

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

- Chaqu'un reçoit **1 matière première** de son choix

e) Événement

- 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