

« Les Princes de Catane » Règles du mode Tournoi

Version en date du 24 août 2015

Afin de jouer selon le mode tournoi, chaque joueur a besoin d'un exemplaire de « Les Princes de Catane » et, idéalement, un exemplaire de chacune des extensions. Dans le mode tournoi, chaque joueur assemble son propre paquet de cartes. Durant la partie, chaque joueur n'a accès qu'à ses propres pioches. Ainsi, chaque joueur choisit les cartes auxquelles il aura accès durant la partie.

D'ordre général, les règles des parties thématiques et du « Duel des Princes » s'appliquent également en mode tournoi. Veuillez toutefois considérer les modifications suivantes :

Mise en place

Un joueur (désigné comme l'« hôte ») fournit l'ensemble de base de son exemplaire de « Les Princes de Catane » : 18 cartes de départ, avec les boucliers rouge et bleu, pour les 2 principautés, 7 routes, 5 colonies, 7 villes et 12 terrains.

La mise en place de la principauté de chacun des joueurs se déroule normalement. Les piles de cartes routes, colonies, villes et terrains sont placées au centre de la table, entre les deux principautés.

Création de la pile de cartes *Évènement*

La pile de cartes *Évènement* est toujours constituée de 13 cartes exactement.

- 5 de ces cartes proviennent de « Les Princes de Catane ». L'hôte contribue 1 carte *Festival de Yule*.

Chaque joueur contribue 1 carte *Émeutes* et 1 carte *Épidémie* (celles qui n'ont **pas** de symbole de croissant de lune).

- Chaque joueur doit aussi contribuer 4 cartes *Évènement* de son choix, qu'il choisit parmi les autres cartes de sa collection. **Important** : Si plusieurs exemplaires de la même carte sont marqués du croissant de lune, un seul exemplaire de cette carte peut être choisi.

- o Exemples : Il y a 2 exemplaires de la carte *Conflit fraternel*. Les deux cartes marquées du croissant de lune, donc une seule de ces 2 cartes peut être choisie. Il y a 3 exemplaires de la carte *Marchand ambulant*, dont 2 qui sont marqués du croissant de lune. Vous pouvez choisir jusqu'à 2 de ces cartes, la carte sans le croissant de lune et 1 des 2 cartes avec le croissant de lune.

- Chaque joueur ne peut ajouter au maximum qu'un exemplaire de *Insurrection*.

- En ce qui concerne les cartes qui sont placées sous les 4 premières cartes de la pile de cartes *Évènement* après leur résolution, chaque joueur ne peut contribuer que 2 cartes. Jusqu'à présent, ceci ne s'applique aux cartes *Insurrection* et *Attaque des barbares*. Vous ne pouvez donc pas choisir 2 *Attaque des barbares* avec 1 *Insurrection*.

- Si vous n'êtes pas l'hôte, vous ne pouvez pas choisir la carte *Festival de Yule*.

- Ne révélez pas les 4 cartes que vous avez choisies. Assemblez toutes les cartes choisies (exceptée la carte *Festival de Yule*) en une pile face cachée et mélangez-les. Ensuite, créez la pile de cartes *Évènement* en suivant les règles normales. Les cartes *Insurrection* et *Attaque des barbares* sont mélangées avec les autres cartes. Durant la partie, la règle mentionnant de replacer ces cartes dans la pile de cartes *Évènement* s'applique toujours.

- Si, durant la partie, en plus de la carte *Festival de Yule*, il ne reste que 3 cartes *Évènement* dans la pile, (par exemple : par l'usage répété de la carte *Action Clairvoyance*), la carte *Festival de Yule* est retirée. Désormais, lorsque le résultat du dé *Évènement* indique « Carte *Évènement* », la carte est placée face visible (au lieu d'être remise sous la pioche). Lorsque la dernière carte *Évènement* sera révélée, la pile sera mélangée.

Après la partie, chaque joueur récupère ses cartes *Évènement*. Il est suggéré que chaque joueur prenne note des cartes qu'il a mis à contribution.

Création de votre paquet

Chaque joueur crée son paquet de la façon suivante :

- Choisissez 35 cartes que vous désirez utiliser durant la partie, sans les révéler à votre adversaire.

Ceci représente votre paquet.

- Votre paquet ne peut contenir que des cartes dont le verso n'est pas marqué avec des icônes autres que ceux qui indiquent l'ensemble d'où elles proviennent. Autrement dit, votre paquet peut contenir des cartes *Action*, des extensions de colonies/villes (vertes), des extensions de villes (roses), des extensions de terrains, des compléments de route, des métropoles et des cartes marqueur.

- Vous pouvez choisir parmi toutes les cartes incluses dans « Les Princes de Catane » ou dans une extension qui correspond aux caractéristiques mentionnées précédemment. Chaque joueur ne peut utiliser les cartes provenant que

d'une seule copie, c'est-à-dire qu'il n'est pas permis d'ajouter à votre paquet, par exemple, un troisième exemplaire de la carte *Route commerciale* provenant d'un second exemplaire de « Les Princes de Catane ».

- Important : Vous pouvez inclure à votre paquet au maximum qu'un seul exemplaire de chacune des cartes *Action-Attaque* et qu'un seul exemplaire de *Clairvoyance*.

- Sans l'accord entre les joueurs, aucune carte ou promotionnelle ne peut être utilisée. Si l'accord est établi en ce qui concerne les cartes spéciales, vous pouvez inclure à votre paquet un maximum d'un seul exemplaire de chacune de ces cartes.

- Les règles d'utilisation de l'ensemble thématique « L'Ère des Explorateurs » sont décrites dans une section spéciale.

Suite à sélection, choisissez 3 cartes de votre paquet et gardez-les en main. Vous commencez la partie avec ces cartes. Mélangez ensuite les 32 cartes restantes et séparez-les en 4 pioches de 8 cartes chacune.

Placez ces 4 pioches de cartes d'extension face cachée à droite ou à gauche de votre principauté.

Durant la partie, vous ne pouvez remplir votre main (normalement) qu'à partir de ces 4 pioches.

Si l'une de vos pioche se vide, vous pouvez la « ré-établir » en défaussant des cartes au même endroit où se trouvait cette pile.

Déroulement

Chaque joueur débute la partie avec 6 ressources, 1 par terrain (y compris un d'or dans la Rivière d'or).

Manche préparatoire

Avant le début de la partie, une manche préparatoire est jouée. Chacun son tour, les joueurs peuvent dépenser leurs ressources de départ pour construire une de leurs cartes de départ ou une carte centrale (en utilisant le *Comptoir de traite*, vous pouvez construire une route lors de la manche préparatoire). Aucun dé n'est lancé durant la manche préparatoire. Vous ne pouvez pas construire de cartes d'extensions dans la principauté de votre adversaire ni jouer de cartes *Action*. Durant la manche préparatoire, vous ne pouvez pas construire ni utiliser de cartes qui auraient un effet direct sur les cartes de la main de votre adversaire ou sur ses ressources, ses points ou ses cartes d'extensions.

Néanmoins, vous pouvez immédiatement profiter des bénéfices procurés par vos propres extensions.

Exemples :

Si vous construisez une *Aire d'entraînement*, lors des tours suivants, vous pouvez dès lors construire des héros de façon plus efficiente. Si vous construisez *Siward l'éclaireur*, vous pouvez utiliser ses fonctions une fois lors de la manche préparatoire, sauf pour regarder les cartes de votre adversaire, puisque cela affecte la main de votre adversaire. Si vous construisez *Marie*, *Vierge guerrière* ou *Olaf le Capitaine marchand*, vous ne pouvez utiliser leurs fonctions respectives qu'après la manche préparatoire. Vous ne pouvez construire de *Corsaires* si votre adversaire n'a pas encore construit de *Navire marchand*.

La manche préparatoire se termine dès que les joueurs ont joué toutes leurs cartes ou lorsqu'ils ont tout les deux passés.

Un joueur qui passe son tour lors de la manche préparatoire est éliminé de la manche préparatoire. Lorsque les deux joueurs ont terminé la manche préparatoire, ils remplissent chacun leur main selon les règles normales. Vous pouvez donc utiliser vos ressources pour choisir une carte d'une de vos pioches et, par le fait même, bénéficier du pouvoir/effet d'un *Centre communautaire* ou *Source d'Odin* joué au préalable. Le joueur qui a construit en deuxième lors de la manche préparatoire commence la partie en lançant les dés (ou, si c'est le cas, en utilisant *Brigitta la femme sage* et/ou *Reiner le Héraut*). Après quoi, la partie est jouée selon les règles normales.

Règles diverses

- Durant la partie, vous disposez de votre propre défausse pour les cartes *Action* que vous jouez ainsi que pour vos cartes que vous retirez ou vendez à la *Confrérie secrète*, par exemple, ou qui ont été retirées de la principauté de votre adversaire.

- Si vous avez à défausser des cartes ou à placer des cartes sous une pioche, il s'agit de vos propres pioches. Les pioches appartenant à votre adversaire sont hors de votre portée.

- Si vous volez une carte de votre adversaire (par exemple, par l'effet du *Traître* ou de *Guido le délégué*), vous devez prendre note du nom de la carte. Après la partie, les joueurs reprennent les cartes figurant sur leur liste. Si vous retirez une carte volée, placez-la dans votre défausse ; si vous devez placez une carte volée sous une pioche, placez-

la sous une de vos pioches.

- Toutes les unités désignées par un nom propre sont considérées comme étant unique. Dans « Les Princes de Catane », « L'Âge des lumières » et « L'Âge sombre », ceci s'applique à tous les sages avec un nom propre et aux héros, mais pas aux autres. Il n'est pas permis de placer une unité qui a le même nom propre qu'une autre unité déjà en jeu, peu importe dans quelle principauté.

o Exemple: Si votre adversaire a placé *Candamir* dans sa principauté, vous n'êtes pas autorisé à placer *Candamir* dans votre principauté.

- Par contre, si une unité unique est retirée du jeu via une *Action* ou un *Évènement*, il est de nouveau possible aux joueurs de construire cette unité.

- Vous pouvez placer un maximum de 3 sages dans votre principauté.

- Le fait que les cartes de votre adversaire sont généralement hors-limite signifie que vous pouvez y accéder seulement si l'effet d'une carte vous le permet explicitement.

Fin de la partie

Une partie en mode Tournoi se termine lorsqu'un joueur atteint 15 (ou plus) points de victoire durant son tour. Ce joueur est déclaré vainqueur, peu importe le pointage de son adversaire à cet instant. Si un joueur a déjà 15 points de victoire avant de lancer les dés, il peut réclamer la victoire avant même de les lancer.

Mode Tournoi avec « L'Ère des Explorateurs »

Si les joueurs ont chacun l'ensemble thématique « L'Ère des explorateurs », ils peuvent les inclure dans le mode Tournoi.

Si un accord est établi sur ces conditions, chaque joueur ajoute 1 carte *Port des explorateurs* et les 6 cartes Mer (également utilisées dans le Duel des Princes si ce dernier inclut « L'Ère des Explorateurs ») à la mise en place de sa principauté. Tel que dans le Duel des Princes, ces cartes sont placées à côté de chaque principauté. (Elles ne font pas partie des 35 cartes du paquet !)

Dans une partie en mode Tournoi avec les Explorateurs, il en revient à chacun des joueurs du nombre de cartes provenant de l'ensemble thématique « L'Ère des explorateurs » qu'il désire inclure à son paquet. Vous pouvez inclure à votre paquet au maximum qu'un seul exemplaire de chacune des cartes *Action* attaque. Il est également permis de ne pas inclure de cartes de « L'Ère des explorateurs » dans votre paquet. La mise en place de votre principauté, incluant les cartes de *Port des explorateurs* et les cartes de mer, demeure la même, même en l'absence de cartes « Explorateurs » dans votre pioche.

Durant la manche préparatoire, vous pouvez aussi utiliser des ressources pour construire un autre bateau. Néanmoins, vous n'êtes pas autorisé à découvrir une carte de mer durant la manche préparatoire.

Autrement, les mêmes règles que le mode Tournoi s'appliquent.