Version “avancée” pour

Les Colons de Catane : le jeu de dés

une variante pour 2 à 4 joueurs

Préparation

Chaque joueur se munit d'un feuillet pour noter ses coups, téléchargeable sur www.Catan.de ou disponible à la fin de ces règles . Les 6 dés du jeu de base sont utilisés. Se munir également d'un ou plusieurs crayon(s) à papier, et de deux allumettes (ou, mieux, de deux routes issues du jeu de plateau *Les Colons de Catane*). On détermine le premier joueur d'une manière ou d'une autre.

Avant-propos

Dans les grandes lignes les mêmes règles que le jeu de dés original sont valables pour cette version “avancée”. Ainsi la connaissance des règles de base sera supposée acquise, et les présentes règles n'évoquerons que les aspects qui diffèrent du jeu original.

Début du jeu

Le premier joueur ne commence la partie qu'avec 3 dés. Puis le joueur suivant joue son tour avec 4 dés, etc... jusqu'à ce qu'un joueur joue son tour avec 6 dés : à partir de ce moment-là chacun aura 6 dés à sa disposition.

But du jeu

Comme dans le jeu de base, on pourra réaliser jusqu'à 3 lancers de dés et construire, avec les matières premières ainsi obtenues, des routes, des chevaliers, des colonies et des villes. Mais contrairement au jeu de base, le but du jeu n'est pas d'avoir obtenu le plus de points de victoire à la fin de la partie mais d'atteindre un total de 10 points de victoire (PV).

Les points de victoire

Chaque colonie bâtie rapporte 1 PV, chaque ville 2 PV, mais les routes et chevaliers n'en rapportent aucun. Ceci est rappelé dans le cadre en haut à gauche du feuillet, listant les coûts de construction.

Afin d'avoir toujours une vue d'ensemble sur le nombre de PV remportés par chaque joueur, il est conseillé d'utiliser les petites cases à cocher en haut à droite du feuillet de chaque joueur.

Règles de construction

Les règles de construction diffèrent des règles de bases selon les deux aspects suivants :

- ➙ quand un joueur a la possibilité de construire plusieurs colonies, il a le droit de choisir par laquelle il commence. Il en est de même pour les villes.
- ➙ on peut maintenant construire les chevaliers dans l'ordre que l'on veut.

Chevaliers joker

Comme dans le jeu de base, un joueur peut, pendant la phase de lancer de dés, utiliser un chevalier préalablement acquis pour remplacer un dé par la valeur en matière première du chevalier. Un joueur peut utiliser autant de chevaliers qu'il veut pendant un tour, mais il ne doit pas oublier de les cocher pour marquer qu'ils ont été dépensés.

Contrairement au jeu de base, il n'y a plus un mais deux chevaliers joker disponibles.

Les points de victoire particuliers

a) **Plus longue route**

Quand un joueur atteint la route munie d'une croix (au dessus du chevalier "Laine"), il a alors réalisé une route de longueur 5 sans embranchement. Le premier joueur à le faire a alors le droit de prendre une des 2 allumettes (ou tiges de route) pour la placer sur sa case "Plus longue route" (*Längste Straße*) : cela lui rapporte 2 PV, qu'il conservera tant qu'aucun autre joueur ne dépassera la taille de sa plus longue route sans embranchement (ie les embranchements ne sont **pas** comptabilisés dans le calcul de la taille de la route). Si un autre joueur réussit à le battre sur cet aspect, il s'empare alors du marqueur de la plus longue route et c'est désormais lui qui bénéficie des 2 PV supplémentaires.

b) **Plus grand nombre de chevaliers**

Le premier joueur à avoir "construit" 3 chevaliers a le droit de se saisir d'une des 2 allumettes (ou tiges de route) pour la placer sur sa case "Plus grand nombre de chevaliers" (*Rittermacht*) ; cela lui rapporte 2PV tant qu'aucun autre joueur n'arrive à posséder plus de chevaliers que lui à un moment de la partie. Si cela devait arriver, ce joueur-là prend le marqueur pour lui-même et c'est lui qui bénéficie de ces 2 PV supplémentaires.

Remarque: le fait que les chevaliers soient "utilisés" (comme jokers) ou non n'est pas pris en compte dans le décompte du nombre de chevaliers.

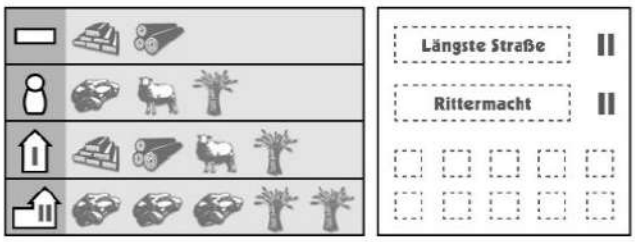
Fin du jeu

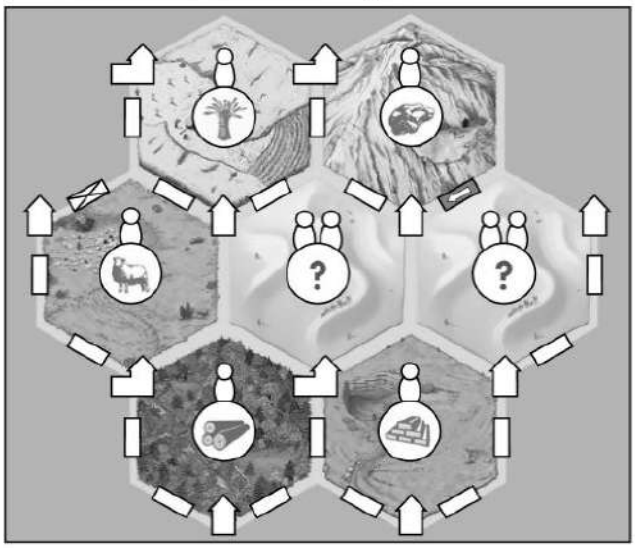
Le premier joueur à atteindre 10 PV est déclaré vainqueur.

Variante proposée par l'auteur du jeu, Klaus Teuber, sur son site `www.catan.com`
Traduction française et mise en page, Julien Worms (`http://j.worms.free.fr`), *Juillet 2008*

DIE SIEDLER VON CATAN

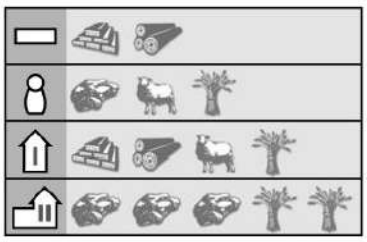
Das Würfelspiel
– plus –

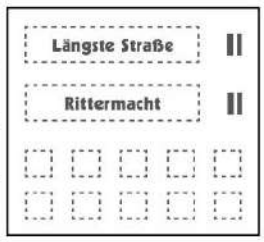


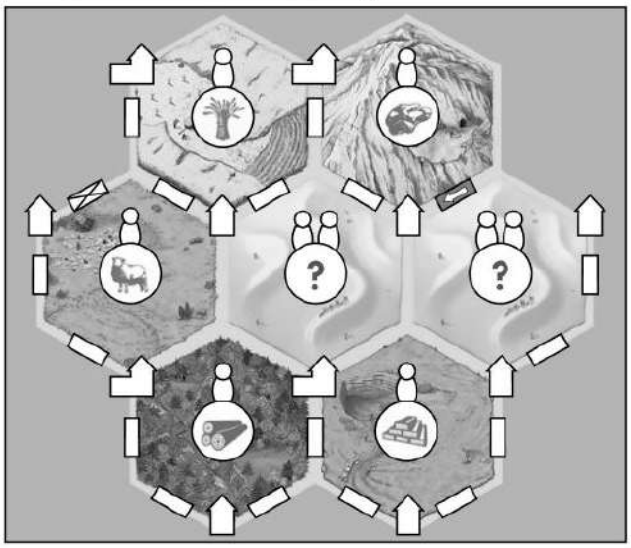


DIE SIEDLER VON CATAN

Das Würfelspiel
– plus –

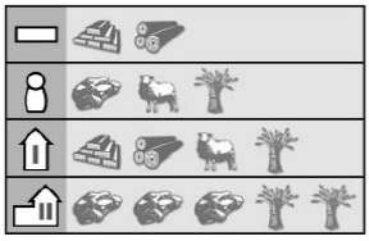


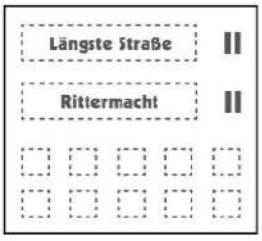


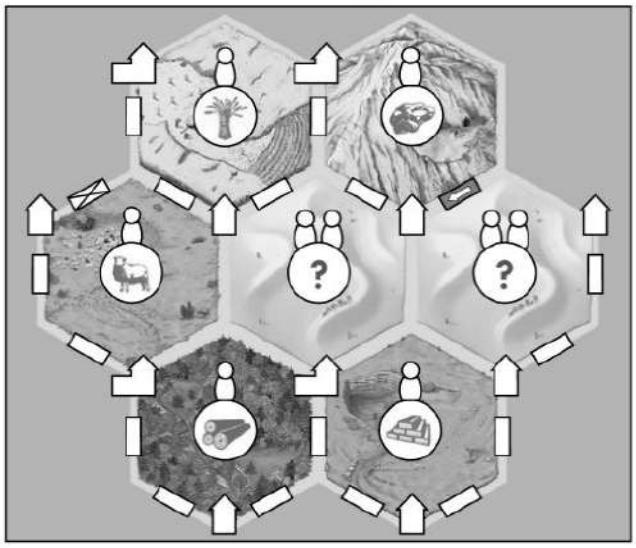


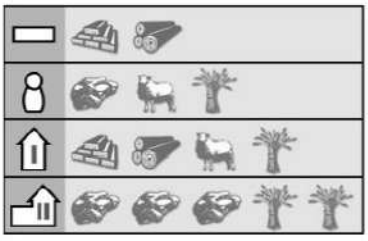
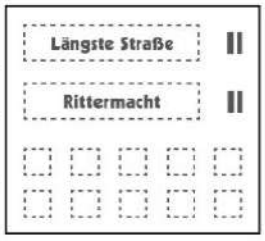
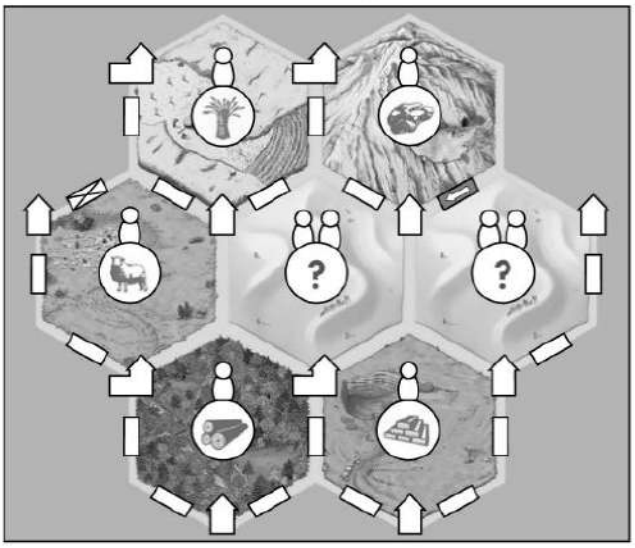
DIE SIEDLER VON CATAN

Das Würfelspiel
– plus –







DIE SIEDLER VON CATAN

Das Würfelspiel
– plus –