

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

Le schéma ci-contre présente la mise en place suggérée pour votre première partie.

Les illustrations au bas de la page indiquent les nouvelles ressources produites par les villes.

1 Catan 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 Catan.

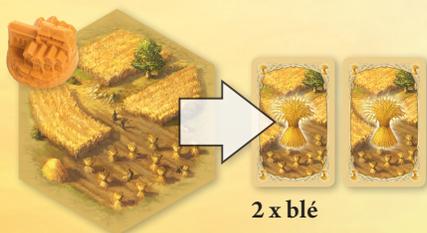
2 Heureusement, les habitants ont suffisamment de temps pour se préparer à contrer cette invasion. Pour se défendre, ils recrutent des chevaliers qui lutteront ensemble contre l'envahisseur.

3 Si les joueurs réussissent à repousser les barbares, ils seront en sécurité, pour un moment. Toutefois, si les chevaliers de Catan sont trop faibles, les barbares parviendront à attaquer les villes, qu'ils pilleront. Elles retourneront alors à l'état de colonies.

4 C'est toujours le joueur ayant le moins contribué à la défense de Catan qui perdra une ville (c'est-à-dire celui qui a le moins de chevaliers, voire aucun). Alors, n'hésitez pas à recruter de nombreux chevaliers !

5 En plus de cet ennemi extérieur, les joueurs rivalisent entre eux pour bâtir 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 lorsque les villes bordent 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 à CATAN - Le Jeu de Base.
- 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 commencez la partie avec une colonie et une ville. Lorsque vous recevez des ressources pour une ville qui borde 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 *Article 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 obtenez une métropole (+2 points de victoire).

9 En développant vos villes, vous augmentez aussi votre chance, à l'aide du dé *Évènement* 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 !



Vous trouverez ci-après les nouvelles règles de cette extension. Lisez-les entièrement avant votre première partie afin de vous assurer la meilleure expérience de jeu possible. À la page 10, un glossaire vous explique en détail les nouvelles cartes de cette extension.

B Règles du jeu

INSTALLER L'ÎLE

Pour votre première partie :

Bien qu'il soit possible d'effectuer une mise en place aléatoire du plateau de jeu, il est conseillé d'utiliser la mise en place se trouvant aux pages 2 et 3 pour votre première partie. Vous vous assurez ainsi d'avoir les ressources nécessaires pour la partie, particulièrement pour le blé.

- Assemblez d'abord les pièces de cadre. Utilisez le côté avec les ports.
- Insérez les tuiles *Terrain* dans le cadre, comme indiqué sur le schéma de mise en place. Placez les tuiles et ensuite les jetons numérotés. Placez contre l'un des angles du plateau la tuile *Progression de la flotte barbare*.

Pour les parties suivantes :

Après votre première partie, suivez les instructions de mise en place du plateau décrites à la page 6 du glossaire de CATAN - Le Jeu de Base (Installer le plateau).

MISE EN PLACE

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 :

- Détachez soigneusement des planches cartonnées, les marqueurs de ville et les fiches Améliorations de ville.



Préparez le matériel suivant :

- Les cartes *Ressource* sont triées par type afin de constituer 5 piles. Chaque pile est placée face visible dans un compartiment des sabots.
- Les cartes *Sauveur de Catan* sont placées face visible dans le compartiment restant.
- Triez les cartes *Article de commerce* par type afin de constituer 3 piles. Chaque pile est placée face visible dans un compartiment du troisième sabot. Placez ce sabot en-dessous des sabots contenant les cartes *Ressource*, en veillant à ce que les cartes *Papier* soient placées en-dessous des cartes *Bois*, les cartes *Pièces de monnaie* en-dessous des cartes *Minerai* et les cartes *Tissu* en-dessous des cartes *Laine*.



- Placez ces 3 sabots à portée de main des joueurs.
- Les cartes *Progrès* sont classées par type : science (vert), politique (bleu) et commerce (jaune). Chaque pile est mélangée et placée, face caché, dans le dernier sabot. Placez ce sabot à côté des autres.

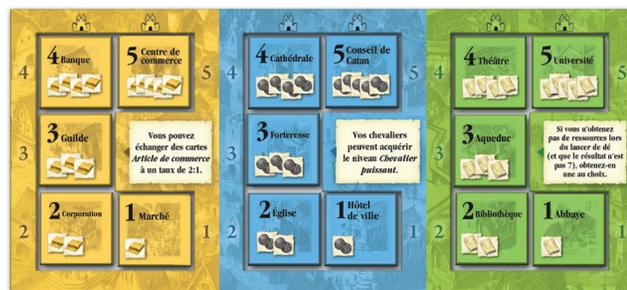
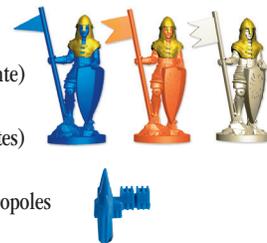


- Le pion *Marchand*, les dés (les 2 dés numérotés – un rouge et un non rouge – et le dé *Évènement*) ainsi que la fiche *Route commerciale la plus longue* sont placés à côté du plateau.
- Le pion *Flotte barbare* est placé sur la première case de la tuile *Progression de la flotte barbare*.
- Le pion *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 ville* et 15 marqueurs. Les marqueurs sont triés et placés sur la fiche comme indiqué ci-dessous.



Phase de placement

- Chaque joueur lance les 2 dés numérotés.
- 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 CATAN - Le Jeu de Base.
- Ensuite, lors du 2e tour de placement, 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 terrain 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 commence la partie.

APERÇU DU TOUR DE JEU

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

1. Lancer les trois dés (obligatoire)



• Le dé **Évènement** (celui avec des symboles) détermine l'évènement pour le tour.



• Le dé **rouge** indique si le joueur peut obtenir une carte *Progrès*.

• La somme obtenue en additionnant les résultats des deux dés numérotés détermine les terrains qui produiront des ressources et des articles de commerce pour le tour.

• Les joueurs qui possèdent une ou des villes situées autour 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 le résultat des dés par la suite.

2. Ensuite, le joueur actif peut effectuer les actions suivantes, dans l'ordre de son choix :

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

b) Construction

- Comme dans le jeu de base : 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 (avec des cartes *Article de commerce*)

c) Actions supplémentaires :

Le joueur actif peut effectuer les actions suivantes pendant son tour, mais uniquement après que les dés aient été lancés :

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

Puis le joueur suivant, dans le sens horaire, récupère les dés et débute son tour, en lançant les trois dés.

LE TOUR DE JEU EN DÉTAIL

Résultats des dés et actions correspondantes

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 **Évènement** 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 :

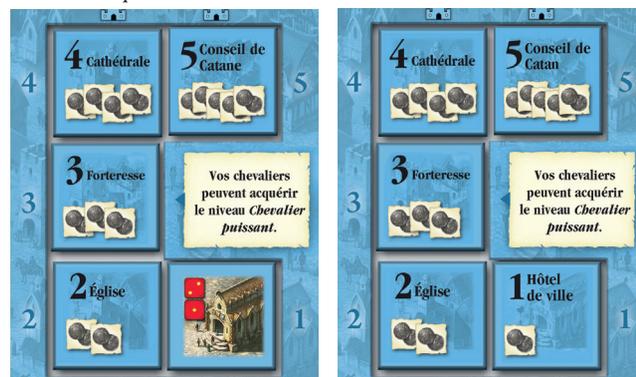
Il est possible de recevoir des cartes *Progrès*.



Si le dé **Évènement** 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 chiffre obtenu par le dé rouge doit correspondre à l'illustration d'un dé visible sur un des marqueurs de la section *Améliorations de ville* de cette couleur.



Un résultat **Portail Bleu** est obtenu et le dé rouge affiche « 2 ». Le joueur à gauche possède l'amélioration 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 correspondante à celle de la face « portail » obtenue sur le dé **Évènement**. 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 : les deux dés numérotés

La somme obtenue en additionnant les résultats des deux dés numérotés détermine les terrains qui produiront des ressources et des articles de commerce ce tour-ci.

- Une colonie rapporte, comme d'habitude, 1 carte *Ressource*.



- Une ville rapporte 2 cartes. Soit :

2 cartes Ressource :

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

Soit :

1 carte Ressource et 1 carte Article de commerce

- Les montagnes produisent 1 carte *Minerais* + 1 carte *Pièces de monnaie*.
- Les forêts produisent 1 carte *Bois* + 1 carte *Papier*.
- Les prés produisent 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 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 Catan pour la première fois.

- Si un 7 est obtenu aux dés avant la première attaque des barbares, les joueurs regardent juste 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 le pion *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 Catan pour la première fois. Puisque l'attaque des barbares a lieu avant la production, le pion *Voleurs* sera donc déplacé normalement pendant ce tour.

COMMERCE

Les échanges demeurent les mêmes que dans CATAN - Le Jeu de Base, 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 Réserve ou avec les autres joueurs.

- Les échanges 4:1 avec la Réserve 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 de commerce : 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 échangées.

CONSTRUCTION

Les joueurs peuvent construire des routes, des colonies et des villes, en respectant les règles habituelles.

Les joueurs peuvent désormais 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.

- Un rempart augmente de deux le nombre de cartes *Ressource* et *Article de commerce* qu'un joueur peut avoir en main sans être affecté par un 7.
- Un rempart coûte 2 argiles à construire. Soulevez la figurine de la ville et placez le rempart dessous. Seules les villes peuvent posséder un rempart (et un seul rempart par ville).
- Chaque ville dotée d'un rempart augmente de 2 le nombre de cartes protégées en main.



Exemple : Un joueur possède deux villes dotées 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 qui la protège.

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 Force d'un chevalier est indiquée par 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 force).
- Si son fanion a 2 pointes, il s'agit d'un chevalier fort (2 points de force).
- Si son fanion a 3 pointes, il s'agit d'un chevalier puissant (3 points de force).



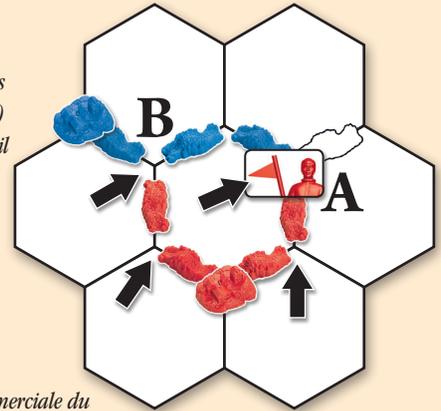
Recrutement des chevaliers

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 adjacente à une route de sa couleur.
- Le joueur n'a pas à respecter la Règle de Distance.
- Si un chevalier est adjacent à une route adverse, il interrompt celle-ci (même s'il est inactif). Il empêche aussi de construire sur son intersection.
- Un chevalier peut donc interrompre la Route commerciale la plus longue pour autant que celle-ci appartienne à un adversaire.

Exemple :

Le joueur rouge a le choix entre 4 intersections (indiquées par les flèches) où poser son chevalier. S'il le place à l'intersection A, il bloque le joueur bleu et seul le joueur rouge pourra construire une route sur le chemin 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 recrutés.

- 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.
- 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 **Actions 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 (remis dans la réserve de son propriétaire) 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 est toujours actif 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 est évolué de la même façon pour en faire un chevalier puissant. 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 force. 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* du joueur. 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 affichent la face 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) en dépensant 1 carte *Tissu*. On retourne alors le marqueur pour montrer que le marché a été construit. Au dos du marqueur se trouve l'illustration du bâtiment ainsi qu'un ou plusieurs dés rouges indiquant un nombre. Dans l'exemple, les dés montrent un 1 et un 2. Les nombres montrés par les dés indiquent les résultats nécessaires pour obtenir une carte *Progrès* lorsque le dé *Évènement* affiche le portail de la couleur correspondante. Pour plus de détails sur les cartes, consultez la section *Les cartes Progrès*.



- Toutes les deuxièmes améliorations d'un domaine coûtent 2 articles de commerce, les troisièmes 3 articles de commerce, etc. Retournez 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 dés rouges aux valeurs différentes).
- Lorsqu'un joueur construit la **troisième amélioration** d'un domaine, il reçoit une capacité secondaire très utile pour le reste de la partie :
 - Guilde (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. Si vous n'obtenez pas de ressource, car le pion *Voleurs* bloque la production de ressources, vous pouvez tout de même prendre une ressource de votre choix.

Métropole

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



Les fiches *Améliorations de ville* affichent un symbole *Métropole* au dessus de la quatrième et cinquième amélioration.

- 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 autre 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 Catan. Il devient aussitôt le nouveau propriétaire de la métropole politique (qu'il ne pourra plus perdre). Le précédent propriétaire retire sa figurine *Métropole* de sa ville.

- Afin de vérifier la progression des autres joueurs dans leur construction de métropoles, gardez un 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 la quatrième amélioration 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 :

1. Il 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 permet de voir un total de trois dés et ainsi de suite.
2. Une fois lancé, le dé *Évènement* doit afficher 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*.
3. 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*.
 - Les cartes *Progrès* sont piochées dans la pile correspondant à la couleur du portail affiché par le dé *Évènement*.
 - Si plusieurs joueurs reçoivent des cartes *Progrès*, ils les piochent dans le sens horaire à partir du joueur actif.

Exemple :



Le joueur rouge lance les dés et obtient un « 6 », un « 3 » sur le dé rouge et un portail jaune sur le dé *Évènement*. Le joueur bleu a déjà construit le marché et une guilde. Il possède donc, dans son domaine jaune, le marqueur qui affiche un dé rouge avec « 3 ». Il 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* révélées). Un joueur qui obtient une cinquième carte *Progrès* et qui 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 pas être échangées.
- Une carte *Progrès* jouée est placée, face cachée, sous la pile correspondante.

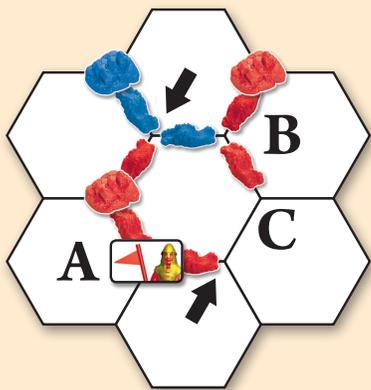
ACTIONS DES CHEVALIERS

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

Déplacer un chevalier

- Durant son tour, 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 vers une autre intersection libre. Pour ce faire, les points de départ et d'arrivée du chevalier doivent être reliés par des routes de sa couleur.
- Une intersection ne peut accueillir qu'un seul chevalier à la fois.
- Il n'est pas possible de se déplacer à travers un chevalier adverse.
- 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 pas le déplacer (parce qu'il n'y a pas d'intersection libre ou si le chevalier n'est pas activé), le joueur ne pourra pas construire de colonie sur cette intersection tant qu'elle sera occupée par le chevalier.

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 entièrement rouges.

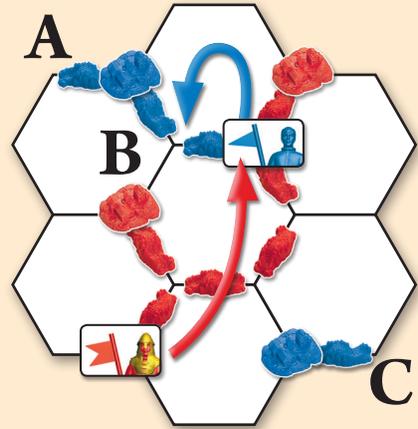


Déplacer et expulser un chevalier adverse

- 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 force (fanion avec plus de pointes) que le chevalier adverse.
- Le propriétaire du chevalier expulsé doit immédiatement le déplacer, le long de ses propres routes, jusqu'à une intersection libre. Le statut du chevalier ne change pas. Le chevalier demeure actif ou inactif selon son statut initial.
- S'il n'y a pas d'intersection libre pouvant accueillir le chevalier expulsé, il est retiré du jeu et remis dans la réserve de son propriétaire.

- Si un chevalier est déplacé (ou doit être déplacé parce qu'il a été expulsé), il ne peut pas passer à travers un chevalier adverse.
- 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 des routes de sa propre couleur (rouge) et le chevalier adverse a moins de points de force que le sien. Le joueur bleu doit déplacer son chevalier le long de ses routes bleues, à l'intersection A ou B. Il ne peut le déplacer ailleurs (par exemple, à l'intersection C).

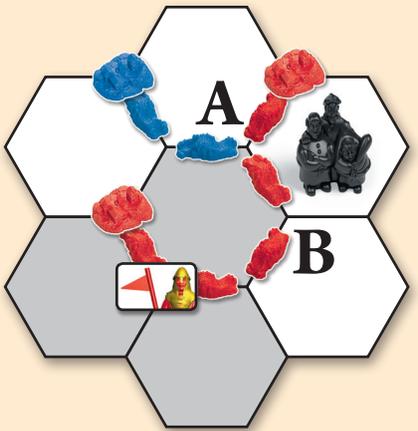


Chasser le pion Voleurs

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

- Le joueur déplace le pion *Voleurs* vers une autre tuile *Terrain*, comme indiqué dans les règles de CATAN - Le Jeu de Base.
- Le chevalier qui effectue cette action devient inactif (on retire son heaume).
- **Attention :** Un chevalier ne peut pas chasser le pion *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 adjacentes (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 le pion Voleurs.



L'ATTAQUE DES BARBARES

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

- Les joueurs déterminent d'abord la Force 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 Force des chevaliers de Catan est calculée en additionnant les points de force de **tous les chevaliers actifs** (le nombre de pointes sur les fanions).
- Les deux valeurs sont comparées (voir paragraphe suivant). Peu importe si les chevaliers gagnent ou perdent, tous les chevaliers actifs sont désactivés à la fin du combat.

La flotte barbare l'emporte

Les barbares sont victorieux si leur Force est strictement supérieure à celle des chevaliers. Lorsque les barbares gagnent le combat, ils attaquent les villes du ou des joueurs ayant contribué le moins à la défense de Catan, c'est-à-dire, le ou les joueurs qui ont la Force totale de chevaliers actifs la plus faible (voire aucun chevalier).

- Les joueurs qui possèdent uniquement des colonies ou des métropoles ne sont pas comptés dans l'évaluation du joueur qui a contribué le moins à la défense de Catan. 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 de l'attaque des barbares. Ils comptent d'abord la Force totale de leurs chevaliers actifs (le nombre de pointes sur les fanions de leurs chevaliers). Le joueur ayant le résultat le plus faible doit perdre une de ses villes (c'est-à-dire qu'il la remplace par une colonie). Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le résultat le plus faible, ils perdent chacun une ville. Si tous les joueurs sont à égalité (par exemple, tous les chevaliers sont inactifs), tous les joueurs perdent une ville.
- Lorsqu'une ville dotée d'un rempart redevient une colonie, le rempart est 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 de 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 actif. Jaune n'en a aucun. La Force de l'armée de Catan 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, il n'est pas concerné puisque sa métropole est protégée. Bleu n'est également pas concerné 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 bascule la figurine de cette ville sur le côté pour indiquer qu'il ne s'agit que d'une colonie (valant 1 seul point de victoire et ne rapportant qu'une ressource). Si par la suite, ce joueur veut construire une ville, il doit d'abord remettre en état cette ville « rasée » : il doit dépenser 3 minerais et 2 blés pour redresser la figurine de sa ville. Si un joueur ne possède qu'une ville « rasée », il ne peut pas construire d'amélioration de ville. Il devra l'avoir remise en état avant de pouvoir continuer à construire des améliorations de ville.

Les chevaliers de Catan l'emportent

Si la Force des chevaliers est supérieure ou égale à celle de la flotte barbare, ils gagnent le combat.

- Le joueur ayant le plus contribué à la victoire, c'est-à-dire celui qui a la Force totale de chevaliers actifs la plus grande, reçoit une carte *Sauveur de Catan*.
 - En cas d'égalité, aucun joueur ne reçoit de carte *Sauveur de Catan*. Chaque joueur ayant contribué le plus reçoit plutôt une carte *Progrès* du domaine de son choix.
- Après l'attaque, peu importe le résultat, la flotte barbare est remise sur la première case de la tuile *Progression de la flotte barbare*, pour commencer à nouveau son approche de Catan.

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 adjacent 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 le pion *Voleurs* se trouve sur la même tuile.

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

FIN DE 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. Lors de l'attaque des barbares, les joueurs décident, en sens horaire à partir du joueur actif, combien de leurs chevaliers contribueront à la défense de Catan.

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

JOUER AVEC L'EXTENSION MARINS

Il est possible de jouer en utilisant à la fois les extensions **Villes & Chevaliers** et **Marins**. Les scénarios recommandés sont ceux du type « Vers de nouveaux rivages » et « La traversée du désert ». Les scénarios avec des tuiles à découvrir 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 spéciales lorsque vous jouez avec Marins

- Lorsque les barbares attaquent, chaque île est concernée. Les villes et les chevaliers de toutes les îles sont à prendre en compte.
- 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 adjacent à cette intersection (le chevalier est considéré comme étant à bord d'un bateau).
- Si un chevalier est placé sur une intersection adjacente au dernier bateau d'une route maritime, la route maritime est considérée comme fermée. **En d'autres termes :** Un chevalier doit toujours être relié à une ville ou une colonie de sa couleur.
- Si un joueur interrompt une route maritime adverse avec un chevalier (ou une colonie), cela n'interrompt qu'une éventuelle *Route commerciale la plus longue*. Le propriétaire de la route maritime ne peut pas la briser en déplaçant des bateaux adjacents au chevalier adverse.
- 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 adjacente à 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*.
- Les règles stipulant que le pion *Voleurs* ne peut être déplacé avant la première attaque des barbares (voir page 5 et 8), s'appliquent également au pion *Pirates*, s'il est en jeu.

C Glossaire des cartes

COMMERCE (JAUNE)

Flotte de commerce (2x)

Jusqu'à la fin de votre tour et autant de fois que vous le désirez, vous pouvez échanger un type de ressource ou un article de commerce de votre choix à un taux de 2:1. 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 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. Si l'adversaire ne possède qu'une seule carte, l'utilisateur la lui prend.

Marchand (6x)

Placez le pion *Marchand* sur un terrain adjacent à l'une de 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 avec 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 tant qu'il contrôle 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*.

Monopole en ressource (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.

Monopole commercial (2x)

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

Port de commerce (2x)

Vous pouvez offrir à chaque joueur une carte *Ressource* de votre main. En échange, il doit vous donner une carte *Article de commerce* de son choix, s'il en possède au moins une.

Cet avantage perdure pendant tout le tour du joueur qui a joué la carte. Cependant, le nombre d'échange est limité : un seul échange par adversaire. De plus, les joueurs décident quelle carte ils donnent. Si l'un des joueurs adverses n'a pas de carte *Article de commerce*, l'échange avec ce dernier n'a pas lieu et l'utilisateur conserve sa carte *Ressource*. Les joueurs recevant la ressource ne peuvent pas donner une ressource en échange, ils doivent donner un article de commerce.

POLITIQUE (BLEU)

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 (placez un heaume sur chacun d'eux).

Complot (2x)

Vous pouvez expulser d'une intersection un chevalier adverse de votre choix. Cette intersection doit être adjacente à l'une de vos propres routes ou routes maritimes.

Cette carte permet d'expulser un chevalier adverse qui bloque et/ou interrompt des routes ou un lieu de construction. Évidemment, il sera possible de remplacer un nouveau chevalier sur l'intersection libérée. Pour jouer cette carte, un joueur n'a pas besoin de posséder un chevalier. Un chevalier expulsé doit être placé sur une autre intersection, comme indiqué par la règle d'expulsion, page 8. S'il n'y a pas d'intersection disponible, le chevalier est retiré du plateau de jeu et remis dans la réserve de son propriétaire.

Constitution (1x)

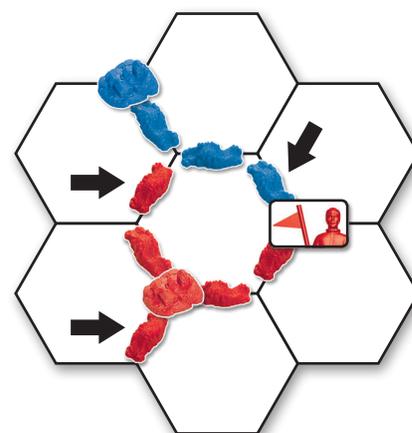
1 point de victoire.

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*.

Diplomate (2x)

Vous pouvez retirer une route de votre choix qui est placée à l'extrémité d'une ligne de routes (c'est-à-dire une route qui n'est pas suivie d'une autre route ou figurine de même couleur). Si vous retirez une de vos routes, vous pouvez la replacer immédiatement sur le plateau de jeu.

Le joueur peut retirer du jeu une figurine *Route* située au début ou la fin d'une ligne de routes. Cette extrémité doit être ouverte, c'est-à-dire qu'elle ne doit pas être suivie d'une colonie, d'une ville, d'un chevalier, d'une route/bateau (si l'on joue avec l'extension *Marins*) de la même couleur. Une route adverse est remise dans la réserve de son propriétaire, tandis que celle du joueur ayant joué la carte peut être remplacée immédiatement et gratuitement, en respectant les règles habituelles. Un joueur doit faire l'un ou l'autre, il ne peut pas retirer une route adverse et ensuite placer gratuitement une de ses propres routes.



Les figurines *Route* indiquées d'une flèche sont à l'extrémité d'une ligne de routes et peuvent donc être déplacées.

Espion (3x)

Regardez les cartes *Progrès* d'un autre joueur et prenez-en 1 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 dès qu'elles sont reçues.

Évêque (2x)

Déplacez le pion *Voleurs*. Prenez au hasard 1 carte (*Ressource* ou *Article de commerce*) dans la main de chaque joueur qui possède une colonie ou ville autour du terrain sur lequel s'est déplacé le pion *Voleurs*.

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 au moins 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.

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.

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*).

Pour un nombre impair de cartes, on arrondit à l'entier inférieur (un joueur qui a 9 cartes en main doit en défausser 4).

Transfuge (2x)

Désigne un joueur. Il doit choisir et retirer un de ses chevaliers du plateau de jeu. Ensuite, placez l'un de vos chevaliers de même niveau sur le plateau de jeu.

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 sur 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. 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 puissant même s'il ne possède pas encore l'amélioration de ville *Forteresse*.

Le statut du chevalier qui entre en jeu doit être le même que celui qui a été retiré (actif ou inactif).

SCIENCE (VERT)

Alchimiste (2x)

Jouez cette carte avant de lancer les dés et fixez le résultat des 2 dés. Lancez ensuite le dé *Évènement* 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 les 2 dés numérotés et les tourne de manière à ce que la face montre le résultat qu'il souhaite (et qui peut être un « 7 »). Ensuite, il lance le dé *Évènement* comme d'habitude et applique son résultat avant de procéder à la distribution des ressources et des articles de commerce. Cette carte ne peut pas être jouée après le lancer des dés.

Construction de routes

Construisez gratuitement 2 routes (ou 2 bateaux, ou 1 route et 1 bateau, 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 bateaux, ou une route et un bateau.

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*. Le statut du chevalier demeure le même (actif ou inactif) après avoir évolué. Les chevaliers ne peuvent évoluer que d'un seul niveau par tour.

Grue (2x)

Pendant ce tour, dépensez 1 carte *Article de commerce* en moins quand vous construisez des améliorations de ville.

Le joueur bénéficie de cet avantage pour toute 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*. Cela s'applique aussi à la première amélioration d'un domaine. Le coût de construction d'une ville reste inchangé.

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*.

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 *supplémentaires en main*, lorsqu'un 7 est obtenu aux dés.

Inventeur (2x)

Échangez la place de 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'échanger un 9 avec 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 l'échange.

Irrigation (2x)

Recevez 2 cartes *Blé* pour chaque tuile *Champs* autour de laquelle vous possédez au moins une colonie ou ville.

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.

Médecine (2x)

Vous pouvez améliorer 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*.

Mine (2x)

Recevez 2 cartes *Minerai* pour chaque tuile *Montagne* autour de laquelle vous possédez au moins une colonie ou ville.

Le joueur reçoit immédiatement 2 *minerai* 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 *minerai* en jouant cette carte.

Crédits
Auteur : Klaus Teuber
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
Version française Edge Entertainment
Traduction : F2Z
Relecture, correction, mise à jour : Dadajef
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Catan GmbH © 2002, catan.de. © 1998, 2015 KOSMOS Verlag. © 2018 Asmodee.
Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution
par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041
Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos
archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient
de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Photos non contrac-
tuelles. Fabriqué en Allemagne. Déconseillé aux enfants de moins de 12 ans.

KOSMOS

Plus d'informations sur
EDGE.FR

EDGE

11

KLAUS TEUBER

CATAN

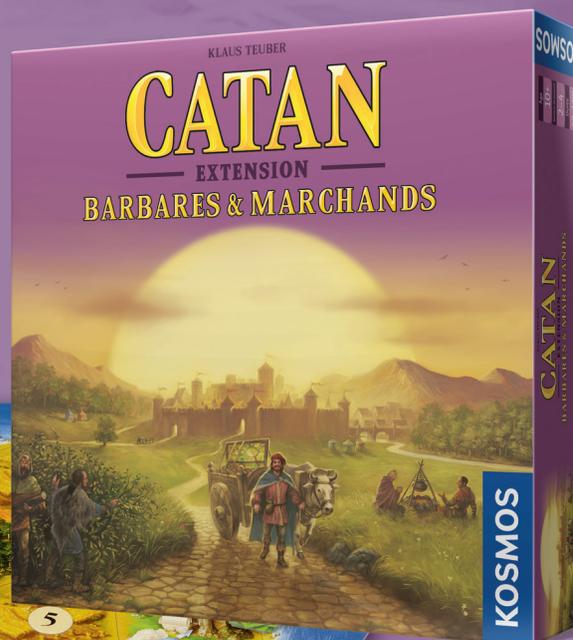
EXTENSION

BARBARES & MARCHANDS

VIVEZ DE NOUVELLES AVENTURES !

EXPLOITEZ DES RIVIÈRES AURIFÈRES, NÉGOCIEZ VOS POISSONS FRAÎCHEMENT PÊCHÉS ET COMMERCEZ AVEC LES NOMADES DU DÉSERT. PROTÉGEZ LE LITTORAL DE L'ÎLE DES INVASIONS BARBARES ET RESTAUREZ LA SPLENDEUR DU CHÂTEAU QUI ABRITE LE CONSEIL DE CATAN !

5 SCÉNARIOS ET DES VARIANTES POUR RENOUVELER VOS PARTIES DE CATAN - LE JEU DE BASE.



KLAUS TEUBER

CATAN

EXTENSION

MARINS

Désormais, utilisez vos ressources pour fabriquer de grands navires et parcourir les mers à la recherche de nouveaux rivages ! Mais évitez de croiser la route du bateau pirate...

9 aventures en mer passionnantes pour renouveler vos parties de CATAN - Le Jeu de Base.

