

KLAUS TEUBER

CATAN

LE JEU DE DÉS

Règles du jeu

Matériel de jeu

- 6 dés Ressources
- 1 série de feuilles de jeu (la Carte)
- 1 livret de règles

Notez que vous pouvez utiliser des dés classiques à six faces (voir plus loin pour et la sur la feuille de jeu pour la correspondance des faces / ressources).

Préparation

Donnez à chaque joueur une feuille avec la Carte de jeu (vous aurez besoin d'un crayon ou d'un stylo par joueur). Placez les 6 dés Ressources sur la table et vous êtes prêt à jouer !

Le dernier jouer à avoir visité la Sicile est désigné "premier joueur" (à défaut, choisissez le plus jeune).

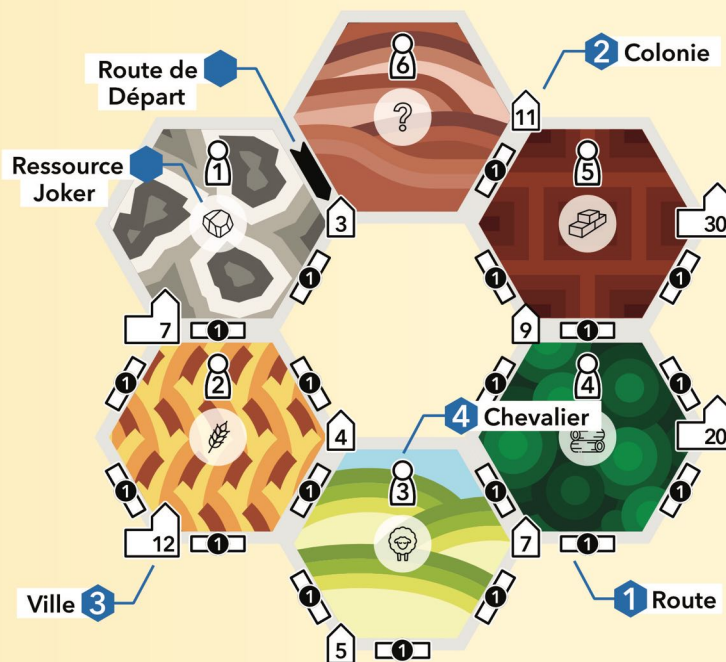


Principe de jeu

La Carte représente l'île de Catane, avec des symboles spécifiques pour les Colonies, les Villes, les Routes et les Chevaliers.

Pendant toute la partie, vous et les autres joueurs allez essayer de construire le plus possible de **Routes** (1), **Colonies** (2), **Villes** (3) et **Chevaliers** (4) sur l'île dessinée sur votre Carte de jeu.

Construire signifie : marquer le symbole correspondant en l'entourant, en le cochant (« X ») ou en le grisant.



Construire coûte des ressources : 6 dés sont utilisés pour obtenir des ressources. Chaque dé comporte 6 faces, chacune représentant une ressource différente : Brique, Bois, Pierre, Laine, Blé et Or.

Exemple : construire une Route coûte 1 Brique et 1 Bois ; vous pouvez construire une Route à condition d'obtenir ces deux ressources parmi le résultat de vos lancers de dés.

Dès que vous avez construit et marqué le symbole correspondant, vous **gagnez les points indiqués** par le chiffre présent sur ce symbole.

Si vous cumulez le plus de points en fin de la partie, vous gagnez !



Déroulement de la partie

Le premier joueur débute la partie. Pendant un tour, vous lancez les dés **jusqu'à trois fois**. Ensuite, vous utilisez les ressources obtenues pour construire et marquer les points que vous avez gagnés. C'est alors au tour du joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer.

1. Lancer les dés

Lors de votre tour, vous pouvez lancer les dés jusqu'à trois fois. Après le premier lancer, **mettez de côté les dés que vous souhaitez conserver** et relancez les autres.

Après le deuxième lancer, vous pouvez conserver d'autres dés, mais **vous pouvez aussi remettre en jeu des dés mis de côté** lors du premier lancer pour ensuite réaliser votre dernier lancer.

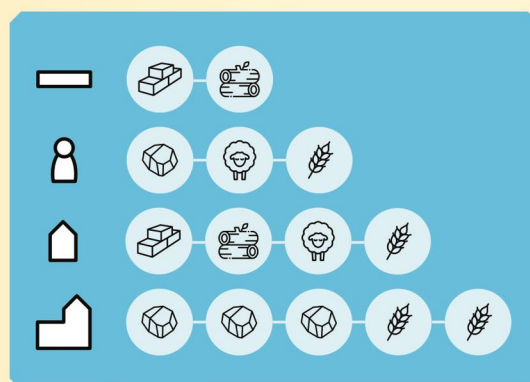
Note : vous pouvez choisir de ne pas réaliser de deuxième ou troisième lancer si le résultat obtenu vous convient.

Après le troisième lancer, votre résultat peut seulement être modifié en **jouant une Ressource Joker** ou **grâce au Commerce d'Or** (voir page 4).

2. Construire

Le Tableau de construction (ci-contre et en bas de votre feuille de jeu) précise **quelles ressources sont nécessaires** pour construire une Route, un Chevalier, une Colonie ou une Ville.

Exemple : si vous construisez un Chevalier, utilisez un dé Pierre, un dé Laine et un dé Blé. Marquez alors le symbole Chevalier sur votre Carte de jeu. La méthode est la même pour construire une Route, une Colonie ou une Ville (avec des ressources différentes, bien sûr).



Vous pouvez réaliser plusieurs constructions durant votre tour tant que vous avez les ressources nécessaires pour le faire. Après avoir construit, **notez les points gagnés** – grâce aux symboles tout juste marqués – dans une case vide de votre Piste de score (vous inscrirez les points de gauche à droite au fil des tours de jeu).

Si vous réalisez plusieurs constructions lors de votre tour, notez la **somme des points gagnés** pour chacun des symboles.



Important : si vous ne pouvez rien construire lors de votre tour, vous devez mettre un "X" dans une case vide de la Piste de score qui comptera -2 points en fin de partie.



Exemple : lors de votre **premier tour**, vous avez construit une Colonie qui vous a rapporté 3 points.

Au **second tour**, vous avez construit 2 routes et marqué 2 points pour celles-ci. Vous avez grisé chacun des symboles, Route et Colonie, sur votre Carte. À votre **troisième tour**, vous obtenez les ressources suivantes :



Vous prenez 1 Bois et 1 Brique pour construire une Route. Ensuite, vous utilisez 1 Laine, 1 Pierre et 1 Blé pour construire un Chevalier.

Le Chevalier et la Route vous rapportent chacun 1 point. Vous notez 2 points dans la troisième case de votre Piste de score.

Règles de construction

Route : une Route coûte 1 Brique + 1 Bois et rapporte toujours 1 point. La première Route (Route de Départ) est déjà construite et ne coûte aucune ressource. Les Routes sont construites par tronçon, ce qui signifie qu'une nouvelle Route doit être construite à la suite d'un tronçon déjà réalisé. Une Ville ou une Colonie le long d'une Route n'interrompt pas la Route – cela s'applique même si la Ville ou la Colonie ne sont pas construites.

Colonie : une Colonie coûte 1 Brique, 1 Bois, 1 Laine et 1 Blé. Une Colonie ne peut être construite que si une Route adjacente est déjà construite. De plus, les Colonies doivent être construites **dans l'ordre des points qu'elles rapportent** : la première Colonie sera celle à 3 points, la seconde celle à 4 points et ainsi de suite.

Ville : une Ville coûte 3 Pierre et 2 Blé. La règle de construction est la même que pour la Colonie : une Ville ne peut être construite que **le long d'une Route déjà réalisée** et selon l'ordre des points qu'elle rapporte.

Chevalier : un Chevalier coûte 1 Pierre, 1 Laine et 1 Blé. Les Chevaliers doivent aussi être construits dans l'ordre des points qu'ils rapportent. Chaque Chevalier que vous construisez **détient une ressource** – vous pourrez alors utiliser cette ressource comme Ressource Joker (voir paragraphe suivant).

Ressource Joker

Pour chaque Chevalier que vous construisez, vous pourrez utiliser (une seule fois par partie) la ressource qu'il détient (Ressource Joker) à la place d'une autre ressource de votre choix. Pour utiliser une Ressource Joker :

- Après avoir lancé les dés, **tournez-en** un afin que sa face visible indique la Ressource Joker que vous souhaitez jouer.
- **Barrez** ensuite le symbole de la Ressource Joker sur votre Carte pour indiquer que vous l'avez utilisée.

Quand vous avez construit votre dernier Chevalier (celui avec le nombre 6), **vous pouvez utiliser la ressource de votre choix comme Ressource Joker**. Puisqu'il y a 6 chevaliers sur votre Carte, vous pourrez obtenir jusqu'à 6 Ressources Joker pendant la partie – à condition que tous vos Chevaliers soient construits.

Vous pouvez utiliser **autant de Ressources Joker que vous le souhaitez** pendant un même tour. Vous pouvez également construire un Chevalier et utiliser sa Ressource Joker lors du même tour.

Commerce d'Or

Si vous obtenez 2 Or à la fin de votre phase de lancer de dé, vous pouvez **utiliser ces 2 Or comme substitut** (Commerce) à une ressource de votre choix. Vous pouvez donc échanger 2 Or contre 1 Pierre, 1 Brique, ou toute autre ressource.

Pour utiliser 2 Or lors d'un échange :

- Après avoir lancé les dés, **tournez 1 dé présentant de l'Or** sur la face de la ressource que vous souhaitez échanger.
- **Mettez ensuite de côté l'autre dé Or** obtenu – il ne pourra plus être utilisé ce tour-ci.

L'Or brut ne peut pas être utilisé pour la construction – **il peut seulement être échangé contre une autre ressource**. De ce fait, si vous n'obtenez qu'un seul Or lors de vos lancers de dés, il sera inutilisable.

Si vous assez d'Or (c'est à dire 4 ou 6), vous pouvez échanger 2 Or deux ou trois fois pendant un même tour.

Fin de partie

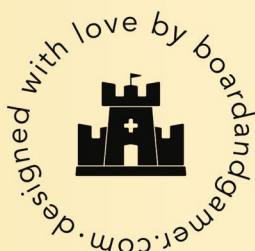
La partie se termine **quand les joueurs ont effectué 15 tours**. À ce moment, tous doivent avoir rempli les 15 cases de leur Piste de score. Additionnez tous les points obtenus et **retirez 2 points pour chaque «X»** présent sur votre Piste de score.

Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie !

Traduction de l'anglais : Julie.

Illustration des tuiles : Ryan Schenk.

Création graphique & mise en page : Benoît.



Actualités & créations : www.boardandgamer.com

Instagram, Facebook & Twitter : [@boardandgamer](https://www.instagram.com/boardandgamer)

Nous contacter : contact@boardandgamer.com