



CATANE (KOSMOS)

BUT DU JEU

VOUS COLONISEZ UNE ÎLE VIERGE EN INSTALLANT VOS COLONIES PUIS VOS VILLES. IL VOUS FAUDRA GÉRER AU MIEUX VOS PRODUCTIONS POUR CONSTRUIRE VOS BÂTIMENTS ET ÉTENDRE VOTRE INFLUENCE GRÂCE À VOS ROUTES. ÉVOLUEZ PLUS RAPIDEMENT À L'AIDE DES CARTES DÉVELOPPEMENT ET ÉVITEZ LES VOLEURS POUR CONSERVER VOS RESSOURCES.



1 / MISE EN PLACE



- Placez de manière aléatoire (ou selon la configuration débutant) les **19 tuiles terrain**.
- Placez les **jetons chiffrés** sur les tuiles *terrain* sauf sur le Désert. Placez de manière aléatoire ou selon la configuration *débutant*.
- Placez le **voleur** sur le désert, au centre du jeu.
- Placez les **cartes ressources** et les **cartes développement** (mélangées et face cachée) dans les rangements prévus à cet effet.
- **Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit :**
 - 5 colonies
 - 4 villes
 - 15 routes

- Chaque joueur place **2 routes et 2 colonies** sur le plateau. Le premier joueur pose d'abord 1 colonie avec 1 route, puis les joueurs suivants dans le sens horaire. On effectue la même chose pour la colonie et la route restantes, dans le sens inverse, en commençant par le dernier joueur.
- Il doit toujours avoir un **minimum de 2 rebords de tuile** entre 2 colonies (qu'importe la couleur).
- Chaque joueur reçoit les **cartes ressource** correspondant aux terrains bordant sa deuxième colonie.

2 / TOUR DE JEU



PRODUCTION

- A son tour de jeu, le joueur doit lancer 2 dés. Le résultat détermine quels terrains produiront ce tour-ci
- Tous les joueurs récupèrent une ressource par colonie de leur couleur, bordant le(s) terrain(s) concerné(s) par le résultat des dés. Les villes produisent 2 ressources.
- **Le voleur :**
 - Si le joueur actif fait un 7 aux dés, personne ne reçoit de ressources.
 - Tout joueur possédant plus de 7 cartes *ressource* en main, doit en défausser la moitié (arrondi à l'inférieur).
 - Le joueur actif déplace le voleur sur le terrain de son choix. Il vole alors 1 ressource au hasard à un joueur possédant une colonie/ville sur ce terrain.
 - Tant que le voleur est présent sur un terrain, ce dernier ne produit pas.



COMMERCE

- Durant son tour, un joueur peut faire des échanges pour récupérer des cartes *ressource* manquantes. Il y a 3 manières de faire du commerce :
 - **Avec d'autres joueurs :** en échangeant des ressources directement avec lui. Le taux d'échange commun est de «1:1», mais il peut varier selon les négociations entamées avec son adversaire.
 - **Avec la banque :** En échangeant au taux de «4:1». 4 ressources identiques contre une ressource prise à la banque.
 - **Avec ses ports :** Si le joueur possède une colonie/ville sur un port, il peut échanger avec la banque au taux de «3:1» s'il utilise un port neutre ou au taux de «2:1» avec un port spécialisé.

CONSTRUCTION

Le joueur actif peut construire, s'il possède les ressources demandées :

- **Des routes :**
 - Elles nécessitent 1 bois + 1 argile pour être construites.
 - Elles se construisent sur le rebord des tuiles et partent toujours d'une colonie/ville ou d'une autre route.
 - Dès qu'un joueur obtient 5 routes consécutives, il reçoit la tuile « *route la plus longue* », qui rapporte 2 points de victoire en fin de partie. Si un autre joueur construit plus de routes consécutives que le possesseur de la tuile, il remporte cette dernière.
- **Des colonies :**
 - Elles nécessitent 1 argile + 1 bois + 1 laine + 1 blé pour être construites.
 - Elles se construisent à la suite de 2 routes consécutives minimum (à la couleur du joueur). Elles doivent aussi respecter la limite de distance (1 intersection d'écart) avec les autres bâtiments.
 - Chaque colonie rapporte 1 point de victoire en fin de partie à son propriétaire.
- **Des villes :**
 - Elles nécessitent 3 minerais + 2 blés pour être construites.
 - Elles remplacent une colonie lors de la pose. La colonie retourne dans la réserve personnelle.
 - La production d'une ville est doublée par rapport à celle d'une colonie.
 - Elles rapportent 2 points de victoire en fin de partie.
- **Des cartes développement :**
 - Elles nécessitent 1 minerais + 1 laine + 1 blé pour être achetées.
 - Le joueur qui achète une carte *développement* prend la première de la pile.
 - Le joueur actif peut jouer à tout moment une carte *développement* sauf lors du tour où il vient de l'acheter.
 - **Les cartes chevalier** permettent de déplacer le voleur. Le premier joueur à obtenir devant lui 3 cartes *chevalier*, reçoit la tuile « *armée la plus* ».

2 / TOUR DE JEU (SUITE)



puissante ». Il cédera sa carte si un autre joueur expose plus de cartes *chevalier* devant lui. La tuile rapporte 2 points de victoire en fin de partie.

- **Les cartes progrès** : donnent des avantages au joueur qui la joue.
- **Les cartes point de victoire** : elles sont gardées secrètes jusqu'à la fin de la partie.

3 / FIN DE PARTIE



La partie prend fin dès qu'un joueur atteint 10 points de victoire ou plus, durant son tour de jeu.

Chaque joueur compte :

- 1 point par colonie.
- 2 points par ville.
- Les points des tuiles *route la plus longue* et *armée la plus puissante* s'il les possède.
- Les points victoire cachés des cartes *développement*.

