

SIEDLER VON CATAN (LES COLONS DE CATANE) - RÈGLES

PRÉPARATION DU JEU

3 à 4 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join** . Démarrez le jeu avec **/start** . Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de **l'outil Jeu** <URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/>.

LE JEU

Les Colons de Catane étant un jeu connu, les explications ici se contentent d'expliquer comment fonctionne le jeu dans le Brettspielwelt. Pour lire l'ensemble des règles des Colons de Catane, consultez cette page web qui présente une **traduction des règles** <URL: http://jeuxstrategie.free.fr/Siedler_complet.php>.

LES DIFFÉRENTS MENUS

Menu de construction



Dans le menu de construction, vous trouvez les objets à construire. Sous chaque objet (ville, colonie, route, carte développement) se trouve le nombre de constructions encore disponibles. Déplacez votre souris sur un de ces objets pour voir le coût en ressources de la construction s'afficher. Dans l'exemple suivant, vous voyez le prix d'une colonie (bois, argile, mouton, blé).

Lors de la phase de construction, cliquez sur l'objet à construire puis placez-le sur le plateau par un autre clic.

Menu de déroulement de partie



Ici apparaissent les résultats des dés, la flèche qui permet de passer à la phase suivante et les points de victoire de chaque joueur.

Pour savoir combien de cartes possède un joueur (ressources et développement) ou encore combien de chevaliers ont été joués, cliquez sur le cercle affichant le nombre de points de victoires du joueur. La "route la plus longue" et la carte des "chevaliers les plus puissants" sont aussi affichées de cette manière. En cliquant sur les dés, les statistiques des résultats des dés sont affichées.

L'ovale indique dans quelle phase de jeu on se trouve.



Un joueur est en train de jouer. Il faut patienter.



Poser une colonie sur le plateau (début de partie).



Poser une route.

Cette phase a lieu au début du jeu, ou en jouant une carte "construction de routes" (Straßenbau).



Vous vous trouvez en ce moment dans la phase d'échanges. Vous pouvez faire des échanges avec tous les



adversaires, la banque ou un port.



Un adversaire est en phase d'échange. Vous pouvez lui faire des propositions.



Vous vous trouvez dans la phase de construction.



Un 7 vient de sortir aux dés et la limite de 7 cartes en mains a été dépassée. Il faut en jeter la moitié (arrondi inférieur). Pour cela il faut cliquer sur les ressources dans la zone où vos ressources sont affichées (voir ci-dessous).



Un 7 est sorti aux dés ou une carte chevalier a été jouée. Il faut maintenant déplacer le brigand en cliquant sur l'hexagone de ressource souhaité.



Le brigand vient d'être déplacé. Il faut à présent prendre une carte à un adversaire en cliquant sur une de ses constructions bordant l'hexagone où le brigand a été déposé.

Affichage des échanges



Dans ce menu vous pouvez faire les propositions d'échange que vous souhaitez. Cliquez dans la zone de gauche "proposer" puis sélectionnez au-dessus les ressources proposées. Il est naturellement possible de sélectionner plusieurs fois la même ressource. Cliquez ensuite dans la zone de droite "cherche" et sélectionnez de la même manière ce que vous recherchez. Pour valider la proposition cliquez pour finir sur "envoyer"

Dans l'exemple, le joueur propose du bois et cherche du blé.

Les joueurs qui veulent refuser la proposition, cliquent sur le bouton "Non" à côté de leur zone d'échange. Le joueur actif reçoit alors le refus sous la forme d'une croix de la couleur du joueur qui a refusé à côté de sa zone.

Si un joueur accepte l'échange, il doit cliquer dans la zone où l'échange a été proposé.



Le joueur reçoit l'acceptation de l'échange sous la forme d'un petit carré de couleur à coté de sa zone de proposition.

Dans l'exemple, le joueur bleu a accepté la proposition.

Pour conclure la transaction, le joueur actif doit cliquer sur le carré de couleur et l'échange de ressources s'effectue.



L'échange dans les ports (3:1 ou 2:1) ou avec la banque (4:1) fonctionne selon le même principe.

L'échange avec un port est automatiquement reconnu et réalisé quand les conditions sont remplies.

Exemple : Un joueur possédant un port à bois (2:1) propose 2 bois et cherche un blé. Dès qu'il clique sur "Envoyer", l'échange s'effectue avec le port.

Affichage des cartes en main



Vous pouvez voir toutes vos cartes dans ce panneau d'affichage. La ligne du haut vous renseigne sur vos ressources en main. La ligne du dessous vous indique vos cartes développement en main. Le cercle avec un chiffre indique combien de fois vous possédez la carte.

Pour jouer une carte développement, cliquez tout simplement dessus. N'oubliez pas qu'une carte achetée ne peut être jouée qu'à partir du tour suivant. Par ailleurs, dans Brettspielwet, les cartes ne peuvent être jouées avant le lancer de dés.

Cartes de chevalier.

Les chevaliers sont joués pendant votre tour de jeu d'un simple clic. Le statut montrera alors qu'il faut déplacer le voleur. Le brigand est posé par un clic sur le milieu d'un hexagone puis la carte volée comme dans le cas du 7 au dés.

Carte de points de victoire.

Les cartes points de victoire ne sont pas jouées. Elles restent cachées dans votre main et ne sont bien sûr pas prises en compte dans votre compteur de points de victoire. Elles seront cependant prises en compte en cas de victoire.

Monopole

Avec la carte monopole, vous volez toutes les cartes d'une **seule** sorte aux autres joueurs. Le choix de la ressource se fait dans le champ "cherche" où vous proposez les échanges. Laissez le champ "propose" vide puis cliquez sur "Envoyer".

Découverte

Avec la carte découverte, vous recevez deux ressources de votre choix. Sélectionnez les deux ressources souhaitées dans la zone "cherche" puis cliquez "Envoyer".

Construction de route

Si l'on choisit la carte de construction de route, l'affichage de statut indique "construire une route" et on peut poser gratuitement deux routes sur le plateau de jeu.

Le déroulement du jeu



Pour commencer la partie, les joueurs déposent sur le plateau à tour de rôle une colonie puis une route. Le placement se fait par un clic sur une intersection ou un côté. Un nouveau tour a ensuite lieu en commençant par le dernier joueur et en finissant par celui qui a commencé à se placer.

Lorsque la flèche bleue est éclairée, c'est à vous de jouer. Dans un premier temps, vous êtes dans la phase d'échange et vous pouvez effectuer des transactions avec vos adversaires ou réaliser des échanges avec un port ou la banque. Pour construire, vous devez terminer la phase d'échange en cliquant une fois sur la flèche et basculer en phase de construction. C'est dans cette phase que vous pourrez construire des colonies, des villes, des routes ou acheter des cartes développement.

Pour terminer votre tour, cliquez une deuxième fois sur la flèche bleue. Les dés sont jetés automatiquement et le joueur suivant commence son tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur a atteint dix points de victoire.

OPTIONS

turnier (tournoi)

Au début de la partie, chaque joueur pose une colonie et une route puis une ville et une route, et pour terminer encore une route supplémentaire.

ritter (chevalier)

Les champs bloqués par le brigand suite à l'action d'un chevalier sont interdits à la construction.