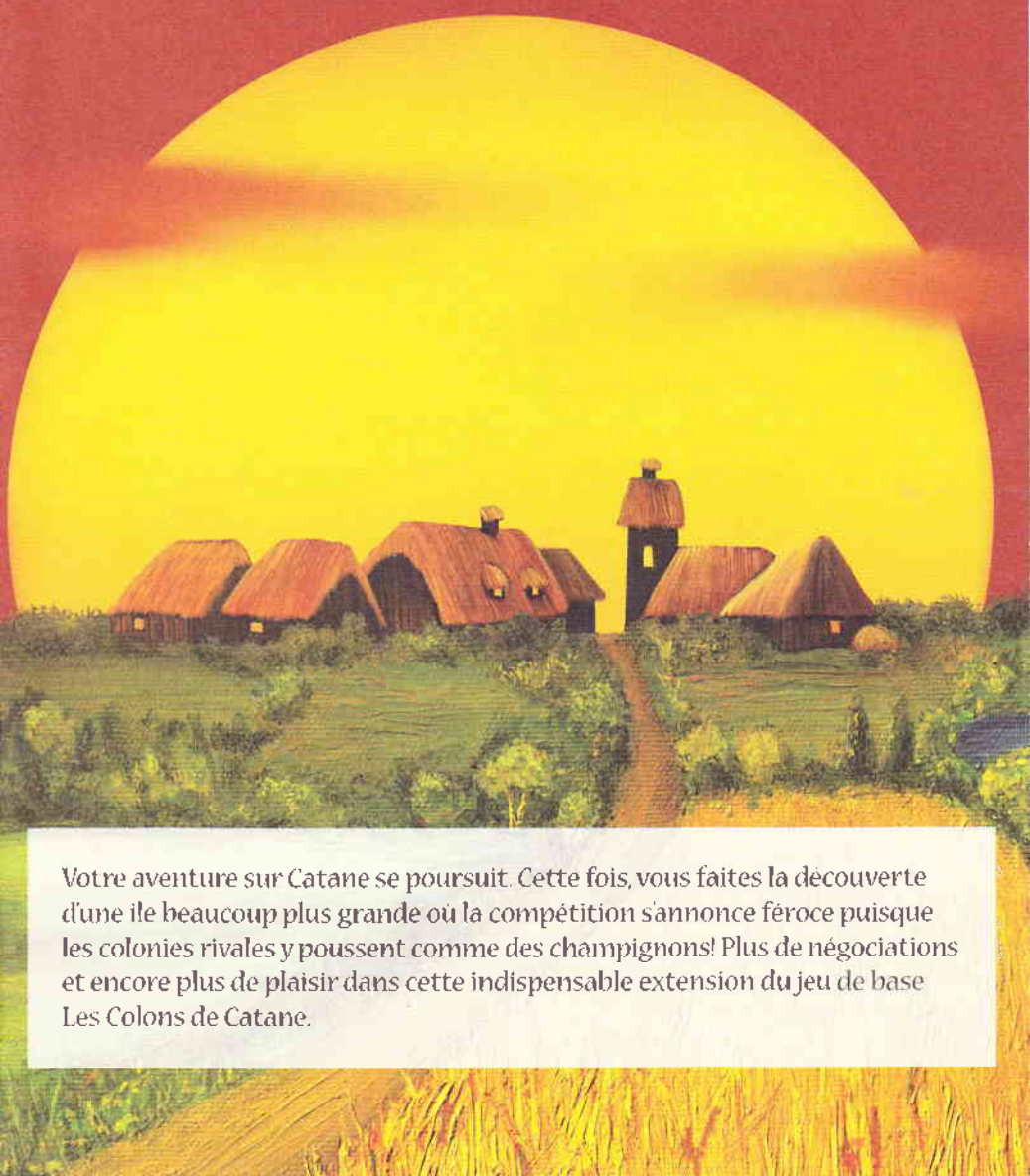


LES COLONS DE CATANE

Une extension pour
5 et 6 joueurs



Votre aventure sur Catane se poursuit. Cette fois, vous faites la découverte d'une île beaucoup plus grande où la compétition s'annonce féroce puisque les colonies rivales y poussent comme des champignons! Plus de négociations et encore plus de plaisir dans cette indispensable extension du jeu de base Les Colons de Catane.

Règles du jeu

Matériel de jeu

11 tuiles *Terrain*, 4 tuiles *Maritime*, 25 cartes *Ressource*, 9 cartes *Développement*,
2 fiches *Coûts de Construction*, 48 pions *Infrastructure* (5 colonies, 4 villes et 15 routes par
couleur) et 28 jetons numérotés

Mise en Place

Pour une partie à 5 ou 6 joueurs, utilisez toutes les tuiles de cette extension ainsi que toutes les tuiles du jeu de base *Les Colons de Catane*. Par contre, n'utilisez que les jetons numérotés fournis dans cette extension.

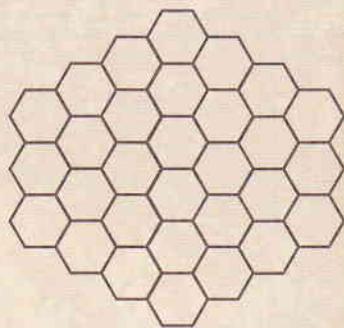
Note : Le dos des tuiles et des jetons de cette extension est différent de celui du jeu de base. Vous pourrez ainsi reconnaître plus facilement ces composants du jeu.

L'île de Catane est maintenant composée de 30 tuiles *Terrain* et de 22 tuiles *Maritime*.

Disposez-les en respectant l'illustration ci-contre :

3 4 5 6 5 4 3

A) Mélangez d'abord toutes les tuiles *Terrain* faces cachées et alignez en 6 pour former la colonne du centre. Poursuivez la construction de l'île en plaçant aléatoirement les autres tuiles *Terrain* en colonnes successives de 5, 4 et 3 pièces de chaque côté de cette colonne centrale.



B) Placez ensuite les 22 tuiles *Maritime* autour de l'île en alternant les tuiles où l'on retrouve un port et celles qui n'en ont pas.

C) Disposez les jetons dans l'ordre alphabétique sur la table. Ensuite, en commençant par une tuile en périphérie, placez un jeton numéroté par tuile *Terrain* en le retournant du côté *Chiffre*. Progressiez vers le centre dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Ne posez pas de jeton sur les tuiles *Désert*.

Note : Les dernières lettres sont (dans l'ordre) : Za, Zb et Zc.

Tour de jeu

Chacun à leur tour, les joueurs effectuent les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Production (obligatoire)
2. Commerce (facultatif)
3. Construction (facultatif pour tous les joueurs)

Déroulement de la partie

La partie se déroule comme dans le jeu de base à l'exception :

La phase de construction n'est plus le privilège d'un seul et unique joueur. Maintenant, tous les joueurs peuvent participer à cette phase de jeu. En commençant par le joueur dont c'est le tour et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur peut, s'il dispose de suffisamment de cartes *Ressource*, construire des routes, des colonies et des villes et/ou acheter une carte *Développement*.

Note : La phase de commerce demeure le privilège du joueur dont c'est le tour. Les autres joueurs ne peuvent pas faire des échanges entre eux ou faire du commerce portuaire lorsqu'arrive leur tour durant la phase de construction. Ils peuvent uniquement faire des échanges avec le joueur dont c'est le tour lors de la phase de commerce.