

KLAUS TEUBER

# CATAN®

## VILLES & CHEVALIERS

EXTENSION

### LIVRET DE RÈGLES

#### Sommaire

Catan est en danger ! .....	2	Déroulement d'une partie en détail .....	6
But du jeu .....	3	1. Phase Événement et Ressources .....	6
Matériel .....	2	2. Phase Commerce et Construction .....	8
Mise en place de la première partie .....	4	Fin de Partie .....	13
Mise en place pour joueurs experts .....	5	Les cartes Progrès .....	14
Aperçu du déroulement d'une partie .....	6	Combiner <i>Villes &amp; Chevaliers</i> avec <i>Marins</i> .....	16



# Catan est en danger !

La richesse de Catan suscite des convoitises ! De féroces barbares ont eu vent de ses terres fertiles et de la prospérité qui y règne. Ils naviguent maintenant vers Catan pour envahir votre territoire.

Il est encore temps de s'armer contre ces barbares. De braves chevaliers vont être recrutés pour défendre Catan, mais seront-ils assez forts pour écarter le danger ?

Entraînez vos chevaliers pour affronter efficacement les barbares, mais ne négligez pas le développement de vos villes ! Réussirez-vous à les faire évoluer en métropoles ?

## But du jeu

Le premier joueur qui atteint 13 points de victoire remporte la partie. Vous pourrez obtenir des points de victoire en construisant de nouvelles colonies et villes, en jouant des cartes Progrès, en transformant vos villes en grandes métropoles et en affrontant les barbares avec vos chevaliers.

## 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.

**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 :**

Tina Landwehr-Rödde

**Rédaction :** Jasmin Balle, Arnd Fischer

**Rédaction de la première édition :**

Reiner Müller

**Équipe de Développement :** Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.

**Remerciements spéciaux :** Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz et Guido Teuber.

**Adaptation Française** Edge Studio

**Traduction :** Stéphanie-Patricia Torest

**Responsable de localisation :** J.-F. Jet

**Mise en page :** Luis E. Sánchez

Plus d'informations sur :  
[www.asmodee.fr](http://www.asmodee.fr)

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

© 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.







# Matériel

4 plateaux Amélioration de Ville



1 pièce de cadre avec piste Flotte Barbare



1 pion Marchand pour la carte Progrès Marchand



1 pion Flotte Barbare



24 Chevaliers (6 par couleur)



Chevalier ordinaire

Chevalier fort

Chevalier puissant

24 Heaumes (6 par joueur)



12 Remparts (3 par couleur)



12 Métropoles (3 par couleur)



12 marqueurs Ville (3 par joueur)



36 cartes Article de commerce



Papier (x12), Tissu (x12), Monnaie (x12)

2 sabots



1 dé rouge



1 dé Évènement



6 jetons Point de Victoire



4 fiches Coûts de Construction



54 cartes Progrès

Commerce (x18)



Dos

Politique (x18)



Dos

Science (x18)



Dos

Retrouvez p. 14 la description complète des cartes

4 boîtes de rangement pour les figurines



À assembler avant la première partie. Les chiffres vous indiquent dans quel ordre pousser le carton pour marquer les plis.



# Mise en place de la première partie

Si c'est la première fois que vous jouez à CATAN – Villes & Chevaliers, nous vous conseillons la mise en place suivante :

## 1. Plateau de Jeu

Installez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma ci-contre. Vous avez besoin des tuiles Terrain, jetons numérotés et pièces de cadre de CATAN – Le Jeu de Base et de la nouvelle pièce de cadre avec la piste Flotte Barbare, fournie dans cette extension. Remplacez la pièce de cadre avec le port 3:1 du Jeu de Base par cette nouvelle pièce de cadre.

## 2. Cartes Ressource

Triez les cartes Ressources de CATAN – Le Jeu de Base et placez-les par type dans les compartiments des 2 sabots. Un compartiment reste vide.

## 3. Cartes Article de commerce

Triez les cartes Article de commerce et placez-les par type dans les compartiments d'un troisième sabot.

*Astuce : placez le sabot qui contient les articles de commerce en-dessous des sabots des cartes Ressource, en veillant à ce que les cartes Papier soient en-dessous des cartes Bois, les cartes Monnaie en-dessous des cartes Minerai et les cartes Tissu en-dessous des cartes Laine.*

Les articles de commerce sont obtenus au cours de la partie. Ils représentent les ressources produites par les villes situées autour des tuiles Forêt, Pré et Montagne.

## 4. Cartes Progrès

Mélangez les nouvelles cartes Progrès en fonction de la couleur de leur dos et placez-les par type dans les compartiments d'un quatrième sabot, face cachée. Les cartes Développement de CATAN – Le Jeu de Base ne sont pas utilisées, laissez-les dans la boîte de jeu.

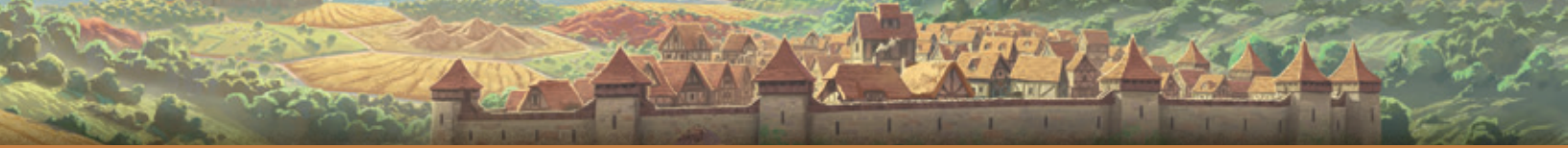
## 5. Autre Matériel

Posez le matériel suivant près du plateau de jeu : le pion Marchand, le dé jaune, un dé rouge, le dé Événement et la fiche spéciale *Route commerciale la plus longue*. La deuxième fiche spéciale *Armée la plus puissante* n'est pas utilisée, laissez-la dans la boîte de jeu.

*Remarque : vous n'aurez besoin du dé rouge de cette extension que si vous possédez une version de CATAN – Le Jeu de Base ayant deux dés de couleur identique.*







#### 6. Flotte Barbare

Placez le pion Flotte Barbare sur la case de départ de la piste Flotte Barbare, c'est la case la plus éloignée de l'île de Catan.

#### 7. Pion Voleurs

Placez le pion Voleurs sur le promontoire en pierre situé à côté de la piste Flotte Barbare.

#### 8. Figurines

Chaque joueur choisit une couleur avec laquelle il va jouer, puis il prend tout le matériel correspondant à la couleur choisie et le pose devant lui, à savoir :

5 colonies, 4 villes, 15 routes

6 chevaliers : 2 chevaliers ordinaires (fanion à 1 pointe)

2 chevaliers forts (fanion à 2 pointes)

2 chevaliers puissants (fanion à 3 pointes)

3 remparts et 3 métropoles.

Prenez également 6 heaumes, 1 plateau Amélioration de Ville ainsi que 3 marqueurs Ville, et 1 fiche Coûts de Construction.

#### Phase de placement : mise en place des infrastructures de départ

La phase de placement se déroule selon les règles de CATAN - Le Jeu de Base, décrites dans la section « Mise en place pour joueurs experts », à cette exception près : à la place de sa deuxième colonie, chaque joueur place une ville.

*Astuce : en plaçant vos figurines, n'oubliez pas que seuls 3 types de terrain – Forêt, Pré et Montagne – vous rapporteront des articles de commerce. Assurez-vous aussi de pouvoir accéder à une tuile Blé.*

#### Ressources de départ

Pour chaque terrain adjacent à sa ville, le joueur reçoit 1 carte Ressource correspondante.

## Mise en place pour joueurs experts

Installez le plateau de jeu comme indiqué dans la section « Mise en place pour joueurs experts » des règles de CATAN - Le Jeu de Base. Remplacez la pièce de cadre avec le port 3:1 par la nouvelle pièce de cadre avec la piste Flotte Barbare.

## Aperçu du déroulement d'une partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire. Le dernier joueur à avoir placé sa ville est celui qui commence. Lorsque vous êtes le joueur actif, effectuez dans cet ordre les deux phases suivantes :

### 1. Phase Évènement et Ressources

Lancez les trois dés et résolvez leur résultat dans l'ordre indiqué ci-dessous.



Le dé Évènement détermine l'évènement pour le tour.



Le dé rouge indique une condition à remplir pour obtenir une carte Progrès.



La somme obtenue en additionnant le résultat des deux dés numérotés détermine les terrains qui produiront des ressources et des articles de commerce pour le tour.

Tous les joueurs qui possèdent une ville vérifient s'ils reçoivent des articles de commerce pour leurs villes.

*Important : la carte Alchimiste est la seule carte qui peut être jouée avant de lancer les dés.*

### 2. Phase Commerce et Construction

#### Commerce

Vous pouvez échanger des ressources et/ou des articles de commerce avec les autres joueurs, la Réserve et/ou les ports.

#### Construction

Comme dans le Jeu de Base, vous pouvez construire des routes, des colonies et des villes. Mais désormais vous pouvez également :

- Construire des remparts
- Recruter/activer/faire évoluer des chevaliers ordinaires
- Améliorer votre ville (avec des cartes Article de commerce)

De plus, vous pouvez à tout moment pendant la phase Commerce et Construction de votre tour :

- Jouer une ou des cartes Progrès et/ou
- Effectuer les actions suivantes avec vos chevaliers :
  - Déplacer un chevalier
  - Expulser un chevalier adverse
  - Chasser le pion Voleurs

Une fois votre tour terminé, passez les dés à votre voisin de gauche qui devient le joueur actif. Il récupère les dés et débute son tour, en lançant les trois dés.

## Déroulement d'une partie en détail

L'extension *Villes & Chevaliers* se joue sans les cartes Développement de *CATAN – Le Jeu de Base*. La possibilité de jouer une carte Développement **avant** la phase Ressources disparaît donc. Les nouvelles cartes Progrès ne peuvent pas être jouées avant le lancer de dés, avec comme seule exception la carte Progrès *Alchimiste* (qui elle doit être jouée avant de lancer les dés).

### 1. Phase Évènement et Ressources

Lancez les trois dés et résolvez leur résultat dans l'ordre indiqué.





## Étape 1 : Dé Évènement

### Symbole Navire : la flotte barbare approche

Lorsque vous obtenez le symbole Navire, le pion Flotte Barbare avance d'une case en se rapprochant de l'île de Catan.

Lorsque le pion atteint la dernière case (la case qui a un symbole Navire), les barbares débarquent sur Catan et attaquent ! Pour repousser les barbares, vous devez avoir activé des chevaliers (Voir « Combattre les barbares », page 13).

### Symboles Progrès

Lorsque le dé Évènement affiche un des 3 symboles Progrès, **tous les joueurs** consultent leur plateau Amélioration de Ville pour savoir s'ils reçoivent une carte.

Pour pouvoir espérer piocher une carte Progrès, vous devez posséder au moins une amélioration dans le domaine (Science, Commerce, Politique) correspondant au symbole obtenu par le dé. Cela signifie que vous devez avoir avancé le marqueur Ville du domaine concerné d'au moins une case vers le haut.

Chaque marqueur Ville de votre plateau Amélioration de Ville indique le niveau que vous avez atteint dans ce domaine. Le dé illustré à droite du marqueur indique la condition nécessaire pour obtenir une carte Progrès. Si le résultat du lancer du dé rouge est inférieur ou égal au chiffre du dé illustré, vous pouvez piocher la carte Progrès du dessus de la pile du domaine qui a été déterminé par le dé Évènement.

Si vous piochez une carte Point de Victoire, posez-la immédiatement, face visible, devant vous.

Si vous avez pioché une autre carte, posez-la face cachée devant vous.

#### Et si plusieurs joueurs remplissent la condition demandée ?

Dans ce cas, toutes les personnes qui remplissent la condition, peuvent en sens horaire et en commençant par le joueur actif, piocher une carte Progrès du dessus de la pile du domaine déterminé par le dé Évènement.

Un joueur ne peut avoir plus de 4 cartes Progrès face cachée devant lui. (Ne tenez pas compte des cartes Point de Victoire, puisqu'elles sont posées face visible devant vous !)

Si vous obtenez une 5<sup>e</sup> carte Progrès alors que vous êtes le joueur actif, vous devez immédiatement jouer une de vos cartes Progrès. Si vous n'êtes pas le joueur actif, vous devez défausser une de vos cartes Progrès au choix (en la remettant sous la pile correspondante). (Rendez-vous à la page 14 pour une description complète des cartes.)



Science



Commerce



Politique

#### Exemple :

Plateau Amélioration de Ville (de Coralie) :



Plateau Amélioration de Ville (de Louise) :



Résultat des dés



**Exemple :** Le lancer des dés a produit un symbole Commerce et un 3.

Coralie a déjà atteint le niveau 3 (Guilde) en Commerce, elle remplit donc la condition demandée (le résultat obtenu « 3 » est inférieur au 4 du dé illustré de la guilde). Elle pioche donc la carte Progrès du dessus de la pile Commerce. Louise n'a atteint que le premier niveau (Marché) en Commerce, elle ne reçoit donc aucune carte Progrès (à ce niveau la condition pour piocher une carte, est d'avoir obtenu 1 ou 2 au dé).

## Étape 2 : Phase Ressources



### Vous n'avez pas obtenu « 7 » aux dés : Distribution de ressources

Tous les joueurs concernés récupèrent des ressources selon la règle habituelle de CATAN – Le Jeu de Base, avec cette petite différence dans le cas des villes :

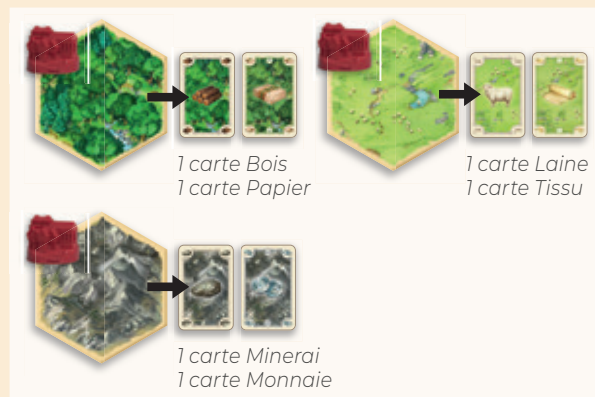
- Pour les villes autour des tuiles Colline ou Champs, le joueur reçoit 2 cartes Ressource du type correspondant au terrain.





- Pour les villes autour des tuiles Forêt, Pré ou Montagne, le joueur reçoit 1 carte Ressource **et** 1 carte Article de commerce du type correspondant au terrain.

Il n'est pas possible de refuser l'un des types de carte afin de recevoir 2 cartes identiques. Les cartes Article de commerce sont conservées dans votre main comme les cartes Ressource. Elles sont comptabilisées pour déterminer le nombre de cartes que vous avez en main lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés.



## Vous avez obtenu « 7 » aux dés : Le pion Voleurs est activé

Les règles habituelles de CATAN – Le Jeu de Base s'appliquent. Mais, vous devez faire attention aux points suivants :

Le pion Voleurs ne se déplace pas en début de partie. Il ne se déplace qu'à partir du moment où les barbares ont atteint Catan pour la première fois. Lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés avant la première attaque des barbares, les joueurs se contentent de vérifier le nombre de cartes en main et d'en défausser la moitié s'ils en ont trop. Le pion Voleurs reste sur le promontoire et aucune carte n'est volée.

Tant qu'une attaque des barbares n'a pas eu lieu, il n'est pas possible de déplacer le pion Voleurs en utilisant des cartes Progrès ou en le chassant avec des chevaliers.

*Remarque : il est possible qu'un « 7 » soit obtenu lors du tour où les barbares attaquent Catan pour la première fois. Puisque l'attaque des barbares a lieu avant la production de ressources, le pion Voleurs sera donc déplacé normalement pendant ce tour.*

Dès que les barbares atteignent Catan pour la première fois, placez le pion Voleurs dans le désert pour signifier qu'il peut désormais être déplacé normalement.

## 2. Phase Commerce et Construction



### Commerce

Les échanges demeurent les mêmes que dans CATAN - Le Jeu de Base et valent également pour les cartes Article de commerce. Faites cependant attention aux règles suivantes :

- Vous pouvez effectuer tout type d'échange : des articles de commerce contre des ressources, des ressources contre des articles de commerce, des articles de commerce contre d'autres articles de commerce et des ressources contre d'autres ressources. Seules les cartes Progrès ne peuvent pas être échangées.
- Chacun des 3 articles de commerce compte pour un type d'article de commerce. Pour cette raison, lorsque vous échangez des articles de commerce avec la Réserve ou avec un Port, vous devez échanger des articles de commerce du même type.

Exemple :



Avec la Réserve : 4 cartes Laine → 1 carte Papier



Avec un Port 3:1 : 3 cartes Monnaie → 1 carte Tissu



### Construction

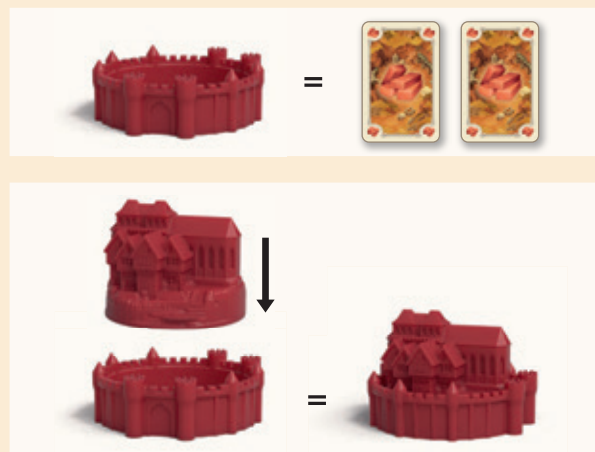
Pendant votre tour, vous pouvez construire des routes, des colonies et des villes, en respectant les règles habituelles. Mais désormais vous pouvez également construire des remparts, recruter/activer/faire évoluer des chevaliers, améliorer vos villes.

#### Rempart

Coût de Construction : 2 x Argile

Placez le rempart sous une de vos figurines Ville.

Seules les villes peuvent posséder un rempart. Si vous ne possédez pas de ville sans rempart, vous ne pouvez pas construire de rempart. Chaque ville ne peut avoir qu'un seul rempart.







Un rempart vous protège des voleurs :

Lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés, vous devriez normalement défausser la moitié des cartes que vous avez en main (si vous en avez plus de 7 en main).

Le rempart augmente de 2 le nombre de cartes Ressource et Article de commerce que vous pouvez avoir en main sans être affecté par un « 7 ».

Chacune de vos villes dotées d'un rempart augmente de 2 le nombre de cartes « protégées » en main.

Si vous perdez une ville, vous perdez aussi le rempart qui lui est attaché.

## Chevalier

Il y a 3 niveaux de force chez les chevaliers. Le nombre de pointe du fanion sur la figurine permet de facilement identifier leur niveau :

Fanion à 1 pointe = chevalier ordinaire, ce qui correspond à 1 point de force.

Fanion à 2 pointes = chevalier fort, ce qui correspond à 2 points de force.

Fanion à 3 pointes = chevalier puissant, ce qui correspond à 3 points de force.

Au cours de la partie, vous pouvez recruter des chevaliers ordinaires, puis les faire évoluer pour les rendre plus forts.

### Recrutement d'un chevalier

Coût : 1 Laine + 1 Minéral

Posez un chevalier ordinaire de votre couleur (assurez-vous qu'il ne porte pas de heaume) sur le plateau de jeu, en respectant les règles suivantes :

Il doit être placé sur une intersection libre adjacente à une route de votre couleur.

La Règle de Distance ne s'applique pas aux chevaliers.

Si un chevalier occupe une intersection adjacente à une route adverse, il interrompt cette ligne de routes adverse. Un chevalier peut donc ainsi interrompre la Route commerciale la plus longue.

**Exemple :** Patricia a deux villes avec chacune un rempart. Si un « 7 » est obtenu aux dés, elle peut garder 11 cartes en main. Si elle en avait 12 ou plus, elle devrait défausser la moitié de sa main.



**Exemple :** Rouge a le choix entre 4 intersections sur lesquelles poser le chevalier qu'il va recruter. S'il le pose sur l'intersection A, il bloque le joueur Bleu. Seul Rouge pourra prolonger sa ligne de routes sur le chemin de gauche. S'il choisit l'intersection B, il interrompt la route commerciale de Bleu.

### Activation d'un chevalier

Coût : 1 Blé

Les chevaliers ont deux statuts possibles, reconnaissables au heaume qu'ils portent ou non.

Lorsqu'un chevalier est tête nue, il est considéré **inactif**. Quand un chevalier entre en jeu après avoir été recruté, il est sans heaume, donc inactif. Sous ce statut, il ne peut pas effectuer d'action.

Lorsqu'un chevalier porte un heaume, il est considéré **actif**. Sous ce statut, il peut effectuer des actions.

Lorsque vous dépensez 1 blé afin d'activer un chevalier, choisissez l'un de vos chevaliers présents sur le plateau de jeu et mettez-lui un heaume sur la tête. Vous pouvez choisir un chevalier que vous venez de recruter au cours du même tour.

Un chevalier ne peut pas effectuer d'action lors du tour de son activation, vous ne pourrez l'utiliser qu'à partir du tour suivant. (Les actions possibles des chevaliers vous sont présentées à la page 12.)



## Évolution d'un chevalier

Coût : 1 Laine + 1 Minéral

Les chevaliers peuvent évoluer quel que soit leur statut, actif ou inactif. Si le chevalier est actif avant son évolution, il reste actif après. S'il est inactif avant son évolution, il reste inactif après.

Un chevalier ne peut évoluer que 1 seule fois par tour.

Vous avez deux évolutions possibles :

Vous pouvez faire évoluer un chevalier ordinaire en chevalier fort. Ceci peut être fait lors du tour où il a été recruté, ou lors d'un tour ultérieur. Retirez du plateau de jeu la figurine du chevalier ordinaire (remettez-la dans votre réserve de figurines) et remplacez-la par celle d'un chevalier fort.

Vous pouvez faire évoluer un chevalier fort en chevalier puissant, de la même façon. Mais pour cela, il vous faut une forteresse, c'est-à-dire avoir atteint le niveau 3 dans le domaine Politique.

*Important : chaque joueur ne dispose que de 2 chevaliers par niveau de force. Ainsi, si un joueur a 2 chevaliers ordinaires en jeu, il doit d'abord en faire évoluer un avant de pouvoir recruter un nouveau chevalier ordinaire.*



## Améliorations de ville

Les améliorations qui permettent de transformer votre ville en métropole, sont visibles sur votre plateau Amélioration de Ville et sont construites grâce aux articles de commerce. Même si vous ne possédez que 1 seule ville, vous pouvez construire des améliorations dans les trois domaines. Le premier joueur qui construit la quatrième amélioration d'un des trois domaines (le théâtre, la banque ou le tribunal) obtient une métropole.

Le papier vous permet de construire les améliorations du domaine Science.

Le tissu vous permet de construire les améliorations du domaine Commerce.

La monnaie vous permet de construire les améliorations du domaine Politique.

Les améliorations que vous avez construites sont indiquées à l'aide de vos marqueurs Ville que vous faites avancer de bas en haut sur les cases qui représentent chaque niveau du domaine. Chaque domaine dispose de 5 niveaux d'amélioration.

Au début de la partie, tous les marqueurs Ville sont posés sur la case la plus basse (celle qui est appelée Ville).

Si vous n'avez plus de ville, car vous les avez perdues à la suite d'une attaque barbare, vous ne pouvez plus construire de nouvelles améliorations tant que vous n'aurez pas construit de nouveau une ville. Vous conservez cependant les niveaux que vous avez atteint dans chaque domaine.

### Coûts

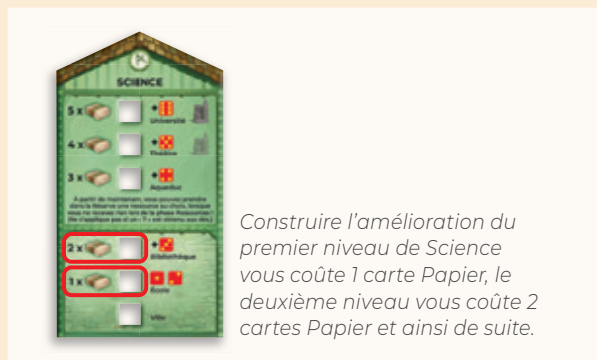
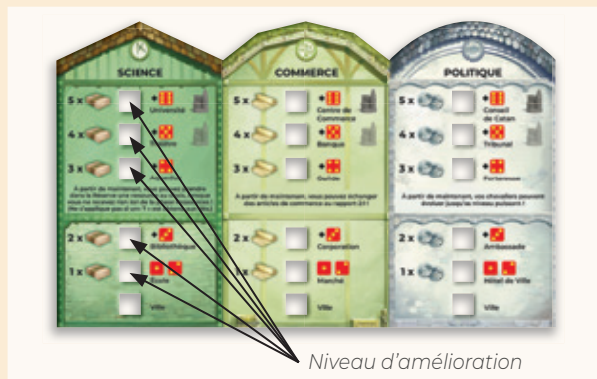
Les coûts de chaque niveau sont illustrés à gauche des cases.

La première amélioration d'un domaine vous coûte 1 article de commerce correspondant au type de ce domaine.

La deuxième amélioration d'un domaine vous coûte 2 articles de commerce du type de ce domaine, la troisième amélioration, 3 articles de commerce et ainsi de suite.

Lorsque vous construisez une amélioration d'un domaine, vous avancez son marqueur Ville d'une case vers le haut pour atteindre le niveau suivant.

Lorsque vous construisez la troisième amélioration d'un domaine, vous gagnez un avantage qui vous sera utile pour le reste de la partie. Pour chaque domaine, cet avantage est expliqué sur le plateau Amélioration de Ville, entre le deuxième et le troisième niveau d'amélioration.



Construire l'amélioration du premier niveau de Science vous coûte 1 carte Papier, le deuxième niveau vous coûte 2 cartes Papier et ainsi de suite.





Les avantages de chacun des domaines sont :

**Science** : vous venez de construire un aqueduc. Lorsque vous n'obtenez rien lors de la phase Ressources, vous pouvez prendre dans la Réserve une ressource de votre choix. Faites de même si vous n'obtenez aucune ressource à cause du pion Voleurs qui bloque la production de ressources.

*Exception : lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés, cet avantage ne s'applique pas (vous ne prenez donc pas de ressource).*

**Commerce** : vous venez de construire une guilde. Vous pouvez désormais échanger des cartes Article de commerce au rapport 2:1. Vous pouvez donc échanger 2 cartes Article de commerce d'un même type contre 1 autre carte Article de commerce ou 1 carte Ressource.

**Politique** : vous venez de construire une forteresse. Vous pouvez désormais faire évoluer vos chevaliers forts en chevaliers puissants.

## Les cartes Progrès

### Recevoir des cartes Progrès

Chaque niveau vous indique la condition nécessaire pour avoir la chance d'obtenir une carte Progrès (voir aussi page 7). Regardez le dé illustré à droite. Le résultat du lancer du dé rouge doit être inférieur ou égal au chiffre du dé illustré.

D'un niveau à l'autre, le chiffre du dé illustré est de plus en plus grand. Ainsi, plus vous améliorez un domaine, plus grandes sont vos chances d'obtenir une carte Progrès du type de ce domaine.

### Jouer des cartes Progrès

Vous pouvez jouer autant de cartes Progrès que vous le désirez pendant votre tour, mais seulement après avoir lancé les dés.

*Exception : la carte Alchimiste doit être jouée avant de lancer les dés.*

Après avoir appliqué l'effet de la carte jouée, remettez-la face cachée sous la pile de cartes Progrès correspondant à son domaine.

*Exception : si c'est une carte Point de Victoire, conservez-la face visible devant vous !*

## Métropoles

Vous n'obtiendrez des métropoles qu'en construisant des améliorations sur votre plateau Amélioration de Ville.

Il ne peut y avoir en jeu qu'une seule métropole pour chaque domaine. Donc au total il n'y aura que 3 métropoles en jeu pour l'ensemble des joueurs.

Une ville transformée en métropole rapporte 4 points de victoire à son propriétaire (2 points pour la figurine Ville + 2 points pour la figurine Métropole).

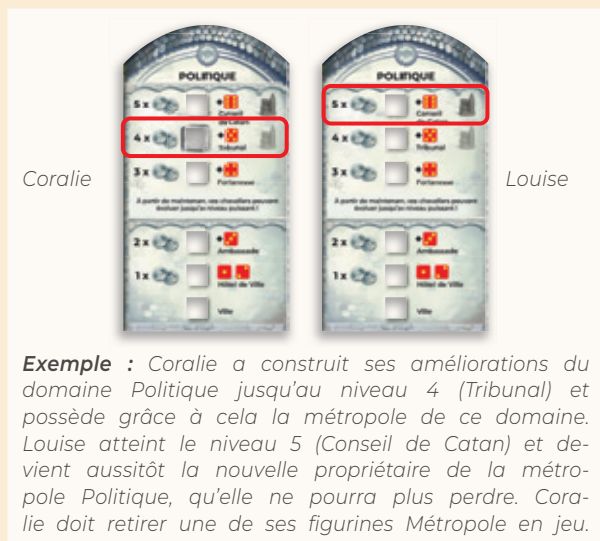
Le premier joueur qui construit la quatrième amélioration d'un des trois domaines (le théâtre, la banque ou le tribunal), place une de ses figurines Métropole sur l'une de ses villes.

Mais attention, vous perdrez votre métropole si un autre joueur atteint avant vous le 5<sup>e</sup> niveau d'amélioration du même domaine. Dans ce cas, vous retirez la figurine Métropole d'une de vos villes et l'autre joueur place une figurine Métropole sur l'une des siennes.

Par contre, vous êtes assuré de conserver une métropole lorsque vous atteignez le 5<sup>e</sup> niveau d'amélioration d'un domaine. Les joueurs suivants qui atteindront le 5<sup>e</sup> niveau du domaine, n'obtiendront pas de métropole, cela leur permettra juste d'augmenter leur chance d'obtenir des cartes Progrès.

Vous pouvez bien entendu construire plusieurs métropoles, mais pour cela il vous faut posséder plus d'une ville en jeu et avoir atteint, en premier, le quatrième niveau dans plusieurs domaines. Si vous ne possédez que 1 seule ville et que celle-ci a déjà été transformée en métropole, vous ne pouvez pas améliorer vos deux autres domaines au-delà du troisième niveau. Vous pourrez construire une quatrième amélioration dès que vous disposerez d'une autre ville.

*Astuce : pour garder un œil sur la progression des autres joueurs dans leur construction de métropoles, consultez régulièrement leur plateau Amélioration de Ville.*



## Actions des chevaliers

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer une action avec chacun de vos chevaliers actifs. Après avoir résolu son action, le chevalier devient inactif (vous lui retirez son heaume).

Vous pouvez dans le même tour réactiver un chevalier qui a effectué une action, en dépensant 1 carte Blé. Cependant, ce chevalier ne pourra pas effectuer d'autre action pendant ce tour.

### Déplacer un chevalier

Une des actions possibles est de déplacer l'un de vos chevaliers actifs, de la manière suivante :

Déplacez un de vos chevaliers actifs depuis l'intersection qu'il occupe (intersection de départ) vers une autre intersection libre (intersection d'arrivée). L'intersection de départ doit être reliée à l'intersection d'arrivée par des routes de votre couleur.

Une intersection ne peut accueillir qu'un seul chevalier à la fois.

Il n'est pas possible de se déplacer en passant à travers un chevalier adverse.

Si vous désirez construire une colonie sur une intersection occupée par un de vos chevaliers, vous devrez d'abord le déplacer. Si vous ne pouvez pas le déplacer (parce qu'il n'y a pas d'intersection libre pour le recevoir ou parce que ce chevalier n'est pas actif), vous ne pourrez pas construire de colonie sur cette intersection.

Après avoir déplacé un chevalier, il devient inactif (vous lui retirez son heaume).

### Expulser un chevalier adverse

Une des actions possibles est d'expulser un chevalier adverse, de la manière suivante :

Déplacez un de vos chevaliers actifs vers une intersection occupée par un chevalier adverse (l'intersection de départ doit être reliée à l'intersection d'arrivée par des routes de votre couleur). Mais attention, ce chevalier adverse doit avoir un niveau de force strictement inférieur (c.-à-d. avoir moins de pointes à son fanion) à celui de votre chevalier.

Le chevalier expulsé doit être immédiatement déplacé par son propriétaire vers une intersection libre, en suivant des routes de sa propre couleur. Le statut du chevalier expulsé ne change pas. Il n'est pas possible de le déplacer en passant à travers un chevalier adverse.

S'il n'y a pas d'intersection libre pouvant accueillir le chevalier expulsé, il est retiré du jeu et remis dans la réserve de son propriétaire.

Il n'est pas possible d'expulser vos propres chevaliers.

Après avoir expulsé un chevalier adverse, le chevalier que vous avez utilisé pour cela devient inactif (vous lui retirez son heaume).

### Chasser le pion Voleurs

Une des actions possibles est de chasser le pion Voleurs, de la manière suivante :

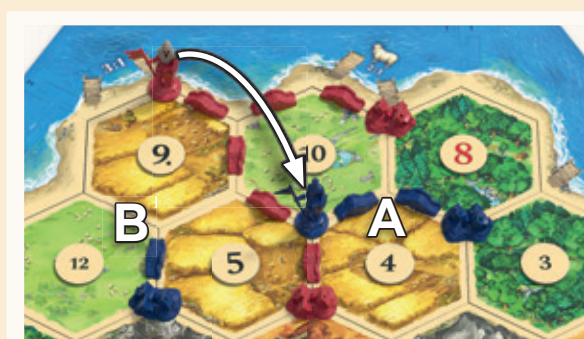
Si le pion Voleurs occupe l'une des trois tuiles Terrain adjacentes à une intersection occupée par un de vos chevaliers actifs, indiquez tout simplement que ce chevalier chasse le pion Voleurs.

Cela fonctionne comme si vous jouiez une carte Développement « Chevalier » de CATAN - Le Jeu de Base : déplacez le pion Voleurs vers une autre tuile Terrain et volez 1 carte à un adversaire qui aurait une colonie ou ville autour de cette tuile.

Après avoir chassé le pion Voleurs, le chevalier que vous avez utilisé pour cela devient inactif (vous lui retirez son heaume).



**Exemple :** Rouge peut déplacer son chevalier actif de l'intersection A vers l'une des deux intersections indiquées par les flèches. Il ne peut pas le déplacer vers les intersections B ou C, puisqu'elles ne sont pas reliées à l'intersection A par des routes rouges.



**Exemple :** Rouge peut déplacer son chevalier actif vers l'intersection occupée par ce chevalier bleu, car elles sont reliées par des routes rouges et que ce chevalier adverse est moins fort que le sien. Bleu doit alors déplacer son chevalier vers l'intersection A qui est reliée par une route bleue. Il ne peut pas le déplacer vers l'intersection B car aucune route bleue n'y mène.



**Exemple :** le chevalier de Rouge pourrait chasser le pion Voleurs, si ce dernier se trouvait sur l'une des 3 tuiles adjacentes à l'intersection qu'il occupe (champs 5 ou 9, pré 10). Malheureusement, le pion Voleurs est hors d'atteinte. Si Rouge veut chasser le pion Voleurs, il doit procéder ainsi :

1. Déplacer son chevalier vers l'intersection A ou B et le désactiver.
2. Dépenser 1 blé pour réactiver son chevalier.
3. Attendre le tour suivant pour enfin chasser le pion Voleurs.

*Attention : avant la première attaque des barbares, le pion Voleurs ne peut pas être chassé du promontoire par un chevalier.*





## Combattre les barbares

Dès que le pion Flotte Barbare atteint la dernière case de la piste Flotte Barbare (la case qui a un symbole Navire), les barbares accostent et attaquent immédiatement les chevaliers actifs de Catan.

Les joueurs déterminent d'abord la force des barbares. Celle-ci est égale au nombre total de villes construites (métropoles incluses) présentes sur le plateau de jeu.



Les joueurs déterminent ensuite la force des chevaliers de Catan. Celle-ci est égale à la somme des points de force de tous les chevaliers actifs (comptez le nombre total de pointes de fanion de tous les chevaliers actifs).

Comparez les deux valeurs. Les barbares remportent la victoire, si leur force est strictement supérieure à celle des chevaliers. Les chevaliers remportent la victoire si leur force est supérieure ou égale à celle des barbares.

### La Flotte Barbare est victorieuse

Lorsque les barbares remportent la victoire, ils attaquent les villes du ou des joueurs ayant contribué le moins à la défense de Catan, c'est-à-dire, le ou les joueurs dont la force totale de chevaliers actifs est la plus faible (ou qui n'avait aucun chevalier actif).

Lorsque vous déterminez qui a contribué le moins à la défense de Catan, ne tenez pas compte des joueurs qui ne possèdent que des colonies et/ou métropoles. Ils sont à l'abri des attaques barbares.

Chaque joueur qui possède au moins une ville fait donc la somme des points de force de ses chevaliers actifs (il compte le nombre total de pointes de fanion de ses chevaliers actifs). Celui qui obtient le résultat le plus faible perd une de ses villes (c'est-à-dire qu'il la remplace par une colonie). Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le résultat le plus faible, ils perdent chacun une ville.

**Exemple :** Rouge, Bleu et Blanc ont chacun un chevalier ordinaire actif. Orange n'en a aucun. La force des chevaliers de Catan est donc de 3.

Rouge et Bleu possèdent chacun 2 villes, Orange a une métropole (et aucune autre ville) et Blanc n'a que des colonies. La force des barbares est donc de 5 (4 villes + 1 métropole). Les barbares sont donc victorieux (5 contre 3). Rouge et Bleu perdent chacun une ville. Bien qu'Orange n'ait pas de chevalier actif, il n'est pas pris en compte puisqu'il n'a qu'une métropole. Blanc n'est également pas concerné puisqu'il n'a que des colonies.

*Important : dans le cas extrême où tous les joueurs sont à égalité, car par exemple tous les chevaliers sont inactifs, alors tous les joueurs perdent une ville !*

Si une ville dotée d'un rempart redevient une colonie, elle perd son rempart.

Un joueur qui n'a plus de ville conserve les améliorations qu'il a déjà construites sur son plateau. Il conserve la possibilité de recevoir des cartes Progrès lorsque le dé Événement affiche un symbole Progrès. Par contre, tant qu'il n'aura pas construit au moins une nouvelle ville, il ne pourra pas construire de nouvelles améliorations.

*Important : un joueur qui perd une ville, mais qui n'a plus de figurine Colonie de disponible (il a ses 5 colonies en jeu), doit couvrir cette ville sur le côté pour montrer qu'il s'agit désormais d'une colonie. Si par la suite, il souhaite construire une ville, il doit en priorité remettre cette ville en état. Le coût de construction est identique à celui d'une construction normale de ville. (Si un joueur ne possède qu'une ville « couchée », il ne peut pas construire d'amélioration, puisque cette ville est considérée comme étant une colonie.)*

### Les chevaliers de Catan sont victorieux

Félicitations, les barbares ont été repoussés !

Le joueur ayant contribué le plus à la défense de Catan, c'est-à-dire celui dont la force totale de chevaliers actifs est la plus élevée, reçoit un jeton Point de Victoire.

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs lorsque vous déterminez qui a le plus contribué, chaque joueur concerné peut piocher la carte du dessus d'une pile Progrès de son choix. Ils ne reçoivent pas de jeton Point de Victoire.

Une fois le combat terminé et peu importe qui est victorieux, tous les chevaliers actifs deviennent inactifs. Ensuite, remettez le pion Flotte Barbare sur la case de départ de la piste Flotte Barbare. Une nouvelle tentative de raid sur Catan débute !

## Fin de partie

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **13 points de victoire** ou plus au cours de son tour. Il est alors déclaré vainqueur.

### La tactique défensive – Variante pour joueurs expérimentés

Pour les plus stratèges d'entre vous, vous pouvez essayer cette variante. Lors du combat contre les barbares, les joueurs décident, dans le sens horaire en commençant avec le joueur actif, combien de leurs chevaliers contribueront à la défense de Catan.

*Astuce : vous pouvez volontairement n'envoyer aucun chevalier pour défendre Catan et laisser les barbares l'emporter afin de nuire à vos adversaires !*

Seuls les chevaliers ayant participé à la défense de Catan deviendront inactifs à la fin du combat.

# Cartes Progrès

## Science

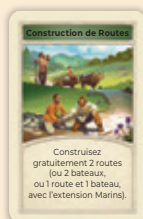


### Alchimiste (x2)

*Jouez cette carte avant de lancer les dés. Sélectionnez le résultat de votre choix pour les 2 dés numérotés. Puis lancez le dé Évènement et appliquez immédiatement son résultat.*

Cette carte vous permet de déterminer volontairement la production pour le tour au lieu de la laisser au hasard. Prenez les 2 dés numérotés et tournez-les de manière à ce que leur face montre le résultat que vous souhaitez, cela peut être un « 7 ».

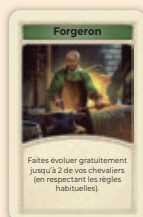
Lancez ensuite le dé Évènement et appliquez son résultat avant de procéder à la distribution des ressources et des articles de commerce. Cette carte ne peut pas être jouée après le lancer des dés.



### Construction de routes (x2)

*Construisez gratuitement 2 routes (ou 2 bateaux, ou 1 route et 1 bateau, avec l'extension Marins).*

Les routes peuvent être construites sur n'importe quels chemins. Elles n'ont pas besoin d'être connectées l'une à l'autre. Si vous jouez avec l'extension *Marins*, cette carte vous permet de construire gratuitement soit 2 routes, soit 2 bateaux, soit 1 route et 1 bateau.



### Forgeron (x2)

*Faites évoluer gratuitement jusqu'à 2 de vos chevaliers (en respectant les règles habituelles).*

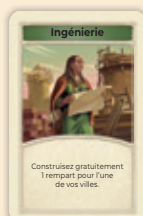
Vous pouvez faire évoluer jusqu'à deux chevaliers actifs et/ou inactifs. Les chevaliers « forts » ne peuvent devenir « puissants » que si vous avez construit l'amélioration Forteresse (domaine Politique). Le statut du chevalier reste inchangé (actif ou inactif) après son évolution. Les chevaliers ne peuvent évoluer que de 1 seul niveau par tour. Il n'est pas possible de faire évoluer un chevalier qui est déjà « puissant ».



### Grue (x2)

*Pendant ce tour, une amélioration de ville (école, hôtel de ville, ...) vous coûte 1 carte Article de commerce en moins.*

Vous bénéficiez de cet avantage pour toute la durée du tour pendant lequel la carte est jouée. Cet avantage ne concerne que les améliorations de ville (marché, hôtel de ville, etc.) et permet d'avancer qu'une fois un marqueur du plateau Amélioration de Ville. Cet avantage peut s'appliquer à la construction de la première amélioration d'un domaine.



### Ingénierie (x1)

*Construisez gratuitement 1 rempart pour l'une de vos villes.*

Le rempart augmente de 2 le nombre de cartes que vous pouvez avoir en main sans être affecté par un « 7 ». Pensez à appliquer les règles relatives aux remparts.



### Invention (x2)

*Échangez la place de 2 jetons numérotés (à l'exception des jetons 2, 12, 6 et 8).*

Cette carte vous permet d'augmenter la productivité d'un terrain. Désignez deux jetons numérotés sur le plateau de jeu et échangez leur place. Il n'est pas nécessaire d'avoir des colonies/villes autour de ces tuiles pour faire l'échange. Par exemple, vous choisissez d'échanger un 9 avec un 11. Vous prenez le jeton 9, le mettez sur la tuile occupée par le 11 et inversement. La présence du pion *Voleurs* sur une des tuiles n'empêche pas l'échange.



### Irrigation (x2)

*Recevez 2 cartes Blé pour chaque Champ autour duquel vous possédez au moins 1 colonie/ville.*

Peu importe que ce soit une colonie ou une ville autour de la tuile Champ, ou que vous en ayez plusieurs. Dans tous les cas, vous ne gagnez que 2 cartes Blé par champ. Exemple : vous possédez 2 colonies autour d'un même champ et une ville autour d'un autre champ. En jouant la carte *Irrigation*, vous recevrez 4 blés.



### Médecine (x2)

*Améliorez l'une de vos colonies en ville, en dépensant seulement 1 Blé et 2 Minerais.*

Cette carte vous permet d'économiser 1 minéral et 1 blé pour la construction d'une ville. Il n'est pas possible de doubler cet avantage en jouant deux cartes *Médecine* pour construire une seule ville.



### Mine (x2)

*Recevez 2 cartes Minerai pour chaque Montagne autour de laquelle vous possédez au moins 1 colonie/ville.*

Peu importe que ce soit une colonie ou une ville autour de la tuile Montagne, ou que vous en ayez plusieurs. Dans tous les cas, vous ne gagnez que 2 cartes Minerai par montagne. Exemple : vous possédez 2 colonies autour d'une même montagne et une ville autour d'une autre montagne. En jouant la carte *Mine*, vous recevrez 4 minerais.



### Point de Victoire (x1)

*Imprimerie – Dès que vous recevez cette carte, posez-la devant vous, face visible.*

Les cartes Point de Victoire ne peuvent pas être gardées en main. Comme toutes les cartes Progrès, elles ne sont pas prises en compte, lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés.



## Commerce



### Flotte de Commerce (x2)

Jusqu'à la fin de votre tour, vous pouvez échanger au rapport 2:1 un type de ressource ou d'article de commerce de votre choix, autant de fois que vous le désirez.

Vous devez toujours livrer le même type de cartes Ressource ou Article de commerce. Les mélanges ne sont pas permis. Vous pouvez, par exemple, échanger 2 cartes Papier autant de fois que vous le souhaitez pour recevoir 1 article de commerce ou 1 ressource de votre choix à chaque échange.



### Marchand (x6)

Placez le pion Marchand sur un terrain adjacent à l'une de vos colonies ou villes. Tant que le marchand occupe ce terrain, vous pouvez échanger au rapport 2:1 le type de ressource produite par ce terrain.

Le pion Marchand n'entre en jeu qu'à partir du moment où une carte Marchand est jouée. Tant que le pion Marchand n'est pas déplacé, vous pouvez échanger avec la Réserve 2 ressources (du type produit par le terrain où se trouve le pion) contre la ressource ou l'article de commerce de votre choix. Le Marchand ne peut être déplacé qu'en jouant une autre carte Marchand. Le pion Voleurs n'a aucun effet sur le pion Marchand lorsqu'ils occupent tous deux la même tuile, les échanges sont donc toujours permis.

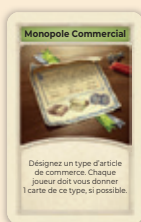
Le pion Marchand rapporte 1 point de victoire au joueur qui le contrôle.



### Monopole en Ressource (x4)

Désignez un type de ressource. Chaque joueur doit vous donner 2 cartes de ce type, si possible.

Le joueur qui ne possède que 1 seule carte Ressource du type désigné doit vous la donner.



### Monopole Commercial (x2)

Désignez un type d'article de commerce. Chaque joueur doit vous donner 1 carte de ce type, si possible.

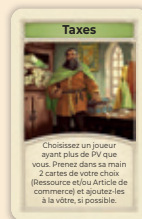
Aucun adversaire ne peut s'opposer à cette action.



### Port de Commerce (x2)

Vous pouvez donner à chaque joueur 1 carte Ressource de votre main. En échange, il doit vous donner une carte Article de commerce de son choix, si possible.

Cet avantage perdure tant que vous êtes le joueur actif. Cependant, le nombre d'échanges est limité à un seul échange par adversaire. C'est votre adversaire qui choisit la carte qu'il vous donne. Si cet adversaire n'a pas de carte Article de commerce, l'échange avec ce dernier n'a pas lieu et vous conservez votre carte Ressource.



### Taxes (x2)

Choisissez un joueur ayant plus de PV que vous. Prenez dans sa main 2 cartes de votre choix (Ressource et/ou Article de commerce) et ajoutez-les à la vôtre, si possible.

Aucun adversaire ne peut s'opposer à ce « vol ».

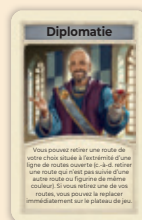
## Politique



### Complot (x2)

Vous pouvez expulser d'une intersection un chevalier adverse de votre choix. Cette intersection doit être adjacente à l'une de vos routes ou routes maritimes.

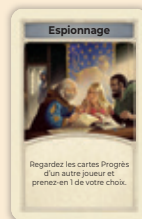
Cette carte vous permet d'expulser un chevalier adverse qui par exemple bloque une intersection où vous souhaitez construire ou qui interrompt une ligne de routes. Pour jouer cette carte, vous n'avez pas besoin de posséder un chevalier. Le chevalier expulsé doit être déplacé vers une autre intersection libre. S'il n'y a pas d'intersection disponible, il est retiré du plateau de jeu et remis dans la réserve de son propriétaire.



### Diplomatie (x2)

Vous pouvez retirer une route de votre choix située à l'extrémité d'une ligne de routes ouverte (c.-à-d. retirer une route qui n'est pas suivie d'une autre route ou figurine de même couleur). Si vous retirez une de vos routes, vous pouvez la replacer immédiatement sur le plateau de jeu.

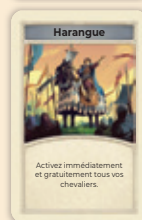
Vous pouvez retirer du jeu une route (ou un bateau, si vous jouez avec l'extension *Marins*) située au début ou la fin d'une ligne de routes ouverte. Pour être considérée ouverte, au moins une des deux extrémités de la ligne de routes ne doit être connectée à aucune colonie, ville, route ou chevalier de la même couleur. Vous ne pouvez pas retirer une route d'une ligne de routes fermée qui aurait ensuite été interrompue par une figurine adverse. Lorsque vous retirez une route adverse, celle-ci est remise dans la réserve de son propriétaire, tandis que si vous retirez une de vos routes, elle peut être remplacée immédiatement et gratuitement, en respectant les règles habituelles. Vous ne pouvez pas retirer une route adverse pour la remplacer gratuitement par une des vôtres.



### Espionnage (x3)

Regardez les cartes Progrès d'un autre joueur et prenez-en 1 de votre choix.

Il est possible d'utiliser immédiatement une carte Espionnage qui vient d'être volée. Les cartes Point de Victoire ne peuvent pas être volées.



### Harangue (x2)

Activez immédiatement et gratuitement tous vos chevaliers.

L'activation de tous vos chevaliers est gratuite quel que soit leur niveau.



### Impôts (x2)

Déplacez le pion *Voleurs*. Prenez au hasard 1 carte (Ressource ou Article de commerce) dans la main de chaque joueur qui possède au moins 1 colonie/ville autour du terrain occupé par le pion *Voleurs*.

Même si un joueur possède plus d'une colonie (ou ville) autour de ce terrain, vous ne pouvez lui voler que 1 seule carte.



### Mariage (x2)

Chaque joueur possédant plus de PV que vous doit vous donner 2 cartes (Ressource et/ou Article de commerce) de son choix.

Un joueur qui n'a que 1 seule carte doit vous la remettre. Seul un joueur qui n'a aucune carte est exempté.



### Point de Victoire (x1)

*Constitution* – Dès que vous recevez cette carte, posez-la devant vous, face visible.

Les cartes Point de Victoire ne peuvent pas être gardées en main. Comme toutes les cartes Progrès, elles ne sont pas prises en compte, lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés.



### Sabotage (x2)

Chaque joueur possédant autant ou plus de PV que vous doit immédiatement remettre dans la Réserve la moitié de ses cartes en main (Ressource et/ou Article de commerce de son choix).

Pour un nombre impair de cartes, on arrondit à l'entier inférieur (un joueur qui a 9 cartes en main doit en défausser 4).



### Transfuge (x2)

Désignez un joueur. Il doit choisir et retirer un de ses chevaliers du plateau de jeu. Ensuite, placez l'un de vos chevaliers de même niveau et avec le même statut que le chevalier retiré.

Si vous ne possédez pas de chevalier du niveau équivalent à celui qui vient d'être retiré, vous pouvez en placer un de niveau inférieur. Si le joueur adverse retire un chevalier fort, et que vous avez déjà vos deux chevaliers forts en jeu, vous pouvez en placer un ordinaire. Si cela n'était également pas possible, le joueur adverse doit retirer son chevalier, mais vous ne pouvez placer aucun des vôtres. Si le joueur adverse retire un chevalier puissant, vous pouvez mettre en jeu un chevalier puissant même si vous ne possédez pas encore de forteresse (la troisième amélioration du domaine Politique). Le chevalier qui entre en jeu hérite du statut de celui qui a été retiré (actif ou inactif).

## Combiner Villes & Chevaliers avec Marins

Il est possible de jouer en utilisant les deux extensions *Villes & Chevaliers* et *Marins*. Nous vous recommandons d'utiliser les scénarios « Vers de nouveaux rivages » et « La traversée du désert ». Les scénarios avec des tuiles à découvrir, ainsi que ceux où il y a beaucoup de petites îles ne sont pas adaptés. Lorsque vous jouez avec l'extension *Marins*, souvenez-vous que tout ce qui s'applique aux routes s'applique aussi aux bateaux.

### Règles supplémentaires

Pour les scénarios avec plusieurs îles, les villes et les chevaliers de toutes les îles sont à prendre en compte lorsque les barbares attaquent.

Un chevalier peut être déplacé au-delà des mers si ses intersections de départ et d'arrivée sont reliées par des routes et des bateaux (ou uniquement par des bateaux).

Un chevalier actif peut être déplacé vers une intersection entourée de tuiles Mer si un bateau de même couleur est adjacent à cette intersection (le chevalier est considéré comme étant à bord du bateau).

Si un chevalier occupe une intersection adjacente au dernier bateau d'une route maritime ouverte, cette route maritime est considérée comme fermée. Ce dernier bateau ne peut donc plus être déplacé, afin que le chevalier puisse rester relié à une ville ou une colonie de sa couleur.

Si un joueur interrompt une route maritime adverse avec un chevalier (ou une colonie), cela ne l'interrompt que pour ce qui concerne la possession de la *Route commerciale la plus longue*. Le propriétaire de cette route maritime ne peut pas la rompre en déplaçant des bateaux qui sont adjacents au chevalier adverse.

Un chevalier actif sur une intersection adjacente au pion *Pirates* peut chasser ce dernier de la même façon que l'on chasse le pion *Voleurs* (ce chevalier devient ensuite inactif).

Le nombre de points de victoire pour remporter chaque scénario augmente de 2.

Une ville située autour d'une rivière d'or permet uniquement d'obtenir des ressources, jamais des articles de commerce.

Le pion *Marchand* ne peut pas être placé une tuile Rivière d'Or.

La règle qui stipule que le pion *Voleurs* ne peut pas être déplacé avant la première attaque des barbares, s'applique également au pion *Pirates*, s'il est en jeu.