


















# Les Colons de Catane

## Mise en place

- Les hexagones  terrain face visible, assemblés en colonnes de 3, 4, 5, 4, 3 → l'île au centre de la table.  
Les  mer face visible, alternativement avec et sans port → autour de l'île.  
Les 2 ports d'un  mer doivent toucher l'île.
- Les jetons O face lettre visible, ordonnés de A à R → 1 jeton /  terrain, de la côte au centre de l'île ∩.  
Pas de jeton sur l' désert.  
Retourner les jetons face n° visible.
- Le brigand → l' désert.
- La fiche **Route la plus longue** + la fiche **Chevalier le plus puissant** + les 2 dés → à côté du plateau.
- Les pioches des cartes  matière première (MP) face visible, triées par type → à côté du plateau.  
La pioche des  développement face cachée → à côté du plateau.
- Les 5 colonies + les 4 villes + les 15 routes à sa couleur → à chaque joueur.  
1 fiche **Coûts de construction** → à chaque joueur.

N°	Nb jetons
2 et 12	1 jeton / n°
3 à 11	2 jetons / n°

25  développement
14  Chevalier
6  Progrès
5  1 point de victoire





Terrain	4  forêt	4  pâturages	4  champs	3  colline	3  montagne
↓	↓	↓	↓	↓	↓
MP	Bois	Laine	Blé	Argile	Minerai

1 route ➔ sur 1 chemin vide de l'île entre 2 ●.  
 1 colonie ➔ sur 1 croisement vide de l'île entre 3 ●, si les 3 croisements adjacents sont vides.

### Début du jeu

1	Chacun son tour 1 fois, du 1 <sup>er</sup> joueur puis ↻.	Poser 1 colonie et 1 route à côté.
2	Chacun son tour 1 fois, du dernier joueur puis ↻.	① Poser 1 colonie et 1 route à côté. ② Récolter 1 MP de chaque ● productif autour de la colonie juste posée.

### Tour de jeu

1	<b>Récolte</b> 	Le joueur actif lance les 2 dés.	
		Somme ≠ 7	Les ● avec le n° correspondant produisent. Les joueurs sur ces ● récoltent ⇔ 1 MP / colonie, 2 MP / ville. L'● avec le brigand ne produit pas de MP. Garder les MP reçues face cachée.
		Somme = 7	① Les joueurs avec + de 7 MP en défaussent la moitié (arrondi <). ② Le joueur actif <b>déplace le brigand</b> .
2	<b>Commerce</b> 	Le joueur actif peut échanger des MP.	
		? : ?	Librement avec les autres joueurs.
		4 : 1	4 MP identiques contre 1.
		3 : 1	3 MP identiques contre 1, si le joueur a un port simple.
		2 : 1	2 MP du type du port contre 1, si le joueur a un port spécialisé.
3	<b>Construction</b>  	Le joueur actif peut construire en dépensant ses MP.	
		Route	Touche au moins 1 construction de même couleur. Vérifier si le joueur peut prendre la fiche <b>Route la plus longue</b> . Compter la longueur d'une route sans les embranchements.
		Colonie	Touche au moins 1 route de même couleur. Si la colonie interrompt la <b>Route la plus longue</b> d'1 adversaire, remettre alors en jeu la fiche <b>Route la plus longue</b> . Si égalité, personne ne prend la fiche.
		Ville	Remplace 1 colonie de même couleur. Le joueur récupère sa colonie.
		Développement	Piocher et garder face cachée. Garder les <b>1 point de victoire</b> secrètes jusqu'à la fin du jeu.
À tout moment, le joueur actif peut jouer 1 <b>1</b> développement. 1 fois max / tour.		Ne pas jouer 1 <b>1</b> obtenue ce tour.	
		Progrès	Défausser après utilisation.
		<b>Chevalier</b>	<b>Déplacer le brigand</b> . Garder face visible devant soi après utilisation. Vérifier si le joueur peut prendre la fiche <b>Chevalier le plus puissant</b> .

**Déplacer le brigand** sur 1 autre ● terrain ⇔  
 Voler 1 MP au hasard dans la main d'1 joueur présent sur l'● d'arrivée.

**Fin de jeu** : Le 1<sup>er</sup> joueur qui atteint 10 Points de Victoire gagne.

Colonie construite	+ 1 PV / colonie
Ville construite	+ 2 PV / ville
<b>Route la plus longue</b>	+ 2 PV
<b>Chevalier le plus puissant</b>	+ 2 PV
<b>1 point de victoire</b>	+ 1 PV / <b>1</b>