

CATAN

LE JEU DE BASE

RÈGLES DU JEU



Les pages suivantes contiennent toutes les informations utiles dont vous avez besoin pour jouer. Si en cours de partie, vous avez besoin de renseignements supplémentaires, recherchez le terme correspondant dans le Glossaire. Les termes expliqués dans le Glossaire sont identifiables au symbole (→).

Installation du plateau (joueurs débutants)

Pour vos premières parties, nous vous conseillons d'installer le plateau de jeu en suivant le schéma de la page 1. Placez d'abord les 6 pièces de cadre qui constituent la mer, puis remplissez-le avec les tuiles *Terrain* hexagonales. Enfin, posez sur les tuiles les jetons numérotés. Attention de bien placer les ports comme indiqué sur le schéma ! Continuez à la mise en place pour débutants, ci-dessous.

Mise en place pour joueurs experts

Après quelques parties, vous pourrez installer le plateau de jeu et vos colonies de départ d'une autre manière.

Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans le Glossaire : voir Installer le plateau (→) et Phase de placement (→).

MISE EN PLACE

Mise en place pour débutants

- Chaque joueur reçoit une fiche *Coûts de Construction* et toutes les figurines de sa couleur : 5 Colonies (→), 4 Villes (→), 15 Routes (→). Chaque joueur place 2 routes et 2 colonies sur le plateau de jeu (comme indiqué sur le schéma de la page 1) et conserve ses autres figurines devant lui. S'il n'y a que 3 joueurs, les figurines rouges ne sont pas utilisées.
- Le pion *Voleurs* est posé sur la tuile *Désert*.
- Les fiches spéciales *Route commerciale la plus longue* (→) et *Armée la plus puissante* (→) sont placées à côté du plateau de jeu, ainsi que les 2 dés.



- 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 *Développement* (→) sont mélangées et placées face cachée dans le compartiment restant. Les sabots sont placés à côté du plateau de jeu et constituent la Réserve.



- Chaque joueur reçoit pour sa colonie identifiée par une lettre sur le schéma de la page 1 ses ressources de départ : pour chaque terrain adjacent à la colonie, il reçoit une carte *Ressource* correspondante qu'il prend dans la Réserve. **Exemple :** Bleu reçoit pour sa colonie (B) 1 carte Bois, 1 carte Minéral et 1 carte Argile. Orange reçoit pour sa colonie (C) 1 carte Minéral et 2 cartes Blé.
- Les joueurs gardent leurs cartes *Ressource* cachées en main.

APERÇU DU DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur le plus âgé débute la partie et devient le joueur actif. Il entreprend dans l'ordre les actions suivantes :

- Il **doit** lancer les dés afin de déterminer les ressources produites ce tour-ci (le résultat s'applique à tous les joueurs).
- Il peut faire du Commerce (→) : c'est-à-dire échanger des ressources avec la Réserve et/ou les autres joueurs.
- Il peut Construire (→) : des Routes (→), des Colonies (→), des Villes (→) et/ou acheter des cartes *Développement* (→).

De plus, il peut à tout moment de son tour (et même avant de lancer les dés) jouer une carte *Développement*.

Enfin, il donne les dés à son voisin de gauche qui devient le joueur actif ; celui-ci effectue son tour en commençant par l'action 1.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN DÉTAIL

1. Production de ressources

Le joueur actif lance les 2 dés : la somme des dés indique les tuiles *Terrain* qui produisent des ressources.

- Chaque joueur qui possède une colonie sur l'intersection d'une tuile *Terrain* dont le jeton numéroté correspond à la somme des dés, reçoit 1 carte *Ressource* du type correspondant à la tuile. Si un joueur possède 2 ou 3 colonies autour d'une tuile *Terrain* qui produit des ressources, il reçoit 1 carte *Ressource* pour chacune de ses colonies. Pour chacune de ses villes autour d'une tuile *Terrain* qui produit des ressources, il reçoit 2 cartes *Ressource*.

Exemple : si un 8 est obtenu, le joueur Rouge reçoit 2 minerais pour ses 2 colonies. Le joueur Blanc reçoit 1 minéral. Si un 10 est obtenu, le joueur Blanc reçoit 1 laine. Si à la place de sa colonie, il possédait une ville, il aurait reçu 2 laines.



2. Commerce

Le joueur actif peut ensuite faire du commerce, en échangeant ses cartes *Ressource*, pour obtenir les ressources dont il a besoin ! Il peut faire autant d'échanges qu'il souhaite tant qu'il a des cartes en main à échanger. Il existe 2 types de commerce :

a) Commerce intérieur (échange avec les adversaires) (→) :

Le joueur actif peut échanger des cartes *Ressource* avec tous les autres joueurs. Il peut indiquer quelle ressource il désire et quelle ressource il donne en échange. Il peut également recevoir des offres de ses adversaires et faire des contre-propositions.

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

b) Commerce maritime (échange avec la Réserve) (→) :

Le joueur actif peut également faire des échanges sans les autres joueurs !

- Il peut toujours échanger avec la Réserve au rapport 4:1, c'est-à-dire remettre 4 cartes *Ressource* identiques dans la Réserve et y prendre 1 carte *Ressource* de son choix.
- Si le joueur dispose d'une colonie sur un Emplacement portuaire (→), il peut échanger avec la Réserve à un taux plus avantageux. Avec un port 3:1, le joueur échange 3 cartes *Ressource* identiques contre 1 carte *Ressource* de son choix ; un port spécialisé 2:1 lui permet même d'échanger 2 cartes *Ressource* du type indiqué contre 1 ressource de son choix.



Commerce maritime 4:1 sans port



Commerce maritime 3:1 avec port 3:1



Commerce maritime 2:1 avec port spécialisé en bois

3. Construction

Le joueur actif peut construire une ou plusieurs infrastructures afin d'augmenter sa production de ressources et le nombre de ses Points de victoire (→).

- Pour construire, il doit dépenser des cartes *Ressource* selon les combinaisons indiquées sur sa fiche *Coûts de Construction*, puis prendre la figurine de l'infrastructure (route, colonie ou ville) dans sa réserve personnelle et la placer sur le plateau de jeu. Les cartes *Ressource* dépensées sont remises dans la Réserve.

a) Route (→) Nécessite : Argile + Bois



- Les routes sont construites sur les chemins. Sur chaque Chemin (→), on ne peut construire qu'une seule route.
- Une route peut uniquement être construite à côté d'une route, colonie ou ville de la même couleur.

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



- Dès qu'un joueur possède une ligne continue d'au moins 5 figurines *Route* (sans compter les dérivations) qui est ininterrompue par une colonie ou une ville adverse, il reçoit la fiche spéciale *Route commerciale la plus longue* (→). Si un autre joueur réussit à réaliser une ligne de routes plus longue que celle de l'actuel détenteur de la fiche spéciale, il récupère la fiche immédiatement. Détenir la fiche *Route commerciale la plus longue* rapporte **2 points de victoire**.



Route commerciale la plus longue



Le joueur Rouge possède une ligne continue de 6 routes (la dérivation constituée de 2 routes ne compte pas) et détient donc la fiche *Route commerciale la plus longue*. Les 7 routes du joueur Orange sont séparées en 2 blocs par la colonie rouge : 1 bloc de 2 routes et un bloc de 5 routes.

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



- Une colonie doit être construite sur une Intersection (→) au contact de laquelle se trouve au moins une route de la couleur du joueur. Attention de bien respecter la « Règle de Distance ».

- **Règle de Distance :** une colonie ne peut être construite sur une intersection que si les 3 intersections adjacentes sont vides (c'est-à-dire non occupées par une colonie ou ville appartenant à n'importe quel joueur).



Le joueur Orange peut construire une colonie sur l'intersection marquée en bleu. Il ne peut pas en construire sur les intersections marquées en rouge à cause de la Règle de Distance.

- Lors de la production de ressources, le joueur reçoit 1 carte *Ressource* pour chaque colonie qu'il possède autour d'une tuile *Terrain* désignée par le jet de dés.
- Chaque colonie rapporte **1 point de victoire**.

c) **Ville (→)** Nécessite : 3 x Minéral + 2 x Blé

Une ville ne peut être construite qu'en améliorant une colonie qui est déjà sur le plateau de jeu.



- Un joueur qui améliore sa colonie pour en faire une ville, remet sa colonie dans sa réserve personnelle et la remplace par une ville.
- Lors de la production de ressources, le joueur reçoit 2 cartes *Ressource* pour chaque ville qu'il possède autour d'une tuile *Terrain* désignée par le jet de dés.
- Chaque ville rapporte **2 points de victoire**.

d) **Cartes Développement (→)** Nécessite : Minéral + Laine + Blé



- Un joueur qui achète une carte *Développement* pioche la carte *Développement* du dessus de la pile.
- Il existe 3 types de cartes *Développement*, qui ont chacune des effets différents :



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

- Les cartes *Développement* sont gardées face cachée jusqu'à leur utilisation.

4. Cas particuliers

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

- Lorsque le joueur actif obtient 7 en lançant les dés, aucun joueur ne reçoit de ressources.
- Chaque joueur qui possède plus de 7 cartes *Ressource* doit remettre la moitié de ses cartes *Ressource* (il choisit lesquelles) dans la Réserve. En cas d'un nombre impair de cartes, on arrondit en faveur du joueur (par exemple, s'il a 9 cartes, il en remettra 4 dans la Réserve).
- Ensuite, le joueur actif doit déplacer le pion *Voleurs* :
 1. Il doit déplacer le pion *Voleurs* sur une autre tuile *Terrain*.
 2. Ensuite, le joueur actif vole 1 carte *Ressource* à un adversaire qui possède une colonie ou une ville autour de la tuile *Terrain* occupée par le pion *Voleurs* (la carte est prise au hasard dans la main du joueur).
 3. Le joueur actif poursuit ensuite son tour normalement.

Important : lorsque la tuile *Terrain* occupée par le pion *Voleurs* est désignée par les dés, les propriétaires des colonies et des villes autour de cette tuile ne reçoivent AUCUNE ressource !

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

Le joueur actif peut, à tout moment lors de son tour, jouer 1 carte *Développement*, même avant de lancer les dés. Cependant, cette carte NE peut PAS être une carte achetée au cours du même tour.

Chevalier (→) :



- Le joueur qui joue une carte *Chevalier* déplace le pion *Voleurs*. Voir les points 1) et 2) ci-contre.
- Les cartes *Chevalier* qui ont été jouées sont posées face visible devant leur propriétaire.

- Le joueur qui le premier a 3 cartes *Chevalier* devant lui reçoit la fiche spéciale *Armée la plus puissante* qui rapporte **2 points de victoire**.

- Dès qu'un autre joueur a plus de cartes *Chevalier* que l'actuel détenteur de la fiche *Armée la plus puissante*, il récupère immédiatement la fiche (et les 2 points de victoire).



Armée la plus puissante



Progrès (→) :

Quand on joue ce type de carte, il suffit de suivre les instructions indiquées dessus. Ensuite, la carte est retirée de la partie (rangez-la dans la boîte de jeu).



Point de Victoire (→) :

Les cartes *Point de Victoire* sont conservées face cachée. Elles ne sont dévoilées que lorsqu'un joueur a rassemblé au moins 10 points de victoire.

FIN DE PARTIE (→)

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint **10 points de victoire** ou plus au cours de son tour. Il doit être le joueur actif et posséder au moins 10 points de victoire pour être déclaré vainqueur.

CRÉDITS

Auteur : Klaus Teuber
Illustration : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle
Conception des figurines : Andreas Klobner
Graphisme 3D : Andreas Resch
Développement produit : Monika Schall
Rédaction de la version la plus récente : Arnd Fischer
Rédaction : Reiner Müller, Sebastian Rapp
Version française : Edge Studio
Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Responsable localisation : Jean-François Jet

Plus d'informations sur
ASMODEE.FR

EDGE
STUDIO

KOSMOS

CATAN

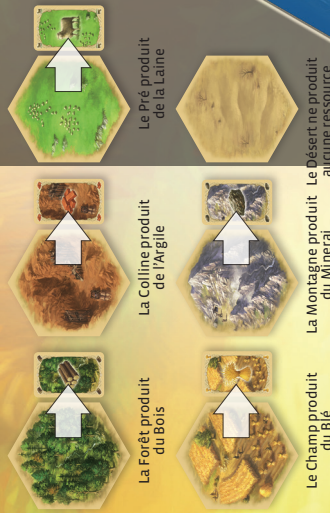
LE JEU DE BASE

Pour vous faciliter la découverte du jeu, laissez-vous guider par les différents niveaux de règles de CATAN : lisez tout d'abord la **Présentation générale** de cette page, puis les **Règles du jeu** aux pages 2-4 et démarrez votre partie. Si des questions vous taraudent pendant la partie, reportez-vous au **Glossaire** dans lequel vous trouverez plus de précisions.

Présentation générale

1 Ci-contre vous voyez l'île de Catan. Elle se compose de 19 tuiles *Terrain* entourées par la mer. Votre objectif est de coloniser cette île.

2 L'île de Catan est constituée d'un désert et de 5 types de terrain différents : chacun d'eux produit un type de ressource.



3 Vous commencez la partie avec 2 colonies et 2 routes. Avec les 2 colonies, vous possédez déjà 2 points de victoire, chaque colonie rapportant 1 point de victoire. Le premier joueur qui marque 10 points de victoire gagne la partie.

4 Pour obtenir des points de victoire, vous devez construire de nouvelles routes et améliorer vos colonies pour en faire des villes. Une ville rapporte 2 points de victoire. Mais pour la bâtir, il vous faudra des ressources.

5 Comment obtenir des ressources ? C'est très simple : à chaque tour, on lance 2 dés et on additionne leur résultat afin de déterminer les terrains qui produisent des ressources. Par exemple, si on obtient 3 aux dés, toutes les tuiles *Terrain* qui possèdent un jeton numéroté affichant « 3 » produisent des ressources. Sur le schéma ci-contre, il s'agit d'une forêt (bois) et d'une montagne (minéral).

Mise en place pour débutants



6 Seuls les joueurs qui possèdent une de leurs colonies ou villes sur l'intersection d'une de ces tuiles *Terrain*, peuvent recevoir des ressources. Sur le schéma ci-contre, la colonie blanche (D) est adjacente à la forêt « 3 ». Une colonie bleue (B) et une colonie orange (C) sont adjacentes à la montagne « 3 ». Si un 3 est obtenu aux dés, le joueur Blanc reçoit 1 bois et les joueurs Bleu et Orange 1 minéral chacun.

7 La plupart des colonies sont entourées par plusieurs tuiles *Terrain* (au maximum 3 tuiles). Les joueurs peuvent donc « récolter » différentes ressources selon le résultat obtenu en lançant les dés. Sur le schéma ci-contre la colonie bleue (B) est adjacente à 3 terrains : forêt, montagne et colline.

8 Il vous sera impossible d'avoir des colonies près de toutes les tuiles *Terrain* et de tous les jetons numérotés, aussi vous obtiendrez certaines ressources plus rarement que d'autres, voire jamais pour certaines. Cependant, pour construire de nouvelles infrastructures, vous aurez besoin de réunir des ressources spécifiques.

9 Pour cette raison, vous pouvez échanger vos ressources avec les autres joueurs. Vous leur faites des offres ou en recevez. Si vous parvenez à un accord, alors peut-être obtiendrez-vous la ressource qu'il vous manque pour construire une nouvelle colonie !

10 Vous ne pouvez construire une nouvelle colonie que sur une intersection libre – à condition qu'une de vos routes mène à cette intersection et que la colonie la plus proche soit éloignée d'au moins 2 intersections.

11 Ne construisez pas vos colonies n'importe où ! Vous remarquerez que les chiffres inscrits sur les jetons numérotés sont de taille différente. Plus la taille est grande, plus grande est la probabilité d'obtenir ce résultat quand les dés sont lancés. Les jetons rouges « 6 » et « 8 » possèdent la taille la plus grande car ce sont les nombres qui seront obtenus le plus souvent.

Astuce : plus un nombre est fréquemment obtenu aux dés, plus souvent vous récoltez des ressources des tuiles *Terrain* correspondantes.

