

Les Princes de Catane



But du jeu : être le premier à atteindre 7 PV (points de victoire)

Préparation du jeu : 94 cartes de base + 3 extensions

> **Devant chaque joueur**

- Les **2 x 9 cartes de départ avec bouclier rouges ou bleues** > les placer devant chaque joueur de manière identique selon le **schéma prescrit** (Page 2 : jeu rouge ; Page 3 : jeu bleu)
- Les **cartes « terrains » tournées avec 1 ressource vers soi sauf l'or (zéro)**, avec soit : du bois, de l'or, du blé, de l'argile, de la laine, ou du minerai. Un terrain peut donc **entreposer entre 0 à 3 ressources max. !**
- Les **cartes « colonies »** rapporte 1 PV et donne 2 espaces de construction pour des cartes développement : 1 au dessus et 1 en dessous (bâtiment ou unité). Chaque colonie peut se transformer en ville.
- Les **cartes « routes »** permettent la construction de nouvelles colonies.
- Agglomération** = colonie et / ou ville

> **Entre les 2 joueurs il y aura 9 tas de cartes : (voir page 4 le jeu mis en place)**

- 4 piles** dans l'ordre : les routes, les colonies les terrains, les villes
- Puis les 36 cartes de base mélangées en **4 piles de 9 cartes de base** = pioches
- Puis **1 pile avec les cartes événements** avec un point d'« ? » : 3 cartes en dessous puis mettre la *carte « festival de yule »* puis mettre le restant des cartes événements dessus.

Déroulement de la partie : **Chaque tour de jeu se déroule en 4 PHASES :**

- 1) jet de DES
- 2) phase d'ACTIONs dans l'ordre (jouer des cartes de sa main, du centre, échanger des ressources)
- 3) vérification de sa MAIN
- 4) ECHANGER une carte.

1. Jet de dés

► **le dé « production » d'abord** > donne **1 ressource en plus** pour la carte ressource avec le numéro de dé obtenu > **tourner la carte d'1/4 de tour vers la droite.**

► **le dé « événement » ensuite** (Page 8) : **en noir** : commerce (balance), célébration (harpe), récolte (blé), « ? » (Carte événement à piocher) **et en rouge** : attaque des voleurs

- **massue** (en rouge) : chaque joueur possédant **PLUS de 7 RESSOURCES** perd toute sa réserve d'OR et de LAINE **!! Le seul cas à faire avant le dé production !!**

- **balance** : celui qui possède l'AVANTAGE COMMERCIAL reçoit 1 ressource de son choix de son adversaire. Chaque balance représente un point de commerce.

- **harpe** : chaque joueur reçoit 1 RESSOURCE de SON CHOIX. Si un joueur a la majorité des points de COMPETENCE (= les harpes), il est LE SEUL à recevoir 1 ressource de son choix.

(NB 1 seul autre avantage des harpes=quelques personnages profitent des points de compétence (ldg))

- **blé** : chaque joueur reçoit une RESSOURCE. (Au choix selon Idg)

- **?** : Le joueur pioche une CARTE EVENEMENT et la résout puis la remet sous la pioche. Quand la carte « yule » est piochée, on re-mélange les cartes événements comme expliqué sur la carte.

► **Les jetons** : Chaque jeton = 1PV

-Le jeton « HACHE » = L'AVANTAGE DE FORCE > au joueur qui possède 3 points de force (3 haches) dans sa principauté ET qu'il a plus de points de force que son adversaire.

-Le jeton « BALANCE », L'AVANTAGE COMMERCIAL > au joueur qui possède 3 points de commerce (3 balances) dans sa principauté Et qu'il en a plus que son adversaire.

! Dès qu'un joueur n'a plus la majorité doit remettre le jeton au centre ou à son adversaire !

2. Actions

► A. jouer autant de **CARTES DE SA MAIN** que l'on veut

-Cartes avec **encadré vert** = **développement** ou cartes avec **encadré jaune**= **action**. (Index des cartes, P. 13 à 15)
-le coin gauche indique le cout à payer pour jouer la carte

- ⇒ Les **cartes développement-agglomération** (soit des bâtiments, soit des unités (et unités = soit des héros soit des navires marchands)) dont les avantages durent toute la partie, sont mises dans un espace libre.
! Si « 1x » sur la carte = un seul exemplaire de cette carte est permis !
- ⇒ Les **cartes actions** à effet immédiat, à lire tout haut : **appliquer les effets, puis défausser** dans la défausse commune.

► B. jouer autant de **CARTES CENTRALES** que l'on veut : = construire une route, une ville ou une colonie.

- ⇒ **1 route** : = nécessaire **pour étendre sa colonie** car il faut toujours une route entre 2 colonies
- ⇒ **1 colonie** : -donne **1 PV**
-et donne **2 espaces de construction** > on **pioche 2 cartes « terrain »** orientées coté vide vers soi (zéro ressource), à **placer au coin** de la nouvelle colonie. (Page 6)
- ⇒ **1 ville** : -=colonie transformée en ville > **placer la ville sur la carte colonie** (jusqu'à la fin de la partie) /
-donne **2PV** au lieu d'1 PV
-et donne **2 ESPACES de construction ADDITIONNELS** ! Il est possible désormais de construire 2 cartes développement-agglomération supplémentaires : **1 au dessus et 1 en dessous**. (Page 7)

!! Bien que les terrains soient en diagonales par rapport aux nouveaux espaces de constructions, ils sont considérés comme adjacents !! (Page 7)

► C. **ECHANGER des RESSOURCES** : quand on le souhaite dans la phase d'actions, quand une ressource manque, pas pour stocker via une carte ! (ldg)

- Échange régulier : **3 d'un même type contre 1 autre ressource au choix**.
 - Échange amélioré : **2 ressources contre 1 autre ressource grâce à la possession d'un navire marchand**.
- Les ressources échangées dépendent du navire en question (voir sur la carte)

3. Vérification de sa main

► = au **MAX 3 CARTES EN MAINS** > compléter ou retirer des cartes de sa main.

! Le symbole « LIVRE »= points de progrès, augmente la limite autorisée des cartes dans sa main ! 1 carte en plus par symbole « livre »

4. Echange d'une carte en mains

!! Elles servent au PROCHAIN tour !!

- - placer une de ses cartes en mains **sous la pioche de son choix et reprendre une carte de la pioche de son choix**.
- - **échange de carte au choix en payant 2 ressources** : placer une de ses cartes en mains, sous la pioche de son choix et ensuite choisir une pioche, **regarder les cartes de cette pioche (avis ldg)** et **prendre la carte que l'on veut**, en prenant garde de ne pas modifier l'ordre des cartes de la pioche !

Fin de la partie : La partie se termine quand un joueur **ATTEINT OU DEPASSE 7 PV**