

Memo Regles.com - Catane

Règles de Catane : tuiles, ressources, routes, colonies, villes, voleur, échanges et points de victoire.

Joueurs	3 à 4 joueurs
Age	10 ans et +
Duree	60 à 90 min
Materiel	Tuiles terrain, routes, colonies, villes, cartes ressources
Objectif	Atteindre le premier le nombre de points de victoire requis, généralement 10 points.

Regle rapide

Catane: Atteindre le premier le nombre de points de victoire requis, généralement 10 points. Le plateau modulaire est formé avec les tuiles et chaque joueur place ses premières colonies et routes. Le joueur lance les dés, produit des ressources, échange puis construit routes, colonies, villes ou développement. Les colonies, villes, cartes spéciales et points de développement donnent les points de victoire.

Points clés

- Colonie = 1 point ; ville = 2 points.
- Les ressources viennent des tuiles adjacentes au chiffre obtenu.
- Le 7 active le voleur et bloque une tuile.
- La route la plus longue et l'armée la plus puissante peuvent rapporter des points.
- Les ports modifient les taux d'échange.

Point a clarifier

Expliquez la règle de distance entre colonies, le voleur et les échanges avec le port ou les joueurs.

Source: CATAN Studio - règles et ressources - <https://www.catan.com/understand-catan/game-rules>

Derniere verification editoriale: 2026-05-16 - Version courte imprimable, la page complete est sur Regles.com.