
FAQ : Les Colons de Catane - Le jeu de cartes

- **L'hôtel de ville donne-t-il le droit de construire tous les bâtiments ou unités pour une matière première de moins que le prix prévu sur la carte ?**

Non. Seule la Grue (extension Science et Progrès) permet de faire ça.

L'hôtel de ville sert simplement à ne payer qu'une seule matière première lorsque l'on souhaite pouvoir choisir une carte de développement dans un tas, au lieu de piocher la première carte.

Carte espion

- **La règle française de mon jeu indique que l'espion permet de voler une carte dans la main de l'adversaire ? Est-ce au hasard ou peut-on choisir ?**

Quand on joue l'Espion, on prend une carte de son choix dans la main de l'adversaire et on voit donc sa main.

Défausse

- **Que doit-on faire exactement lorsqu'un joueur doit reprendre une carte dans sa main (chevalier noir, guerre civile, incendiaire, etc...) ?**

Il doit immédiatement se défausser des cartes en trop sous des piles de développement. Par exemple, l'incendiaire brûle le théâtre adverse : on se retrouve avec 3 cartes de trop en main (le théâtre + les deux en plus que le théâtre autorisait) qu'il faut défausser immédiatement.

- **Si jamais je veux échanger une carte de ma main contre une d'un tas. Rien ne m'empêche de le faire après avoir construit quelque chose ? Ou dois-je en quelque sorte, passer mon tour ?**

Seul le nombre de cartes en main à la fin de mon tour est significatif :

- 1) Si j'ai le nombre exact permis, je peux procéder à un échange avec une des piles.
- 2) Si j'ai moins de cartes, je ne peux que prendre des cartes.
- 3) Si j'ai plus de cartes (suite p. ex. à une guerre civile, etc) je dois remettre l'excédent en place et comme je me retrouve alors dans le cas 1), un échange est possible.

Doublement de production

- **Dans quel cas peut-on doubler les matières premières avec la Forge, le Moulin etc. ? Seulement avec le dé ou est ce possible aussi de l'utiliser pour les échanges ou achats, ou au cours d'évènements comme année faste ?**

Le doublement ne concerne que la production, donc uniquement lorsque l'on lance le dé.

Echanges

- **Peut-on faire plusieurs échanges par tour de jeu ?**

Rien ne l'interdit.

Légation et Incendiaire

- **Est-ce que la légation est aussi protégée par la caserne des pompiers de la ville ?**

Le joueur qui reçoit la légation dans sa principauté peut essayer de la détruire avec un incendiaire SAUF s'il y a une caserne de pompiers dans la ville... Ce qui signifie est conforme à la logique : la légation appartient à l'adversaire (donc on l'attaque) mais se trouve dans la principauté de l'autre joueur (donc la caserne de pompiers protège la légation).

FAQ : Les Colons de Catane - Le jeu de cartes

Tournois

- **Quand on tire au dé le chevalier le joueur qui possède au moins un chevalier remporte-t-il le tournoi même si son adversaire n'a pas de chevalier ?**

C'est le nombre de points de tournois qui compte (les chiffres rouges). Le joueur qui en a le plus gagne le tournoi. Donc, si un joueur n'a pas de chevalier, il a 0 point de tournoi, donc si l'autre joueur a un chevalier avec un chiffre rouge non nul (c'est à dire pas Baroc, Flavo ou Johanna par exemple), il gagne toujours le tournoi!

— Extension Commerce & Evolution —

Carte Forteresse des Brigands

- **Quand dois-je défausser exactement la forteresse de brigands?**

Elle est défaussée lorsque l'adversaire possède plus de 4 points de force, c'est à dire à partir de 5 points de force.

Développement de terrains

- **Teinturerie, Forge artisanale, Distillerie : Dans les règles il est marqué "Ces cartes ne peuvent pas être posée sur un terrain bordant une ville".... alors que c'est une carte rose !!!!... erreur de traduction ???**

Ces trois cartes sont des développements de terrain. Ces cartes se placent au dessus ou en dessous de terrain se trouvant à proximité d'une ville (et non le contraire comme le dit les règles). Par conséquent les terrains possédant un de ces développements est immunisé contre le conflit frontalier.

— Extension Politique & Intrigues —

Carte Baillage

- **Pouvez vous mieux expliquer la carte baillage car avec la notice on comprend pas très bien ?**

Le propriétaire de la carte "Baillage" recoit une matière première, au choix, à son propre tour uniquement. Si le résultat d'un dé lancé par votre adversaire est "?", et que vous possédez "baillage", vous perdez tous vos minerais, vos laines, sauf ceux dans les entrepôts fortifiés, et la carte "Baillage" qui va à la défausse. Si vous faites "?" au dé et que vous possédez "Baillage", vous ne perdez rien.

— Liens vers d'autres FAQs —



[Extension Magiciens & Dragons](#)