CATANE Aides de jeu - Le Nain Braillard

Jeu de base | Ext. Marins | Ext. Villes et Chevaliers | Ext. Barbares et Marchands

Mise en place

Placer les 6 cadres au hasard sur les faces Port.	Ou créer l'île selon le scénario.
Mélanger les tuiles terrain, les placer face cachée pour remplir le cadre, puis les retourner.	
Placer les jetons Numérotés par ordre alphabétique, depuis un coin extérieur et dans le sens antihoraire, sauf sur la tuile Désert, puis les retourner.	
Placer près du cadre les tuiles Route la plus longue et Armée la plus puisante (sauf si ext Villes et Chevaliers).	
Placer près du cadre le pion Marchand et les 2 dés spéciaux avec le dé blanc.	
Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions et figs correspondants, et une Fiche de Construction (dépendant de la boîte ou de l'extension).	
Chaque joueur prend une fiche Amélioration et y place les 15 marqueurs.	
Trier les cartes Ressources, Sauveur de Catane et Articles de commerce et les placer dans le rack face visible.	
Mélanger face cachée les cartes Développement et mettre dans le rack (sauf si ext. Villes et chevaliers).	
Trier selon la couleur, mélanger et mettre dans le rack face cachée les cartes Progrès.	
Placer le pion Voleur dans un Désert et/ou le pion Pirates sur la croix blanche.	
Placer près du cadre la piste Progression de la flotte barbare et le pion Flotte barbare sur la première case.	
Définir le 1er Joueur selon le résultat des dés.	
En commençant par le 1er Joueur et dans le sens horaire, placer 1 Colonie (1 Ville si ext. Villes et Chevaliers) et 1 Route ou Bateau connecté.	
Puis, en commençant par le dernier et dans le sens antihoraire, placer 1 Colonie (1 Ville si ext. Villes et Chevaliers) et 1 Route ou Bateau connecté.	
Pour chaque joueur, donner 1 Ressource par tuile bordant la 2e Colonie.	

Tour de jeu

1) Production de Ressources: lancer tous les dés.	Si le dé **Évènement** est sur le **Bateau noir**, avancer le pion **Flotte barbare** d'une case.	Si le pion Flotte barbare atteint la dernière case, déclencher une Attaque barbare.	Déterminer la force des Barbares en comptant le nb de Villes (et Métropoles) présentes.		
			Déterminer la force des Chevaliers en additionnant les puissances des Chevaliers actifs.		
			Comparer les résultats.		
			Si les Barbares sont victorieux (soit plus puissants que les Chevaliers):	Déterminer le ou les joueurs ayant le moins contribué à la défense.	Si le joueur n'a que des Colonies et/ou des Métropoles, il n'est pas concerné.
					Calculer la puissance de chaque joueur en additionnant la puissance de ses Chevaliers actifs.
					Le ou les joueurs les plus faibles (égalité parfaite) doivent remplacer une Ville par une Colonie.
					Si Rempart sur la Ville, le Rempart est détruit.
					Si perte de la dernière Ville, les Améliorations sont maintenues et les cartes Progrès sont gardées ou toujours distribuées.
			Si les Chevaliers gagnent (supérieur ou égalité):	Déterminer le Joueur le plus fort et lui donner une carte Sauveur de Catane.	Si joueurs à égalité, pas de carte Sauveur de Catane mais chacun prend une carte Progrès de son choix.
			Remettre le pion Flotte barbare sur la case de départ.		
			Désactiver tous les Chevaliers actifs.		
	Si le dé Évènement est sur une face **Portail**, tous les joueurs consultent leur fiche **Amélioration** et piochent une carte **Progrès** selon la couleur du Portail et le marqueur correspondant au résultat du dé rouge.			Les cartes Progrès sont placés face cachée devant le joueur et face visible si PV.	
				4 cartes max (hors PV); si nouvelle pioche, en défausser une.	
				Peuvent être jouées à tout moment (sauf pendant la phase Construction du tour d'un autre joueur si 5/6 joueurs).	
	Additionner les dés chiffrés.	**Si 7:**	Tous les joueurs: si plus de 7 Ressource et Articles de commerce en main, défausser la moitié arrondie à l'inférieur.		
			Le Joueur Actif doit déplacer les Voleurs ou les Pirates.		Si ext. Villes et Chevaliers, ne pas déplacer les Voleurs ou les Pirates avant la première Attaque barbare.
			Le Joueur Actif doit voler au hasard une Ressource ou Article de commerce à un joueur qui possède une Colonie ou Ville autour de la tuile où a été posé le pion Voleurs, ou un Bateau autour de la tuile du pion Pirates.		
		Si autre résultat, fournir des Ressources correspondants aux tuiles désignées	1 carte Ressource par Colonie et 2 cartes Ressource par Ville; si Voleurs, ne rien donner.	Si Tuile OR, 1 Ressource au choix du joueur (2 différentes possibles si Ville); Pas d'Articles de commerce.	Si ext. Villes et Chevaliers, 1 Ressource et 1 Article de commerce pour Argile, Pierre et Laine (obligatoire).
1 bis) Actions des Chevaliers :	Choisir une action au choix (une action par tour par Chevalier) :	**Déplacer un Chevalier :**	Vers une Intersection libre, sur une Route de même couleur (et/ou cheminement de Bateaux), sans rencontrer de Chevalier adverse.		Possible de mettre le Chevalier en pleine mer entre deux bateaux; si en fin de route maritime, le route maritime est "fermée".
			Pas de construction possible si Chevalier.		
		Expulser un Chevalier adverse :	Possible si le Chevalier est plus fort que le Chevalier adverse.		
			Déplacer le Chevalier sur l'Intersection occupée et l'adversaire doit déplacer son Chevalier sur une Intersection libre selon les règles "Déplacer un Chevalier" (sinon le retirer du jeu).		
		Chasser le pion Voleurs ou Pirates :	Si le Chevalier est sur une des Intersections autour de la tuile où se trouve le pion Voleurs ou Pirates, déplacer le pion Voleurs ou Pirates.		
			Sauf avant première attaque des Barbares.		
	Désactiver le Chevalier; possibilité de l'activer ensuite dans le même tour.				

2) Commerce et Construction: à loisir en nombre et en ordre	**Commerce :** uniquement le Joueur actif	Avec les autres Joueurs; Tractations libres mais pas de cadeau.				
		Par défaut, 4 Ressources ou Articles de commerce identiques contre 1.				
		Aux ports avec une Colonie ou Ville dessus; selon le ratio et la Ressource à fournir indiquée.				
	Construction : Fournir les Ressources demandées. 2-4 joueurs : Uniquement le Joueur Actif 5-6 jrs Tous les joueurs, après le tour du Joueur actif.	**Route**	1 Route par Chemin et voisin à une Route, Colonie ou Ville de même couleur	A partir de 5 Routes et/ou Bateaux, recevoir "Route la Plus Longue", puis faire tourner en fonction de la voie la plus longue. Si égalité, le possesseur de la tuile "Route la plus longue" la garde s'il est concerné par l'égalité, sinon la tuile est remise en jeu.		
		Bateau	1 Bateau par Côte ou Voie Maritime, et voisin à Bateau, Colonie ou Ville de même couleur. Impossible si Pirates.	Le dernier Bateau d'une route maritime ouverte peut être déplacé n'importe où (selon règles de placement), hors du tour de placement. Impossible si Pirates.		
		Colonie	1 Colonie au bout ou sur une Route ou Bateau de même couleur, et Intersection libre.	Pas de Colonies sur l'une des trois intersections adjacentes.	Si Colonie sur Port, Port effectif qu'au prochain tour.	
		Ville	Remplacer une Colonie			
		Rempart	Uniquement les Villes.			
			Chaque Rempart augmente de 2 le nombre de cartes Ressource et Article de commerce en main.			
			Le Rempart est perdu si la Ville est perdue.			
		Carte Développement	Piocher dans la pile Développement et garder la carte cachée jusqu'à utilisation. Ne peut être utilisée qu'à partir de son prochain tour et à tout moment. Une seule carte Développement jouée par tour.	**Chevalier:**	Déplacer le Pion Voleurs ou Pirates, voler au hasard 1 Ressource ou Article de Commerce à un joueur, puis poser la carte Chevalier devant soi.	A partir de 3 Chevaliers devant soi, prendre tuile Armée la plus puissante; à faire tourner en fonction si un autre joueur a +.
				Progrès:	Suivre instructions, puis défausser.	
				Points de Victoire (PV) :	A garder cachée jusqu'à la fin.	**Exception:** possibilité de la jouer tout de suite si complète Score PV.
		Chevalier : Recrutement, Activation ou Évolution.	**Recrutement :**	Prendre un Chevalier sans Heaume et le poser sur une Intersection libre où se rend une Route de sa couleur .		
				Interrompt les Routes adverses et bloque les constructions adverses.		
			Activation :	Mettre un Heaume au Chevalier.		
				Activation possible dans le même tour que son Recrutement et/ou après une action.		
				Pas d'action possible après l'Activation.		
			Évolution :	Remplacer la figurine par une autre avec un Fanion ayant une dent supplémentaire.		
				Un Chevalier Ordinaire peut évoluer dans le même tour que son Recrutement.		
				Un Chevalier Fort peut devenir Puissant si le joueur a une Forteresse.		
				Actif / Inactif : le Chevalier qui vient d'évoluer garde son Activation / Inactivation.		
		Amélioration d'une Ville :	Payer le coût et retourner la tuile du niveau concerné.			
			Améliorations possibles dans l'ordre croissant.			
			Si 3e niveau retourné, le bonus est activé.			
			Le premier joueur qui atteint le 4e niveau dans un domaine d'amélioration place la pièce Métropole sur l'une des villes.		Métropole perdue si un autre joueur atteint le niveau 5 avant le propriétaire de la Métropole.	
					3 Métropoles max, une pour chaque domaine d'amélioration.	
			Si le joueur a une Métropole et pas d'autres villes, pas de possibilité de retourner les autres 4e niveaux.			

Victoire	Dès qu'un Joueur a 10 points de Victoire, 13 PV ou selon Scénario (+2 si Scénario Marins et ext. Villes et Chevaliers jouée).	Colonie = 1PV; Ville = 2 PV; Cartes particulières; Métropole : 4 PV.

Règles spéciales ext. Villes et Chevaliers : Carte Progrès "Marchand" : le pion Marchand ne peut être placé près d'une Rivière d'or.