

Règle de jeu

Bien débuter une partie de Catan

À Catan, chaque joueur développe sa colonie en récoltant des ressources, en négociant avec les autres et en construisant routes, colonies et villes. Le premier à atteindre 10 points de victoire gagne.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Lancez les dés à votre tour, recevez les ressources produites par les terrains correspondants, échangez si nécessaire puis dépensez vos cartes pour étendre votre réseau et marquer des points.

En bref

Réponse rapide : lancez les dés à votre tour, recevez

3 à 4 joueurs

Matériel

Plateau, tuiles, cartes ressources, pions et dés

Objectif

Atteindre 10 points de victoire

Type

Jeu de stratégie, développement et négociation

Présentation du jeu

Catan est un jeu de plateau dans lequel les joueurs s'installent sur une île composée de terrains produisant du bois, de l'argile, du blé, du minerai et de la laine. Les ressources servent à construire et à améliorer ses implantations. La part de hasard vient des dés, mais les choix de placement, les échanges et la gestion des ressources ont une influence majeure sur la partie.

Le jeu récompense l'expansion raisonnable : il faut obtenir des points sans se retrouver bloqué par un manque de ressources ou par l'emplacement des autres joueurs.

Principe et but du jeu

Le but est d'être le premier joueur à totaliser 10 points de victoire. Les colonies, les villes, certaines cartes Développement et les bonus de route ou d'armée peuvent rapporter ces points.

Produire des ressources

Le résultat des dés active les terrains portant le même numéro. Chaque joueur possédant une colonie ou une ville adjacente à ces terrains reçoit les ressources correspondantes.

Construire et échanger

Les ressources obtenues permettent de bâtir. Les échanges avec les autres joueurs, la banque ou les ports aident à compléter les combinaisons nécessaires.

Matériel et mise en place

Assemblez l'île avec les tuiles Terrain, puis placez le désert et les jetons numérotés selon la configuration prévue. Chaque joueur choisit une couleur et prend ses colonies, villes et routes.

- Placez les tuiles et les jetons numérotés sur le plateau.
- Chaque joueur pose une colonie et une route, puis le second tour de pose se fait dans l'ordre inverse.
- Après sa deuxième colonie, chaque joueur reçoit une ressource pour chaque terrain adjacent.
- Placez le voleur sur le désert et préparez les cartes Ressource et Développement.

Déroulement d'une partie

À son tour, un joueur lance les deux dés, applique la production, peut échanger puis réalise autant de constructions qu'il le souhaite et peut payer.

- Lancer les dés : tous les terrains portant le numéro obtenu produisent, sauf ceux bloqués par le voleur.
- Gérer un 7 : les joueurs ayant plus de sept cartes Ressource doivent en défausser la moitié. Le joueur actif déplace ensuite le voleur et vole une carte à un adversaire adjacent.
- Échanger : négociez avec les autres joueurs ou échangez avec la banque selon les taux disponibles.
- Construire : posez routes, colonies, villes ou cartes Développement en payant les ressources demandées.

Règles particulières et cas fréquents

Une colonie doit être placée sur une intersection libre reliée à votre route, tout en respectant la règle de distance : aucune autre colonie ou ville ne peut occuper une

intersection voisine. Une ville remplace une de vos colonies ; elle produit alors deux ressources au lieu d'une lorsque le terrain adjacent est activé.

Le voleur bloque la production du terrain sur lequel il se trouve. Il ne bloque pas les échanges ni les autres terrains portant le même numéro. Les cartes Développement achetées pendant le tour ne sont généralement pas jouables immédiatement, sauf indication contraire de la carte.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Résultat des dés	Les terrains du numéro obtenu produisent.	Une ville reçoit deux ressources.
Résultat 7	Défausse éventuelle, déplacement du voleur et vol d'une carte.	Le terrain bloqué ne produit plus.
Nouvelle colonie	Elle doit suivre votre réseau et respecter la distance.	Deux colonies ne peuvent pas être voisines.
Victoire	Le premier joueur à 10 points gagne.	Vérifiez les points pendant votre tour.

Comment gagner ?

La partie se termine dès qu'un joueur atteint 10 points de victoire pendant son tour. Une colonie vaut un point et une ville en vaut deux. Les cartes Point de victoire, la plus longue route et la plus grande armée peuvent aussi faire la différence.

Pour gagner, cherchez un bon équilibre entre plusieurs ressources, développez des emplacements qui produisent souvent et gardez des possibilités d'échange. Une stratégie trop centrée sur une seule ressource peut devenir fragile si les dés ne vous favorisent pas.

Erreurs fréquentes

Négliger le placement initial

Choisissez des intersections reliées à plusieurs terrains et à des numéros utiles. Le départ conditionne fortement vos premières constructions.

Oublier la règle de distance

Une colonie ne peut pas être bâtie à côté d'une autre colonie ou ville, même si elle vous appartient.

Conserver trop de cartes

Avec plus de sept ressources, un résultat de 7 peut coûter cher. Construisez, échangez ou anticipez le risque avant de passer le tour.

Questions fréquentes

Combien de points faut-il pour gagner à Catan ?

Il faut atteindre 10 points de victoire pendant son tour. Les colonies, villes, bonus et certaines cartes Développement permettent d'en obtenir.

Que se passe-t-il quand un joueur obtient 7 aux dés ?

Les joueurs ayant plus de sept cartes Ressource en défaussent la moitié. Le joueur actif déplace ensuite le voleur et peut voler une carte à un joueur présent autour du terrain visé.

Peut-on construire plusieurs fois pendant le même tour à Catan ?

Oui. Après le lancer des dés et les échanges éventuels, un joueur peut effectuer plusieurs constructions s'il possède les ressources nécessaires et respecte les règles de placement.