

LES COLONS DE CATANE

Jeu de carteS

Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

I. LANCER LES 2 DES

1. Dé événement

a) Tournoi des chevaliers

- Les 2 joueurs additionnent leurs points de tournoi (chiffres rouges)
- Le + fort reçoit 1 matière de son choix (faire pivoter la carte)
- Egal : personne

b) Force de commerce

- Le possesseur du pion moulin peut prendre 1 matière à son adversaire (faire pivoter les 2 cartes)

c) Attaque de voleurs

- Celui qui possède plus de 7 matières perd tous ses minerais et toute sa laine (les terrains protégés par un Camp fortifié ne sont pas pris en compte)

d) Année faste

- Chaque un reçoit 1 matière première de son choix

e) Evénement

- Piocher la première carte & l'appliquer

2. Dé production

Tous les terrains qui ont le même chiffre gagnent 1 matière (max 3)

II. PHASE DE JEU PRINCIPALE

Le joueur dont c'est le tour peut effectuer 1 ou plusieurs des actions suivantes dans l'ordre de son choix :

1. Jouer 1 ou plusieurs cartes Actions (texte jaune)

- On ne peut le faire qu'à partir du moment où les 2 joueurs possèdent au moins 3 PVs
- Carte défaussée
- On ne peut jouer 1 carte que si le texte est réalisable

2. Echanger des matières premières

- Avec son adversaire

- Avec soi 3:1

3. Construire (payer le coût en haut à gauche)

a) Route

- A côté d'une colonie
- Interdit de construire 2 routes l'une à côté de l'autre

b) Colonie

- 1 PV
- Piocher immédiatement 2 cartes terrain & les placer en diagonale : valeur = 0

c) Ville

- 2 PVs
- Sur une colonie (ses PVs sont perdus)

d) Développer des colonies & villes

- Cartes développement encadré vert (Colonie ou ville) ou rouge (que sur ville)
- Cartes placées au dessus ou en dessous de la colonie (2) ou de la ville (4)

III. COMPLETER SA MAIN JUSQU'À 3 CARTES OU ECHANGER SI MAIN = 3 CARTES

2 possibilités pour chaque carte à piocher :

1. Piocher la 1^{ère} carte d'un des 5 tas

2. Payer 2 matières premières & regarder 1 des tas de cartes développement, en prendre 1 et laisser le tas dans le même ordre.

FIN : Dès qu'un joueur a 12 PVs

NB : Quand on doit défausser une carte, la placer sous l'un des 5 tas de cartes développement