

CATAN®

VILLES & CHEVALIERS

EXTENSION 5/6 JOUEURS

RÈGLES

Présentation

Cette extension vous permet d'ajouter deux joueurs à vos parties de CATAN – Villes & Chevaliers. Vous y trouverez tout le matériel nécessaire pour préparer une partie pour 5 ou 6 joueurs, ainsi que les quelques modifications de règles à apporter.

Important : pour jouer des parties de CATAN – Villes & Chevaliers à 5 ou 6 joueurs, en plus du matériel de cette extension, vous aurez besoin du matériel de Catan – Le Jeu de Base et de son Extension 5/6 joueurs, et de CATAN – Villes & Chevaliers.

Matériel

2 plateaux Amélioration de ville

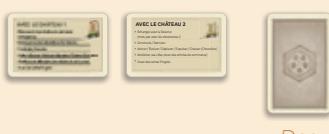


18 cartes Article de commerce



Papier (x6), Tissu (x6), Monnaie (x6)

2 cartes Référence



2 jetons Point de Victoire



12 Chevaliers
(6 par couleur)



6 Remparts
(3 par couleur)



12 Heaumes



6 marqueurs Ville



6 Métropoles
(3 par couleur)



2 pions « Château »
(et 2 socles dans lesquels les insérer)



2 boîtes de rangement pour les figurines



2 fiches Coûts de Construction



Notes sur les différentes éditions du jeu

Depuis sa première édition sortie en 1995, le jeu CATAN et ses extensions ont été maintes fois révisés. La version actuelle du jeu peut être combinée avec les versions sorties depuis 2010, celles contenant des figurines en plastique. Les seules différences sont d'ordres esthétiques, telles que les illustrations des cartes et l'ergonomie du matériel.

Mise en place

Installation du plateau de jeu

Installez le plateau de jeu comme indiqué dans l'*Extension 5/6 Joueurs de CATAN – Le Jeu de Base*. Puis remplacez la pièce de cadre avec le port 3:1 par la pièce de cadre avec la piste Flotte Barbare.

Mise en place de départ

Au début de la partie, chaque joueur lance les deux dés. Celui qui obtient le plus grand résultat devient le premier joueur (= Personne A). Il place devant lui le pion « Château 1 ».

Auteur : Klaus Teuber (1952 – 2023)

Développement de CATAN : Benjamin Teuber

Illustration de couverture : Quentin Regnes

Illustration du matériel : Eric Hibbeler

Graphisme : Michaela Kienle, Sabine Kondirolli

Conception des figurines : Andreas Klober

Graphisme 3D : Andreas Resch

Développement technique : Monika Schall

Responsable de projet et rédaction : Jasmin Balle

Rédaction : Arnd Fischer, Tina Ländwehr-Rödde

Rédaction de la première édition : Reiner Müller

Équipe de développement : CATAN-Team

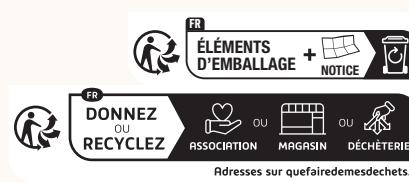
Adaptation Française Edge Studio

Traduction : Stéphanie-Patricia Toret

Responsable de localisation : Jean-François Jet

Mise en page : Luis E. Sánchez

Plus d'informations sur:
www.asmodee.fr



KOSMOS

© 1998, 2025 KOSMOS Verlag, Pfizerstr 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne.

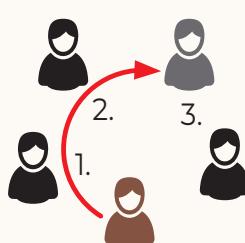
© 1998, 2025 CATAN GmbH – CATAN, le « soleil CATAN », le logo commercial CATAN et le symbole Hex Catan sont ® de CATAN GmbH (catan.com) dans de nombreux pays. Tous droits réservés.

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distributed in/Distribué au Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – Petites pièces – Danger d'étouffement. Warning ! Not suitable for children under 3 years old - Small parts - Choking hazard. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne.

Ensuite, en tournant dans le sens horaire, le troisième joueur assis à la gauche de A prend le pion « Château 2 » et le place devant lui.

5 JOUEURS

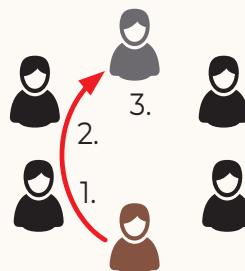
3^{ème} place à la gauche de A = Château 2



Personne A = Château 1

6 JOUEURS

3^{ème} place à la gauche de A = Château 2



Personne A = Château 1

Phase de placement

Résolvez la phase de placement telle que décrite dans les règles de CATAN – Villes & Chevaliers.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en suivant les règles habituelles de CATAN – Le Jeu de Base et de Villes & Chevaliers avec la modification suivante : lors du même tour de jeu, les deux joueurs qui ont les pions « Château » vont pouvoir agir.

Tout d'abord, le joueur avec le « Château 1 » entreprend ses actions : il **doit** lancer les trois dés pour déterminer l'évènement du tour et les terrains qui produisent des ressources (le résultat s'applique à tous les joueurs), puis il peut faire du commerce et construire. Il peut également recruter, activer, faire évoluer, déplacer des chevaliers et en expulser d'autres, chasser le pion Voleurs, améliorer ses villes avec des articles de commerce, jouer des cartes Progrès. Lorsqu'il a terminé, il passe les dés et le pion « Château 1 » à son voisin de gauche.

Le joueur avec le « Château 2 » entreprend alors ses actions : il peut échanger des ressources avec la Réserve (mais pas avec les autres joueurs), construire, recruter, activer, faire évoluer, déplacer des chevaliers et en expulser d'autres, chasser le pion Voleurs, améliorer ses villes avec des articles de commerce, jouer des cartes Progrès (sauf la carte Alchimiste). Lorsqu'il a terminé, il passe le pion « Château 2 » à son voisin de gauche et met ainsi fin au tour de jeu.

Le joueur qui détient désormais le pion « Château 1 » débute un nouveau tour de jeu, comme décrit ci-dessus.

Résumé des actions

Avec le Château 1



- Évènement et production de ressources (*obligatoire !*)
- Échanger avec les adversaires et la Réserve
- Construire / Recruter
- Activer / Évoluer / Déplacer / Expulser / Chasser (*Chevaliers*)
- Améliorer ses villes (*avec des articles de commerce*)
- Jouer des cartes Progrès.

Avec le Château 2



- Échanger avec la Réserve (*mais pas avec les adversaires !*)
- Construire / Recruter
- Activer / Évoluer / Déplacer / Expulser / Chasser (*Chevaliers*)
- Améliorer ses villes (*avec des articles de commerce*)
- Jouer des cartes Progrès.