

ELASUND REGLES

Dans les années qui suivirent la découverte et la colonisation de Catane par de valeureux marins, la population grandit constamment. Dans les terres et sur les côtes, de nouvelles colonies apparurent et l'échange de biens entre les régions devint toujours plus important. Il était urgent qu'un lieu de commerce voie le jour. Un endroit doté d'un port, de maisons pour les artisans et les marchands, d'un comptoir d'échange, d'une auberge et d'une grande église en son centre. C'est ainsi que les habitants de Catane ont érigé leur première ville. Ils lui donnèrent le nom de l'endroit de leur vieille patrie depuis lequel leur voyage vers Catane avait débuté: *Elasund*.

MATERIEL

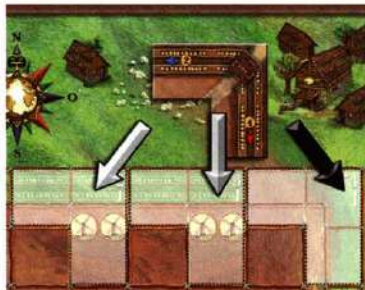
- 1 livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 40 cubes « points de victoire » et 4 pions de comptage, 2 dés
- 1 bateau de commerce
- 37 bâtiments, dont 16 aux couleurs des joueurs et 21 neutres
- 9 tuiles « église »
- 36 tuiles « remparts », 9 par couleur
- 90 cartes, dont 51 cartes « Or » et 39 cartes « pouvoir »
- 2 portes de la ville
- 4 aides de jeu aux couleurs des joueurs
- 20 jetons de construction, 5 par couleur

PREPARATION

Le plateau de jeu représente un plan des fondations d'Elasund, avec la mer d'un côté, les encadrements pour la construction des murs de la ville ainsi que le puits de construction de l'église au centre.

Surface à bâtir

La surface à bâtir d'Elasund dépend du nombre de joueurs et sera déterminée par la pose des deux portes de la ville avant le début de la partie. Pour une partie à deux joueurs, les portes seront placées sur l'emplacement « 2 » (flèche blanche), à trois joueurs sur l'emplacement « 3 » (flèche grise) et à quatre joueurs sur l'emplacement « 4 » (flèche noire). Les portes de la ville sont érigées de telle sorte que les flèches bleues soient pointées en direction de la mer.



Répartition du matériel

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit dans celle-ci:

10 cubes « points de victoire »



4 bâtiments (ouvrier, marchand, artisan)



5 jetons de construction



1 aide de jeu



9 tuiles « remparts »

Chaque joueur constitue avec ses remparts une pile suivant l'ordre des chiffres au verso. La tuile portant le chiffre « 9 » sera placée en bas de la pile; le « 1 » sera donc au-dessus.



1 pion de comptage rond

Chaque joueur place son pion sur la case « 0 » de l'échelle de comptage des points située à gauche du plateau de jeu.

Placement des tuiles de départ

Chaque joueur reçoit 2 tuiles « bâtiment » sur lesquelles se trouve un totem. Il s'agit de ses tuiles de départ. Les joueurs placent ces dernières sur les cases du plateau de jeu dont l'encadrement porte leur propre couleur. La flèche sur les tuiles doit pointer vers le nord, indiqué sur la rose des vents au-dessus du plan.



Les tuiles « église »

Les 9 parties de l'église sont mélangées et forment une pioche (face cachée) placée à côté de l'illustration de ce bâtiment.



Placement des bâtiments neutres

Les bâtiments neutres sont triés. Les bâtiments identiques sont rassemblés en une pioche et celles-ci sont placées à côté du plateau de jeu.



Marchand



Auberge



Echoppes de marchand

Puits



Salle de réunion,
Siège princier,
Comptoir

Rem: Les grands bâtiments « Salle de réunion », « Siège princier » et « Comptoir », bien qu'ils soient illustrés différemment, se trouvent dans la même pioche car ils remplissent la même fonction.



Les cartes « pouvoir » sont mélangées et forment une pioche face cachée placée à côté du plateau de jeu.



Les cartes « Or » forment une pioche face visible et sont placées à côté de la pioche de cartes « pouvoir ».



Chaque joueur reçoit 3 Or et une carte « pouvoir » comme capital de départ. Les cartes sont tenues en main face cachée.

Le bateau et les deux dés sont préparés.



Vous souhaitez apprendre directement comment jouer à *Elasund*? Alors visitez mon site web

www.profeasy.de
et laissez Marlène, Vicky et Siegfried vous montrer!

Aperçu du jeu



Tous les joueurs construisent une ville ensemble. Dès lors, chacun va essayer d'ériger un maximum de bâtiments dans la zone urbaine comprise entre la mer et les remparts.

La taille de la zone urbaine dépend du nombre de joueurs et est déterminée (ici pour 3 joueurs) par les portes de la ville. ①

Un bâtiment peut être construit quand le coût de construction (Or) est payé et que – selon la taille du bâtiment – 1, 2 ou 3 **jetons de construction** sont placés sur la surface à bâtir.

② Sur la surface encadrée en rouge se trouvent un jeton rouge et un jeton jaune. Le joueur rouge a le jeton le plus élevé et peut construire ici un grand bâtiment de 4 cases. La tuile avec les huttes jaunes est donc retirée du jeu car **les grands bâtiments suppriment les plus petits**.

Les bâtiments apportent des **revenus**. Au début de chaque tour, les dés sont lancés et la rangée correspondant au chiffre tiré est marquée grâce au bateau. ③

Pour chaque bâtiment de cette rangée, le propriétaire reçoit des cartes Or ou Pouvoir (selon le type de bâtiment).

Chaque joueur possède 4 bâtiments avec un toit de sa couleur que lui seul peut construire. En outre, il existe des bâtiments neutres que chacun a le droit de construire. Celui qui construit un bâtiment neutre le marque en y déposant un cube « point de victoire » de sa couleur.

Avec des **cartes « pouvoir »**, on peut soit placer ou déplacer des jetons de construction ou bien retirer du jeu un grand bâtiment adverse identique. Celui qui construit une section des **remparts** reçoit en récompense une carte « pouvoir », ou peut poser un cube « point de victoire ». ④

Les cases « commerce » sont des cases marquées par 1 ou 2 points de commerce. ⑤ Celui qui construit un bâtiment sur une case « commerce » peut avancer son pion de comptage sur l'échelle d'autant de cases que de points de commerce récoltés. ⑥

Chaque fois qu'un joueur atteint les cases 3, 5, 7, 9 ou 11 avec son pion de comptage, il peut déposer un cube « point de victoire ». ⑦

Le gagnant est celui qui a déposé en premier ses 10 cubes « point de victoire » sur le plateau de jeu.

DEROULEMENT DU JEU

Celui qui fait le plus haut résultat au dé commence. A son tour, un joueur effectue les actions suivantes dans cet ordre précis:

1. **Production pour tous, selon le résultat du dé**
2. **Réalisation d'une ou deux constructions**
3. **Placement d'un jeton de construction ou récolte de 2 Or**
4. **Réalisation d'une action bonus**

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horlogique.

1) PRODUCTION

Le joueur lance les deux dés et place le bateau sur le nombre obtenu. Le bateau indique la rangée dans le quadrillage du plan de la ville.

Chaque joueur touche un revenu pour **chacun** de ses bâtiments dans cette rangée: pour chaque bâtiment sur lequel est dessiné un Or, le propriétaire reçoit une carte Or; pour chaque bâtiment sur lequel est dessinée une carte « pouvoir », le propriétaire en pioche une.

Lorsqu'un 7 est tiré au dé, le bateau est attaqué par des pirates. Voir les règles en page 5: « 7 au dé ».

Important: Le bateau doit toujours être déplacé. Si le lancer de dé d'un joueur indique le même résultat qu'au tour précédent, ce dernier doit déplacer le bateau de **2 rangées** vers le haut ou vers le bas.



Exemple: Un joueur a lancé un « 3 ». Comme le bateau se trouvait déjà en « 3 » au tour précédent, il déplace le bateau de 2 positions vers le bas, rangée 5. Tous les joueurs possèdent un bâtiment dans cette rangée, le rouge en a même deux. Le joueur rouge reçoit une carte Or et une carte « pouvoir ». Le joueur bleu reçoit une carte « pouvoir », les joueurs jaune et vert reçoivent chacun une carte Or.

2) CONSTRUCTION

Le joueur peut ériger une ou deux constructions parmi les suivantes:

- Bâtiments (propre ou neutre)
- Section de rempart
- Une partie de l'église

Deux constructions peuvent être combinées (par exemple 1 section des remparts et une partie de l'église).

Ériger une construction propre ou neutre

a) **La surface à bâtir doit contenir le nombre requis de jetons de construction.** Les bâtiments recouvrent une surface de 1, 2, 4 ou 6 cases. Celui qui veut ériger un bâtiment doit d'abord annoncer sur quelle surface et/ou case il veut construire.

Sur la surface désignée doivent à présent se trouver au moins autant (plus est autorisé) de jetons construction qu'il est nécessaire pour la construction du bâtiment. Le nombre de jetons requis est indiqué pour chaque bâtiment dans le coin inférieur droit.

Exemple: Le joueur rouge peut construire une Salle de réunion sur la zone encadrée car 2 de ses jetons de construction se trouvent dans cette zone.



Important: La position du bateau n'a aucune influence sur la construction d'un bâtiment. C'est pourquoi le bâtiment ne doit pas forcément être construit sur la rangée où se trouve le bateau.

b) Construire des bâtiments

Celui qui construit un bâtiment paie d'abord les frais de construction. Cela signifie qu'il dépose de sa main autant de cartes Or sur la pioche qu'indiqué par le chiffre noir dans le rond jaune, symbolisant une pièce, représenté dans le coin inférieur droit de la tuile « bâtiment ». Ensuite, il reprend les jetons de construction présents sur la surface à bâtir. Il récupère ses jetons et rend les autres à leur propriétaire (voir prochain paragraphe). Il place le bâtiment sur le plateau, en prenant soin d'orienter la flèche vers la rose des vents.

Lorsqu'il s'agit d'un bâtiment neutre, il place un ou deux cubes de sa couleur sur la/les case(s) correspondantes dans le coin supérieur gauche de la tuile (drapeau orange). Sur chacun de ces drapeaux, le joueur place juste un seul cube « point de victoire ».



Important: Un bâtiment doit être construit à l'intérieur des remparts de la ville et ne doit recouvrir ni une des cases réservées à la construction d'un rempart, ni le puits de construction de l'église.

c) Les jetons de construction peuvent être placés par plusieurs joueurs

Les jetons de construction nécessaires pour l'érection d'un bâtiment peuvent provenir de plusieurs joueurs. Le permis de bâtir va au joueur qui possède le(s) jeton(s) dont la valeur globale est la plus haute (par rapport aux autres joueurs). La valeur globale est obtenue par l'addition des chiffres présents sur les jetons.

Exemple: Un jeton « 4 » a une valeur plus élevée que des jetons « 0 », « 1 » et « 2 » ensemble.

En cas d'égalité, aucun joueur ne peut construire sur la surface concernée. Si la valeur des jetons d'un joueur dépasse celle d'un ou plusieurs jetons adverses, il les rend à leur(s) propriétaire(s). En outre, il paie à ces adversaires, en guise de **compensation**, autant d'Or qu'indiqué sur leur(s) jeton(s).

Si un joueur ne possède pas assez d'Or pour dédommager ses adversaires et s'acquitter des coûts de construction, il ne peut pas bâtir.

d) Les petits bâtiments sont remplacés par les plus grands

Quand un bâtiment est construit, il détruit un bâtiment plus petit que lui si ce dernier est placé entièrement ou même partiellement sur sa surface de construction. Les bâtiments détruits par un joueur sont rendus à leur(s) propriétaire(s). Les bâtiments neutres détruits retournent dans leur pile et les cubes « points de victoire » sont rendus à leur(s) propriétaire(s).

Les **bâtiments de départ détruits** doivent être remplacés immédiatement. Plus de détails sont donnés à ce sujet en page 6: « Les huttes d'ouvriers ».

Exemple: Le joueur rouge a placé, à l'intérieur de la zone marquée en rouge, des jetons de construction ayant la valeur globale la plus élevée. Il a dès lors le droit de bâtir un comptoir sur cette zone. Il paie aux joueurs jaune et bleu 2 Or chacun (comme dédommagement) et verse 5 Or à la banque. Tous les joueurs reprennent leurs jetons de construction. Le joueur rouge place le bâtiment. Le bâtiment jaune est donc détruit et rendu à son propriétaire.

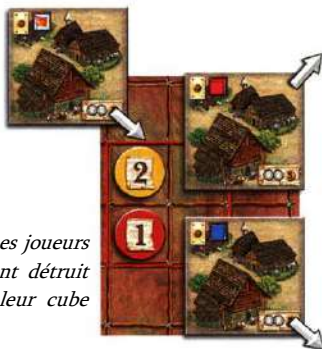


e) Recouvrir des bâtiments de même taille

Lorsqu'un joueur joue trois cartes « pouvoir » de la même couleur, soit 3 vertes, 3 bleues ou 3 rouges, il a le droit de recouvrir avec un bâtiment une ou même deux autres constructions de la même taille.



Exemple: Le joueur jaune a le jeton de construction le plus élevé. Il donne 1 Or de compensation au joueur rouge et construit une salle de réunion sur la zone encadrée. Pour pouvoir démolir les deux bâtiments rouge et bleu de même taille, il doit donner 3 cartes pouvoir identiques. Les joueurs rouge et bleu remettent leur bâtiment détruit sur la pile adéquate et reprennent leur cube « point de victoire ».



Construire des remparts

Celui qui désire construire un rempart prend la tuile du dessus sur sa pile de remparts, la retourne et la pose sur un côté d'une porte de la ville ou bien à côté d'une autre tuile rempart déjà placée.

La construction d'un rempart coûte 2 Or quand il est placé en direction de la flèche **bleue**, 4 Or quand il est placé en direction de la flèche **rouge** (sur la porte).

Celui qui construit un rempart sur lequel 1 ou 2 cartes « pouvoir » sont dessinées pioche une ou deux cartes « pouvoir ». Celui qui construit un rempart avec une tour y place un des ses cubes « point de victoire ».

Exemple: Le joueur jaune paie 2 Or, construit un rempart ① et reçoit une carte « pouvoir ». Il construit un deuxième rempart ②, paie 4 Or et place un de ses cubes « point de victoire » sur la tour.



Construire l'église

L'église se compose de 9 tuiles à assembler comme un puzzle. Celui qui veut construire une partie de l'église paie 7 Or et pioche la première tuile « église » de la pile.

Celui qui place la première tuile a un avantage: il pioche les deux premières tuiles, en choisit une et la place sur le puits de construction de l'église (avec la flèche en direction de la rose des vents). Il replace l'autre tuile sous la pioche.

Avec la première tuile, la surface à bâtir de l'église est indiquée. Toutes les autres parties de l'église doivent être placées à la position qui leur correspond, et être dirigées vers le nord. La représentation de l'église dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu sert de modèle.

Lorsqu'une partie de l'église est posée sur une case sur laquelle se trouve un jeton de construction, le propriétaire de ce dernier le récupère. Si la case est occupée par une partie d'un bâtiment, celui-ci est éliminé, peu importe sa taille. Sur les cases encore libres de la surface de construction de l'église, on peut toujours poser des jetons de construction ou des parties de bâtiments (bien que cela n'ait pas beaucoup de sens, vu la menace).

Important: Les tuiles « église » ne peuvent en aucun cas être détruites par la construction d'un autre bâtiment.

Le joueur jaune construit la première partie de l'église sur la case du puits de construction et marque cette tuile avec un de ses cubes « point de victoire ». De cette façon, la surface de construction de l'église est indiquée (cadre rouge).



Le joueur rouge construit la deuxième partie de l'église. La salle de réunion du joueur bleu est démolie. Le joueur bleu remet la salle de réunion sur la pile adéquate et reprend son cube « point de victoire ».



3) PLACER DES JETONS OU PRENDRE 2 OR

Le joueur prend soit 2 Or ou pose un de ses jetons de construction sur une case libre de la rangée où se trouve le bateau. S'il décide de placer un jeton, il doit payer autant de cartes Or qu'indiqué par le chiffre sur le jeton. Il place ces cartes Or sur la pioche.

Exemple: Le joueur veut poser un jeton de construction « 2 ». Il paie 2 cartes Or et le place sur une des trois cases libres de la rangée où se trouve le bateau.



S'il n'y a plus de case libre dans la rangée indiquée par le bateau, le joueur peut placer son jeton **dans la rangée juste au-dessus ou en dessous** dans laquelle se trouverait encore une case **libre**.

• Placer un jeton sur une rangée de son choix

Si le joueur dépense deux cartes « pouvoir » de même couleur (soit deux vertes, deux bleues ou deux rouges), il a le droit de placer son jeton de construction dans la rangée qu'il souhaite.



4) ACTIONS BONUS

A la fin de son tour, le joueur a encore la possibilité de réaliser une seule des 4 actions bonus. Une action bonus est facultative. Chaque action bonus coûte des cartes « pouvoir » et, éventuellement, de l'Or. Une action bonus ne peut donc être effectuée que si le joueur peut payer le nombre requis de cartes « pouvoir » et/ou d'Or.

a) Déplacer un jeton de construction

Le joueur peut déplacer un de ses jetons de construction se trouvant déjà sur le plateau vers n'importe quelle autre case libre.

Coût: 2 cartes « pouvoir » de même couleur.

b) Réévaluer un jeton de construction

Le joueur peut remplacer un de ses jetons de construction se trouvant déjà sur le plateau par un jeton de sa réserve ayant une valeur plus élevée. Il reprend donc le jeton du plateau et place celui à valeur plus élevée au même endroit.

Coût: 2 cartes « pouvoir » de même couleur et autant d'Or que le résultat de la différence entre le nouveau jeton et celui enlevé du plateau.

c) Placer librement un jeton de construction

Le joueur peut placer un jeton de construction de sa réserve sur une rangée de son choix. Cette action est – comme les précédentes – indépendante de la position du bateau.

Coût: 3 cartes « pouvoir » de couleurs différentes et la valeur en Or du jeton joué.

d) Prendre 2 Or

Le joueur peut prendre 2 cartes Or de la pioche.

Coût: 3 cartes « pouvoir » de couleurs différentes.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur a, au cours de son tour, disposé tous ses 10 cubes « point de victoire », il est déclaré vainqueur et la partie se termine immédiatement.

REGLES DÉTAILLÉES

« 7 » au dé

Si un joueur obtient « 7 » au dé, il déplace le bateau vers une autre rangée de son choix (il ne peut pas être laissé dans la même rangée que celle où il se trouvait au début du tour). Le bateau symbolise maintenant un gang de pirates. Il n'y a pas de perception de revenus dans la rangée désignée. Au lieu de cela, chaque joueur (y compris celui qui a déplacé le bateau) doit se défaire d'autant de cartes « pouvoir » ou de cartes Or qu'il a de cubes « point de victoire » dans la rangée désignée. Si un joueur n'a plus, ou pas assez, de cartes, il n'en donne aucune ou doit donner toutes celles qui lui restent.

Le joueur qui a déplacé les pirates peut prendre, parmi celles-ci, une carte pour chaque tour qu'il possède (= un cube de sa couleur) sur les remparts.

Ensuite, le joueur continue son tour normalement. Il place un jeton dans la rangée désignée par le bateau, et s'il n'y a pas de case libre (comme décrit en page 4), il choisit une rangée libre suivante.



Exemple: Un joueur a fait « 7 » au dé. Il déplace le bateau (maintenant pirate) dans la rangée 5. Le joueur rouge possède 3 cubes « point de victoire » dans cette rangée et doit donc se défaire de 3 cartes. Le bleu possède un cube « point de victoire » et se défaire d'une carte.

Les cases « commerce »

Les cases portuaires (ainsi que les cases près des portes de la ville dans une partie à 3 ou 4) portent un symbole de commerce. Cela en fait des cases « commerce ». Lorsqu'un joueur construit un **bâtiment** sur une case « commerce », il reçoit 1 point de commerce par port et 2 points de commerce par case à proximité d'une porte. Par contre, on ne reçoit pas de point de commerce pour la construction d'une partie de l'église sur une case « commerce ». Les points de commerce sont comptabilisés grâce aux pions de comptage ronds sur l'échelle de points de commerce.



Lorsque le pion d'un joueur atteint une case « point de victoire » (cases 3, 5, 7, 9, 11) ou passe dessus, il y dépose un cube « point de victoire ».

A l'inverse: Si un joueur perd un bâtiment situé sur une case « commerce », il doit reculer son pion de comptage du nombre de cases adéquat. Si le pion de comptage se trouve alors sur une case précédant une case « point de victoire » sur laquelle le joueur a déjà un cube « point de victoire », il doit défaire celui-ci.

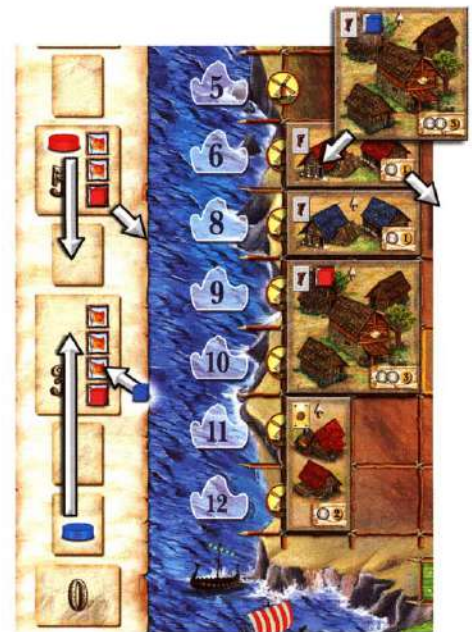
Exemple:

Le joueur rouge possède 5 points de commerce et a donc pu déposer 2 cubes « point de victoire ».

⊙ Le joueur bleu détruit un bâtiment rouge.

⊙ Le joueur rouge perd un point de commerce et doit reculer son pion de comptage. Il doit retirer son cube « point de victoire ».

⊙ Le joueur bleu gagne 2 points de commerce et peut placer un cube « point de victoire » sur la case 3.



La pioche de cartes « pouvoir »

Lorsqu'un joueur joue une carte « pouvoir », il la jette sur une pile de défausse. Quand la pioche de cartes « pouvoir » est épuisée, on mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche, face cachée.

Les huttes d'ouvriers...

...sont représentées sur les deux bâtiments de départ avec les totems. Si un bâtiment de départ est démoli, son propriétaire a le droit de le replacer **immédiatement** – c-à-d directement, avant même que le joueur qui a détruit le bâtiment ne continue son tour – sur l'une des cases libre du plateau de jeu.

Il n'est pas permis d'occuper des cases « commerce » ou des cases contenant des jetons de construction **propres ou adverses** avec un bâtiment de départ. S'il ne reste pas de case libre, un bâtiment de départ ne pourra plus être placé. Il est alors carrément retiré du jeu.

Si des bâtiments de départ de 2 joueurs ou plus sont démolis, ils les replacent l'un après l'autre en respectant l'ordre des joueurs dans le sens horlogique. Lorsqu'un joueur détruit un de ses propres bâtiments de départ, il le remplace de suite (cela ne compte pas comme une construction). Ensuite, les autres joueurs suivent, toujours dans le sens horlogique. C'est seulement lorsque tous les bâtiments de départ démolis ont été remplacés que le joueur dont c'est le tour peut terminer celui-ci.

Lorsque la réserve de cartes est épuisée...

Dans un premier temps, aucun joueur ne reçoit de cartes. S'il manque des cartes « pouvoir », chaque joueur dépose la moitié de ses cartes « pouvoir » (arrondie au nombre impair précédent) sur la pile de défausse. Elles sont ensuite mélangées pour former une nouvelle pioche. Ensuite, chaque joueur reçoit les revenus qu'il devait toucher.

On agit de la même manière lorsqu'il vient à manquer de cartes Or.

„Elasund“ est, dans le roman de Rebecca Gablé „Les Colons de Catane“, le nom du petit village sur la côte norvégienne depuis lequel certains habitants ont entamé un long périple sur les mers vers Catane.

Je remercie de tout cœur Mme Gablé pour m'avoir donné l'autorisation d'utiliser „Elasund“ comme titre pour ce jeu.

Klaus Teuber, Juillet 2005

Traduction des règles de l'allemand et mise en page: Gauthier Brunelli



www.ilv.be

plato

Le magazine des jeux de bonne société

www.plato-magazine.com

PREMIERE PARTIE

Voici quelques conseils tactiques pour bien aborder la première partie:

- Au début du jeu, il est important de construire des bâtiments dans un maximum de rangées (surtout celles du milieu) afin de garantir un revenu constant de cartes « pouvoir » et d'Or.
- La construction des maisons d'artisans ne nécessitent qu'un jeton de construction et 1 ou 2 Or. Celles-ci doivent être jouées si possible en premier lieu. Même si elles sont démolies par après, elles apporteront jusque là un certain profit.
- Un gros bâtiment de six cases ne doit être construit que lorsqu'on a des revenus suffisamment assurés.
- Vous devez essayer d'avoir toujours assez de cartes « pouvoir » pour être en mesure de réagir aux attaques des adversaires ou bien pour pouvoir placer librement un second jeton de construction au bon moment.
- Celui qui entame la construction de l'église a un gros avantage. Il a une influence sur la position de la surface de construction de celle-ci et connaît la dernière tuile « église ».

IMPRESSUM © 2005

Auteur : Klaus Teuber – www.klausteuber.de
Licence: Catan GmbH – www.catan.com
Illustrations : Tanja Donner
Graphisme : Michaela Schelk – www.fine-tuning.de
Redaction : TM-Spiele GmbH

KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
www.diesiedlervoncatan.de
www.kosmos.de

