

Klaus Teuber

LES PRINCES DE CATANE

Bienvenue dans l'univers des Princes de Catane !

Vous tenez entre vos mains la nouvelle édition entièrement révisée du désormais célèbre *Les Colons de Catane - Jeu de cartes pour 2 joueurs*. Même si vous connaissez déjà les éditions précédentes du jeu, assurez-vous de lire cette règle. Le jeu a subi de nombreux changements très importants.

Les règles et le jeu sont structurés de façon à ce que votre première partie vous permette de découvrir votre principauté ainsi que les principaux mécanismes du jeu. D'ailleurs, vous n'utiliserez qu'un peu plus de la moitié des cartes dans cette partie. Dès que vous serez plus confiant dans votre rôle de prince ou de princesse, vous pourrez essayer les ensembles thématiques.

Ceux-ci introduisent de nombreuses cartes et de nouveaux mécanismes.

Tout au long de votre apprentissage, vous découvrirez également l'histoire de Catane. Lors de votre première partie, intitulée *Les premiers colons*, vous en apprendrez plus sur les origines du peuple de Catane. Par la suite, les autres thèmes présentent l'évolution du peuple de Catane.

Une fois que vous et votre adversaire aurez essayé les trois ensembles thématiques et que vous aurez une bonne maîtrise des cartes, il sera temps de vous affronter dans *Le Duel des Princes*, où tous les ensembles sont utilisés. Mais chaque chose en son temps, commençons par *Les premiers colons de Catane*.

Ce jeu comprend : 180 cartes, dont :

- 1 ensemble de base de 94 cartes
- 1 ensemble thématique *L'Ère de l'Or* de 27 cartes
- 1 ensemble thématique *L'Ère de la Guerre* de 28 cartes
- 1 ensemble thématique *L'Ère du Progrès* de 31 cartes

2 jetons en bois : 1 jeton *Force* (hache), 1 jeton *Commerce* (balance)

2 dés : 1 dé numéroté, 1 dé *Évènement* (avec des pictogrammes)

La partie d'introduction : Les premiers colons

Les premières étapes...

Trier les cartes

Tout d'abord, trie les cartes selon leur dos. Toutes les cartes employées dans la partie d'introduction sont également utilisées dans toutes les parties avec thème. C'est pourquoi ces cartes forment l'ensemble de base, puisqu'elles servent dans chaque partie.

Les cartes portant au dos *L'Ère de l'Or*, *L'Ère de la Guerre* et *L'Ère du Progrès* sont les ensembles thématiques. Remplacez ces cartes dans la boîte. Prenez maintenant les 9 cartes au dos desquelles est illustré un bouclier rouge. Ce sont les cartes de départ qui constituent votre principauté au début de la partie.

Votre principauté

Prenez maintenant connaissance de votre principauté. Au départ, elle est constituée de 2 colonies reliées par une route autour desquelles se trouvent 6 terrains. Placez ces cartes devant vous tel qu'illustré à droite. Le nom des terrains doit se trouver en bas à gauche.

Les terrains

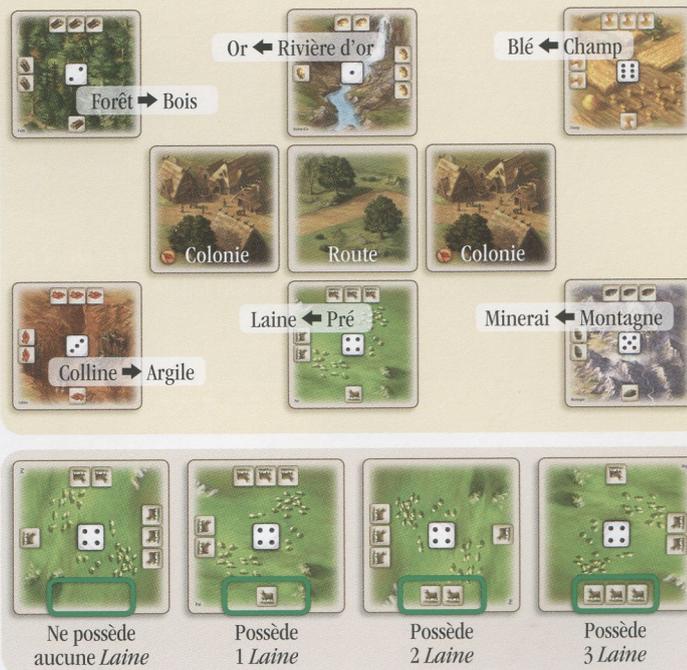
En tant que prince, vous aurez évidemment accès à un revenu constant. Celui-ci vous est versé sous forme de ressources. Selon le terrain, vous obtenez du *Bois*, de l'*Or*, du *Blé*, de l'*Argile*, de la *Laine* ou du *Minéral*. Les cartes *Terrain* servent également à indiquer combien des différentes ressources vous possédez. Le bord inférieur de chaque carte est primordial pour vous. Au début de la partie, toutes les cartes, à l'exception de la *Rivière d'or*, sont alignées de façon à montrer 1 ressource vers vous. Cela signifie que vous avez au début de la partie 1 ressource de chaque type, sauf l'*Or*. Au cours de la partie, vous recevrez et utiliserez plusieurs ressources. Lorsque vous recevez 1 ressource, tournez la carte de 90° de façon à indiquer que vous possédez **une ressource de plus**. Lorsque vous utilisez 1 ressource, tournez la carte de 90°, dans l'autre direction, de façon à indiquer que vous possédez **une ressource de moins**. Un terrain peut donc entreposer entre 0 et 3 ressources. Si vous avez déjà 3 ressources sur un terrain et que vous en recevez une autre, celle-ci est perdue sans compensation puisque vous ne pouvez l'entreposer.

Ensemble de base



Cartes de départ avec le bouclier rouge

Votre principauté :



Ne possède aucune Laine

Possède 1 Laine

Possède 2 Laine

Possède 3 Laine

Les colonies

Les colonies sont le cœur de votre principauté. Chaque colonie vous rapporte 1 point de victoire. Les points de victoire sont nécessaires pour remporter la partie. En outre, chaque colonie donne aussi 2 espaces de construction pour des cartes *Développement* (*Bâtiment* ou *Unité*), un au-dessus de la colonie et l'autre au-dessous. Comme nous le verrons plus tard, les colonies peuvent être transformées en villes. Le terme **agglomération** désigne les colonies **ET** les villes.

Les routes

Une route est placée entre deux colonies. L'unique fonction d'une route est de permettre la construction de nouvelles colonies. Si vous désirez agrandir votre principauté en construisant d'autres colonies, vous devez d'abord construire une route à gauche ou à droite d'une colonie existante.

Votre adversaire fonde sa principauté

Et voilà ! Vous connaissez maintenant votre principauté. Votre adversaire, qui doit idéalement être assis devant vous, prend les cartes de départ avec un **bouclier bleu** et prépare sa principauté, en prenant soin d'aligner ses cartes vers lui. Votre adversaire a maintenant devant lui une principauté identique à la vôtre, à l'exception de la distribution des nombres sur ses cartes *Terrain*.

Il est maintenant temps d'apprendre le jeu...

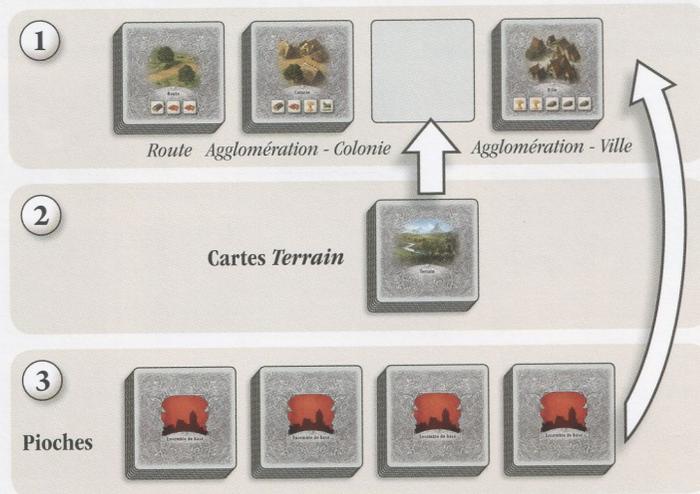
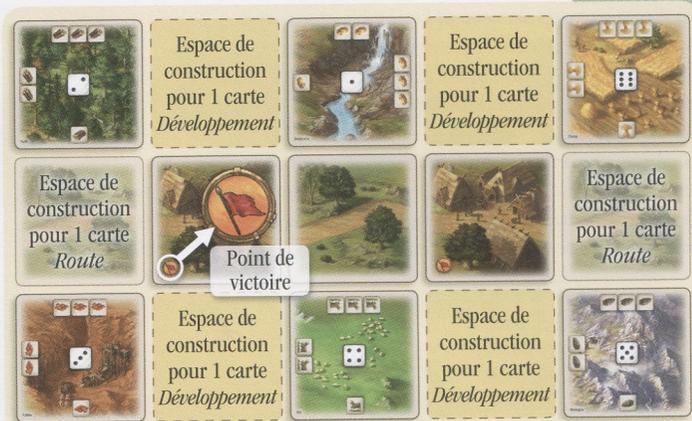
La suite de la mise en place...

Maintenant que vous et votre adversaire avez votre principauté devant vous, il est temps de préparer les autres cartes de l'ensemble de base :

(1) Placez, face cachée, les *Route* et les *Agglomération* (*Colonie* et *Ville*) entre les deux joueurs. Ces cartes sont identiques et vous n'avez pas à les mélanger. Laissez un espace vide entre les cartes *Colonie* et *Ville*.

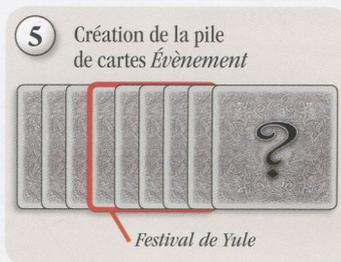
(2) Mélangez les cartes *Terrain* et placez-les face cachée entre les piles de cartes *Colonie* et *Ville*.

(3) Mélangez les 36 cartes de l'ensemble de base et séparez-les en 4 piles de 9 cartes. Placez ces 4 piles à côté de la ville. Le terme **pioche** renvoie à ces piles.

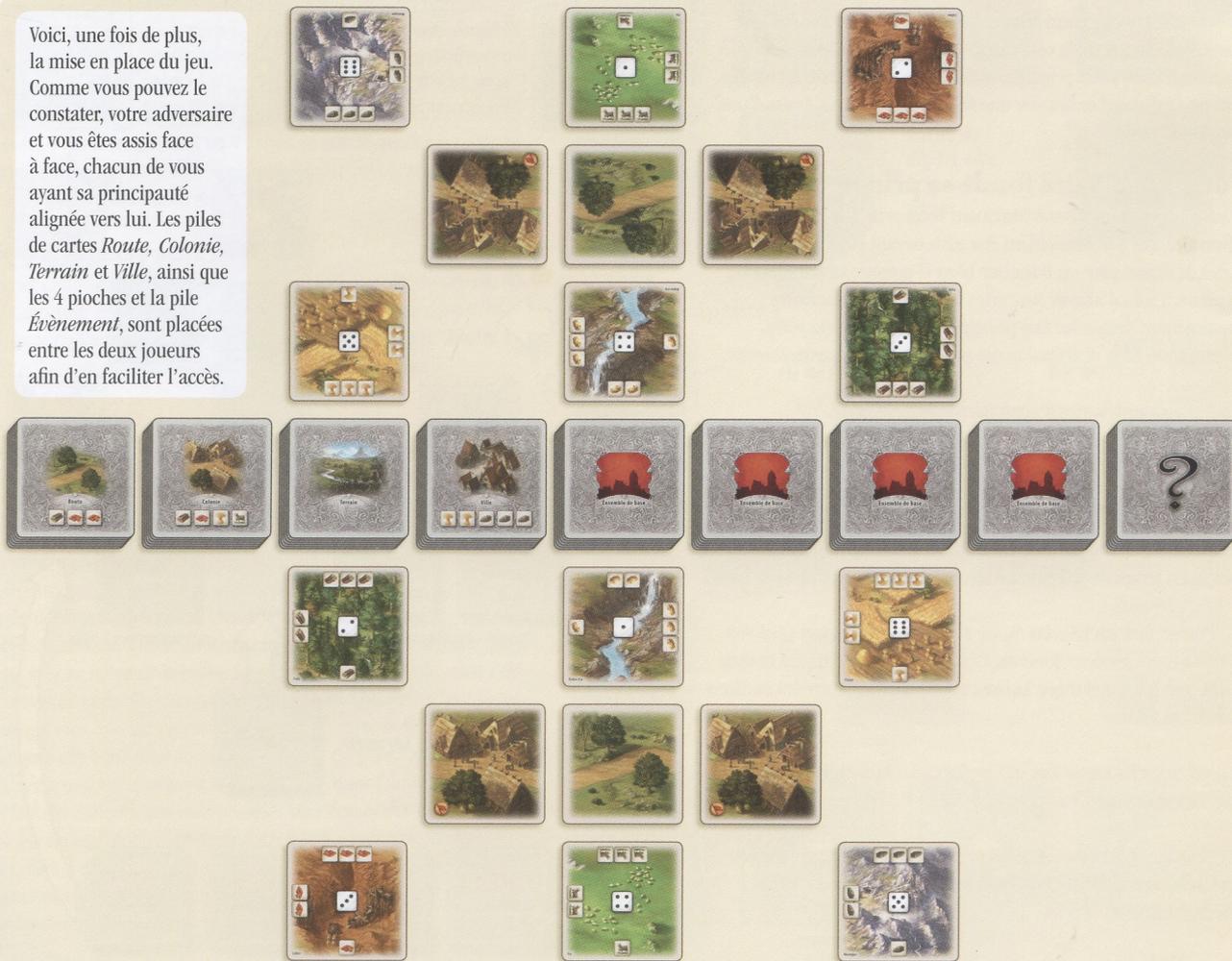


(4) Placez les cartes *Évènement* face visible et conservez uniquement les cartes de l'ensemble de base. Remettez les autres cartes dans la boîte. Ensuite, des cartes de l'ensemble de base, conservez près de vous la carte *Festival de Yule*.

(5) Mélangez le reste des cartes *Évènement*, face cachée, et comptez-en 3. Sur ces 3 cartes, posez la carte *Festival de Yule*. Finalement, placez le reste des cartes *Évènement* sur ces 4 cartes. Posez cette pile de cartes *Évènement* à la suite des autres piles.



Voici, une fois de plus, la mise en place du jeu. Comme vous pouvez le constater, votre adversaire et vous êtes assis face à face, chacun de vous ayant sa principauté alignée vers lui. Les piles de cartes *Route*, *Colonie*, *Terrain* et *Ville*, ainsi que les 4 pioches et la pile *Évènement*, sont placées entre les deux joueurs afin d'en faciliter l'accès.



Le début de la partie

Déterminez d'abord un premier joueur. Pour ce faire, lancez le dé numéroté. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence. Le premier joueur pioche les 3 premières cartes d'une des 4 pioches. Ensuite, l'autre joueur pioche également les 3 premières cartes d'une autre pioche (ce doit être une autre pioche). Ces cartes forment votre main : ne les montrez pas à votre adversaire !

Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Les tours se déroulent toujours de la façon suivante :

- **Jet de dés** : Les deux dés sont lancés et les résultats observés.
- **Phase d'actions** : Dans l'ordre et au nombre de votre choix : jouer des cartes (de votre main et du centre), échanger des ressources.
- **Vérification de la main de cartes** : Compter le nombre de cartes en main et piocher ou défausser le nombre de cartes nécessaire.
- **Échange d'une carte en main** : Échanger une carte de votre choix.

1. Jet de dés

Il y a un dé numéroté et un dé avec des pictogrammes. Les deux dés sont lancés au début de chaque tour. Le dé numéroté est d'abord pris en compte. Celui-ci détermine les ressources que les joueurs reçoivent au début de chaque tour. C'est pourquoi ce dé se nomme le **dé de production**. Chaque carte *Terrain* dont le nombre est obtenu produit une ressource, c'est-à-dire que la carte est tournée de 90° en sens antihoraire (voir l'exemple à droite). Au début de la partie, chaque joueur possède une carte avec chaque nombre. Évidemment, cela changera certainement au cours de la partie.

Un joueur qui a plusieurs cartes *Terrain* avec le même nombre recevra des ressources sur chacune d'elles lorsque leur nombre est obtenu au dé.

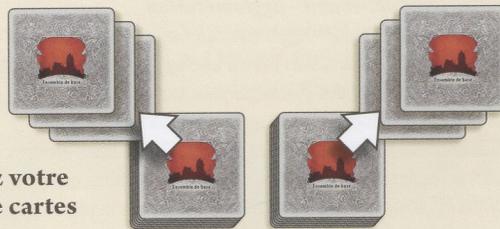
Le dé avec des pictogrammes met en place, quant à lui, différents événements fortuits, d'où le nom de **dé Évènement**. Ces événements sont décrits en détail sous la section **Le dé Évènement** en page 8.

2. Phase d'actions

a) Jouer une carte de sa main

Lors de votre phase d'actions, vous pouvez jouer le nombre de cartes de votre main que vous voulez. Les cartes que vous avez en main ont, au bas, une section encadrée en jaune ou en vert. Les cartes ayant un encadré jaune ont également un A dans le coin supérieur gauche : il s'agit des cartes *Action*. Les cartes ayant un encadré vert sont les cartes *Développement*. Les ressources illustrées dans le coin supérieur gauche d'une carte représentent le coût à payer pour jouer cette carte dans votre principauté.

Piochez votre main de cartes



Exemple de production de ressources



Le joueur A lance les dés et obtient un 6. On retrouve un 6 sur la carte *Terrain - Champ* du joueur A, il obtient donc 1 *Blé*. Pour noter cette information, il tourne sa carte de 90° de sorte que deux symboles *Blé* pointent maintenant vers lui. Le joueur B a également un terrain sur lequel se trouve un 6, mais il s'agit plutôt d'une montagne et non d'un champ. Il reçoit donc 1 *Minerais* qu'il note de la même façon que le joueur A.

Coût de construction



Encadré vert =
carte *Développement*,
jouée dans la principauté



Encadré jaune =
carte *Action*, jouée de la
main à la défausse

Les cartes *Développement - Agglomération*

Les cartes *Développement - Agglomération* sont toujours placées dans un espace de construction libre d'une agglomération (colonie ou ville) et vous offrent des avantages pour toute la partie. Il y a deux types de développement d'agglomération : les unités et les bâtiments. Les unités sont également divisées en deux groupes : les héros et les navires marchands. Lorsque vous désirez mettre une carte *Développement - Agglomération* en jeu, vous la placez dans un espace de construction libre et vous payez son coût (les ressources illustrées dans le coin supérieur gauche de la carte). Vous avez désormais accès à la fonction de l'unité ou du bâtiment.

Important : On retrouve la mention **1x** sur quelques cartes. Un seul exemplaire de ces cartes est permis dans votre principauté.

Les cartes *Action*

Les cartes *Action* sont toujours jouées à partir de votre main et ont un effet immédiat. Si vous jouez une carte *Action*, lisez son texte à votre adversaire, appliquez ses effets et placez-la dans une défausse commune. La carte est ainsi sortie du jeu.

b) Jouer une carte centrale

Les cartes centrales désignent les cartes situées directement entre les deux joueurs, c'est-à-dire les routes, les colonies (avec les terrains les accompagnant) et les villes. Les deux joueurs ont accès à ces cartes. Le joueur actif peut construire les cartes qu'il désire parmi celles-ci en payant le coût illustré au verso de la carte.

Construire une route

Les routes sont nécessaires pour étendre votre principauté. Si vous désirez construire une nouvelle colonie, vous devez construire une route, car il doit toujours y avoir 1 route entre 2 colonies.

Construire une colonie

Une colonie est toujours placée à l'extrémité libre d'une route. En outre, les colonies vous donnent les avantages suivants :

- Chaque colonie vous rapporte 1 point de victoire.
- Chaque colonie vous donne 2 espaces de construction.

Lorsque vous construisez une colonie, piochez 2 cartes *Terrain* que vous placez au coin de votre nouvelle colonie. Orientez les cartes *Terrain* de façon à ce que le côté vide pointe vers vous.

Exemple du paiement d'un coût de construction



Le joueur construit un *Monastère*. Il paie le coût de construction en tournant de 90° en sens horaire : sa colline, son champ et sa montagne. Après cette construction, il lui reste 1 *Bois*, 1 *Blé* et 1 *Laine*. Il n'a plus de *Minerai* et d'*Argile*.

Construction d'une route



Un joueur construit une *Route* et paie 1 *Bois* et 2 *Argile*.

Construction d'une colonie



Un joueur construit une *Colonie* et paie 1 *Bois*, 1 *Argile*, 1 *Laine* et 1 *Blé*. Il reçoit une *Rivière d'or* et une *Montagne*, placées à côté de la colonie. Désormais, ce joueur obtient 1 *Or* et 1 *Bois* sur un « 2 » et 1 *Minerai* et 1 *Laine* sur un « 4 ».

Construire une ville

Les colonies peuvent être transformées en ville. Lorsque vous construisez une ville, vous payez le coût de la ville et placez la carte *Ville* sur l'une de vos cartes *Colonie*. Cette colonie demeure sous la ville pour le reste de la partie. En outre, une ville vous procure les avantages suivants :

- Chaque ville vous rapporte 2 points de victoire. Toutefois, ceux-ci **ne sont pas** additionnés à celui de la colonie recouverte par la ville.
- Chaque ville vous procure 2 espaces de construction additionnels. Il vous est désormais possible de construire 2 cartes *Développement - Agglomération* de plus : 1 au-dessus et 1 au-dessous de la ville.

Important : Bien que les cartes *Terrain* soient en diagonale par rapport aux nouveaux espaces de construction, ils sont considérés comme adjacents.

c) Échanger des ressources

Il est fort probable que durant la partie, vous vous retrouviez avec une grande quantité d'une même ressource et à court d'une autre. Dans de tels cas, il devient très intéressant d'échanger vos ressources.

• Échanges réguliers

Vous pouvez échanger 3 ressources d'un même type contre une autre ressource de votre choix. Les 3 ressources que vous échangez peuvent provenir de plusieurs cartes.

• Échanges améliorés

Lorsque vous possédez un *Navire marchand*, il vous devient possible d'échanger 2 ressources d'un même type contre une autre ressource de votre choix.

Les ressources que vous pouvez échanger à ce taux dépendent du ou des *Navire marchand* que vous possédez.

3. Vérification de la main de cartes

Votre tour prend fin lorsque vous ne désirez plus effectuer d'action. Vous devez d'abord vérifier le nombre de cartes que vous avez en main :

- Vous pouvez conserver un maximum de 3 cartes en main. Pour chaque point de progrès que vous avez en jeu devant vous (**symbole : livre**), votre limite de cartes en main augmente de 1 carte.
- Si vous avez moins de cartes en main que votre limite, complétez votre main jusqu'à votre maximum de cartes. Vous piochez les cartes manquantes de la ou des pioches de votre choix.
- Si vous avez plus de cartes que votre limite ne le permet, vous devez retirer de votre main le nombre de cartes nécessaire pour respecter votre limite. Placez cette ou ces cartes excédentaires sous la ou les pioches de votre choix.

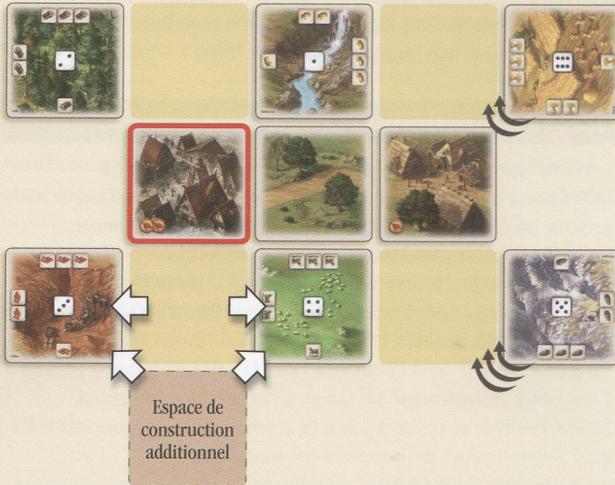
4. Échange d'une carte en main

Une fois que vous avez atteint votre limite de cartes en main, il vous est possible d'échanger 1 carte de votre main. Si vous voulez, vous pouvez placer une de vos cartes en main sous la pioche de votre choix et ensuite piocher la première carte de la pioche de votre choix.

Construction d'une ville

Espace de construction additionnel

Un joueur construit une *Ville* et paie 2 *Blé* et 3 *Minerai*. Il place cette carte *Ville* sur l'une de ses cartes *Colonie*.



Quelques cartes *Développement* influencent ou sont influencées par les cartes *Terrain* adjacentes. Qu'une carte *Développement* soit placée au-dessus ou au-dessous d'une agglomération est donc très important. Toutefois, la position qu'occupe une carte *Développement* au-dessus ou au-dessous d'une *Ville* n'a pas d'incidence sur le jeu : les cartes *Terrain* sont adjacentes aux deux cartes *Développement*.

Exemple d'un échange régulier



Le joueur échange 3 *Minerai* (de 2 cartes) contre 1 *Laine*.

Exemple d'un échange amélioré



Le joueur a un *Navire marchand - Minerai* en jeu. Il peut donc échanger 2 *Minerai* contre 1 *Laine*.

Échange de carte au choix : Placez 1 carte sous la pioche de votre choix et payez 2 ressources. Choisissez ensuite une pioche (la même ou une autre) et prenez-y la carte que vous voulez.

Attention : Si vous échangez une carte ainsi, vous ne pouvez absolument pas modifier l'ordre de la pioche !

Les cartes ainsi piochées ou échangées peuvent uniquement être utilisées au prochain tour et non immédiatement.

Règles supplémentaires

1. Avantage des points de force et de commerce

Vous trouverez sur plusieurs cartes des haches et des balances. Chaque hache représente un point de force et chaque balance un point de commerce.

- Un joueur reçoit le jeton *Force* (avec la hache) lorsqu'il possède l'*avantage de force*. Un joueur a l'*avantage de force* lorsqu'il possède au moins 3 points de force dans sa principauté **ET** qu'il a plus de points de force que son adversaire.

- Un joueur reçoit le jeton *Commerce* (avec la balance) lorsqu'il possède l'*avantage commercial*. Un joueur a l'*avantage commercial* lorsqu'il possède au moins 3 points de commerce dans sa principauté **ET** qu'il a plus de points de commerce que son adversaire.

Celui qui possède un ou les deux jetons les pose sur l'une de ses agglomérations. Chaque avantage, représenté par les jetons *Force* et *Commerce*, rapporte à son propriétaire **1 point de victoire**. Dès qu'un joueur n'a plus la majorité d'un de ces types de point, il doit remettre le jeton (et donc le point de victoire) au centre **OU** le donner à son adversaire, si ce dernier a la majorité des points de force ou de commerce.

2. Les points de compétence et de progrès

Point de compétence : Les harpes que l'on trouve sur les héros représentent leurs compétences. En outre, les points de compétence offrent un avantage lors de l'évènement *Célébration*.

Point de progrès : Quelques bâtiments affichent un livre (point de progrès). Chaque point de progrès augmente de 1 la limite du nombre de cartes que vous pouvez avoir en main.

3. Le dé Évènement

Au début de votre tour, en plus du dé de production, vous lancez également le dé *Évènement*. Il y a 5 symboles correspondant à des évènements différents. Quatre d'entre eux sont noirs : ceux-ci permettent d'obtenir des ressources ou activent une carte *Évènement* (voir ci-contre). Le cinquième et dernier, en rouge, désigne l'*Attaque des voleurs*. Cet évènement peut avoir un effet négatif, selon le nombre de ressources entreposées par le joueur. L'ordre dans lequel les dés sont observés dépend de l'*Évènement* obtenu au dé :



Attaque des voleurs : Chaque joueur possédant plus de 7 ressources perd toutes ses réserves d'*Or* et de *Laine*.



Commerce : Celui qui possède l'*avantage commercial* reçoit 1 ressource de son choix de son adversaire.



Célébration : Chaque joueur reçoit 1 ressource de son choix. Si un joueur a la majorité des points de compétence, il est le seul à recevoir 1 ressource de son choix.



Récolte : Chaque joueur reçoit 1 ressource.



Carte Évènement : Le joueur qui a lancé la dés pioche et lit la première carte *Évènement*. Tous les joueurs concernés (aucun, un seul ou les deux) subissent l'évènement.

- Si l'évènement sur le dé est rouge, c'est-à-dire l'*Attaque des voleurs*, vous réalisez l'évènement **avant** la production des ressources.
- Dans tous les autres cas, c'est-à-dire lorsqu'il s'agit d'un évènement noir, les joueurs effectuent d'abord la production des ressources. Ce n'est qu'après avoir reçu leur(s) ressource(s) que les joueurs procèdent à l'évènement du dé.

Si le point d'interrogation (?) est obtenu sur le dé *Évènement*, placez la carte *Évènement* sous sa pile après avoir appliqué l'évènement. Si la carte *Festival de Yule* est piochée, refaites la pile de cartes *Évènement*, tel qu'expliqué en page 4. Piochez ensuite une nouvelle carte *Évènement*.

But du jeu et fin de la partie

Pour la partie d'introduction, *Les premiers colons*, la partie se termine lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 7 points de victoire. Chaque *Colonie* rapporte **1 point de victoire** et chaque *Ville* rapporte **2 points de victoire**. En outre, chaque avantage, représenté par le jeton *Force* ou *Commerce*, rapporte **1 point de victoire**.

Félicitations ! Vous avez terminé votre première partie et connaissez maintenant les mécanismes de base du jeu *Les Princes de Catane*. Assurez-vous d'avoir bien saisi toutes les notions vues dans cette partie avant de poursuivre avec les ensembles thématiques. Ceux-ci complexifient la partie en ajoutant de nouveaux types de cartes et de nouvelles options de constructions. Commencez votre exploration des ensembles thématiques avec *L'Ère de l'Or*. Évidemment, afin de vous assurer d'être prêt pour la suite de votre exploration, vous pouvez toujours rejouer *Les premiers colons* à une ou deux reprises.



Voici un exemple de principauté victorieuse. Le joueur a obtenu 7 points de victoire de la façon suivante : 2 *Ville*, 1 *Colonie*, le jeton *Force* et le jeton *Commerce*.

L'index des cartes, situé aux pages 13 à 19, présente toutes les cartes du jeu en détail et indique la quantité des différentes cartes par ensemble. Consultez-le au besoin.

Les parties thématiques

En principe, toutes les règles vues jusqu'à présent s'appliquent toujours. Quelques règles, présentées ci-dessous, s'y ajoutent. Vous trouverez d'abord les règles générales, qui s'appliquent à tous les thèmes, suivies des règles spécifiques à chacun des trois thèmes.

Votre périple ne fait que commencer !

Règles générales

Mise en place

1. La pile de cartes Évènement

Vous emploierez toujours les cartes *Évènement* de l'ensemble de base et du thème choisi. Tout comme dans la partie d'introduction, séparez la carte *Festival de Yule*. Mélangez ensuite les cartes *Évènement* de l'ensemble de base et du thème choisi. Placez trois cartes, posez la carte *Festival de Yule* sur ces trois cartes et placez le reste des cartes sur ces quatre cartes.

2. Cartes Développement face visible

Chaque thème comprend des cartes accessibles aux deux joueurs. Ces cartes *Développement* sont mises de côté avant la partie et placées face visible à côté des pioches. Elles ne sont jamais prises en main, elles sont plutôt construites comme les routes, les colonies et les villes, en payant directement le coût de construction et en les plaçant dans l'un des espaces de construction de sa principauté. Chacune de ces cartes mises de côté est marquée d'un **1x**, indiquant qu'un joueur ne peut avoir qu'une de ces cartes dans sa principauté.

3. Les pioches de cartes Développement

Mélangez les cartes de l'ensemble de base et du thème séparément. Avec les cartes de l'ensemble de base, faites 3 pioches de 12 cartes chacune. Avec l'ensemble thématique, faites 2 pioches les plus égales possible, selon le nombre de cartes du thème.

4. Sélection des cartes de départ

Contrairement au tirage aléatoire de la partie d'initiation, vous choisissez maintenant votre main de départ. En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une pioche de l'ensemble de base et y prend 3 cartes avec lesquelles il désire commencer la partie. Il est interdit de modifier l'ordre des cartes de la pioche.

Conseil :

Jouez les ensembles thématiques dans l'ordre de la règle. **L'Ère de l'Or** introduit de nouveaux types de cartes et des conditions simples pour quelques cartes Action. **L'Ère de la Guerre** apporte des cartes intensifiant la confrontation entre vous et votre adversaire. Le calme revient avec **L'Ère du Progrès** où vous et votre adversaire cherchez à ériger d'impressionnants bâtiments dans votre principauté. Une fois les thèmes maîtrisés, vous serez enfin prêt pour « Le Duel des Princes », où tous les thèmes sont combinés.



Exemple d'une pile Évènement : Avec le thème *L'Ère de l'Or*, les 3 cartes *Évènement* nommées ci-dessous sont ajoutées à celles du jeu de base :

Voyage des navires marchands, *Marchand ambulant* et *Cadeaux aux Princes*.



Exemple de pioches : Avec le thème *L'Ère de l'Or*, 2 pioches du thème s'ajoutent aux 3 pioches de l'ensemble de base. On retrouve également les deux cartes *Guilde marchande* à cet endroit.



Exemple du choix des cartes de départ : Le joueur a pris l'une des pioches de l'ensemble de base et a choisi ces 3 cartes : *Entrepôt*, *Centre communautaire* et *Route commerciale*.

5. Disposition des cartes Terrain

Après avoir placé votre principauté et formé votre main de départ, vous pouvez redisposer vos cartes *Terrain*.

Règles additionnelles

1. Développements de ville

Les ensembles thématiques ajoutent des cartes sur lesquelles se trouve une section encadrée rouge. Ce sont les cartes *Développement - Ville*. Ces cartes peuvent uniquement être construites sur l'un des quatre espaces de construction d'une ville.

2. Développements de terrain

Les ensembles thématiques ajoutent également des cartes avec une section encadrée brune. Ce sont les cartes *Développement - Terrain*. Ces cartes ne sont pas placées sur un espace de construction, mais plutôt au-dessus ou au-dessous d'une carte *Terrain*.

3. Conditions

Contrairement au jeu d'introduction, certaines cartes des ensembles thématiques ont des conditions à remplir avant d'être jouées. Il existe plusieurs conditions, comme par exemple, posséder un certain bâtiment ou encore avoir l'*avantage commercial* ou l'*avantage de force*. De plus, vous pouvez uniquement jouer une carte lorsque vous et votre adversaire pouvez réaliser l'action demandée. Par exemple, vous ne pouvez jouer la carte *Archer* si votre adversaire n'a pas au moins une unité possédant 1 point de force qu'il peut mettre sous une pioche.

4. Retirer des unités ou des bâtiments

Il est possible qu'au cours de la partie, vous vous retrouviez sans espace de construction libre. Pour éviter cela, vous pouvez, lors de votre phase d'actions, retirer une unité ou un bâtiment de votre principauté. Ceux-ci sont alors posés sur la défausse. Si vous défaussez une carte *Développement* provenant d'une pile face visible, elle retourne face visible à cet endroit.

5. L'ordre des pioches

Si vous devez placer une carte sous l'une des pioches, vous devez vous assurer de remettre la carte sous une pioche dont le dos est identique à celui de la carte. Le nombre de cartes d'une pioche n'est pas défini, mais le nombre de pioches où l'on peut mettre une carte demeure le même tout au long de la partie. Si une pioche est complètement vide, il devient alors possible d'y mettre une carte afin de créer une pioche d'une seule carte.

Fin de la partie

Une partie thématique se termine lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 12 points de victoire. En plus des points de victoire déjà connus, certaines cartes *Développement - Ville* donnent également des points de victoire. **Note** : Si un joueur possède 12 points de victoire avant de lancer les dés, il remporte la partie et ne lance pas les dés.



Exemple : Si vous avez un *Tissage* dans votre main de départ, il devient logique de vouloir placer un *Pré* à l'extérieur de sa principauté. Votre *Tissage* pourra alors être construit uniquement à côté de votre *Pré*. Ainsi, lorsque vous construirez une colonie, il vous sera possible de placer un second *Pré* (à l'aide d'un *Éclaireur* par exemple) de l'autre côté du *Tissage*.

Une carte *Développement - Ville* peut uniquement être construite dans l'un des 4 espaces de construction d'une ville.



Une carte *Développement - Terrain* peut uniquement être placée au-dessus ou au-dessous d'une carte *Terrain*.



Exemple d'une condition : Les cartes *Maître marchand* et *Maison d'entrepôt* nécessitent la carte *Guilde marchande*. Si un joueur souhaite jouer la carte *Action - Maître marchand* ou construire une *Maison d'entrepôt*, il doit déjà avoir une *Guilde marchande* dans sa principauté.

Règles spéciales

1. L'Ère de l'Or

Les 2 pioches thématiques sont constituées de 11 cartes chacune.
Les deux *Guilde marchande* forment la pile de cartes *Développement* face visible.
La carte *Développement - Terrain, Cache d'or*, fait partie de ce thème.

2. L'Ère de la Guerre

Les 2 pioches thématiques sont constituées de 11 cartes chacune.
Les deux *Taverne* forment la pile de cartes *Développement* face visible.

3. L'Ère du Progrès

Les 2 pioches thématiques sont constituées de 12 cartes chacune.
Les deux *Université* forment la pile de cartes *Développement* face visible.

Le Duel des Princes

Vous avez essayé les trois thèmes et vous connaissez bien toutes les cartes ? Il est maintenant temps de vous affronter dans *Le Duel des Princes*. Dans ce mode de jeu, vous jouerez avec l'ensemble de base et les trois ensembles thématiques. À l'exception des règles concernant les pioches et la pile *Évènement*, aucune autre règle ne s'ajoute à ce mode de jeu.

But du jeu

Dans *Le Duel des Princes*, votre objectif est d'obtenir 13 points de victoire.

Préparation des pioches

Certaines cartes sont marquées d'un croissant de lune. Prenez toutes ces cartes et replacez-les dans la boîte. Les cartes de base sont, comme dans les parties thématiques, séparées en trois pioches. De plus, il y a 3 pioches thématiques, à raison d'un thème par pioche. Chacune de ces pioches thématiques est constituée des cartes sans croissant de lune d'un seul thème. Il n'y a pas de cartes *Développement* face visible.

Création de la pile de cartes Évènement

Certaines cartes *Évènement* sont également marquées d'un croissant de lune. Les 6 cartes suivantes, qui n'ont pas de croissant de lune, sont toujours présentes dans ce mode de jeu : *Festival de Yule*, *Invention*, *Année faste*, *Émeutes*, *Marchand ambulant* et *Épidémie*. Les 15 autres cartes, avec croissant de lune, sont mélangées. Tirez-en 6 que vous ajoutez aux cartes sans croissant de lune. Préparez ensuite la pile *Évènement* comme à l'habitude.

L'Ère de l'Or



La lutte pour l'*avantage commercial* prend de l'ampleur dans cet ensemble thématique. Les cartes *Pont à péage*, *Hôtel de la Monnaie* et *Cache d'or* rendent l'or encore plus attrayant. Celui qui établit son avantage commercial avec des *Navire marchand* devra se méfier des *Corsaires*.

L'Ère de la Guerre



Avec les cartes *Traître*, *Archer* et *Incendiaire*, la confrontation entre les deux joueurs se fait beaucoup plus féroce. De plus, celui qui a l'*avantage de force* parviendra plus fréquemment à nuire à son adversaire. Ayez toujours un peu d'or pour vous protéger contre les *Émeutes*.

L'Ère du Progrès



Celui qui érige une *Université* peut récolter le fruit de son progrès avec les cartes *Assolement triennal*, *Filon minier* et *Grue de chantier*. Malheureusement, des *Épidémie* s'abattent sans cesse sur Catane. Un joueur qui construit *Bains* et *Apothicaire* dans sa principauté ne le regrettera pas.

Les pioches d'un duel :

Toutes les cartes avec un croissant de lune sont remises dans la boîte. En plus des 3 pioches formées avec l'ensemble de base, il y a également 1 pioche pour chacun des ensembles thématiques.



La pile Évènement d'un duel :

Piochez 6 des 15 cartes avec un croissant de lune. Ajoutez ces 6 cartes à celles n'ayant pas de croissant de lune pour constituer la pile *Évènement*.

Index des cartes



Ensemble de base (94 cartes)

Cartes de départ (49 cartes)

- **Terrain** : 4 chacun : *Champ, Colline, Forêt, Montagne, Pré et Rivière d'or*. On retrouve 2 cartes avec le dos *Terrain*, 1 avec le bouclier rouge et 1 avec le bouclier bleu
- Agglomération *Colonie* : 9 dont 5 avec le dos *Colonie*, 2 avec le bouclier rouge et 2 avec le bouclier bleu.
- Agglomération *Ville* : 7 avec le dos *Ville*
- **Route** : 9 dont 7 avec le dos *Route*, 1 avec le bouclier rouge et 1 avec le bouclier bleu.

Les cartes de départ ne peuvent jamais être attaquées ou retirées du jeu par l'adversaire.

Cartes de base

Cartes Action (9 cartes)

Brigitta la femme sage (2) : Vous jouez cette carte avant de lancer les dés. Déterminez d'abord le résultat du dé de production et placez-le pour qu'il affiche la face de votre choix. Lancez ensuite le dé *Évènement* et suivez l'ordre de résolution habituel. Il n'est pas permis de jouer *Brigitta la femme sage* après avoir lancé le dé pour changer un résultat non voulu.



Déménagement (1) : Cette carte peut vous aider à profiter davantage des cartes *Bâtiment* qui augmentent la production.



Éclaircur (2) : Cette carte ne peut être jouée que lorsque vous construisez une nouvelle *Colonie*. Jouez cette carte à ce moment pour choisir les 2 cartes *Terrain*.



Orfèvre (2) : L'Or peut provenir de cartes *Rivière d'or* différente et/ou de la *Cache d'or*.



Route commerciale (2) : Vous pouvez échanger 2 ressources du même type ou de types différents. Vous pouvez même reprendre les mêmes ressources, si cela vous semble judicieux. Toutefois, vous devez avoir 2 ressources pour pouvoir jouer *Route commerciale*.



Cartes Agglomération (27 cartes)

Bâtiments

Augmentant la production (5) : **Briqueterie (1)**; **Fonderie (1)**; **Moulin (1)**; **Scierie (1)**; **Tissage (1)** : Les bâtiments qui augmentent la production agissent uniquement lorsque la ressource est produite au début du tour avec le jet de production. S'il n'y a pas de place sur la carte *Terrain* pour la ressource, celle-ci est perdue.



Conseil : Il arrive souvent que, dans le feu de l'action, on oublie de bénéficier de ces bâtiments. Afin de vous rappeler quels terrains ont une production augmentée, posez une pièce quelconque sur ces derniers.

Centre communautaire (2) : Vous ne pouvez avoir qu'un *Centre communautaire* dans votre principauté.



Entrepôt (2) : Lors de l'évènement *Attaque des voleurs*, vous ne comptez pas les ressources entreposées sur les terrains adjacents à un *Entrepôt*. Si vous avez plus de 7 ressources en excluant les ressources situées dans les *Entrepôt*, vous devez perdre tout *Or* et/ou *Laine* entreposés sur des terrains adjacents à un *Entrepôt*.



Marché (2) : Vous êtes limité à un seul *Marché* dans votre principauté. **Exemple de la fonction du *Marché* :** Votre adversaire construit sa première *Colonie* et place le *Champ* et la *Rivière d'or* avec un 3. Il a maintenant deux 3 de plus que vous. Lorsqu'un 3 est obtenu sur un jet de production, vous recevez 1 ressource supplémentaire d'un type que votre adversaire a reçu, soit : 1 *Bois*, 1 *Blé* ou 1 *Or*. Si, après le jet de production, votre adversaire ne peut entreposer une de ces ressources parce que ses terrains sont pleins, vous pouvez néanmoins recevoir une ressource de ce type.



Monastère (2) : Vous ne pouvez avoir qu'un *Monastère* dans votre principauté. Le *Monastère* donne 1 point de progrès, qui permet de conserver 1 carte supplémentaire en main. À la fin de votre tour, piochez le nombre de cartes nécessaire pour atteindre votre limite de cartes en main. Si vous perdez votre *Monastère*, n'oubliez pas de respecter votre nouvelle limite de cartes en main à la fin de votre tour.



Pont à péage (1) : L'*Or* doit pouvoir être placé sur vos *Rivière d'or* (ou éventuellement la *Cache d'or*). Si vous ne pouvez entreposer que 1 ou 0 *Or*, le surplus est perdu.



Unités

Navires marchands communs (6) : *Navire marchand - Argile (1)*; *Navire marchand - Blé (1)*; *Navire marchand - Bois (1)*; *Navire marchand - Laine (1)*; *Navire marchand - Minerai (1)*; *Navire marchand - Or (1)* : Vous pouvez, à l'aide des cartes *Navire marchand*, échanger vos ressources à un taux plus favorable. Les navires marchands communs permettent d'échanger 1 type de ressource à un meilleur taux. Les ressources échangées peuvent provenir de plusieurs terrains du type correspondant. Si vous possédez les ressources nécessaires, vous pouvez utiliser un *Navire marchand* plus d'une fois par tour.



Héros communs (6) : *Austin (1)*; *Candamir (1)*; *Harald (1)*; *Inga (1)*; *Osmund (1)*; *Siglind (1)* : Les « héros communs » se distinguent par leur coût et leurs points de compétence et de force.



Grand navire marchand (1) : Avec le *Grand navire marchand*, vous pouvez échanger les ressources du terrain à gauche ou à droite. Vous ne pouvez combiner les ressources de ces deux terrains. Soit vous échangez les ressources du terrain à gauche, soit vous échangez celles du terrain à droite. Vous pouvez cependant, dans un même tour, échanger les ressources du terrain à gauche et ensuite celles du terrain à droite ou vice versa.



Cartes Évènement

(9 cartes)

Année faste (2) : Le terrain reçoit 1 ressource pour chaque *Entrepôt* ou *Monastère* adjacent, s'il a suffisamment d'espace pour tout entreposer.



Conflit fraternel (1) : Si vous avez l'*avantage de force*, votre adversaire vous donne toutes ses cartes, vous en choisissez 2 que vous posez, face cachée, sous la ou les pioches au dos approprié. Votre adversaire sait uniquement sous quelle(s) pioche(s) vous mettez les cartes. Vous lui redonnez ensuite ses autres cartes. Il refait sa main uniquement à la fin de son tour.



Festival de Yule (1) : Lorsque la carte *Festival de Yule* est piochée, refaites la pioche comme à la page 4 et piochez une nouvelle carte *Évènement*.



Invention (1) : Chaque joueur choisit les ressources qu'il reçoit et sur quelles cartes *Terrain* il les entrepose.



Marchand ambulant (2) : Vous pouvez utiliser l'*Or* reçu avec le jet de production de ce tour.



Querelle (1) : Si le joueur ciblé n'a que 3 bâtiments ou moins, ceux-ci sont automatiquement choisis. Il doit ensuite choisir lequel il élimine.



Voyage des navires marchands (1) : Si aucun joueur n'a construit de *Navire marchand*, aucun d'eux ne reçoit la ressource.



L'Ère de l'Or

(27 cartes)

Cartes Action

(8 cartes)

Orfèvre (1) : Voir l'ensemble de base.

Gudrun la terreur des mers (1) : Si vous n'avez pas de *Corsaires* et/ou si votre adversaire n'a pas d'*Or*, vous ne pouvez jouer *Gudrun*. Votre adversaire doit vous donner tout l'*Or* demandé, jusqu'au maximum de ce qu'il peut vous donner et de ce que vous pouvez entreposer sur vos *Rivière d'or* (et éventuellement votre *Cache d'or*). Votre adversaire choisit d'où vient son *Or*.



Maître marchand (2) : Si vous n'avez pas de *Gilde marchande*, vous ne pouvez jouer cette carte. Si vous jouez cette carte, votre adversaire doit vous donner 1 ou 2 ressources selon le nombre et le type que vous réclamez. Votre adversaire choisit de quels terrains proviennent les ressources. Si votre adversaire n'a pas de ressource, vous ne pouvez jouer *Maître marchand*.



Marchand (2) : Si vous n'avez pas 3 points de commerce OU une ville, vous ne pouvez jouer cette carte. En jouant un *Marchand*, vous demandez que votre adversaire vous donne 1 ou 2 ressources. Vous choisissez le nombre et le type. Il choisit de quels terrains proviennent ces ressources. Vous devez ensuite lui redonner 1 ressource de votre choix. Celle-ci peut être 1 des ressources qu'il vient de vous donner. Si votre adversaire n'a pas de ressource, vous ne pouvez jouer de *Marchand*.



Raid (1) : Si vous n'avez pas l'avantage de force, vous ne pouvez jouer cette carte. Votre adversaire doit vous donner les ressources exigées. Il décide cependant de quels terrains proviennent les ressources.



Reiner le Héraut (1) : Même si vous ne recevez pas de ressource de l'évènement *Célébration*, parce que votre adversaire a plus de points de compétence que vous, vous recevez tout de même 1 ressource grâce à *Reiner*.



Carte Développement - Terrain

(1 carte)

Lieu spécial

Cache d'or (1) : La *Cache d'or* est placée au-dessus ou au-dessous d'un terrain de votre choix. L'*Or* qui s'y trouve n'est pas compté ou volé lors de l'*Attaque des voleurs*. Vous pouvez utiliser cet *Or* pour construire ou faire des échanges. Si votre adversaire joue une carte comme *Marchand* ou s'il exige de l'*Or* de vous, l'*Or* dans la *Cache d'or* est également concerné.



Cartes Agglomération

(5 cartes)

Bâtiments

Entrepôt (1) : Voir l'ensemble de base.

Pont à péage (1) : Voir l'ensemble de base.

Unités

Grand navire marchand (1) : Voir l'ensemble de base.

Corsaires (2) : L'effet des *Corsaires* sur un *Navire marchand* ne s'applique que lors de la construction des *Corsaires*. Si votre adversaire n'a pas de *Navire marchand*, il ne se passe rien. Un *Navire marchand* construit plus tard n'est pas concerné par une carte *Corsaires* déjà en jeu. Dans tous les cas, vous recevez toujours 1 *Or* lors de l'évènement *Récolte*.



Cartes Développement - Ville

(10 cartes)

Chambre de commerce (1) : Vous pouvez construire la *Chambre de commerce*, même si vous n'avez pas de *Marché* ou de *Port*. Dans ce cas, vous n'avez que le point de victoire et de commerce de la *Chambre de commerce*. Tant que la *Chambre de commerce* est présente dans votre principauté, vos *Marché* et/ou *Port* vous donnent 2 points de commerce.



Grenier à sel (1) : Vous pouvez construire le *Grenier à sel* même si vous n'avez pas de *Navire marchand*. Dans ce cas, seul le point de commerce du *Grenier à sel* est dans votre principauté, chacun de vos *Navire marchand* rapporte 2 points de commerce.



Gilde marchande (2) : Vous ne pouvez avoir qu'une *Gilde marchande* dans votre principauté. La *Gilde marchande* est requise pour jouer certaines cartes *Développement* ou *Action*. Si vous retirez la *Gilde marchande* de votre principauté, vos bâtiments ayant comme condition la *Gilde marchande* demeurent en jeu.



Hôtel de la Monnaie (2) : Exactement 1 fois par tour, vous pouvez échanger 1 *Or* contre 1 ressource de votre choix. Si vous avez construit les deux *Hôtel de la Monnaie*, chacun d'eux permet de faire cet échange une fois.



Maison d'entreposage (2) : Si vous n'avez pas de *Gilde marchande*, vous ne pouvez construire de *Maison d'entreposage*. Vous devez d'abord payer le coût complet de la *Maison d'entreposage* avant de recevoir et de pouvoir utiliser les 2 ressources.



Port (1) : Vous pouvez construire le *Port* même si vous n'avez pas 3 *Navire marchand* dans votre principauté. Le *Port* vaut toujours 1 point de commerce. Dès que vous avez au moins 3 *Navire marchand* dans votre principauté, le *Port* donne 1 point de victoire en plus. Si vous perdez un *Navire marchand*, d'une façon ou d'une autre, le *Port* perd son point de victoire.



Prêtre (1) : Vous pouvez construire le *Prêtre* sans avoir l'*avantage commercial*. Si votre adversaire n'a qu'une ressource, vous ne recevez que celle-ci. Vous ne pouvez choisir que des ressources que vous pouvez entreposer. Si vous ne pouvez en entreposer, votre adversaire conserve ses ressources.



Cartes Évènement

(3 cartes)

Marchand ambulant (1) : Voir l'ensemble de base.

Voyage des navires marchands (1) : Voir l'ensemble de base.

Cadeaux aux Princes (1) : Vous devez placer l'*Or* sur vos *Rivière d'or* (ou éventuellement la *Cache d'or*). Si vous recevez plus d'*Or* que vous pouvez en entreposer, le surplus est perdu.



L'Ère de la Guerre (28 cartes)

Cartes Action

(10 cartes)

Raid (1) : Voir l'ensemble *L'Ère de l'Or*.

Archer (2) : Si vous n'avez pas de *Taverne*, vous ne pouvez jouer cette carte. Si votre adversaire n'a pas de carte *Unité* avec au moins 1 point de force, vous ne pouvez jouer cette carte. Votre adversaire choisit l'unité qu'il élimine.



Incendiaire (2) : Si vous n'avez pas de *Taverne*, vous ne pouvez jouer cette carte. Si votre adversaire n'a pas de bâtiment non protégé, vous ne pouvez jouer cette carte. Si votre adversaire a une carte de protection (*Heinrich le garde*, *Tour de garde*), vous devez attendre le résultat du dé avant de choisir un bâtiment.



Sebastian le Prêcher des routes (1) :

Cette carte peut uniquement être jouée lorsqu'un évènement approprié se produit. Vous ne pouvez jouer cette carte pour vous protéger contre l'évènement *Émeutes* si vous êtes déjà protégé par une *Chapelle*. Si vous avez de l'*Or*, vous pouvez utiliser *Sebastian* ou l'*Or* en réponse à l'évènement *Émeutes*.



Traître (2) : Si vous n'avez pas de *Taverne*, vous ne pouvez jouer cette carte. Si votre adversaire n'a pas de carte en main, vous ne pouvez jouer la carte *Traître*. Vous pouvez jouer/construire toute carte



volée immédiatement après l'avoir acquise. Votre adversaire refait sa main uniquement à la fin de son tour. Si vous ne souhaitez pas prendre de carte de votre adversaire, vous lui redonnez ses cartes. Dans tous les cas, la carte *Traître* est défaussée.

Transport de butin (2) : Si vous n'avez pas l'*avantage de force*, vous ne pouvez jouer cette carte. Si votre adversaire ne possède pas de ressource que vous pouvez entreposer, vous ne pouvez également pas jouer cette carte.



Unité

Carl Gabelbart (1) : Voir les « héros communs » de l'ensemble de base.



Heinrich le garde (1) : Heinrich est un héros qui possède une fonction spéciale en plus de ses points de force. Si vous possédez également la *Tour de garde* dans votre principauté, vous êtes protégé sur un résultat de 1 à 5. Cependant, vous ne lancez le dé qu'une fois, même si vous possédez la *Tour de garde*.



Irmgard, Gardienne de la Lumière (1) :

Irmgard est un héros qui possède une fonction spéciale en plus de ses points de compétence. Recevez 1 ressource à chaque fois que vous devez retirer une de vos cartes posées dans votre principauté à la suite d'un évènement ou d'une carte *Action* jouée par votre adversaire. Si *Irmgard* elle-même est éliminée, vous ne recevez pas de ressource.



Cartes Agglomération

(5 cartes)

Bâtiments

Aire d'entraînement (1) : Les coûts de construction pour les *Unité - Héros* sont réduits de 1 ressource. L'*Aire d'entraînement* n'a pas d'effet sur les *Unité* qui ne sont pas des *Unité - Héros*.



Tour de garde (1) : Si vous possédez également *Heinrich le garde* dans votre principauté, vous êtes protégé sur un résultat de 1 à 5. Cependant, vous ne lancez le dé qu'une fois, même si vous possédez *Heinrich le garde*.



Cartes Développement - Ville

(9 cartes)

Caserne de pompiers (2) : La *Caserne de pompiers* protège tous les bâtiments (de ville ou d'agglomération) de la ville dans laquelle elle se trouve (la *Caserne de pompiers* aussi).



Chapelle (2) : Il s'agit du jet de production actuel (le dé n'est pas relancé). L'une des *Chapelle* vous protège contre l'évènement *Émeutes* sur 1, 2 et 3, tandis que l'autre vous protège sur 4, 5 et 6. Ainsi, si vous possédez les deux *Chapelle*, vous serez toujours protégé contre les *Émeutes*.



Grand Hall de Célébration (1) : Vaut 2 points de victoire.



Grange aux dîmes (1) : Lorsque vous construisez la *Grange aux dîmes*, choisissez un type de ressource entre *Laine* ou *Blé*. Recevez 1 unité de la ressource choisie pour chacun de vos héros. Par exemple, si vous avez 3 *Héros*, vous recevrez 3 *Laine* ou 3 *Blé*. Vous devez entreposer les ressources reçues sur vos terrains. Si vous recevez plus de ressources qu'il vous est possible d'en entreposer, les ressources de plus sont perdues.



Place des Célébrations (1) : Vous devez d'abord payer le coût complet de la *Place des Célébrations* avant de recevoir et de pouvoir utiliser les 2 ressources. Vous pouvez construire la *Place des Célébrations* si vous possédez moins de points de compétence que votre adversaire, mais dans ce cas, vous ne recevez pas de ressource.



Taverne (2) : Vous ne pouvez avoir qu'une *Taverne* dans votre principauté. La *Taverne* est requise pour jouer plusieurs cartes *Action - Attaque*.



Cartes Évènement

(4 cartes)

Conflit fraternel (1) : Voir l'ensemble de base.

Querelle (1) : Voir l'ensemble de base.

Émeutes (2) : Si vous avez suffisamment d'*Or*, vous pouvez tout de même choisir d'éliminer une *Unité* volontairement. Dans tous les cas, les *Unités* éliminées doivent être placées sous une pioche appropriée.



L'Ère du Progrès

(31 cartes)

Cartes Action

(11 cartes)

Brigitta la femme sage (1) : Voir l'ensemble de base.

Déménagement (1) : Voir l'ensemble de base.

Assolement triennal (2) : Si vous n'avez pas d'*Université*, vous ne pouvez jouer la carte *Assolement triennal*. Vous entreposez le *Blé* sur les *Champ* de votre choix. Si vous n'avez pas suffisamment de place pour entreposer tout le *Blé*, le surplus est perdu.



Benjamin l'érudit voyageur (1) : Si vous avez *Benjamin* en main, assurez-vous de ne pas oublier le résultat du dé de production. Si vous construisez une nouvelle *Colonie* et que les nouveaux terrains placés ont le nombre obtenu ce tour-ci, *Benjamin* vous permet également de recevoir des ressources de ces terrains. Les cartes *Développement* qui améliorent la production, par exemple *Scierie* ou *Tissage*, ne sont pas prises en considération par *Benjamin*.



Filon minier (2) : Si vous n'avez pas d'*Université*, vous ne pouvez jouer *Filon minier*. Vous entreposez le *Minerai* sur les *Montagne* de votre choix. Si vous n'avez pas suffisamment de place pour entreposer tout le *Minerai*, le surplus est perdu.



Guido le délégué (1) : Si vous n'avez pas d'*Hôtel de ville*, vous pouvez jouer *Guido* uniquement si vous avez moins de points de victoire que votre adversaire. Il est possible de jouer la carte que vous venez de prendre immédiatement, si les conditions pour la jouer sont remplies. Le mode *Tournoi* sera expliqué en détail dans l'extension pour *Les Princes de Catane*.



Gustav le bibliothécaire (1) : Si vous n'avez pas de *Bibliothèque*, vous pouvez jouer *Gustav* uniquement si vous avez moins de points de victoire que votre adversaire. Il est possible de jouer la carte que vous venez de prendre immédiatement, si les



conditions pour la jouer sont remplies. Le mode *Tournoi* sera expliqué en détail dans l'extension pour *Les Princes de Catalogne*.

Médecin (2) : Si vous n'avez pas de *Bains*, vous ne pouvez jouer la carte *Médecin*.



Cartes Agglomération

(2 cartes)

Unités

Maître-canonnière (2) : Si vous n'avez pas d'*Université*, vous ne pouvez jouer de *Maître-canonnière*. Le *Maître-canonnière* est une unité mais pas un héros; c'est pourquoi il vous est possible d'avoir 2 cartes *Maître-canonnière* dans votre principauté. Une carte faisant référence aux héros ne concerne pas le *Maître-canonnière*. Une carte faisant référence aux unités aura cependant un effet sur le *Maître-canonnière*.



Cartes Bâtiment - Ville

(13 cartes)

Apothicaire (2) : Peu importe si vous perdez des ressources ou non après l'application d'une *Épidémie*, vous recevez une ressource de l'*Apothicaire* après les effets de l'*Épidémie*. Si vous avez plus d'un *Apothicaire*, vous recevez une ressource pour chacun d'eux.



Bains (3) : Les 4 cartes *Terrain* qui touchent à une ville protégée par une carte *Bains* sont protégées contre l'évènement *Épidémie*.



Bibliothèque (2) : Il est possible de jouer/construire la carte piochée immédiatement après l'avoir piochée.



Grue de chantier (1) : Si vous n'avez pas d'*Université*, vous ne pouvez jouer la *Grue de chantier*. Seuls les *Bâtiment - Ville* ayant un coût de plus de 4 ressources sont concernés par la *Grue de chantier*. Vous choisissez la ressource payée en moins.



Hôtel de ville (2) : Vous devez avoir un *Centre communautaire* pour pouvoir construire un *Hôtel de ville*. Une fois l'*Hôtel de ville* construit, celui-ci recouvrira le *Centre communautaire*. Si vous retirez l'*Hôtel de ville*, le *Centre communautaire* reste en place. Si vous utilisez la carte *Déménagement* pour déplacer un *Hôtel de ville* dans une autre ville, le *Centre communautaire* se déplace également. Vous ne pouvez pas construire un deuxième *Centre communautaire*, même après avoir construit un *Hôtel de ville*, puisqu'il est toujours dans votre principauté même s'il est caché.



Parlement (1) : Si vous n'avez pas au moins 2 points de progrès dans votre principauté, vous ne pouvez pas construire le *Parlement*.



Université (2) : Si vous n'avez pas un *Monastère* OU une *Bibliothèque* dans votre principauté, vous ne pouvez pas construire une *Université*. Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte *Université* dans votre principauté. L'*Université* est requise pour jouer plusieurs cartes *Développement* et *Action*. Si vous retirez l'*Université* de votre principauté, vos bâtiments et unités ayant la condition *Université* demeurent en jeu.



Cartes Évènement

(5 cartes)

Invention (2) : Voir l'ensemble de base.

Épidémie (3) : Une carte *Terrain* adjacente à 2 villes ne perd qu'une ressource. Les cartes *Développement - Terrain*, comme la *Cache d'or*, ne sont pas concernées par les cartes *Épidémie*.



© 2010 KOSMOS Verlag
 Auteur : Klaus Teuber
 www.klausteuber.de
 Licence : Catan GmbH
 www.catan.com
 © 2012 Filosofia Éditions
 pour la version française
 3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion
 Québec, Canada, J7V 5V5
 info@filosofiagames.com
 www.filosofiagames.com

Design graphique : Michaela Kienle/Fine Tuning
 Illustrations : Michael Menzel
 Supervision de la règle : Sebastian Rapp
 Rédaction : Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren,
 Klaus Teuber, Sebastian Rapp



Trois nouveaux ensembles s'ajoutent avec l'extension « Les Temps sombres ». Après s'être épanouie avec le commerce et le progrès, une grande noirceur tombe sur Catan et les conflits entre princes ne font que s'aggraver. Auront-ils le temps de s'allier contre les barbares qui approchent ?

En plus de 3 nouveaux ensembles thématiques, l'extension comprend les règles de tournoi et un marqueur de points !



Attaque des voleurs : Chaque joueur possédant plus de 7 ressources perd toutes ses réserves d'Or et de Laine.



Commerce : Celui qui possède l'avantage commercial reçoit 1 ressource de son choix de son adversaire.



Célébration : Chaque joueur reçoit 1 ressource de son choix. Si un joueur a la majorité des points de compétence, il est le seul à recevoir 1 ressource de son choix.



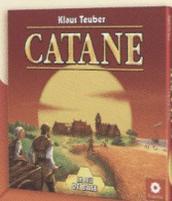
Récolte : Chaque joueur reçoit 1 ressource.



Carte Évènement : Le joueur qui a lancé les dés pioche et lit la première carte Évènement. Tous les joueurs concernés (aucun, un seul ou les deux) subissent l'évènement.

Vous avez vaincu les autres princes de Catan...

Les ressources et les terrains se ressemblent, toutefois, un troisième et un quatrième joueurs se lancent dans la course. La concurrence est maintenant plus féroce. Saurez-vous conserver vos monopoles ?



Jouez à Catan, le jeu original lauréat de nombreux prix !