CATAN

DUEL

Bienvenue dans CATAN – DUEL, le jeu de cartes pour 2 joueurs !

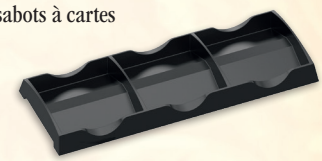
C'est dans la peau d'une princesse ou d'un prince que « Duel » vous entraîne dans le monde de Catan. Votre mission : faire prospérer votre principauté tout en gardant un œil sur celle de votre adversaire. En fin de partie, seul le joueur qui aura atteint le nombre de points de victoire requis sera couronné vainqueur !

Ces règles débutent par une rapide partie d'initiation afin de vous familiariser avec votre principauté et les mécaniques de base du jeu. Soyez sans crainte, seule la moitié des cartes de la boîte de jeu sera utilisée pendant cette partie d'initiation. Au dos de ce livret de règles, le résumé du déroulement d'un tour pourra vous être utile. Dès que vous serez plus confiant dans votre rôle de prince ou de princesse, vous pourrez essayer les « sets thématiques ». Pas à pas, ils vous feront découvrir de nouvelles cartes et de nouvelles mécaniques de jeu.

De plus, ces sets thématiques vous entraîneront dans les différentes périodes historiques de Catan. Votre partie d'initiation, intitulée *Les Premiers Colons*, vous fera découvrir les prémices de la colonisation. Les sets suivants vous feront voyager à travers les époques plus récentes de l'histoire de Catan qui jusqu'ici n'ont pas encore été retranscrites.

Catan - Duel est une nouvelle édition du jeu « Les Princes de Catan » paru en 2010. La traduction française des cartes et des règles a été révisée mais reste compatible avec les cartes de la version « Princes de Catan » (extensions et cartes spéciales).

MATÉRIEL

- 1 jeton Hégémonie
- 1 jeton Commerce
- 4 sabots à cartes 
- 1 dé à points (le dé Production)
- 1 dé à symboles (le dé Évènement)
- 180 cartes (retrouvez à la page 13 l'index des cartes ; toutes les cartes y sont listées et leurs effets expliqués)

SOMMAIRE

Partie d'initiation (= règles de base) 2
Parties thématiques 9
Crédits 11
Le Duel des Princes 12
Index des cartes 13
Déroulement d'un tour 20

Partie d'initiation - Les Premiers Colons

MISE EN PLACE

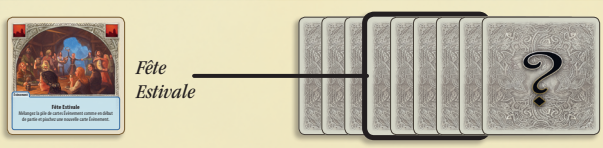
Les 2 joueurs s'installent face à face autour d'une table. Placez 3 sabots à cartes l'un à côté de l'autre au milieu de la table. Les sabots délimitent la zone de jeu de chaque joueur. Préparez les cartes comme indiqué ci-dessous :

Tri des cartes
Tout d'abord, triez les cartes selon leur dos. Toutes les cartes employées dans la partie d'initiation constituent aussi la base des parties thématiques.

Les cartes avec la mention *Ère de l'Or*, *Ère de la Guerre* et *Ère du Progrès* appartiennent aux sets thématiques. Rangez ces cartes et le 4e sabot dans la boîte, car ils ne seront pas utilisés pour cette partie d'initiation.

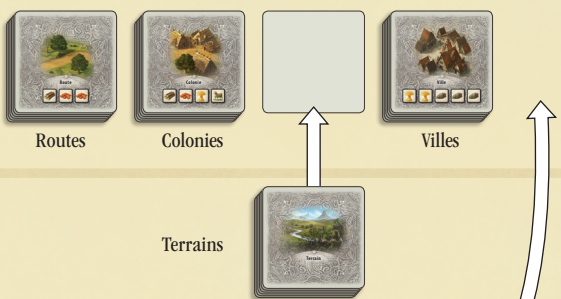
Pile de cartes Évènement
Retournez face visible les cartes Évènement, triez-les en mettant de côté toutes celles qui ne portent pas le symbole du Set de Base. Les cartes Évènement des sets thématiques, inutiles pour la partie d'initiation, sont rangées dans la boîte.

Mettez de côté la carte *Fête Estivale*. Mélangez les autres cartes, face cachée, et prenez-en 3. Posez la carte *Fête Estivale*, face cachée, sur ces 3 cartes et recouvrez-la avec les cartes Évènement restantes. Placez la pile de cartes Évènement, face cachée, dans l'un des compartiments situé à l'extrémité de la rangée de sabots (cf. schéma, page 3).

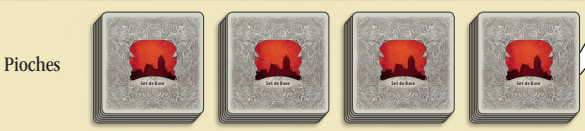


Pile de cartes Route, Colonie, Ville, Terrain
Placez dans les compartiments situés à l'autre extrémité de la rangée de sabots, les 3 piles de cartes Route, Colonie, Ville (face cachée). Les cartes de chaque pile sont toutes identiques, il n'est donc pas nécessaire de les mélanger. Laissez un compartiment vide entre les colonies et les villes.

Mélangez la pile de cartes Terrain et placez-la, face cachée, entre les piles Colonie et Ville (cf. schéma, page 3).

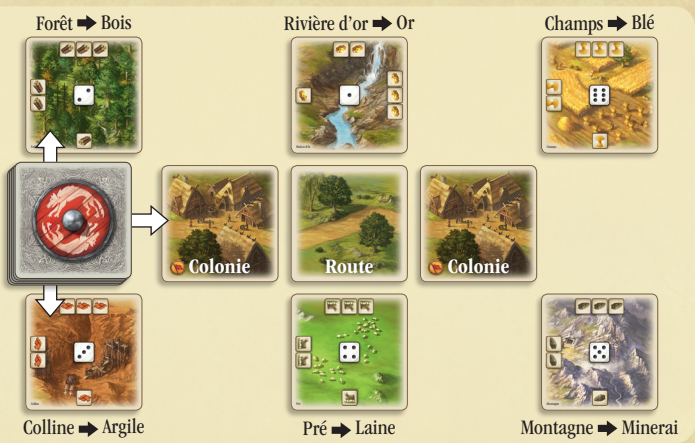


Pioches
Mélangez les 36 cartes du Set de Base et séparez-les en 4 piles de 9 cartes. Placez-les entre la pile Ville et la pile Évènement. Le terme « Pioche » fait référence à ces quatre piles.



Cartes Principauté
Enfin, prenez les cartes Principauté Rouge et placez-les comme indiqué sur l'illustration. Au début du jeu votre principauté est composée de 2 colonies reliées par une route et de 6 terrains différents. Les cartes Terrain doivent être positionnées de telle façon que leur nom soit lisible par le joueur en bas à gauche de la carte.

Les cartes Principauté Bleu sont placées dans la zone de jeu de votre adversaire de l'autre côté de la rangée des sabots, comme indiqué sur le schéma de la page 3. Les cartes sont toujours alignées devant le joueur qui les joue.



APERÇU DE LA MISE EN PLACE DE DÉPART

Voici la mise en place au début de la partie. Vous et votre adversaire êtes assis l'un en face de l'autre, chacun avec sa principauté alignée devant à lui.

Entre vous se trouvent les sabots avec les cartes Route, Colonie, Terrain et Ville, ainsi que les 4 Pioches et la pile de cartes Évènement.

Joueur Bleu

Joueur Rouge

VOTRE PRINCIPAUTÉ

Compteur de ressources

En tant que prince vous percevez une rente sous forme de ressources. Selon les terrains vous percevez du Bois, de la Laine, de l'Or, de l'Argile, du Minerai ou du Blé. La quantité de ressources que vous possédez est indiquée par la carte Terrain correspondante. Le bord inférieur de la carte qui pointe vers vous indique le nombre de ressources que vous fournit cette carte. Au début de la partie, tous les bords des terrains avec le symbole 1 ressource – à l'exception de la Rivière d'or – sont orientés vers vous. Cela signifie que vous possédez exactement 1 ressource de chacun d'eux. Seul l'Or vous fait défaut.

Vous ne possédez **aucune** Laine | Vous possédez 1 Laine | Vous possédez 2 Laine | Vous possédez 3 Laine

Recevoir des ressources

Pendant la partie vous recevez et dépensez des ressources. Lorsque vous recevez 1 ressource, tournez la carte de 90°, pour que le bord affichant 1 ressource de plus pointe vers vous.

Utiliser des ressources

Lorsque vous dépensez 1 ressource, tournez la carte en sens inverse de 90°. Ainsi, vous pouvez stocker entre 0 et 3 ressources sur une carte Terrain. Si vous possédez déjà 3 ressources sur un terrain et en recevez 1 nouvelle, comme vous ne pouvez pas la stocker, celle-ci est perdue.

Partie d'initiation - Les Premiers Colons

Colonies
Les colonies sont le cœur de votre principauté. Chaque colonie dispose de 2 emplacements libres – au-dessus et en dessous de la carte – dans lesquels vous placerez des cartes Amélioration (Bâtiment ou Unité) au cours de la partie. Les colonies peuvent être transformées en villes. Nous verrons plus tard comment faire (cf. page 6). Colonies et villes sont regroupées sous le terme générique de « bourgades ».

Routes
Entre deux colonies se trouve une route. L'unique fonction d'une route dans la partie d'initiation est de permettre la construction de nouvelles colonies. Si vous désirez étendre votre principauté en construisant de nouvelles colonies, vous devez d'abord placer une route à gauche ou à droite d'une colonie existante.

BUT DU JEU

La partie d'initiation *Les Premiers Colons* se déroule jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 7 points de victoire (ou plus) à la fin de son tour. Chaque colonie rapporte 1 point de victoire – ainsi en début de partie chaque joueur possède 2 points de victoire. Les villes rapportent 2 points de victoire. Nous verrons plus tard les autres possibilités d'engranger des points de victoire.

LA PARTIE COMMENCE

Déterminez d'abord un premier joueur. Pour ce faire, lancez le dé Production. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence.

Le premier joueur pioche les 3 premières cartes d'une des 4 Pioches. Ensuite, l'autre joueur pioche également les 3 premières cartes d'une **autre** Pioche. Ces cartes forment votre main : ne les montrez pas à votre adversaire !

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque tour d'un joueur se déroule toujours de la façon suivante :

1. **Lancer les dés :** Les deux dés sont lancés et les résultats appliqués.
2. **Phase d'action :** Dans l'ordre et à la fréquence de votre choix : jouer des cartes, échanger des ressources.
3. **Vérifier sa main :** Vérifier le nombre de cartes en main et en fonction piocher ou retirer des cartes.
4. **Échanger une carte de sa main :** Éventuellement échanger une carte.

1. Lancer les dés

Il y a 1 dé à points et 1 dé à symboles. Les deux dés sont lancés au début du tour. Tout d'abord, regardez le résultat du dé à points. Celui-ci permet aux deux joueurs de recevoir de nouvelles ressources au début de chaque tour. C'est pour cela qu'on appel ce dé, le **dé Production**. Chaque terrain dont le chiffre correspond au résultat du dé, produit 1 ressource – ce qui signifie que la carte est tournée de 90° vers la droite.

Exemple : au début de son tour, le joueur Rouge lance les dés et obtient un 6. Son Champs porte le chiffre 6. Il obtient donc 1 Blé. Pour noter cette information, il tourne sa carte de 90° de sorte que deux symboles Blé pointent maintenant vers lui.

Joueur Bleu

Le joueur Bleu obtient lui aussi 1 ressource de son terrain qui porte le chiffre 6. Chez lui, il s'agit de la Montagne. Il reçoit donc 1 Minerai qu'il note de la même façon que le joueur Rouge, en tournant la carte Montagne de 90°.

Au début de la partie, chaque joueur dispose d'un seul exemplaire de carte Terrain avec l'illustration d'un dé affichant de 1 à 6 points noirs. Au cours de la partie cela peut changer. Lorsqu'un joueur possède plusieurs terrains portant le même chiffre, il reçoit 1 ressource de **chacun** de ces terrains.
Nous verrons à la page 8, section *dé Évènement* à quoi sert le dé avec les symboles.

2. Phase d'action

a) Jouer des cartes de sa main

Durant cette phase vous pouvez jouer autant de cartes de votre main que vous le souhaitez.

Cartes Action

Les cartes Action sont marquées d'un A dans le coin supérieur gauche et leur zone de texte est de couleur jaune. Elles sont toujours jouées à partir de la main d'un joueur et ont un effet immédiat. Lorsque vous voulez jouer une carte Action, lisez le texte à votre adversaire, effectuez l'action décrite et posez ensuite la carte, face visible, dans une défausse commune, hors jeu.

L'onglet au-dessus du texte identifie le type de carte.

Zone de texte jaune = carte Action, jouée à partir de la main du joueur et ensuite défaussée.

Cartes Amélioration de bourgade

Les cartes avec une zone de texte verte sont des améliorations de bourgade. Les ressources illustrées dans le coin supérieur gauche représentent le coût à payer pour jouer cette carte dans votre principauté (= coût de construction). Les améliorations de bourgade sont toujours placées dans un emplacement libre d'une bourgade (colonie ou ville) et confère des avantages permanents. Il existe 2 types d'amélioration : Bâtiment ou Unité. Les unités se décomposent également en Héros et Navire Marchand.

Le 2e onglet indique où peut être placée une carte dans votre principauté.

Zone de texte verte = carte Amélioration de bourgade ; elle est placée près d'une bourgade (ville ou colonie).

Lorsque vous voulez jouer une amélioration de bourgade, placez la carte de votre main dans un emplacement libre et payez les ressources indiquées. Les effets du bâtiment ou de l'unité vous sont désormais disponibles.
Attention : Sur certaines cartes Amélioration vous verrez la mention **(1x)**. Cela signifie qu'il ne peut y avoir que 1 seul exemplaire de cette carte dans votre principauté.

Exemple : Le joueur construit un Monastère. Il paie le coût de construction en tournant les terrains Champs, Colline et Montagne de 90° vers la gauche. Il lui reste donc encore 1 Blé, 1 Bois et 1 Laine, mais n'a plus d'Argile ni de Minerai.

b) Jouer des cartes de base

Le terme « cartes de base » désigne les cartes Route, Colonie (associée au Terrain) et Ville situées dans la rangée de sabots entre les deux joueurs. Chaque joueur a le droit de les utiliser. Le joueur actif peut construire les cartes disponibles en payant le coût de construction indiqué sur le dos des cartes.

Partie d'initiation - Les Premiers Colons

Construire une route

Les routes sont indispensables pour étendre votre principauté. Si vous désirez construire une nouvelle colonie, vous devez au préalable construire une route, car il doit toujours y avoir 1 route entre 2 colonies.

Le joueur construit une route et dépense 1 Bois et 2 Argile.

Construire une colonie

Une colonie est toujours placée à l'extrémité libre d'une route. Les nouvelles colonies vous offrent les avantages suivants :

- Chaque colonie vous rapporte 1 point de victoire.
- Chaque colonie vous offre 2 nouveaux emplacements.
- Chaque colonie vous offre 2 nouveaux terrains (donc des chances supplémentaires de recevoir des ressources).

Lorsque vous construisez une colonie, piochez les 2 premières cartes de la pile Terrain que vous placez dans chaque coin libre de votre nouvelle colonie. Positionnez les cartes Terrain de façon à ce que 0 ressource pointe vers vous.

Le joueur construit une colonie et dépense 1 Bois, 1 Argile, 1 Blé et 1 Laine. Il pioche une Montagne et une Rivière d'or. Désormais, ce joueur obtiendra 1 Laine et 1 Minerai sur un « 4 » au dé ; 1 Or et 1 Bois sur un « 2 ».

Construire une ville

Les colonies peuvent être transformées en ville. Lorsque vous construisez une ville, vous payez son coût de construction et recouvrez l'une de vos cartes Colonie avec une carte Ville. Cette colonie reste en jeu sous la ville. Une ville vous offre les avantages suivants :

- Chaque ville vous rapporte 2 points de victoire. Celui de la colonie sous la ville **ne** s'y ajoute **pas**.
- Chaque ville vous offre 2 emplacements supplémentaires, ce qui permet la construction de 4 cartes Amélioration, 2 au-dessus et 2 en dessous de la ville.

Important : Les cartes placées dans ces emplacements supplémentaires sont considérées comme adjacentes aux cartes Terrain, bien que situées dans leur diagonale.

La plupart des cartes Amélioration ont un effet sur les terrains adjacents (à gauche et à droite). Aussi, placer une carte Amélioration au-dessus ou en dessous d'une bourgade n'est pas un acte anodin et doit être pris en compte pour votre stratégie. Par contre, les deux emplacements au-dessus ou les deux emplacements en dessous d'une ville sont pareillement adjacents aux deux terrains (à gauche et à droite) : placer une carte Amélioration dans l'un ou l'autre emplacement n'a pas d'importance.

Le joueur dépense 2 Blé et 3 Minerai puis pose la ville pour recouvrir l'une de ses colonies.

c) Échanger des ressources

Il est fort probable que durant la partie, vous vous retrouviez avec une grande quantité d'une même ressource et à court d'une autre. Dans de tels cas, vous pouvez échanger vos ressources contre d'autres.

• Taux d'échange normal

Vous pouvez échanger 3 ressources identiques contre 1 autre ressource de votre choix. Les 3 ressources que vous échangez peuvent provenir de plusieurs terrains du même type.

Le joueur échange 3 Minerai (de 2 terrains) contre 1 Laine.

• Taux d'échange amélioré

Lorsque vous possédez un *Navire Marchand*, votre taux d'échange s'améliore et vous pouvez échanger 2 ressources identiques contre 1 autre ressource de votre choix. Le type de ressource que vous pouvez échanger à ce taux dépend du *Navire Marchand* que vous possédez.

Le joueur possède un Navire Marchand - Minerai. Il échange donc 2 Minerai contre 1 Laine.

3. Vérifier sa main

Mettez fin à votre phase d'action, si vous ne voulez ou pouvez plus effectuer d'action. Vérifiez ensuite si vous avez en main le nombre de cartes autorisé :

- À la fin de votre tour votre main doit être composée de 3 cartes. Chaque carte de votre principauté qui affiche un point de progrès (symbole Livre) augmente de 1 la limite de taille de votre main.
- Si vous avez moins de cartes en main que votre limite, complétez votre main jusqu'à atteindre votre maximum autorisé. Vous piochez les cartes manquantes de la ou des Pioches de votre choix.
- Si vous avez plus de cartes en main que votre limite ne le permet, vous devez retirer de votre main le nombre de cartes nécessaire pour respecter votre limite. Placez cette ou ces cartes excédentaires sous la ou les Pioches de votre choix.

Point de progrès

Normalement votre main se compose de 3 cartes. Si vous construisez un *Monastère*, la limite de taille de votre main augmente de 1 et est désormais de 4 cartes.

4. Échanger une carte de sa main

Vous avez maintenant en main autant de cartes que votre limite vous y autorise. Vous pouvez désormais échanger 1 d'entre elles, si vous le souhaitez. Pour cela, placez 1 carte dont vous n'avez pas besoin sous une Pioche de votre choix, puis prenez la carte qui est au sommet de la Pioche de votre choix.

Ou recherche ciblée : Placez 1 carte de votre main sous une Pioche puis payez 2 ressources de votre choix pour aller chercher 1 carte dans cette Pioche ou dans une autre Pioche.

Attention : Vous ne pouvez pas modifier l'ordre des cartes de la Pioche dans laquelle vous cherchez une carte !

Les cartes ainsi cherchées ou échangées peuvent uniquement être utilisées au prochain tour et non immédiatement.

RÈGLES ADDITIONNELLES

1. Avantage Force et Commerce

Vous trouverez sur diverses cartes des symboles représentant des haches et des balances. Chaque symbole Hache correspond à 1 point de force, et chaque symbole Balance à 1 point de commerce.

- Un joueur reçoit le jeton Hégémonie (le jeton circulaire en bois avec une hache dessinée dessus) lorsqu'il a l'avantage Force, c'est-à-dire quand il possède au moins 3 points de force dans sa principauté **ET** plus de points de force que son adversaire.

Point de force

Avantage Force

Jeton Hégémonie = 1 point de victoire

- Un joueur reçoit le jeton Commerce (le jeton circulaire en bois avec une balance dessinée dessus) lorsqu'il a l'avantage Commerce, c'est-à-dire quand il possède au moins 3 points de commerce dans sa principauté **ET** plus de points de commerce que son adversaire.

Point de commerce

Avantage Commerce

Jeton Commerce = 1 point de victoire

Le joueur qui possède un jeton, le pose sur une de ses bourgades. Chaque jeton rapporte 1 point de victoire à son propriétaire. Dès qu'un joueur n'a plus la majorité dans un de ces types de point, il doit remettre le jeton (et donc le point de victoire associé) au centre de la table ou le donner à son adversaire, si ce dernier a plus de points de force ou de commerce que lui.

2. Points d'habileté et de progrès

Point d'habileté : Le nombre de symbole Harpe indique l'habileté du héros. Lors de l'évènement *Célébration*, l'habileté offre un certain avantage, que nous détaillerons dans les pages suivantes.

Point de progrès : Certains bâtiments possèdent un symbole Livre qui représente la notion de progrès. Chaque point de progrès que possède un joueur lui permet de conserver 1 carte supplémentaire dans sa main (cf. ci-dessus, 3. Vérifier sa main).

Point d'habileté

Point de progrès

3. Le dé Évènement

Au début de chaque tour, en plus du dé Production, vous lancez également le dé avec des symboles appelé dé Évènement. Il affiche 5 symboles différents pour 5 effets différents. Quatre symboles sont noirs et permettent aux joueurs de recevoir des ressources ou activent un évènement. Le cinquième symbole, le gourdin, est rouge. Cet évènement peut provoquer un effet négatif pour les joueurs en fonction du nombre de ressources qu'ils détiennent. L'ordre dans lequel vous résolvez le dé Production et le dé Évènement dépend de la couleur du symbole obtenu :

- Si le symbole est rouge (le symbole Gourdin de l'évènement *Brigandage*), vous résolvez, et uniquement dans ce cas, l'évènement **avant** la production des ressources.
- Si le symbole est noir, effectuez d'abord la production des ressources : vous et votre adversaire percevez votre rente et ensuite résolvez l'évènement indiqué par le dé.

Si vous obtenez le point d'interrogation (?) et donc piochez une carte Évènement, vous la remettrez sous sa pile après avoir résolu son effet. S'il s'agit de la carte *Fête Estivale*, refaites la pile de cartes Évènement, tel qu'expliqué en page 2. Piochez ensuite une nouvelle carte Évènement.

Brigandage : Chaque joueur qui possède plus de 7 ressources perd toutes ses ressources Or et Laine.

Commerce : Le joueur qui a l'avantage Commerce prend 1 ressource de son choix à son adversaire.

Célébration : Chaque joueur reçoit 1 ressource de son choix. Si l'un d'eux a un total de points d'habileté supérieur à celui de son adversaire, il est alors le seul à recevoir 1 ressource de son choix.

Bonne Récolte : Chaque joueur reçoit 1 ressource de son choix.

Piocher une carte Évènement : Le joueur qui a lancé les dés, pioche la carte au sommet de la pile Évènement et la lit. Tous les joueurs concernés par cet évènement (ça peut être aucun, un seul ou les deux joueurs) subissent l'évènement.

FIN DE LA PARTIE

La partie d'initiation, *Les Premiers Colons*, se termine lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 7 points de victoire à la fin de son tour. Chaque colonie rapporte 1 point de victoire et chaque ville rapporte 2 points de victoire. De plus, chaque avantage, représenté par le jeton Hégémonie ou Commerce, rapporte 1 point de victoire.

Ceci est la principauté du vainqueur. Le joueur gagne la partie avec 2 villes, 1 colonie, et la possession du jeton Hégémonie et du jeton Commerce.

Une fois à l'aise avec les règles et cartes de la partie d'initiation, poursuivez votre découverte de Catan - Duel en jouant des parties thématiques. En plus d'augmenter la durée de jeu et de rendre vos duels encore plus passionnants, elles vous proposent de nouvelles cartes et de nouvelles options de construction. Commencez avec l'*Ère de l'Or*. Mais rien ne presse, afin de vous assurer d'être prêt pour la suite de votre aventure, vous pouvez rejouer *Les Premiers Colons* une ou deux fois supplémentaires…

Parties thématiques

En principe, toutes les règles apprises précédemment s'appliquent aux parties thématiques. Néanmoins quelques nouvelles règles, que nous allons maintenant détailler, viennent s'y ajouter. Nous vous présenterons d'abord des règles supplémentaires générales à tous les thèmes, puis les règles spécifiques à chacun des trois thèmes.

Conseil : *Jouez les parties thématiques dans l'ordre présenté ici. Avec l'Ère de l'Or, vous vous familiarisez avec de nouveaux types de carte et des conditions simples pour l'utilisation des cartes Action. Avec l'Ère de la Guerre, des cartes agressives entrent en jeu, avec lesquelles vous pourrez harceler votre adversaire. La paix revient avec l'Ère du Progrès où les deux principautés cherchent à ériger d'impressionnants bâtiments. Une fois chaque thème maîtrisé, vous serez enfin prêt pour « Le Duel des Princes », qui utilise l'ensemble des trois sets thématiques.*

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Pile de cartes Évènement

Vous utiliserez toujours les cartes Évènement du Set de Base et du set thématique. Tout comme dans la partie d'initiation, mettez de côté la carte *Fête Estivale*. Mélangez ensuite les autres cartes face cachée et prenez-en 3. Posez la carte *Fête Estivale*, face cachée, sur ces 3 cartes et recouvrez-la avec les cartes Évènement restantes.

La pile de cartes Évènement du set Ère de l'Or se compose des cartes du Set de Base et de 3 nouvelles cartes du set thématique : *Cadeaux aux Princes, Marchand Ambulant* et *Course des Navires Marchands*.

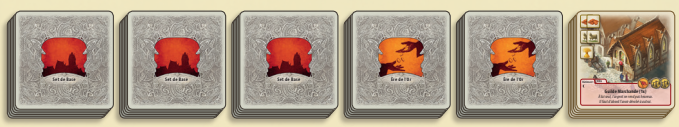
Pile de cartes Amélioration face visible

Chaque set thématique comprend des cartes Amélioration qui doivent être accessibles aux deux joueurs. Ces cartes sont placées face visible à côté des Pioches. Elles ne sont jamais prises en main. Le joueur qui souhaite jouer une de ces cartes, paie comme d'habitude le coût de construction, prend la carte de la pile et la place dans l'un des emplacements libres de sa principauté. Toutes les cartes Amélioration de cette pile sont marquées d'un **(1x)**, indiquant ainsi qu'un joueur ne peut avoir qu'un seul exemplaire de ces cartes dans sa principauté. Voir page 11, la liste des cartes pour constituer cette pile selon le set thématique utilisé.

Les *Guildes Marchandes* sont les cartes Amélioration visibles du set *Ère de l'Or*.

Pioches

Mélangez les cartes du Set de Base et du set thématique séparément. Avec les cartes du Set de Base, constituez 3 Pioches de 12 cartes chacune. Avec les cartes du set thématique, formez 2 Pioches les plus égales possible. En jouant avec les sets thématiques, pensez à ajouter le 4e sabot de cartes à vos parties.



À côté des 3 Pioches du Set de Base, se trouvent les 2 Pioches du set *Ère de l'Or*, ainsi que la pile de cartes Amélioration face visible avec ses deux exemplaires de *Guilde Marchande*.

Main de départ

Contrairement à la partie d'initiation, les cartes de votre main de départ ne sont pas piochées au hasard. En commençant par le premier joueur, chacun prend une des Pioches du Set de Base et cherche dedans les 3 cartes avec lesquelles il souhaite commencer. L'ordre des cartes de la Pioche dans laquelle une carte est cherchée ne doit pas être modifié.

Le joueur prend l'une des Pioches du Set de Base et y choisit 3 cartes : *Entrepôt, Maison Communale* et *Caravane*.

Réorganiser les terrains

Après avoir installé votre principauté et constitué votre main de départ, vous pouvez réorganiser vos 6 terrains.

Si vous avez un Atelier de Tissage dans votre main de départ, il est judicieux de placer un Pré à l'extrémité de votre principauté. Ainsi, vous pourrez placer un deuxième Pré (en l'ayant éventuellement récupéré avec l'Éclaireur) lors de la construction de la colonie suivante. Votre Atelier de Tissage pourra alors être construit entre les deux Prés, ce qui doublera leurs récoltes.

Défausse

Certaines cartes des sets thématiques interagissent avec la défausse. Seule la carte du dessus de la pile de défausse est visible. Les autres cartes de la défausse ne peuvent pas être librement consultées.

Parties thématiques

BUT DU JEU

Une partie thématique se termine lorsqu'un joueur obtient 12 points de victoire (ou plus) pendant son tour. Il est déclaré vainqueur, peu importe le nombre de points de victoire de son adversaire à ce moment-là. Aux points de victoire précédemment présentés, s'ajoutent désormais des cartes Amélioration de ville affichant un ou plusieurs symboles Point de victoire. Chaque symbole compte pour 1 point de victoire.

Remarque : Si un joueur totalise 12 points de victoire avant de lancer les dés, il ne doit pas les lancer et gagne immédiatement.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Cartes Amélioration de ville

Les sets thématiques comportent un nouveau type de carte, les cartes Amélioration avec un encadré rouge. Ce sont des améliorations de ville. Ces cartes peuvent uniquement être construites dans l'un des quatre emplacements d'une ville.

Les cartes Amélioration de ville peuvent uniquement être construites dans l'un des quatre emplacements d'une ville.

Cartes Amélioration de terrain

Un autre type de carte introduit par les sets thématiques possède un encadré marron, ce sont des améliorations de terrain. Ces cartes peuvent uniquement être construites dans l'emplacement libre situé au-dessus ou en dessous d'un terrain (jamais dans un emplacement de bourgade).

Les cartes Amélioration de terrain sont placées au-dessus ou en dessous d'un terrain.

Conditions

Contrairement à la partie d'initiation, certaines cartes ont des conditions à remplir avant d'être jouées. Il existe différentes conditions, comme par exemple, posséder un bâtiment particulier ou avoir l'avantage Force. Vous pouvez uniquement jouer une carte lorsque vous ou votre adversaire remplissez toutes les exigences du texte. Par exemple, vous ne pouvez pas jouer la carte *Archer* si votre adversaire n'a pas une Unité possédant 1 point de force à remettre sous une Pioche.

Les cartes *Maître Marchand* et *Maison d'Entreposage* nécessitent la carte *Guilde Marchande*. Si un joueur souhaite jouer la carte *Maître Marchand* ou construire une *Maison d'Entreposage*, il doit déjà posséder une *Guilde Marchande* dans sa principauté.

Retirer des unités ou des bâtiments

Il est possible qu'au cours de la partie, vous vous retrouviez sans emplacement libre. Pour libérer un emplacement, vous pouvez, lors de votre phase d'action, retirer gratuitement une unité ou un bâtiment de votre principauté en posant cette carte sur la défausse. Si vous défaussez une carte Amélioration provenant de la pile de cartes Amélioration face visible, elle retourne face visible sur cette pile.

Ordre des Pioches

Lorsque vous placez une carte sous l'une des Pioches, vous devez vous assurer de remettre la carte sous une Pioche dont le dos est identique à celui de la carte. Le nombre de cartes d'une Pioche n'est pas défini, mais le nombre de Pioches où l'on peut mettre une carte demeure le même tout au long de la partie. Si une Pioche est complètement vide, il est possible d'y mettre une carte afin de recréer cette Pioche. Au cours d'une partie, il existe de nombreuses possibilités de remettre une carte dans une Pioche.

RÈGLES SPÉCIALES

1. Ère de l'Or

Les 2 Pioches du set thématique sont constituées de 11 cartes chacune. Les deux cartes *Guilde Marchande* forment la pile de cartes Amélioration face visible. Ce set thématique comprend la carte Amélioration de terrain *Cache d'Or*.

La lutte pour l'avantage Commerce prend de l'ampleur dans ce set thématique. Les cartes *Pont à Péage*, *Hôtel de la Monnaie* et *Cache d'Or* rendent la ressource Or encore plus attrayante. Le joueur qui établit sa supériorité commerciale à l'aide de *Navires Marchands* devra se méfier du *Corsaire*.

2. Ère de la Guerre

Les 2 Pioches du set thématique sont constituées de 11 cartes chacune. Les deux cartes *Taverne* forment la pile de cartes Amélioration face visible.

Avec les cartes *Traître*, *Archer* et *Incendiaire*, la confrontation entre les deux joueurs se fait beaucoup plus féroce. De plus, celui qui possède l'avantage Force parviendra plus fréquemment à nuire à son adversaire. Ayez toujours un peu d'or pour protéger vos unités contre les *Émeutes*.

3. Ère du Progrès

Les 2 Pioches du set thématique sont constituées de 12 cartes chacune. Les deux cartes *Université* forment la pile de cartes Amélioration face visible.

Le joueur qui érige une *Université* peut grâce aux cartes *Rotation des Cultures*, *Gisement* et *Grue* récolter le fruit de son progrès. Malheureusement, les *Épidémie* ne s'arrêtent pas aux frontières de Catan. Heureux celui qui protègera sa principauté avec les cartes *Bains Publics* et *Officine*.

CRÉDITS

Auteur : Klaus Teuber
Illustration : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle
Graphisme 3D : Andreas Klober
Rédaction de l'édition 2016 : Arnd Fischer
Rédaction : Peter Gustav Bartschat, Dr. Reiner Düren, Sebastian Rapp, Klaus Teuber
Mise à jour des règles : Janvier 2016

Version française par Edge Entertainment
Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Relecture : Dadajef
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

L'auteur et Kosmos remercient tous les testeurs et relecteurs, en particulier Peter Gustav Bartschat et Dr. Reiner Düren ainsi que Barbara Bartschat, Arnd Beenen, Maria Fischer-Witzmann, Sabine Fugmann, Dr. Walther Prinz, Benjamin Teuber, Claudia Teuber, Guido Teuber.

Catan GmbH © 2010, 2016, catan.de. © 2010, 2016 KOSMOS Verlag. © 2018 Asmodee. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Déconseillé aux enfants de moins de 10 ans.

KOSMOS

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

EDGE

Le Duel des Princes

Vous avez exploré les 3 sets thématiques et connaissez maintenant toutes les cartes. Il est temps de vous affronter dans « Le Duel des Princes ».
Dans ce mode de jeu, vous jouerez avec le Set de Base et les trois sets thématiques. À l'exception des règles concernant la mise en place des Pioches et de la pile Évènement, aucune nouvelle règle ne s'y ajoute.

MISE EN PLACE

Pioches
Certaines cartes des sets thématiques sont marquées d'un croissant de lune. Prenez toutes ces cartes et remettez-les dans la boîte. Comme pour les parties thématiques, les cartes du Set de Base sont disposées en trois Pioches. Placez à côté les 3 piles de cartes thématiques, chaque set constituant ainsi une Pioche qui lui est propre *(les cartes contenues dans ces pioches ne doivent pas être marquées d'un croissant de lune)*. **Il n'y a pas de pile de cartes Amélioration face visible.**

Toutes les cartes marquées d'un croissant de lune sont remises dans la boîte. À côté des 3 Pioches du Set de Base se trouvent les 3 Pioches des sets thématiques.

Pile de carte Évènement
15 cartes Évènement sont également marquées d'un croissant de lune. Le « Duel des Princes » comprend toujours 6 cartes Évènement de base, reconnaissables par l'absence de croissant de lune. Il s'agit d'un exemplaire de : *Fête Estivale, Invention, Année Faste, Émeutes, Marchand Ambulant* et *Épidémie*. Les 15 autres cartes (avec croissant de lune) sont mélangées. Prenez les 6 premières cartes du paquet et ajoutez les 6 cartes Évènement de base précitées.
Préparez ensuite la pile Évènement (composée de ces 12 cartes) comme d'habitude (cf. page 2 pour les explications).

Piochez 6 des 15 cartes Évènement marquées d'un croissant de lune. Ajoutez-les aux 6 cartes n'ayant pas de croissant de lune pour constituer la pile de cartes Évènement.

BUT DU JEU

Dans « Le Duel des Princes », votre objectif est d'obtenir 13 points de victoire.

RÈGLES DE TOURNOI

Le tournoi est la variante la plus exigeante de Catan – Duel. Pour y jouer, chaque joueur doit posséder un exemplaire de la boîte « Catan – Duel » et (si possible) de toutes les extensions. Dans cette variante, chaque joueur construit un paquet de cartes (appelé deck) à partir de sa réserve personnelle de cartes. Pendant la partie les joueurs n'ont accès qu'aux cartes de leur propre deck. C'est donc à chaque joueur de décider avec quelles cartes il souhaite jouer. Vous trouverez les règles complètes de tournoi sur EDGEENT.FR

Index des cartes

Cartes de base (49 cartes)

Les cartes de base ne peuvent pas être retirées ou être attaquées par l'adversaire.

Routes

Route (9)
7 x dos Route
1 x dos Bouclier rouge
1 x dos Bouclier bleu

Bourgades

Colonie (9)
5 x dos Colonie
2 x dos Bouclier rouge
2 x dos Bouclier bleu

Ville (7)
dos Ville

Terrains

Champs (4)
2 x dos Terrain
1 x dos Bouclier rouge
1 x dos Bouclier bleu

Colline (4)
2 x dos Terrain
1 x dos Bouclier rouge
1 x dos Bouclier bleu

Forêt (4)
2 x dos Terrain
1 x dos Bouclier rouge
1 x dos Bouclier bleu

Montagne(4)
2 x dos Terrain
1 x dos Bouclier rouge
1 x dos Bouclier bleu

Pré (4)
2 x dos Terrain
1 x dos Bouclier rouge
1 x dos Bouclier bleu

Rivière d'or (4)
2 x dos Terrain
1 x dos Bouclier rouge
1 x dos Bouclier bleu

Set de Base (45 cartes)

Cartes Action (9 cartes)

Brigitte, la Sage (2)
Jouez cette carte avant de lancer les dés. Déterminez d'abord le résultat du dé Production en le positionnant sur la face de votre choix. Lancez ensuite le dé Évènement et suivez l'ordre de résolution habituel. Vous ne pouvez pas utiliser cette carte après avoir lancé le dé Production pour en modifier le résultat, si celui-ci ne vous convient pas.

Caravane (2)
Vous pouvez échanger 2 ressources identiques ou de types différents en utilisant 1 ou 2 terrains. Vous pouvez reprendre les mêmes ressources, si cela vous semble judicieux. Toutefois, vous devez posséder 2 ressources pour pouvoir jouer la *Caravane*.

Éclaireur (2)
Cette carte ne peut être jouée que lorsque vous construisez une nouvelle colonie. Jouez alors l'*Éclaireur* pour prendre 2 cartes Terrain au choix.

Orfèvre (2)
L'Or peut être dépensé de différentes Rivières d'or et/ou de la *Cache d'Or* (cf. page 16).

Remue-ménage (1)
Cette carte peut vous aider à profiter au mieux des annexes de production (cf. « Bâtiments », page 14).

Index des cartes

Améliorations de bourgade (27 cartes)

Bâtiments

Annexes de production (5) :
Atelier de Tissage
Briqueterie
Fonderie
Moulin
Scierie

Les annexes de production agissent uniquement lorsque la ressource est déterminée au début du tour avec le dé Production. S'il n'y a pas de place sur le terrain pour la ressource, celle-ci est alors perdue.

Conseil : Dans le feu de l'action, il arrive souvent que l'on oublie de prendre les ressources supplémentaires issues de ces bâtiments. Poser une pièce de monnaie sur les terrains aux productions augmentées est un bon aide-mémoire.

Entrepôt (2)

Les ressources des deux terrains adjacents ne sont pas comptabilisées lors de l'évènement *Brigandage* – toutefois si vous possédez plus de 7 ressources, en excluant les ressources adjacentes à l'*Entrepôt*, vous perdez toutes vos ressources Or et/ou Laine même si elles se trouvent sur des terrains adjacents à un *Entrepôt*.

Maison Communale (2)

Vous ne pouvez construire qu'une seule *Maison Communale* dans votre principauté. (La mention « *la vôtre* » renvoie aux règles de tournoi.)

Marché (2)

Vous ne pouvez construire qu'un seul *Marché* dans votre principauté. Exemple de fonctionnement du *Marché* : votre adversaire (bouclier bleu) construit la première colonie de la partie et place les terrains Champs et Rivière d'or affichant le chiffre 3. Il a maintenant deux cartes avec le chiffre 3 de plus que vous. Lorsqu'un 3 est obtenu sur le dé Production, vous recevez 1 ressource supplémentaire au choix parmi celles obtenues par votre adversaire, soit : 1 Blé, 1 Or ou 1 Bois. Si votre adversaire ne peut stocker une de ces ressources parce que ses terrains sont pleins, vous pouvez tout de même choisir de recevoir ce type de ressource.

Monastère (2)

Vous ne pouvez construire qu'un seul *Monastère* dans votre principauté. Le *Monastère* confère 1 point de progrès, ce qui permet d'augmenter la taille de votre main de 1 carte supplémentaire. À la fin de votre tour, piochez autant de cartes que nécessaire pour atteindre votre limite de cartes en main. Si vous perdez votre *Monastère*, n'oubliez pas de respecter votre nouvelle limite de cartes en main, à la fin de votre prochain tour.

Pont à Péage (1)

L'Or doit pouvoir être stocké sur vos Rivières d'or (ou éventuellement la *Cache d'Or*). Si vous ne pouvez stocker que 1 ou 0 Or, le surplus est perdu.

Unités

Héros « communs » (6) :
Austin
Candamir
Harald
Inga
Osmund
Siglind

Les héros « communs » se distinguent seulement par leur coût, leurs points d'habileté et de force.

Grand Navire Marchand (1)

Avec le *Grand Navire Marchand*, vous pouvez échanger les ressources du terrain adjacent situé à sa gauche ou à sa droite. Vous ne pouvez pas combiner les ressources de ces deux terrains : soit vous échangez les ressources du terrain de gauche, soit vous échangez celles du terrain de droite. Vous pouvez cependant, dans un même tour, échanger les ressources du terrain de gauche puis celles du terrain de droite et vice versa.

Navires Marchands « communs » (6) :
Navire Marchand - Argile
Navire Marchand - Blé
Navire Marchand - Bois
Navire Marchand - Laine
Navire Marchand - Minerai
Navire Marchand - Or

À l'aide d'un *Navire Marchand*, vous pouvez échanger vos ressources à un taux plus favorable. Les *Navires Marchands* « communs » permettent d'échanger 1 type de ressource à un meilleur taux. Les ressources échangées peuvent provenir de plusieurs terrains du type correspondant. Si vous possédez les ressources nécessaires, vous pouvez utiliser un *Navire Marchand* plusieurs fois par tour (comme indiqué par la mention « *à volonté* » sur la carte). Le *Navire Marchand* ne doit pas obligatoirement être placé à côté du terrain correspondant au type de ressource utilisé pour l'échange.

Cartes Évènement (9 cartes)

Année Faste (2)

Le terrain adjacent à plusieurs *Entrepôts* ou *Monastères* reçoit 1 ressource pour chacun de ces bâtiments, s'il y a suffisamment de place sur ce terrain pour tout stocker.

Brouille Fraternelle (1)

Si vous possédez l'avantage Force, votre adversaire vous donne toutes ses cartes, vous en choisissez 2 secrètement que vous posez, face cachée, sous la ou les Pioches au dos approprié. (La mention « *la sienne* » renvoie aux règles de tournoi.) Votre adversaire sait uniquement sous quelle(s) Pioche(s) vous mettez les cartes. Vous lui redonnez ensuite ses autres cartes. Il ne pourra refaire sa main qu'à la fin de **son** tour.

Course des Navires Marchands (1)

Si aucun joueur n'a construit de *Navire Marchand*, personne ne reçoit de ressource.

Fête Estivale (1)

Lorsque la carte *Fête Estivale* est piochée, refaites la pile de cartes Évènement comme indiqué à la page 2, puis piochez une nouvelle carte Évènement.

Invention (1)

Chaque joueur décide pour lui-même les ressources qu'il souhaite recevoir et sur quel terrain il les stocke.

Marchand Ambulant (2)

Vous pouvez utiliser l'Or reçu avec le dé Production de ce tour.

Querelle (1)

Si le joueur ciblé n'a que 3 bâtiments ou moins, ceux-ci sont automatiquement choisis. Il doit alors choisir lequel il retire. (La mention « *la sienne* » renvoie aux règles de tournoi.)

Ère de l'Or (27 cartes)

Cartes Action (8 cartes)

Gudrun, la Terreur des Mers (1)

Si vous n'avez pas de *Corsaire* et/ou si votre adversaire n'a pas d'Or, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Votre adversaire doit vous donner tout l'Or exigé, au maximum de ce qu'il possède et de ce que vous pouvez stocker sur vos Rivières d'or (et éventuellement votre *Cache d'Or*). Votre adversaire choisit de quel(s) terrain(s) provient son Or.

Maître Marchand (2)

Si vous n'avez pas de *Guilde Marchande* ou si votre adversaire n'a aucune ressource, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Si vous jouez cette carte, choisissez 1 ou 2 ressources que votre adversaire doit vous donner. Votre adversaire choisit de quel(s) terrain(s) proviennent les ressources.

Marchand (2)

Si vous n'avez pas de ville ou au moins 3 points de commerce ou si votre adversaire n'a aucune ressource, vous ne pouvez pas jouer cette carte. En jouant un *Marchand*, choisissez 1 ou 2 ressources que votre adversaire doit vous donner. Votre adversaire choisit de quel(s) terrain(s) proviennent les ressources. Vous devez en retour lui donner 1 ressource de votre choix. Celle-ci peut être 1 des ressources qu'il vient de vous donner.

Orfèvre (1)

Voir Set de Base, page 13.

Pillage (1)

Si vous n'avez pas l'avantage Force, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Votre adversaire doit vous donner les ressources exigées. Il décide cependant de quel(s) terrain(s) proviennent les ressources.

Reiner, le Héraut (1)

Même si vous ne recevez pas de ressource de l'évènement *Célébration*, parce que votre adversaire a plus de points d'habileté que vous, vous recevez tout de même 1 ressource grâce à *Reiner*.

Index des cartes

Amélioration de terrain (1 carte)

Lieu spécial

Cache d'Or (1)
La *Cache d'Or* est placée au-dessus ou en dessous du terrain de votre choix. L'Or qui s'y trouve est protégé de l'évènement *Brigandage*. Vous pouvez utiliser cet Or pour construire ou faire des échanges. Si votre adversaire joue une carte Action *Marchand* ou *Pillage* en exigeant de l'Or, celui dans la *Cache d'Or* est également touché.

Améliorations de bourgade (5 cartes)

Bâtiments

Entrepôt (1)
Voir Set de Base (page 14)

Pont à Péage (1)
Voir Set de Base (page 14)

Unités

Corsaire (2)
L'effet du *Corsaire*, retirer un *Navire Marchand* de l'adversaire, ne s'applique que lors de sa construction. (La mention « *la sienne* » renvoie aux règles de tournoi.) Si votre adversaire n'a pas de *Navire Marchand*, il ne se passe rien. Un *Navire Marchand* construit plus tard n'est pas concerné par une carte *Corsaire* déjà en jeu. Dans tous les cas, vous recevez toujours 1 Or lors de l'évènement *Bonne Récolte*.

Grand Navire Marchand (1)
Voir Set de Base (page 14)

Améliorations de ville (10 cartes)

Chambre de Commerce (1)
Vous pouvez construire la *Chambre de Commerce*, même si vous n'avez ni *Marché* ni *Port*. Dans ce cas, vous n'obtenez que le point de victoire et le point de commerce de la *Chambre de Commerce*. Dès que vous aurez construit le *Marché* ou le *Port*, ils vous rapporteront chacun immédiatement 2 points de commerce, tant que la *Chambre de Commerce* est dans votre principauté.

Grenier à Sel (1)
Vous pouvez construire le *Grenier à Sel* même si vous n'avez pas de *Navire Marchand*. Dans ce cas, seul le point de victoire du *Grenier à Sel* compte. Dès que vous aurez construit un *Navire Marchand*, il vous rapportera immédiatement 2 points de commerce, tant que le *Grenier à Sel* est dans votre principauté.

Guilde Marchande (2)
Vous ne pouvez construire qu'une *Guilde Marchande* dans votre principauté. La *Guilde Marchande* est requise par d'autres cartes Amélioration ou Action. Si vous retirez la *Guilde Marchande* de votre principauté, vos bâtiments ayant comme condition *Guilde Marchande* restent en jeu.

Hôtel de la Monnaie (2)
Vous pouvez échanger, une seule fois par tour, 1 Or contre 1 autre ressource. Si vous avez construit les deux *Hôtels de la Monnaie*, chacun d'eux permet de faire cet échange une fois.

Maison d'Entreposage (2)
Si vous n'avez pas de *Guilde Marchande*, vous ne pouvez pas construire la *Maison d'Entreposage*. Vous devez d'abord entièrement payer le coût de la *Maison d'Entreposage* avant de recevoir les 2 ressources. Vous ne pouvez donc pas réduire le coût de construction en anticipant les ressources que vous allez recevoir après la construction de la *Maison d'Entreposage*.

Port (1)
Vous pouvez construire le *Port* même si vous avez moins de 3 *Navires Marchands* (voire aucun navire) dans votre principauté. Dans ce cas, seul le point de commerce compte. Dès que vous aurez construit 3 *Navires Marchands*, le *Port* vous rapportera immédiatement 1 point de victoire. Si vous perdez un *Navire Marchand*, d'une façon ou d'une autre, le *Port* perd son point de victoire, mais pas son point de commerce qui reste acquis.

Usurier (1)
Vous pouvez construire l'*Usurier* même si vous n'avez pas l'avantage Commerce. Si votre adversaire n'a qu'une ressource, vous ne recevez que celle-ci. Vous ne pouvez choisir que des ressources que vous pouvez stocker. Si vous ne pouvez en stocker aucune, votre adversaire conserve ses ressources.

Cartes Évènement (3 cartes)

Cadeaux aux Princes (1)
Vous devez pouvoir stocker l'Or sur vos Rivières d'or (ou éventuellement dans la *Cache d'Or*). Si vous recevez plus d'Or que vous pouvez en stocker, le surplus est perdu.

Course des Navires Marchands (1)
Voir Set de Base (page 15)

Marchand Ambulant (1)
Voir Set de Base (page 15)

Ère de la Guerre (28 cartes)

Cartes Action (10 cartes)

Archer (2)

Si vous n'avez pas de *Taverne*, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Si votre adversaire n'a pas d'unité ayant au moins 1 point de force, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Votre adversaire choisit l'unité qu'il élimine. (La mention « *la sienne* » renvoie aux règles de tournoi.)

Incendiaire (2)

Si vous n'avez pas de *Taverne*, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Si votre adversaire n'a pas de bâtiment non protégé, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Si votre adversaire possède une carte de protection (*Heinrich, le Garde ; Tour de Guet*), vous devez attendre le résultat du dé avant de choisir la cible de *Incendiaire*. (La mention « *la sienne* » renvoie aux règles de tournoi.)

Pillage (1)

Voir « Ère de l'Or » (page 15).

Sébastien, le Prédicateur Ambulant (1)

Cette carte peut uniquement être jouée lorsque se produit l'un des évènements listés. Vous ne pouvez pas jouer cette carte pour vous protéger contre l'évènement *Émeutes* si vous êtes déjà protégé par une *Chapelle*. Si vous avez de l'Or, vous pouvez utiliser *Sébastien* ou l'Or en réponse à l'évènement *Émeutes*.

Traître (2)

Si vous n'avez pas de *Taverne*, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Si votre adversaire n'a pas de carte en main, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Vous pouvez jouer/construire toute carte volée immédiatement après l'avoir acquise. Votre adversaire refait sa main uniquement à la fin de son tour. Vous pouvez renoncer à prendre une carte de votre adversaire, si sa main ne vous convient pas. Dans tous les cas, la carte *Traître* est défaussée.

Transport de Butin (2)

Si vous n'avez pas l'avantage Force, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Si votre adversaire ne possède aucune ressource que vous pouvez stocker, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Améliorations de bourgade (5 cartes)

Bâtiments

Aire d'Entraînement (1)

Les coûts de construction pour les Unité - Héros sont réduits de 1 ressource au choix. *L'Aire d'Entraînement* n'a pas d'effet sur les unités qui ne sont pas des Unité - Héros.

Tour de Guet (1)

Si vous possédez également *Heinrich, le Garde* dans votre principauté, vous êtes protégé si le résultat du dé Production est compris entre 1 et 5. Mais dans ce cas, vous ne lancez le dé qu'une seule fois.

Unités

Carl, Barbe Fourchue (1)

Voir Héros « communs » (page 14)

Heinrich, le Garde (1)

Heinrich est un héros qui possède une fonction spéciale en plus de ses points de force. Si vous possédez également une *Tour de Guet* dans votre principauté, vous êtes protégé si le résultat du dé Production est compris entre 1 et 5. Mais dans ce cas, vous ne lancez le dé qu'une seule fois.

Irmgard, Gardienne de la Lumière (1)

Irmgard est une héroïne qui possède une fonction spéciale en plus de ses points d'habileté. Recevez 1 ressource à chaque fois que vous devez retirer une de vos cartes posées dans votre principauté à la suite d'un évènement ou d'une carte Action jouée par votre adversaire. Si *Irmgard* elle-même est éliminée, vous ne recevez aucune ressource.

Améliorations de ville (9 cartes)

Caserne de Pompiers (2)

La *Caserne de Pompiers* protège tous les bâtiments (de type Ville et Bourgade) de la ville dans laquelle elle se trouve (la *Caserne de Pompiers* inclus).

Chapelle (2)

Il s'agit du résultat du dé Production actuel (le dé n'est pas relancé). L'une des *Chapelle* vous protège contre l'évènement *Émeutes* sur 1, 2 et 3, tandis que l'autre vous protège sur 4, 5 et 6. Ainsi, si vous possédez les deux *Chapelles*, vous serez toujours protégé contre les *Émeutes*.

Index des cartes

Grande Salle des Célébrations (1)
Rapporte 2 points de victoire.

Grange aux Dîmes (1)
Lorsque vous construisez la *Grange aux Dîmes*, choisissez un type de ressource entre Laine et Blé. Recevez alors 1 ressource pour chacun de vos héros. Par exemple, si vous avez 3 héros, vous recevez 3 Laine ou 3 Blé. Vous devez pouvoir les stocker. Si vous recevez plus de ressources qu'il vous est possible d'en stocker, les ressources en plus sont perdues.

Place des Célébrations (1)
Vous devez d'abord payer le coût de construction de la *Place des Célébrations* avant de recevoir et de pouvoir utilisier les 2 ressources. Vous ne pouvez donc pas réduire le coût de construction en anticipant les ressources que vous allez recevoir. Vous pouvez construire la *Place des Célébrations* même si vous possédez moins de points d'habileté que votre adversaire, mais dans ce cas, vous ne recevez aucune ressource.

Taverne (2)
Vous ne pouvez avoir qu'une *Taverne* dans votre principauté. La *Taverne* est nécessaire pour pouvoir jouer certaines cartes Action - Attaque.

Cartes Évènement (4 cartes)

Émeutes (2)
Vous avez suffisamment d'Or, mais ne souhaitez pas payer, vous pouvez volontairement choisir d'éliminer 1 unité. Dans tous les cas, les unités éliminées doivent être placées sous une Pioche appropriée. (La mention « *la sienne* » renvoie aux règles de tournoi.)

Brouille Fraternelle (1)
Voir Set de Base (page 15)

Querelle (1)
Voir Set de Base (page 15)

Ère du progrès (31 cartes)

Cartes Action (11 cartes)

Benjamin, l'Étudiant Nomade (1)
Si vous avez *Benjamin* en main, assurez-vous de ne pas oublier le résultat du dé Production. Si vous construisez une nouvelle colonie et que les nouveaux terrains placés ont le nombre obtenu ce tour-ci, *Benjamin* vous permet de recevoir des ressources supplémentaires de ces terrains. Les cartes Amélioration, qui - comme les annexes de production - augmentent la production des terrains, ne sont pas prises en comptent lorsque *Benjamin* est joué.

Brigitte, la Sage (1)
Voir Set de Base (page 13)

Gisement (2)
Si vous n'avez pas d'*Université*, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Vous stockez le Minerai que vous recevez sur les Montagnes de votre choix. Si vous n'avez pas suffisamment de place pour stocker tout le Minerai, les ressources en plus sont perdues.

Guido, l'Émissaire (1)
Si vous n'avez pas d'*Hôtel de Ville*, vous pouvez jouer *Guido* uniquement si vous avez moins de points de victoire que votre adversaire. Il est possible de jouer la carte que vous venez de prendre immédiatement, si les conditions pour la jouer sont remplies. (La mention « *défausse de votre adversaire* » renvoie aux règles de tournoi.)

Gustav, le Bibliothécaire (1)
Si vous n'avez pas de *Bibliothèque*, vous pouvez jouer *Gustav* uniquement si vous avez moins de points de victoire que votre adversaire. Il est possible de jouer la carte que vous venez de prendre immédiatement, si les conditions pour la jouer sont remplies. (La mention « *votre défausse* » renvoie aux règles de tournoi.)

Médecin (2)
Si vous n'avez pas de *Bains Publics*, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Remue-ménage (1)
Voir Set de Base (page 13)

Rotation des Cultures (2)
Si vous n'avez pas d'*Université*, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Vous stockez le Blé que vous recevez sur les Champs de votre choix. Si vous n'avez pas suffisamment de place pour stocker tout le Blé, les ressources en plus sont perdues.

Améliorations de bourgade (2 cartes)

Unités

Maître-canonnier (2)

Si vous n'avez pas d'*Université*, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Le *Maître-canonnier* est une unité mais pas un héros ; c'est pourquoi il vous est possible de placer 2 cartes *Maître-canonnier* dans votre principauté. Les cartes faisant référence aux héros ne concernent pas le *Maître-canonnier*. Les cartes faisant référence aux unités auront cependant un effet sur le *Maître-canonnier*.

Améliorations de ville (13 cartes)

Bains Publics (3)

Les 4 cartes Terrain adjacentes à une ville qui possède la carte *Bains Publics* sont protégées de l'évènement *Épidémie*.

Bibliothèque (2)

Il est possible de jouer/construire la carte immédiatement après l'avoir cherchée. (La mention « *la vôtre* » renvoie aux règles de tournoi.)

Grue (1)

Si vous n'avez pas d'*Université*, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Seules les améliorations de ville ayant un coût supérieur à 4 ressources sont concernées par la *Grue*. Vous choisissez la ressource payée en moins.

Hôtel de Ville (2)

Vous devez avoir une *Maison Communale* pour construire un *Hôtel de Ville*. Une fois celui-ci construit, il recouvre la *Maison Communale*. Si vous retirez l'*Hôtel de Ville*, la *Maison Communale* reste en place. Si vous utilisez la carte *Remue-ménage* pour déplacer un Hôtel de Ville dans une autre ville, la *Maison Communale* se déplace également. Vous ne pouvez pas construire une deuxième *Maison Communale*, même après avoir construit un *Hôtel de Ville*, puisqu'elle est toujours dans votre principauté même si elle est cachée.

Officine (2)

Peu importe que vous perdiez des ressources ou non à cause d'une *Épidémie*, vous recevez 1 ressource après les effets de l'*Épidémie*. Si vous avez plusieurs *Officines*, vous recevez une ressource pour chacune d'elle. Vous recevez une ressource de votre choix, cela peut être une ressource que vous avez perdue à cause de l'*Épidémie*.

Parlement (1)

Si vous n'avez pas au moins 2 points de progrès dans votre principauté, vous ne pouvez pas construire le *Parlement*.

Université (2)

Si vous n'avez ni *Monastère* ni *Bibliothèque* dans votre principauté, vous ne pouvez pas construire une *Université*. Vous pouvez construire 1 seule *Université* dans votre principauté. L'*Université* est nécessaire pour jouer d'autres cartes Amélioration et Action. Si vous retirez l'*Université* de votre principauté, vos bâtiments et unités ayant la condition *Université* restent en jeu.

Cartes Évènement (5 cartes)

Épidémie (3)

Une carte Terrain adjacente à 2 villes perd seulement 1 ressource. Les cartes Amélioration de terrain, comme la *Cache d'Or*, ne sont pas touchées par l'*Épidémie*.

Invention (2)

Voir Set de Base (page 15)

Déroulement d'un tour

1. Lancer
les 2 dés

Brigandage ?

Oui → Page 8

Brigandage : Chaque joueur qui possède plus de 7 ressources perd toutes ses ressources Or et Laine.

Non

Dé Production

Page 4

Chaque joueur reçoit 1 ressource de chaque terrain déterminé par le dé Production.

Dé Évènement
(autre que Brigandage)

Page 8

Commerce : Le joueur qui a l'avantage Commerce prend 1 ressource de son choix à son adversaire.

Célébration : Chaque joueur reçoit 1 ressource de son choix. Si l'un d'eux a un total de points d'habileté supérieur à celui de son adversaire, il est alors le seul à recevoir 1 ressource de son choix.

Bonne Récolte : Chaque joueur reçoit 1 ressource de son choix.

Piocher une carte Évènement : Le joueur qui a lancé les dés, pioche la carte au sommet de la pile Évènement et la lit. Tous les joueurs concernés par cet évènement (ça peut être aucun, un seul ou les deux joueurs) subissent l'évènement.

2. Phase d'action
Dans l'ordre de votre choix : construisez, commercez, jouez des cartes Action

Page 5

Construire : Placer la ou les cartes, payer le coût de construction. Cartes rouges seulement dans les villes ; cartes vertes dans les colonies ou villes ; Cartes marron aux terrains.
Commercer : Échanger 3 ressources identiques contre 1 autre ; Taux de change amélioré avec quelques cartes.
Jouer des cartes Action : À volonté (faire attention aux conditions de certaines cartes des sets thématiques).

Vérifier les avantages Force et Commerce !

3. Vérifier sa main

Page 7

Refaire sa main jusqu'à la limite autorisée.
Le joueur qui a plus de carte qu'autorisé, remet les cartes surnuméraires sous les Pioches de son choix (le dos de la carte doit correspondre à celui de la Pioche).

4. Échanger une carte de sa main

Page 7

On peut remettre une carte sous une Pioche et prendre la carte du dessus d'une Pioche de son choix ou aller chercher 1 carte dans une Pioche en dépensant 2 ressources.