Les Colons de Catane

Mise en place

- Les hexagones ⬢ terrain face visible, assemblés en colonnes de 3, 4, 5, 4, 3 → l'île au centre de la table.
  Les ⬢ mer face visible, alternativement avec et sans port → autour de l'île.
  Les 2 ports d'un ⬢ mer doivent toucher l'île.
- Les jetons ○ face lettre visible, ordonnés de A à R → 1 jeton / ⬢ terrain, de la côte au centre de l'île ↺.
  Pas de jeton sur l'⬢ désert.
  Retourner les jetons face n° visible.

N°	Nb jetons
2 et 12	1 jeton / n°
3 à 11	2 jetons / n°

- Le brigand → l'⬢ désert.
- La fiche **Route la plus longue** + la fiche **Chevalier le plus puissant** + les 2 dés → à côté du plateau.
- Les pioches des cartes ▯ matière première (MP) face visible, triées par type → à côté du plateau.
  La pioche des ▯ développement face cachée → à côté du plateau.

25 ▯ développement
14 ▯ Chevalier
6 ▯ Progrès
5 ▯ 1 point de victoire

- Les 5 colonies + les 4 villes + les 15 routes à sa couleur → à chaque joueur.
  1 fiche **Coûts de construction** → à chaque joueur.

Terrain	4 ⬢ forêt	4 ⬢ pâturages	4 ⬢ champs	3 ⬢ colline	3 ⬢ montagne
↴	↴	↴	↴	↴	↴
MP	Bois	Laine	Blé	Argile	Minerai

1 route ➡ sur 1 chemin vide de l'île entre 2 ⬢.
1 colonie ➡ sur 1 croisement vide de l'île entre 3 ⬢,
si les 3 croisements adjacents sont vides.

Début du jeu

1	Chacun son tour 1 fois, du 1er joueur puis ↻.	Poser 1 colonie et 1 route à côté.
2	Chacun son tour 1 fois, du dernier joueur puis ↺.	① Poser 1 colonie et 1 route à côté. ② Récolter 1 MP de chaque ⬢ productif autour de la colonie juste posée.

Tour de jeu

1	Récolte 	Le joueur actif lance les 2 dés. Somme ≠ 7 : Les ⬢ avec le n° correspondant produisent. Les joueurs sur ces ⬢ récoltent ⇨ 1 MP / colonie, 2 MP / ville. L'⬢ avec le brigand ne produit pas de MP. Garder les MP reçues face cachée. Somme = 7 : ① Les joueurs avec + de 7 MP en défaussent la moitié (arrondi <). ② Le joueur actif **déplace le brigand.**
2	Commerce 	Le joueur actif peut échanger des MP. ? : ? — Librement avec les autres joueurs. 4 : 1 — 4 MP identiques contre 1. 3 : 1 — 3 MP identiques contre 1, si le joueur a un port simple. 2 : 1 — 2 MP du type du port contre 1, si le joueur a un port spécialisé.
3	Construction 	Le joueur actif peut construire en dépensant ses MP. Route : Touche au moins 1 construction de même couleur. Vérifier si le joueur peut prendre la fiche **Route la plus longue**. Compter la longueur d'une route sans les embranchements. Colonie : Touche au moins 1 route de même couleur. Si la colonie interrompt la **Route la plus longue** d'1 adversaire, remettre alors en jeu la fiche **Route la plus longue**. Si égalité, personne ne prend la fiche. Ville : Remplace 1 colonie de même couleur. Le joueur récupère sa colonie. Développement : Piocher et garder face cachée. Garder les ▯ 1 point de victoire secrètes jusqu'à la fin du jeu.

À tout moment, le joueur actif peut jouer 1 ▯ développement. 1 fois max / tour.	Ne pas jouer 1 ▯ obtenue ce tour. Progrès : Défausser après utilisation. Chevalier : **Déplacer le brigand.** Garder face visible devant soi après utilisation. Vérifier si le joueur peut prendre la fiche **Chevalier le plus puissant**.

Déplacer le brigand sur 1 autre ⬢ terrain ⇨
Voler 1 MP au hasard dans la main d'1 joueur présent sur l'⬢ d'arrivée.

Fin de jeu : Le 1er joueur qui atteint 10 Points de Victoire gagne.

Colonie construite	+ 1 PV / colonie
Ville construite	+ 2 PV / ville
Route la plus longue	+ 2 PV
Chevalier le plus puissant	+ 2 PV
▯ 1 point de victoire	+ 1 PV / ▯