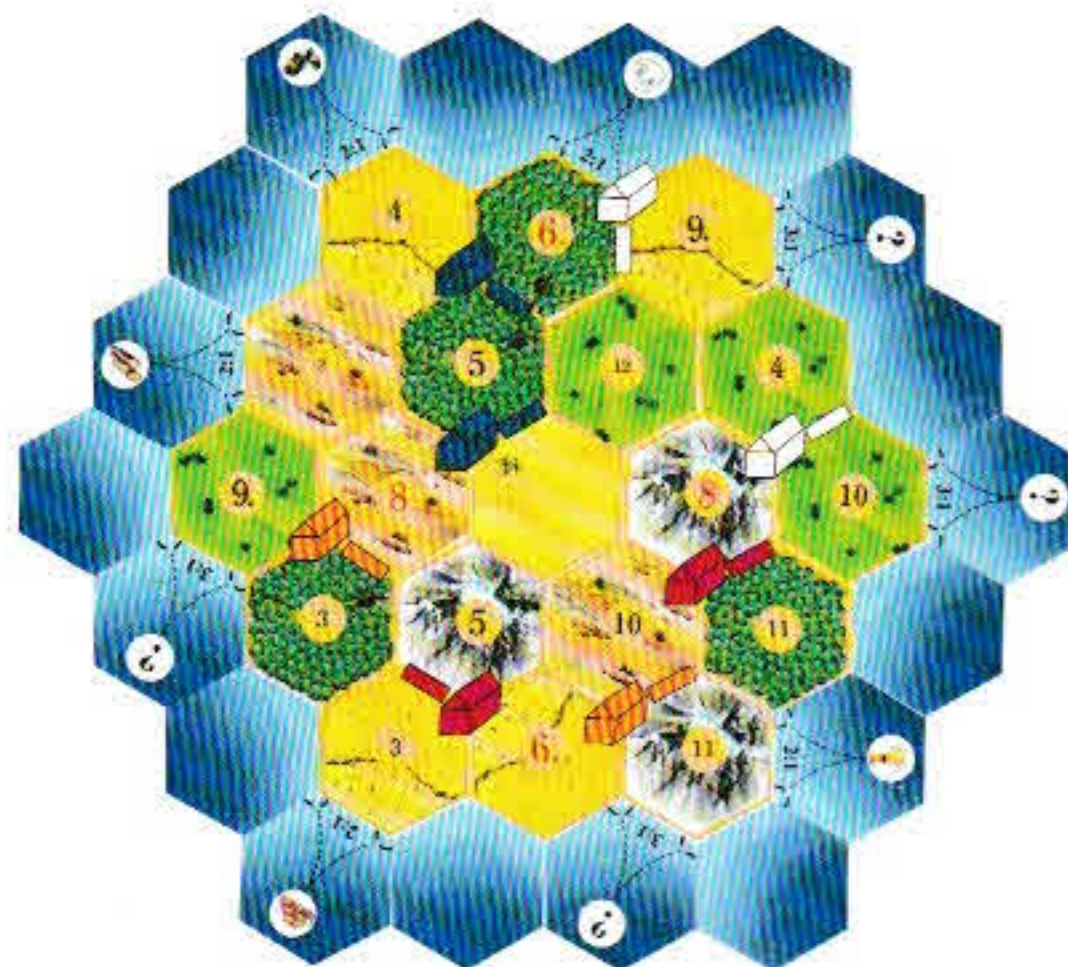


Exemple : un joueur possède une colonie dans le port spécialisé pour la laine. Il peut remettre 2 cartes Laine sur le talon en

échange d'1 autre ressource de son choix. Si sa main le lui permet, il peut échanger 4 cartes Laine contre 2 autres matières premières.

Construction de départ pour débutants

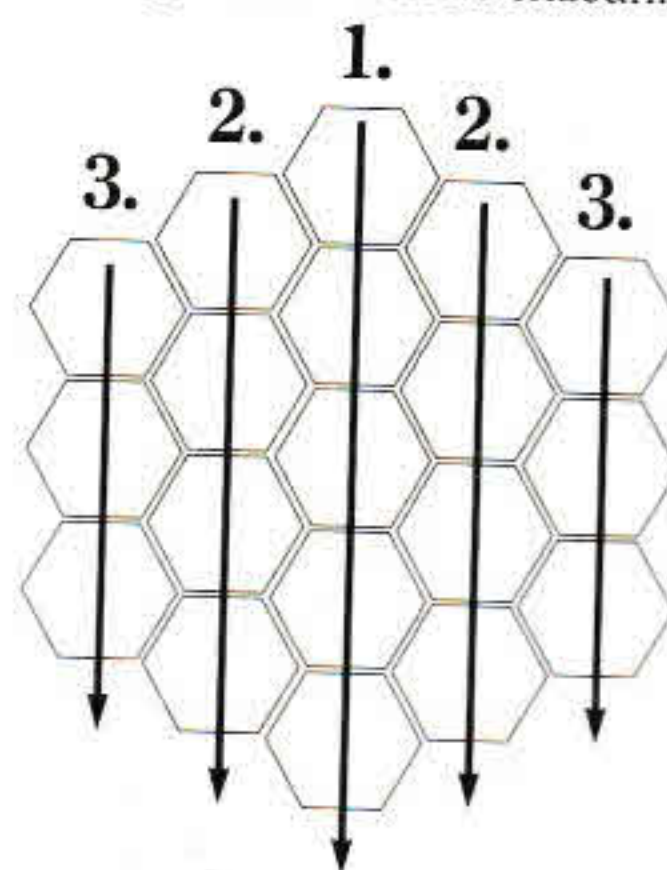
Si vous voulez utiliser cette méthode pour commencer, vous construisez le plateau de jeu comme indiqué ci-dessous :



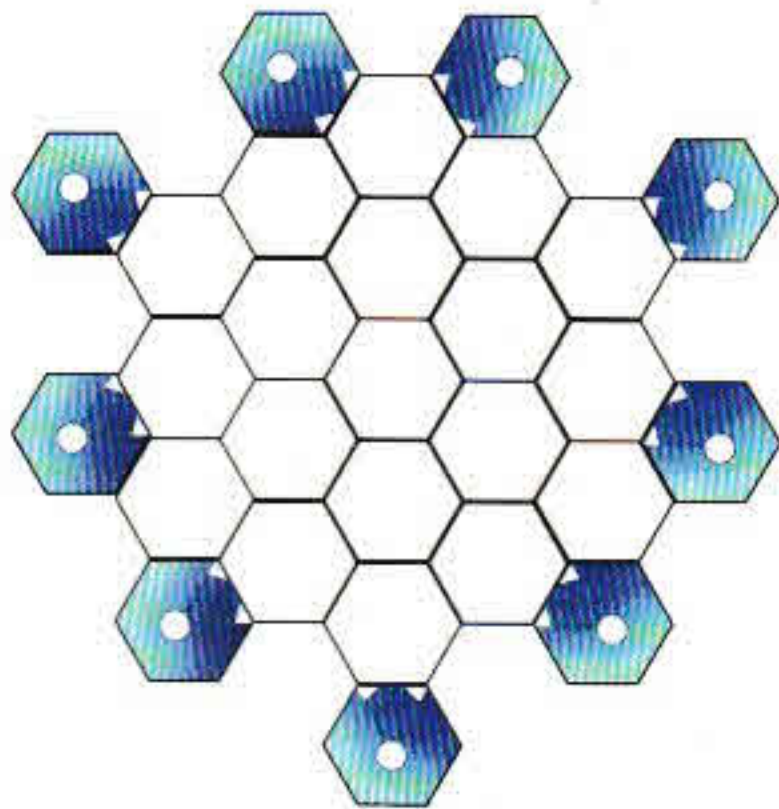
- Placez les terrains comme sur l'illustration.
- Placez ensuite les hexagones maritimes. Notez que les ports sont répartis en alternance autour de l'île et qu'ils sont toujours en contact avec 2 croisements.
- Disposez les jetons numérotés.
- Chaque joueur pose sur l'île 2 colonies et 2 routes comme indiqué ci-dessus.
- Si l'on joue à 3, les constructions rouges sont retirées.
- Le joueur qui commence lance les dés pour déterminer la récolte de matières premières.

Construction variable

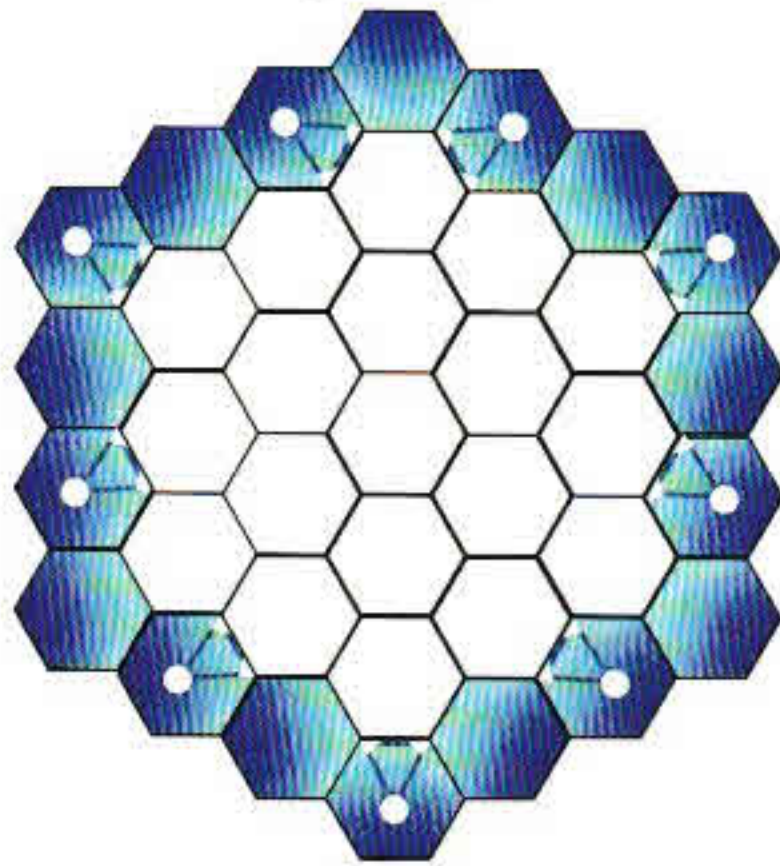
- Séparez d'abord les hexagones terrestres et les maritimes.
- Mélangez les terrains face cachée. Puis vous piochez un par un les terrains pour les placer sur la table (face visible) de la manière suivante :
- Placez 5 hexagones terrestres en ligne verticale.
- Ajoutez à droite et à gauche deux lignes verticales de 4 hexagones.
- Complétez enfin par deux lignes de 3 hexagones..
- Prenez ensuite les hexagones Port et disposez les autour de l'île en laissant une place libre entre chacun.



Important : Les symboles Port doivent être en contact avec 2 croisements.

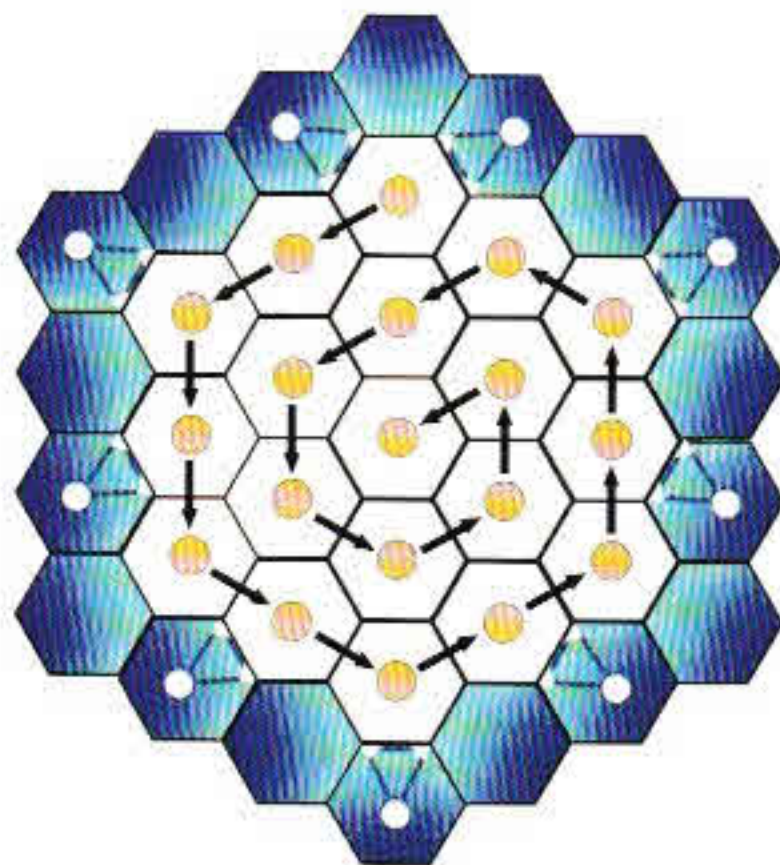


- Complétez les places libres autour de l'île avec les hexagones maritimes restants (sans port).



Répartition des jetons numérotés :

- Prenez les jetons face Lettre vers le haut.
 - Placez-les par ordre alphabétique sur les terrains en commençant par un hexagone en périphérie puis en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre vers le centre de l'île (voir l'exemple ci-dessous).
- Attention :** On ne pose pas de jeton numéroté sur le désert.
- Quand tous les jetons sont posés, retournez-les du côté Chiffre.



Reportez-vous ensuite à la phase initiale.

Construire

Après la phase de commerce, le joueur dont c'est le tour peut construire. Il doit payer en se défaussant d'une combinaison de cartes matières premières (voir fiche Coûts de construction). Tant qu'il peut payer, le joueur peut construire et acheter des cartes Développement (s'il en reste !). Chaque joueur dispose au maximum de 15 routes, 5 colonies et 4 villes. Si un joueur construit une ville, il pourra réutiliser la colonie ainsi libérée. Les routes et les villes restent en place sur l'île jusqu'à la fin de la partie.

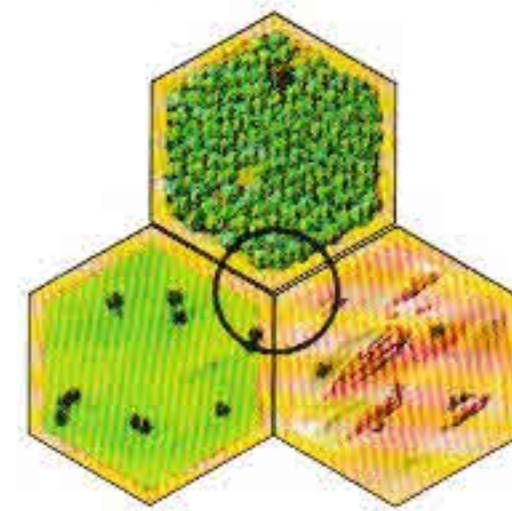
La phase de construction marque la fin du tour d'un joueur. C'est ensuite à son voisin de gauche de commencer son tour.

Côte

Quand un hexagone terrestre est en contact avec un hexagone maritime, on parle d'une côte. Une route peut longer la côte. On peut aussi construire des colonies ou des villes sur les croisements en bord de mer. L'inconvénient, c'est que ces constructions ne sont en contact qu'avec 2, voire 1 seul terrain. L'avantage, c'est que vous pouvez construire sur un port qui vous permettra de bénéficier d'un bon taux d'échange.

Croisement

C'est le point de jonction entre 3 hexagones. On ne peut construire des colonies que sur des croisements. Ces colonies (ou villes) permettent d'obtenir les matières premières provenant des terrains qu'elles touchent.



D

Déroulement du jeu

Voici en résumé les différentes étapes du jeu. Pour les détails, reportez-vous aux mots clé.

1. Construire le plateau de jeu : construction variable.
2. Préparation du jeu : phase initiale.
3. Le jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour, chaque joueur exécute dans l'ordre les étapes suivantes :

- Phase de production des matières premières (le résultat est appliqué par tous les joueurs).
- Phase de Commerce.
- Phase de Construction.

C'est ensuite au tour du joueur suivant qui répète ses différentes étapes.

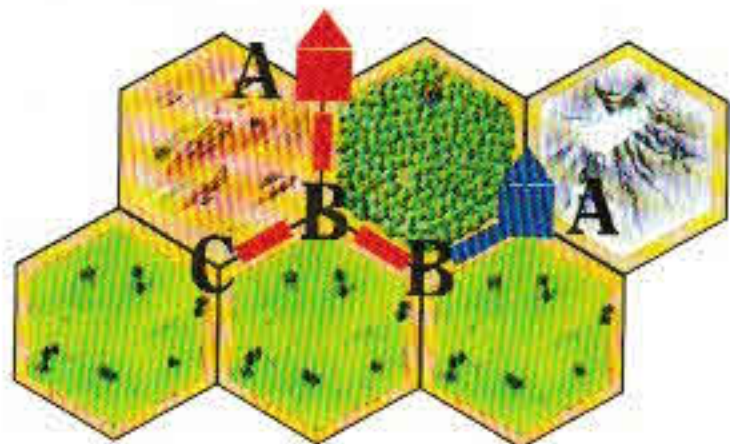
Désert

C'est le seul terrain qui ne produit pas de matière première. C'est le repaire du brigand qui s'y trouve en début de partie. Le joueur qui construit une colonie ou une ville à côté du désert doit avoir conscience qu'il se prive d'une rentrée possible de matières premières.

Glossaire du Colon en herbe

Distance entre deux colonies

On ne peut construire une colonie sur un croisement que si les 3 croisements voisins sont libres.



Exemple : Les colonies marquées d'un A sont déjà en place. On ne peut donc pas construire de nouvelles colonies sur les croisements B. Le joueur rouge peut construire sur le croisement C.

F

Fiche Coûts de construction

Elle indique ce qu'on peut construire et à quel prix (en matières premières). Avoir des coûts de construction signifie que le joueur se défait de cartes matières premières dont il a besoin pour construire. Le joueur peut construire des colonies et des routes. Il peut transformer des colonies en villes et acheter des cartes Développement.

Fin du jeu

Le joueur qui atteint pendant son tour 10 points de victoire remporte la partie.

Exemple : Un joueur possède 2 colonies (2 points de victoire), la carte Route la plus longue (2 points de victoire), 2 villes (4 points de victoire) et 2 cartes Point de victoire (2 points de victoire). Il retourne ces dernières et atteint ainsi les 10 points qui le font gagner !

J

Jetons numérotés

Les chiffres sur les jetons sont de tailles différentes en fonction de leur probabilité d'apparition aux dés. Ainsi, le "8" a statistiquement plus de chance de sortir aux dés que le "11" ou le "12".

P

Phase initiale

Elle commence après la construction variable du plateau de jeu.

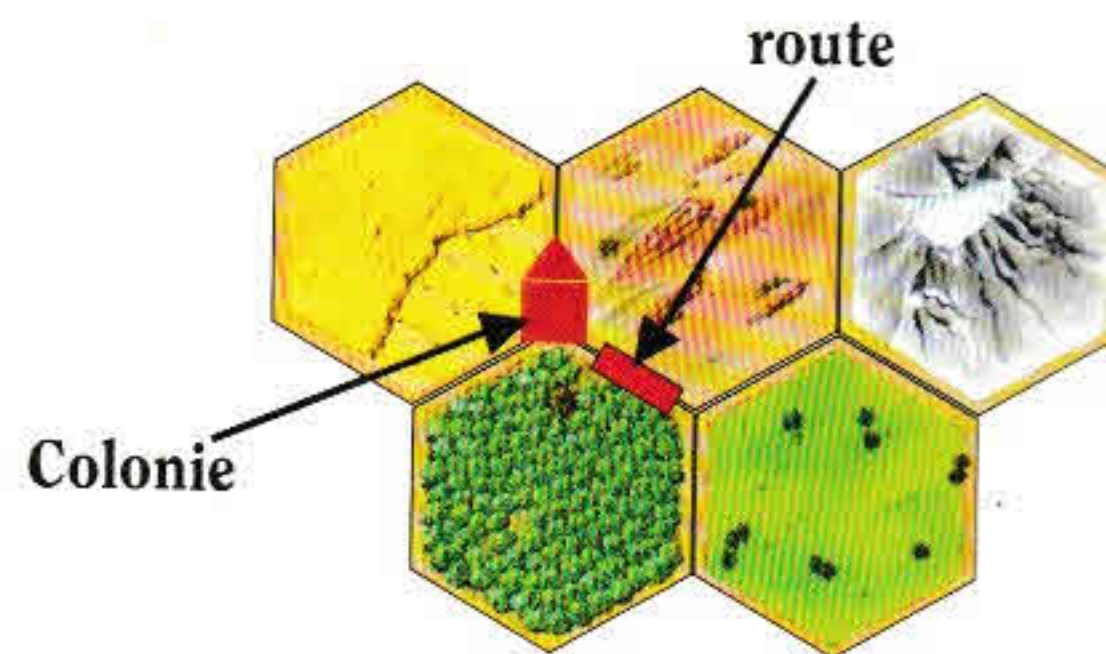
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les pions correspondants : 5 colonies, 4 villes et 15 routes ainsi qu'une fiche Coûts de construction.
- Les cartes Matières premières sont triées et réparties dans le boîtier de rangement à côté du plateau de jeu.
- Les cartes Développement sont mélangées et forment une pioche (face cachée) qui est placée dans le dernier compartiment du boîtier.
- Les 2 cartes spéciales et les dés sont placés à côté du plateau de jeu.
- Le brigand est placé sur le désert.

La phase initiale se déroule en 2 tours pendant lesquels chaque joueur construit 2 colonies et 2 routes :

1^{er} tour : à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre,

chaque joueur place 1 colonie sur un croisement de son choix. Il ajoute ensuite 1 route à cette colonie (dans la direction de son choix).

Attention : il faut respecter la règle de distance entre les colonies.



2^{ème} tour : quand tout le monde a posé sa première colonie et sa route, le joueur qui a joué en dernier place aussitôt sa deuxième colonie ainsi que sa route.

Attention : après ce joueur, les autres se succèdent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Cela signifie que le joueur 1 du premier tour se retrouve dernier de ce tour-ci.

La deuxième colonie peut se trouver éloignée de la première à condition que la règle de distance soit respectée. La deuxième route part de la deuxième colonie dans la direction souhaitée par le joueur.

Dès qu'il a placé ses 2 colonies, le joueur reçoit ses premières matières premières : pour chaque terrain qui touche à sa deuxième colonie, il tire les cartes matières premières correspondantes. *Le joueur de départ (le dernier à avoir construit sa deuxième colonie) commence la partie. Avec les dés, il détermine la récolte de matières premières du premier tour.*

Pour ce qui concerne les constructions, vous trouverez des conseils sous le mot clé "Tactique".

Points de victoire

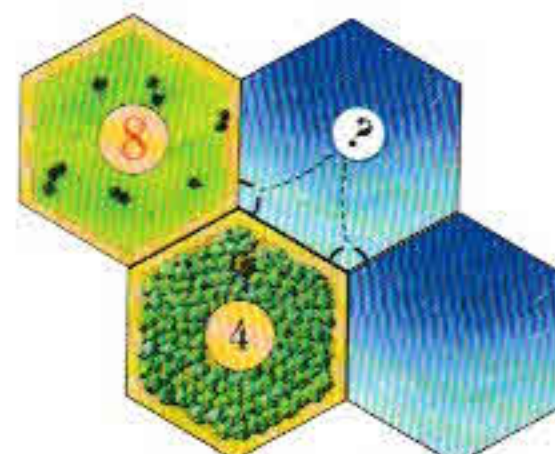
Celui qui atteint pendant son tour 10 points de victoire gagne la partie. Voici la liste :

Colonie	1 point.
Ville	2 points.
Carte Route la plus longue	2 points
Carte Chevalier le plus puissant	2 points
Carte Point de victoire	1 point

Chaque joueur commence la partie avec 2 points de victoire (2 colonies). Il s'agit donc de gagner les 8 points manquants !

Port

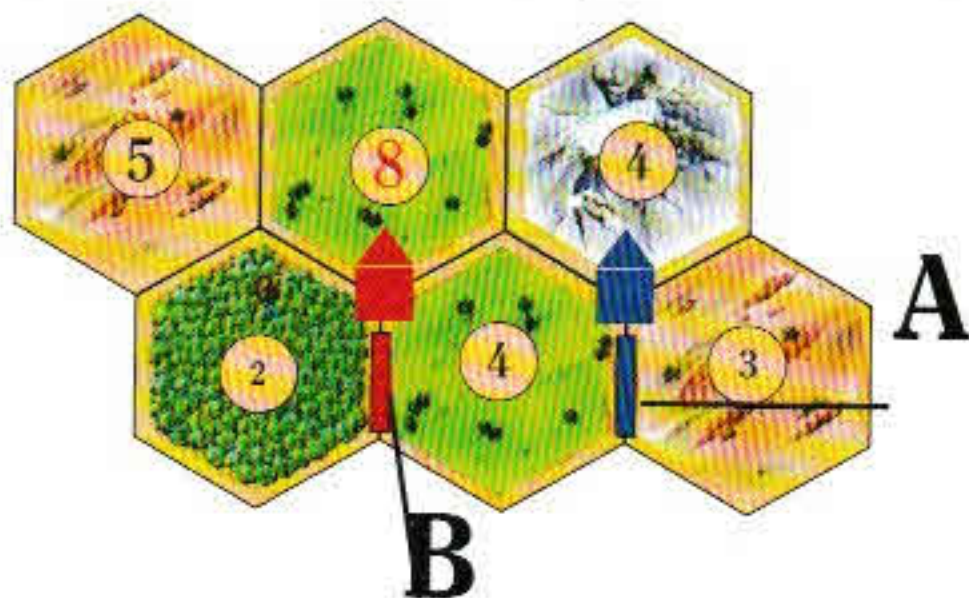
Les ports permettent de bénéficier d'un taux de change avantageux (commerce maritime). Pour posséder un port, le joueur doit construire une colonie sur la côte - sur un croisement en contact avec le port.



R

Récolte de matières premières

Au début de son tour, le joueur doit déterminer la production de matières premières en lançant les dés. Leur somme désigne un ou plusieurs jetons numérotés et donc un ou plusieurs terrains qui produisent des ressources. Chaque jeton numéroté existe en 2 exemplaires sauf le "2" et le "12". Tous les propriétaires de colonies ou de villes qui touchent un terrain

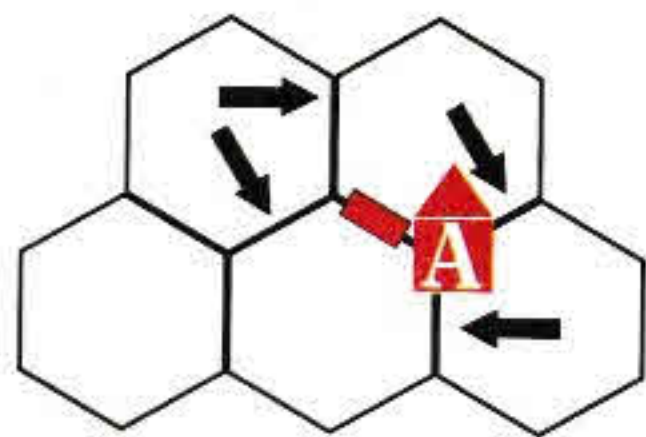


producteur reçoivent les cartes matière première correspondantes. Chaque colonie rapporte 1 carte matière première et chaque ville en rapporte 2.

Exemple : le propriétaire de la colonie A obtient "4" aux dés. Sa colonie est en contact avec 2 terrains numérotés "4" : montagne et pâturages. Le joueur reçoit donc 1 carte Minerai et 1 carte Laine. Le propriétaire de la colonie B prend une carte Laine. Si la colonie B était une ville, le joueur recevrait 2 cartes Laine.

Route

Les routes relient entre elles les colonies ou les villes. Elles sont construites sur des chemins. Si on ne construit pas de nouvelles routes, on ne peut pas construire de nouvelles colonies. Les routes ne rapportent des points de victoire que dans le cas où on possède la Route la plus longue. Bien sûr, on ne peut construire qu'une seule route par chemin. De même, une route peut longer la côte mais ne peut pas passer entre 2 cases maritimes.



Exemple : le propriétaire de la colonie A voudrait construire une route. Il peut le faire sur les chemins indiqués par une flèche.

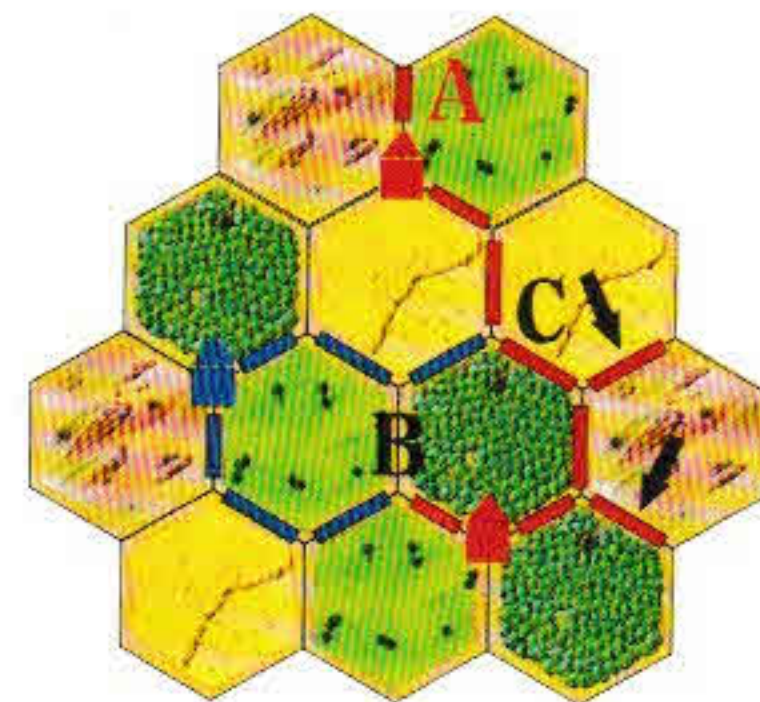
Route la plus longue

- Dès qu'un joueur possède une route continue d'au moins 5 tronçons, il s'empare de cette carte spéciale et la pose devant lui. Elle vaut 2 points de victoire.
Important : si un joueur possède un réseau de routes avec des bifurcations, on ne tient compte que de la série la plus longue sans interruption.
- Dès qu'un autre joueur construit une route plus longue, il reçoit la carte de son propriétaire actuel (et les 2 points de victoire).

Exemple : le joueur rouge possède une route de commerce de 7 tronçons (de A à B). Les routes marquées d'une flèche ne comptent pas (bifurcations). Il reçoit la carte Route de la plus longue.

- Une route peut être interrompue si un autre joueur construit une colonie sur un croisement libre de cette route.

Voir exemple : si le joueur bleu construit une colonie sur le croisement C (ce qui est possible), il coupe la route du joueur rouge. Ce dernier doit céder sa carte Route la plus longue (et les 2 points de victoire) au joueur bleu qui possède maintenant une route de 6 tronçons.



- Si après l'interruption d'une route plusieurs joueurs se retrouvent à égalité en nombre de tronçons, personne ne s'empare de la carte spéciale. Elle est mise de côté et ne sera attribuée que lorsqu'un seul joueur aura la route la plus longue.

S

Sept aux dés !

Quand un joueur effectue pendant la phase de production un "7" aux dés, aucun joueur ne reçoit de matières premières.

Au contraire :

- Tous les joueurs comptent les cartes matières premières qu'ils ont en main. Ceux qui en possèdent plus de 7 doivent en choisir la moitié et s'en défausser. On arrondit toujours à l'entier inférieur : celui qui possède 9 cartes matières premières doit en défausser 4.

Exemple : Vincent obtient "7" aux dés. Il n'a que 6 cartes en main. Stéphane en a 8 et Émilie 11. Stéphane se défausse de 4 cartes et Émilie de 5.

- Le joueur dont c'est le tour déplace ensuite le brigand sur le jeton numéroté d'un autre terrain de son choix. Ce terrain ne produit plus de matière première tant que le brigand se trouve dessus. En plus, le joueur qui a déplacé le brigand peut voler 1 carte matière première dans la main d'un joueur qui possède une colonie (ou ville) en bordure de ce terrain. S'il a le choix entre plusieurs joueurs, il choisit sa victime (voir aussi Chevalier).
- Le brigand peut aussi être placé sur le désert (qui ne possède pas de jeton numéroté).

Ensuite le joueur continue son tour en passant à la phase de commerce.

Glossaire du Colon en herbe

T

Tactique

Il existe quelques points auxquels les joueurs devraient faire attention :

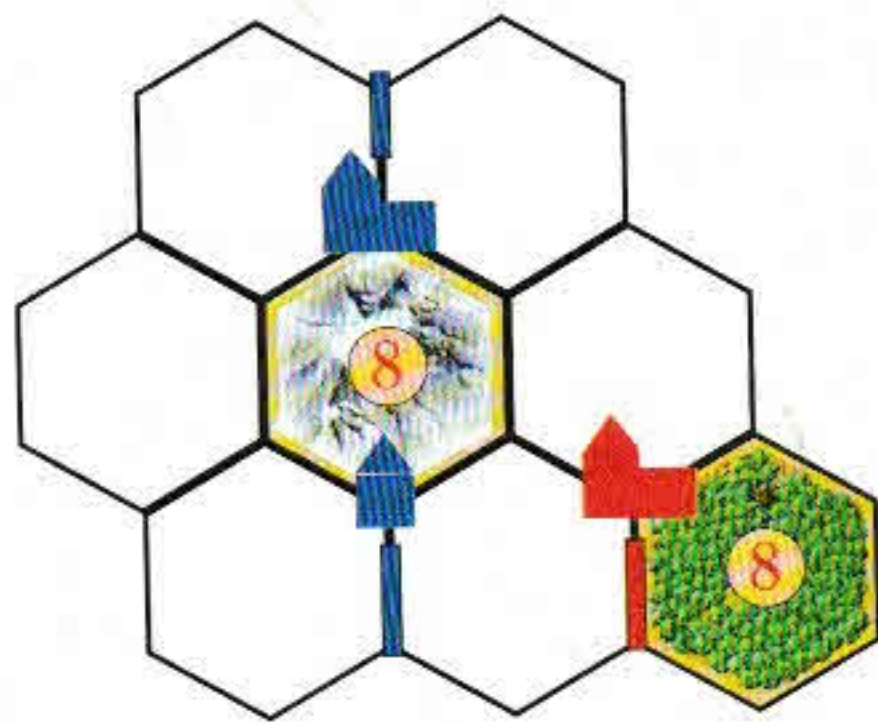
1. Au début de la partie, l'argile et le bois sont les matières premières les plus importantes. Elles servent à construire des routes et des colonies. Essayez donc de vous placer dès le départ à proximité d'une forêt ou d'une colline productive.
2. Il ne faut pas sous-estimer la valeur d'un port. Celui qui a accès, par exemple, à une forêt productive devrait essayer en cours de partie de construire une colonie sur un port à Bois.
3. Lors de la construction des 2 colonies du départ, faites attention à l'espace dont vous disposez pour vous développer. Il est dangereux de construire ses 2 colonies au centre de l'île. Les chemins peuvent vite être bloqués par les autres joueurs.
4. Celui qui sait tirer parti de la phase de commerce augmente ses chances de victoire. N'hésitez pas à faire une offre au joueur dont c'est le tour !

V

Ville

Seule une colonie présente sur l'île de Catane peut être transformée en ville. Le joueur paye le *coût de construction* et remplace la colonie par une ville. La colonie retirée pourra donc servir à nouveau. Chaque ville vaut 2 points de victoire et permet à son propriétaire de doubler le rendement de ses productions (2 cartes Ressource).

Exemple : les dés indiquent "8". Le joueur bleu reçoit 3 cartes Minerai : 1 pour sa colonie et 2 pour sa ville. Le joueur rouge reçoit pour sa ville 2 cartes Bois.



Conseil : sans la transformation de colonies en villes (2 points de victoire), il est difficile de gagner la partie. Puisque chaque joueur ne possède que 5 colonies, elles ne rapportent au maximum que 5 points de victoire.

© 1999 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart



Développement : **TILSIT Team**
Maquette de la version française : **Olivier Beck**
Traduction : **Inès Richter**