



# CATAN (KOSMOS)



COLONISEZ UNE ÎLE VIERGE EN INSTALLANT VOS COLONIES ET VOS VILLES. GÉREZ 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



### PLATEAU CENTRAL

- Placez les 19 tuiles *Terrain* comme indiqué sur l'illustration.
- Placez les jetons numérotés (8, 9) comme indiqué sur l'illustration. La tuile centrale (le *Désert*) ne reçoit pas de jeton numéroté.
- Placez le *Voleur* sur le *Désert*.
- Triez les cartes *Ressources* et rangez-les dans le compartiment noir. Mélangez les cartes *Développement* et rangez-les face cachée dans le compartiment noir.



### CHAQUE JOUEUR REÇOIT

- 5 Colonies
- 4 Villes
- 15 Routes



- Chaque joueur doit placer 2 Routes et 2 Colonies sur le plateau :
  - Le 1er joueur pose d'abord 1 Colonie (sur une intersection de 3 tuiles) accompagné d'une Route (entre 2 tuiles), puis les joueurs suivants font de même 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 Ressources correspondant aux Terrains bordant sa deuxième Colonie.



## 2 / TOUR DE JEU



LORS DE SON TOUR, LE JOUEUR ACTIF DOIT EFFECTUER UNE PHASE PRODUCTION PUIS PEUT RÉALISER LES PHASES COMMERCE ET CONSTRUCTION.

### PRODUCTION

- A votre tour de jeu, vous devez lancer 2 dés. Les Terrains possédant un jeton numéroté correspondant au résultat du dé produisent.
- Tous les joueurs possédant une Colonie bordant un Terrain qui produit récupèrent une Ressource de ce type par Colonie. Les Villes reçoivent quant à elle deux Ressources de ce type.

### - LE VOLEUR :



- Si le résultat du dé affiche 7, personne ne reçoit de Ressources.
- Tout joueur possédant plus de 7 cartes Ressources en main, doit en défausser la moitié (arrondie à l'inférieur).
- Le joueur actif déplace le Voleur sur le Terrain de son choix. Il vole alors 1 carte Ressources au hasard à un joueur possédant une Colonie/Ville sur ce Terrain. On ne peut pas voler de cartes Développement.
- Tant que le Voleur est présent sur un Terrain, ce dernier ne produit pas lors de la phase Production.

### COMMERCE

- Durant votre tour, vous pouvez faire des échanges pour récupérer des cartes Ressources manquantes. Il y a 3 manières de faire du Commerce :

- Avec d'autres joueurs : en échangeant des cartes 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 dans la réserve.
- Avec vos ports : Si vous possédez une Colonie/Ville sur un Port, vous pouvez échanger avec la Banque au taux de "3:1" si vous utilisez un Port neutre ou au taux de "2:1" avec un Port spécialisé.



### CONSTRUCTION

Le joueur actif peut construire autant d'infrastructures (Routes/Colonies/Villes) ou acheter autant de cartes Développement qu'il le désire, s'il possède les Ressources demandées pour chacune d'elles :

### - 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 immédiatement la tuile.



**- DES COLONIES :**

- Elles nécessitent **1 Argile + 1 Bois + 1 Laine + 1 Blé** pour être construites.
- Elles se construisent sur une **intersection** de tuiles, à la suite de **2 Routes consécutives minimum** (à la couleur du joueur). Elles doivent aussi respecter la **limite de distance** (2 rebords de tuiles minimum) 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 Minerai + 1 Laine + 1 Blé** pour être achetées.
- Lorsque vous achetez **une ou des** cartes *Développement*, prenez la première de la pile.
- Le joueur actif peut jouer à tout moment **1 seule** carte *Développement* **sauf** lors du tour où il vient de l'acheter. Il la pose alors devant lui.



- **Les cartes Chevalier** permettent de déplacer le *Voleur* en appliquant **son effet**. Le premier joueur à placer devant lui **3 cartes Chevalier** reçoit la tuile **armée la plus 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** vous donne des avantage que vous pouvez appliquer immédiatement lorsque vous la jouez.



- **Les cartes Point victoire** sont conservées secrètes et ne sont dévoilée que lorsqu'elles vous permettent d'atteindre 10 points de victoire.

**3 / FIN DE PARTIE**

- La partie prend fin dès qu'un joueur atteint **10 points de victoire ou plus**, durant son tour de jeu.
- Pour calculer votre score additionnez les points suivants :
  - **1 point par Colonie.**
  - **2 points par Ville.**
  - **Les points des tuiles Route la plus longue et Armée la plus puissante si vous les possédez.**
  - **Les points victoire dissimulée sur vos cartes Développement.**