SETTLERS OF CANAAN

MATERIEL

115 cartes ressource : blé, bois, argile, laine et minerai.
35 cartes développement: 20 prêtres, 11 événements, 4 points de victoire.
4 fiches de construction.
3 cartes spéciales : Longest Road (route la plus longue), Most Priests (plus de prêtres), King's blessing (bénédiction du roi).
Pièces en bois de 4 couleurs: 16 villes, 20 colonies, 60 routes, 4 marqueurs de points de victoire.
80 pions pierre.
1 marqueur Peste et 2 dés.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur et prend les routes, colonies, villes, pions pierre et le marqueur de points de victoire de cette couleur. Chaque joueur prend une fiche construction (chaque carte a le nom d'une des tribus d'Israël). On trouve sur le plateau une échelle de points de victoire qui sert à comptabiliser les points des joueurs. A 2 joueurs, chacun place son marqueur sur la case III. A 3 ou 4 joueurs, on place son marqueur sur la case II.
Les 3 cartes spéciales sont placées à côté du plateau avec les pions noirs de construction (couronne noire) et le marqueur Peste.
On trie les cartes ressource pour former une pioche de chaque.
On mélange les cartes développement.
Chaque joueur lance les 2 dés et celui qui a le plus fort total plus commence. Le jeu se fait ensuite dans le sens horaire.

Placement des colonies de départ et des routes

A 2 joueurs, chacun commence le jeu avec 3 colonies et 3 routes.
A 3 ou 4 joueurs, chacun commence le jeu avec 2 colonies et 2 routes sur le plateau.
Le 1er joueur place une colonie sur l'intersection de n'importe quel hexagone ressource numéroté. Il place ensuite une route qui part de cette colonie (voir le schéma page 3). Le joueur suivant fait de même et ainsi de suite. Quand tout le monde a placé une colonie, on procède de la même manière pour la deuxième mais en commençant par le dernier joueur et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. A 2 joueurs, quand le dernier joueur a placé sa 2ème colonie, il place immédiatement sa 3ème puis c'est à l'autre joueur de faire pareil.
Il est interdit de placer une colonie sur l'une des 11 intersections de Jérusalem (celles qui entourent le tableau du bas) durant cette phase.
Chaque joueur choisit maintenant une de ses colonies et reçoit une carte ressource pour chaque hexagone qui borde cette colonie.

DEROULEMENT DU JEU

A son tour de jeu il faut faire les actions suivantes dans l'ordre :
- On doit lancer les dés pour la production de ressources
- On peut faire des échanges de ressources
- On peut construire des routes, des colonies, des villes, ajouter des pierres à Jérusalem et/ou acheter des cartes développement.

De plus on peut jouer une carte développement à n'importe quel moment durant son tour (même avant de lancer les dés). Quand son tour est fini, on passe les dés au joueur suivant (le joueur à sa gauche).

ACTIONS SPECIFIQUES

1. Production de ressources

Chaque joueur commence son tour en lançant les dés. Le nombre obtenu détermine les hexagones qui vont produire des ressources. Chacun des six terrains produit un type de ressource :

Terrain	Ressource
Forêt (vert sombre)	Bois
Prés (vert clair)	Laine
Champs (jaune)	Blé
Collines (rouge)	Argile
Montagne (gris)	Minerai
Cuivre (orange)	Ressource au choix du joueur

Chaque joueur ayant une colonie bordant 1 hexagone dont le numéro correspond au résultat des dés reçoit une carte ressource du type produit par l'hexagone.
Chaque joueur ayant une ville bordant l'hexagone qui produit reçoit deux cartes ressource.
Chaque joueur ayant plusieurs colonies et/ou villes bordant l'hexagone reçoit une carte pour chaque colonie adjacente et deux cartes pour chaque ville adjacente.
L'hexagone de cuivre est unique car il vous permet de choisir la ressource produite quand cet hexagone produit. Pour chaque colonie bordant cet hexagone quand il produit vous recevez la ressource de votre choix. Pour chaque ville bordant cet hexagone quand il produit vous recevez 2 ressources de votre choix.
L'hexagone contenant la Peste ne produit pas de ressources.
(Voir "faire un 7" et "actions spéciales').

2. Échanges

Seul le joueur actif peut faire des échanges

Échanges avec les autres

On peut échanger des ressources avec les autres joueurs. On annonce les ressources recherchées et celles que l'on veut échanger. On est libre d'accepter les offres et de faire des contre propositions.

Échange maritime

On peut toujours faire un échange au taux de 4:1 avec la réserve de cartes. On donne 4 ressources identiques (que l'on remet dans leur pile) et on prend la ressource de son choix.
Si l'on possède une colonie ou une ville sur un port (voir schéma page 4 en bas), on peut faire des échanges à un taux plus favorable.
Avec un port 3 :1 on peut échanger 3 ressources identiques contre celle de son choix.
Avec un port ayant un symbole ressource, on peut échanger 2 ressources identiques contre celle de son choix mais les 2 ressources doivent être du type indiqué par le port.

3. Construction

C'est la dernière chose que l'on peut faire durant son tour. Il faut dépenser des ressources spécifiques (voir la fiche de construction) pour construire. Vous devez rendre la combinaison de ressources dans les piles de cartes pour prendre la construction appropriée de votre réserve. On ne peut pas construire ce que fion ne possède plus en réserve.

Routes (1 argile & 1 bois)

Les routes forment des connections entre les colonies et les villes. Les routes doivent suivre les côtés des hexagones, il ne peut y avoir qu'une route sur un chemin donné. Une nouvelle route doit être connectée à une autre route, colonie ou ville de sa couleur.

> *Schéma milieu page 5: les flèches noires indiquent les endroits où le joueur noir peut construire une nouvelle route.*

Les routes ne donnent des points de victoire (PV) que si le joueur a la carte "Longest Road" (route la plus longue) qui vaut 2 PV. Le premier joueur à constituer une route continue de 5 pièces ou plus reçoit cette carte et avance son marqueur de points de 2 cases. Si un autre joueur égalise le nombre de tronçons du joueur ayant la carte plus longue route, celui-ci remet la carte à côté du plateau et perd 2 PV. A partir du moment où sa route fait 5 tronçons ou plus c'est le joueur ayant la plus longue route (mais pas à égalité avec un autre joueur) qui récupère la carte.
Vous pouvez couper la route d'un autre joueur en plaçant une de vos colonies sur l'une des intersections de sa route.

> *Exemple page 5 en bas : le joueur blanc a construit une route de 7 tronçons entre A et B et obtient la carte route la plus longue (les bifurcations indiquées par les flèches ne comptent pas). Si le joueur noir place une colonie sur l'intersection C, il coupe la route du joueur blanc qui ne fait plus que 4 tronçons. Il a alors la route la plus longue avec 6 tronçons*

Colonies (1 blé, 1 bois, 1 argile & 1 laine)

On place les colonies sur les intersections des hexagones. On ne peut construire que sur une intersection vide et la nouvelle colonie

SETTLERS OF CANAAN

ne peut pas être adjacente à une autre colonie ou ville. Une colonie doit être connectée à au moins une de ses routes.

Exemple page b en haut: le joueur noir ne peut construire que sur l'intersection D. le joueur blanc ne peut construire que sur l'intersection A.

Le joueur avance son marqueur d'une case en conséquence quand il construit une colonie.

Villes (3 minerais & 2 blés)

Si vous décidez d'améliorer une de vos colonies en ville, vous remettez la colonie dans votre réserve et vous la remplacez par une ville. Il faut démarrer le tour avec une colonie pour la transformer en ville.

Chaque ville vaut 2 PV. Le joueur qui remplace une colonie par une ville avance son marqueur d'une case (il n'avance que d'une case car il a déjà compté le point de victoire de la colonie).

Acheter des cartes développement (1minerai, 1 laine & 1 blé)

Il y a 3 types de cartes développement

- Cartes Priest : elles permettent de déplacer le marqueur Peste sur l'hexagone de son choix et éventuellement de gagner la carte "Most Priests"
- Cartes point de victoire : ajoute 1 PV.
- Cartes événement qui ont des effets divers.

Quand on achète une carte développement, on prend la carte du dessus de la pioche et on la garde cachée jusqu à ce qu'on la joue.

Poser une pierre sur Jérusalem (1minerai &1 argile)

Jérusalem est située au bas du plateau. Elle est formée de 28 blocs de construction.

Un joueur peut prendre part à la construction de Jérusalem s'il a une colonie (ou ville) sur une des onze intersections adjacentes à la ville (voir le schéma page 7 en haut).

Si un joueur n'a pas de colonie, il peut utiliser la colonie d'un autre joueur qui est adjacente à Jérusalem. Pour ce faire, le joueur doit avoir une route commerciale entre une de ses colonies et une colonie adjacente à Jérusalem. Les tronçons de cette route commerciale peuvent appartenir à plusieurs joueurs.

Quand un joueur utilise la colonie d'un autre joueur il doit lui donner une carte ressource pour chaque pierre qu'il pose. Si l'on ne peut pas payer, on ne peut pas poser de pierre.

Exemple page 7 en bas : le joueur blanc a une route connectée à la route grise qui est reliée à la route noire, elle-même terminée par une colonie adjacente à Jérusalem. Le joueur blanc décide de poser une pierre à Jérusalem, il paye un minerai et une argile. De plus il doit donner une ressource de son choix au joueur noir pour avoir utilisé sa colonie (il ne donne rien au joueur gris car c'est la colonie qui compte).

Le joueur qui a posé le plus de pierres sur Jérusalem (cela prend effet dès la première pierre) prend la carte King's Blessing qui vaut 2 PV. Le joueur avance son marqueur de 2 cases. Le propriétaire de cette carte peut prendre une carte ressource de la réserve et la place derrière l'ouverture de la carte. Il peut maintenant faire des échanges de cette matière à 2 contre 1. Il échange 2 cartes de cette ressource contre 1 ressource de son choix.

Si un autre joueur égalise le joueur ayant la carte King's Blessing avec les pierres posées, le propriétaire de la carte doit la rendre et perd 2 PV. Il pose la carte à côté du plateau, remet la carte ressource dans sa pile.

C'est le joueur ayant posé le plus de pierres (mais pas à égalité avec un autre joueur) qui récupère la carte.

Quand on compte les pierres posées, les pierres noires sont neutres et ne comptent pas.

ACTIONS SPECIALES

1. Faire un 7

Quand on obtient un 7 avec les dés, on active la Peste. On ajoute une pierre noire à Jérusalem. Personne ne reçoit de ressource. Un joueur qui a plus de 7 cartes ressource doit se défausser de la moitié (arrondi à l'inférieur). Le joueur actif doit déplacer la Peste sur l'hexagone de son choix. On ne peut pas laisser la Peste sur le même hexagone. Il peut prendre une carte ressource (au hasard), pour l'ajouter à sa main, de l'un des joueurs ayant une colonie ou ville adjacente à l'hexagone occupée par la Peste. Un hexagone avec la Peste ne produit pas de ressource.

2. Jouer des cartes développement

On ne peut jouer qu'une carte développement par tour. On ne peut pas la jouer le tour où on l'a achetée.

Cartes Point de victoire

On avance son marqueur d'une case. On peut jouer une telle carte le tour où on l'a acheté et on peut en jouer plusieurs en un tour.

Cartes événement

On suit les instructions de la carte et on défausse la carte.

Cartes Priest

En jouant cette carte, **on doit** déplacer la Peste. On peut prendre une carte ressource (au hasard), pour l'ajouter à sa main, de l'un des joueurs ayant une colonie ou ville adjacente à l'hexagone occupée par la Peste.

La carte Priest jouée doit rester visible devant le joueur.

Le 1er joueur à avoir 3 cartes Priest prend la carte Most Priests qui vaut 2 PV et avance son marqueur de points de 2 cases. Si un autre joueur égalise le nombre de cartes Priest du joueur ayant la carte Most Priests, celui-ci remet la carte à côté du plateau et perd 2 PV. A partir du moment où un joueur a au moins 3 cartes Priest et qu'il a le plus de cartes Priest (mais pas à égalité avec un autre joueur) il récupère la carte Most Priests.

FIN DU JEU

Il y a deux façons de gagner une partie

Le 1er joueur qui atteint 12 points de victoire durant son tour a immédiatement gagné.

Quand la ville de Jérusalem est terminée, le joueur avec le plus de PV a gagné. S'il y a une égalité c'est le joueur qui a posé le plus de pierres à Jérusalem qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, il faut continuer de jouer pour briser cette égalité.

TRADUCTION DES CARTES EVENEMENT

Bountiful Harvest (Moisson bienfaisante)

Sans vous soucier du résultat des dés, prenez 2 cartes blé pour chaque champ adjacent à l'une de vos colonies/villes.

Caravan

Vous pouvez échanger au taux de 2:I pour le reste du tour.

Deborah's song (La chanson de Deborah)

Tous les joueurs peuvent prendre une ressource de leur choix de la banque.

Korah's rébellion (La rébellion de Korah)

Désignez un adversaire. Ce joueur doit défausser une de ses cartes Priest devant lui pour la mélanger dans la pioche de cartes développement. Si le joueur n'a pas de carte Priest, cette carte n'a pas d'effet.

Improvements (Améliorations)

Vous pouvez transformer une de vos colonies en ville pour 2 minerais et I blé.

Gibeonite trickery

Regardez les cartes développement d'un autre joueur et prenez celle que vous voulez pour l'ajouter à votre main.

Caleb's blessing (La bénédiction de Caleb)

Chaque joueur doit vous donner une carte ressource (la ressource peut être différente pour chaque joueur).

Plentiful lands (Terres Abondantes)

Prenez 2 ressources de la banque.

New trade route (Nouvel itinéraire commercial)

Vous pouvez poser 2 routes gratuitement.

Prophet

Il faut jouer cette carte avant le lancer de production. Vous décidez du résultat des dés.