

Projet Logiciel Transversal : Catan



Nicolas Belland Stéphane Dumoulin

Jonah Pichard Xu Yuxuan

Sommaire

Présentation générale	3
Règles du jeu	3
Ressources	5

Présentation générale

Règles du jeu

Catan est un jeu de stratégie au tour par tour où 4 joueurs s'affrontent. Le but est d'obtenir un total de **10 points de victoire**. Les joueurs évoluent sur une carte à tuiles hexagonales disposant chacune d'un **terrain** correspondant à une **ressource** particulière. Pour amasser des points de victoire, chaque joueur devra construire des colonies et/ou des villes ou remplir des **conditions spéciales** (ex: plus longue route construite, armée la plus puissante, etc...).

Mise en Place:

Avant le début de la partie, chaque joueur dispose d'une fiche de construction ainsi que plusieurs pièces de jeu de la couleur de son choix: 5 **colonies**, 4 **villes** et 15 **routes**. En début de partie, chacun doit placer 2 de ses **colonies** et 2 de ses **routes** sur le plateau; les colonies doivent être placées à une intersection entre 3 terrains du plateau ou près de la mer, tandis que les **routes** sont placées sur les chemins, côtés communs entre 2 tuiles, ou près de la mer, et servent à relier les **colonies** entre elles. Chaque joueur se voit attribuer des ressources correspondant aux terrains entourant ses colonies, et commence la partie avec ces ressources. On place le jeton Voleur sur le terrain désert au milieu du plateau.

Déroulement de partie:

Le joueur débute son tour en lançant les 2 dés. Toutes les tuiles **Terrain** possédant un jeton numéroté identique à la somme des dés produisent des ressources. Les joueurs obtiennent donc **1 ressource** correspondante pour chaque **colonie** placée sur un sommet des tuiles gagnantes (**2** si c'est une **ville**).

Le joueur a ensuite la possibilité de construire s'il en a les **ressources** nécessaires une **route**, une **colonie** ou une **ville**. Il peut aussi dépenser ces **ressources** afin d'obtenir une carte **développement**.

- **Route** : Elles ne peuvent être placées que sur les chemins et à partir d'une route ou d'une colonie préexistante du joueur.
- **Colonie** : Elles doivent être construites à côté d'une route du joueur, être à un minimum de 2 chemins de la colonie la plus proche, et ne pas être adjacentes à quelconque autre colonie/ville (quel que soit le joueur). On ne peut pas avoir plus de 5 colonies en même temps. Une colonie vaut **1 point de victoire**.
- **Ville** : Ce sont des améliorations des colonies préexistantes. Lorsqu'une colonie est améliorée en ville, le joueur récupère sa colonie. Une ville vaut **2 points de victoire**.
- **Développement** : Les cartes développement sont variées. Chacune à un effet qui peut être déclenché par le joueur instantanément ou plus tard mais

toujours durant son tour. Il existe différents effets permettant de retourner le cours de la partie.

Le joueur peut construire plusieurs éléments dans le même tour.

Le joueur peut également procéder à des échanges durant son tour que ce soit avec la banque ou avec les autres joueurs. Pour la banque le coût est de 4 Ressources contre 1 (4:1). Ce coût peut être diminué avec l'utilisation des ports. Les ports classiques permettent un échange de rapport **3:1**. Les ports spécialisés (une seule **ressource**) permettent un échange de rapport **2:1**.

Cas particulier :

Si un joueur qui lance les dés obtient **7**, personne n'obtient de ressources. Tous les joueurs possédant **plus de 7 ressources** doivent défausser la moitié de leurs **ressources** arrondis à l'entier le plus faible.

Le joueur qui vient de lancer les dés doit déplacer le pion voleur sur une nouvelle tuile, ce terrain ne produira donc plus de ressources tant que le voleur est dessus. Ensuite, il pioche une ressource au hasard parmi un des joueurs qui possède une colonie ou une ville sur l'un des sommets de ce terrain.

Les développements :

Carte chevalier :

- Le joueur qui joue une carte Chevalier déplace le pion **Voleur**.
- Les cartes Chevalier jouées restent visibles devant leur propriétaire.

Carte Progrès :

Le joueur qui utilise une telle carte réalise les instructions mentionnées sur la carte. Ensuite, la carte est défaussée du jeu.

Points de Victoire :

Les cartes **Point de Victoire** sont gardées secrètes. Elles sont dévoilées lorsqu'un joueur possède un total d'au moins 10 points de victoire.

Bonus :

- **Plus grande route** : le joueur qui a la route continue la plus longue (à partir de 5 routes) se voit attribuer cette carte. **+2 points de victoire**. Si un joueur le dépasse, ce dernier récupère la carte et se voit attribuer les points.
- **Plus grande armée** : le joueur qui a la plus grande armée (à partir de **3 chevaliers**, carte disponible parmi les **développements**) se voit attribuer cette carte. **+2 points de victoire**. Si un joueur le dépasse, ce dernier récupère la carte et se voit attribuer les points.

Condition de victoire :

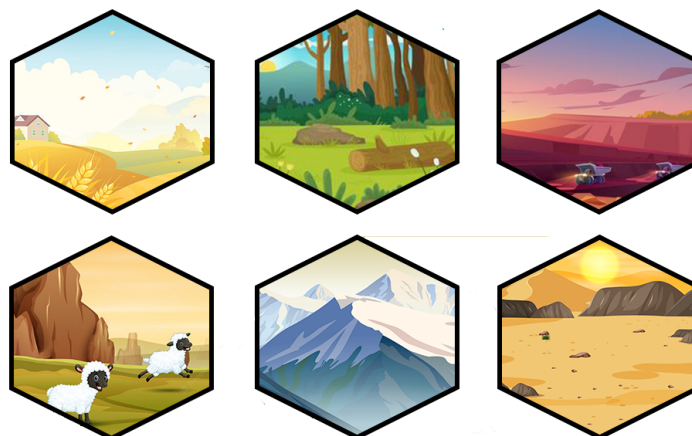
Le premier joueur qui durant son tour atteint **10 points de victoire** ou plus remporte la partie.

Ressources

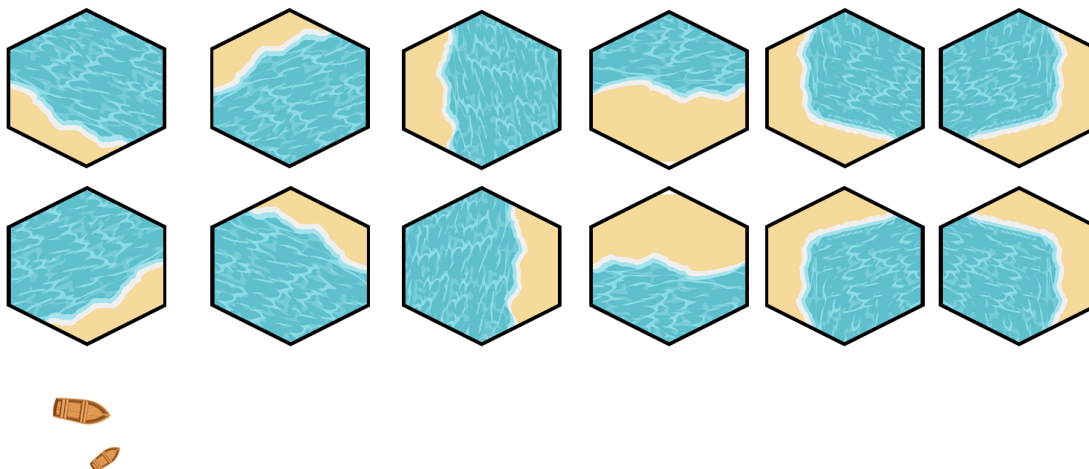
Premier aperçu de l'interface en jeu ci dessous :



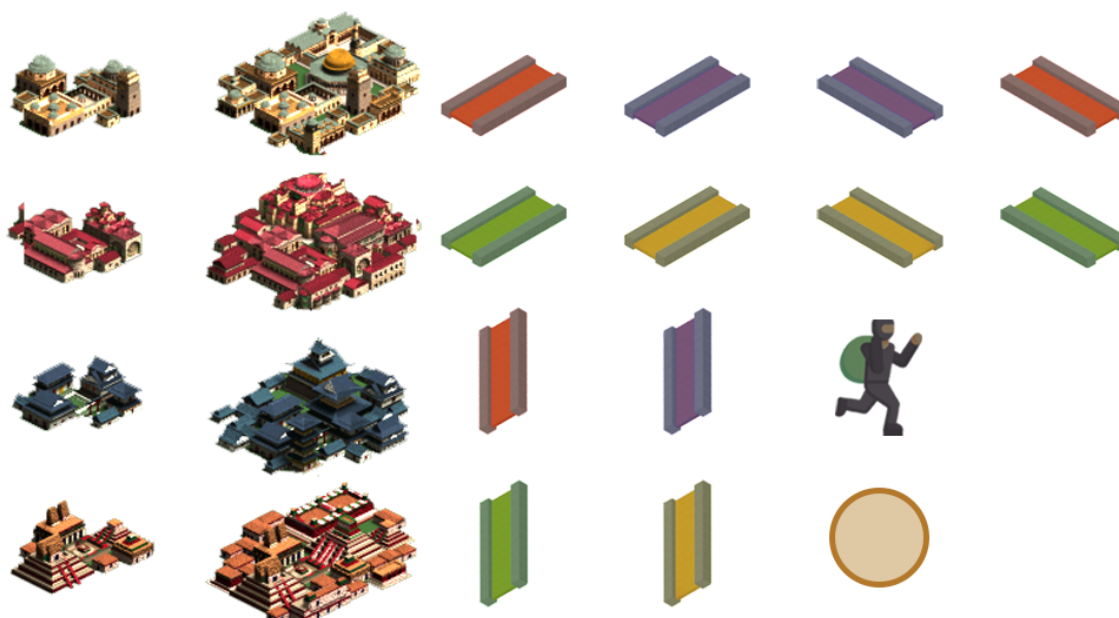
Les terrains :



Les terrains plages avec bateau :



Les éléments du plateau :



PLT : Catan

Les ressources :

