

CATAN

ÉNERGIES

LIVRET DE RÈGLES

SOMMAIRE

MATÉRIEL	2
MISE EN PLACE	4
... de la première partie	4
... pour joueurs experts	6
BUT DU JEU	9
APERÇU DU DÉROULEMENT D'UNE PARTIE	9
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN DÉTAIL	9
1. Phase Évènement	9
2. Phase Ressources	12
3. Phase Commerce et Construction	13
FIN DE PARTIE	20
ÉLÉMENTS DE CONTEXTE	21
DESCRIPTION DES ÉVÈNEMENTS	24
CRÉDITS	24

Tous les éléments en carton, papier et bois ont été fabriqués à partir de matériaux certifiés FSC. Les sabots contenant les cartes sont en Polyéthylènes Green (PE Green, une résine thermoplastique produite à partir de ressources renouvelables) afin de garantir une production respectueuse de l'environnement.



Beaucoup de choses ont changé depuis la découverte de l'île de Catan. Les petits villages se sont transformés en d'imposantes « smart cities », des villes intelligentes ! Mais désormais cet essor oblige les habitants à faire face à un autre grand défi : gérer leurs besoins en énergie.

Au début, vous vous rendrez compte à quel point il est facile d'utiliser des combustibles fossiles et de construire des centrales électriques qui leur sont dédiées. Elles sont bon marché et efficaces. Cependant, plus vous avancerez dans la partie et plus la question du passage aux énergies renouvelables deviendra essentielle ! Celles-ci sont certes plus chères, mais elles ont un effet positif sur votre bilan environnemental et donc sur la qualité de vie à Catan.

Que déciderez-vous ? L'avenir de Catan est désormais entre vos mains !

Vos décisions auront un impact significatif sur le déroulement de la partie. Trop de pollution peut mettre fin prématurément à la partie ! Et comme si cela ne suffisait pas, des événements inattendus, évidemment provoqués par la pollution ambiante, viendront bouleverser vos plans. Préparez-vous à des parties pleines d'énergie !

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

19 tuiles *Terrain*



Forêt, Colline, Pré, Champs, Montagne, Désert

6 pièces de cadre



avec une face 4 joueurs et une face 3 joueurs

95 cartes *Ressource* (19 de chaque type)



Bois de la Forêt



Brique de la Colline



Fibres naturelles du Pré



Céréales du Champ



Métal de la Montagne

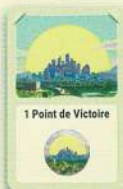


20 cartes *Recherche*



Dos

25 cartes *Développement*



1 Point de Victoire (x5)



Subventions (x2)



Construction de Route (x2)



Performance Augmentée (x2)



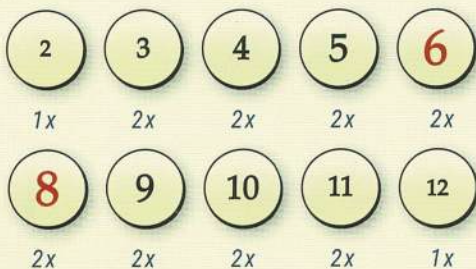
Protection de l'Environnement (x14)

3 cartes *Référence Événements*



Dos

18 jetons numérotés



2 fiches Points Spéciaux



Route commerciale la plus longue



Écologiste le plus actif

4 plateaux Joueur



4 jetons Entrepôt



4 boîtes de rangement pour les pions



(À assembler avant votre première partie)

1 Inspecteur de l'Environnement



20 marqueurs Énergie



16 villes intelligentes
(4 de chaque couleur)



24 centrales électriques
marron



10 jetons Biodégât



1 marqueur Pollution



20 villages
(5 de chaque couleur)



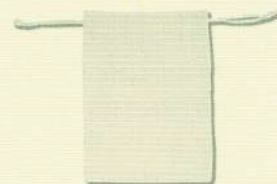
36 centrales électriques
vertes



2 dés



1 sac en tissu



48 routes
(12 de chaque couleur)



43 jetons Évènement marron



Conférence
climatique (x9)



Production
Boostée (x9)



Pollution de
l'air (x9)



Déluge et
Inondation (x8)



Catastrophe
écologique (x8)

4 pions Score
(1 de chaque couleur)



36 jetons Évènement verts



Conférence climatique (x4)
dont 1 utilisé qu'avec 4 joueurs



Production durable (x16)
dont 1 utilisé qu'avec 4 joueurs



Aides de l'État (x16)
dont 1 utilisé qu'avec 4 joueurs



MISE EN PLACE DE LA PREMIÈRE PARTIE

Vous jouez à CATAN – Énergies pour la première fois ?

Pour votre première partie, nous vous conseillons la mise en place suivante :

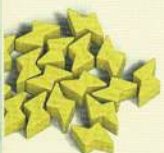
- 1 Posez les **pièces de cadre** de telle façon que la face visible corresponde au nombre de joueurs dans la partie (regardez le nombre de baleines dans l'eau : un groupe de 3 baleines c'est la face pour 3 joueurs, un groupe de 4 baleines c'est la face pour 4 joueurs). Assemblez les pièces de cadre, en faisant correspondre les chiffres près des encoches (ou les lettres pour les faces destinées à 3 joueurs).



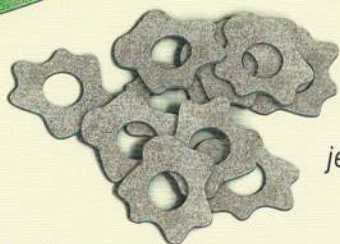
- 2 Disposez les **tuiles Terrain** et les **jetons numérotés** comme indiqué sur l'illustration ci-contre.
- 3 Dans une partie à trois joueurs, placez le **marqueur Pollution** sur la case 9 de la piste Pollution générale ; sur la case 12 dans une partie à quatre joueurs.
- 4 Placez l'**Inspecteur de l'Environnement** sur la tuile **Désert**.
- 5 Posez les fiches Points Spéciaux **Route commerciale la plus longue** et **Écologiste le plus actif**, ainsi que les **jetons Biodégât**, les **marqueurs Énergie**, les **dés** et les **3 cartes Référence Évènements** près du plateau de jeu.
- 6 Triez les **cartes Ressource** par type et placez-les face visible dans les compartiments des sabots. Puis, placez les **cartes Recherche** face visible dans un compartiment adjacent. Ces cartes constituent la Réserve. Placez les sabots de telle façon qu'ils soient accessibles par l'ensemble des joueurs.
- 7 Mélangez les **cartes Développement** et placez-les, face cachée, dans le dernier compartiment du sabot.
- 8 Mettez les 43 **jetons Évènement marron** dans le sac en tissu.



marqueur Pollution



marqueurs Énergie



jetons Biodégât

- 9 Chaque joueur choisit une **couleur**, puis prend le matériel correspondant à la couleur choisie :

1 pion Score

5 villages



4 villes intelligentes

12 routes



Empilez l'ensemble des pions Score sur la case « 3 » de la piste Score.

- 10 Chaque joueur place sur le plateau de jeu 1 village, 1 ville intelligente et 2 routes comme indiqué sur l'illustration ci-contre.

Dans un premier temps, déposez devant vous le matériel restant.

Conseil pour une partie à 3 joueurs :

Dans une partie à 3 joueurs, n'utilisez pas le matériel bleu, rangez-le dans la boîte de jeu.

Si une personne tient absolument à jouer avec la couleur bleue, placez le village, la ville intelligente et les 2 routes bleues sur les emplacements correspondant à la couleur qui n'est pas utilisée.

Poursuivez votre lecture à la page 8.

MISE EN PLACE POUR JOUEURS EXPERTS

Après avoir joué une ou deux parties de Catan – Énergies vous pourrez installer le plateau de jeu différemment.

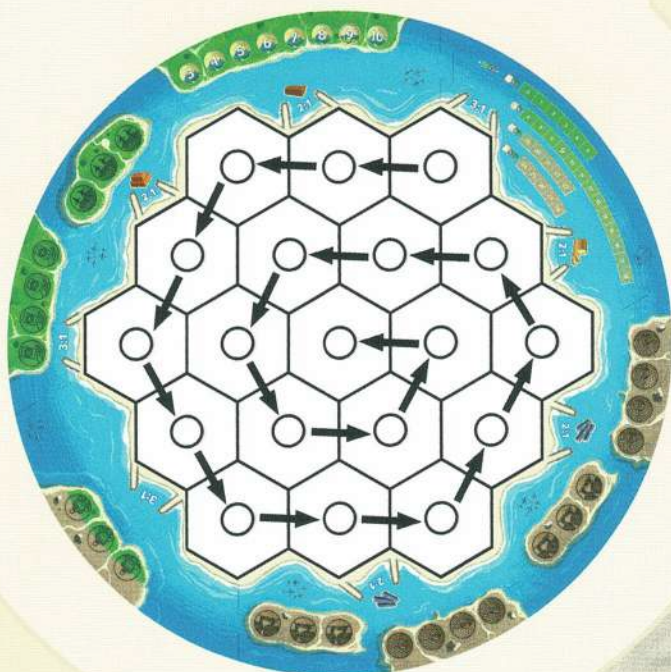
1. Posez les **pièces de cadre** de telle façon que la face visible corresponde au nombre de joueurs dans la partie (Le groupe de 3 baleines correspond à la face pour 3 joueurs, le groupe de 4 baleines à la face pour 4 joueurs). Assemblez les pièces de cadre, en faisant correspondre les chiffres près des encoches (ou les lettres pour les faces à 3 joueurs).

2. Mélangez les **tuiles Terrain** face cachée puis placez-les aléatoirement à l'intérieur du cadre. Ensuite, retournez face visible toutes les tuiles **Terrain**.

3. Répartissez les **jetons numérotés** sur les tuiles **Terrain** : étalez tout d'abord les jetons numérotés à côté du plateau de jeu avec leur face Lettre visible.

Posez ensuite les jetons numérotés par ordre alphabétique sur les tuiles **Terrain**. Commencez dans un **coin** de votre choix, puis posez les jetons en progressant vers le centre dans le sens **antihoraire** (afin de former une spirale au fur et à mesure que vous posez les jetons).

Attention : ne placez pas de jeton numéroté sur la tuile **Désert**, ignorez-la et passez directement à la tuile suivante. Après avoir posé tous les jetons, retournez-les pour que leur chiffre soit visible.



1 Dans une partie à trois joueurs, placez le **marqueur Pollution** sur la case 9 de la piste Pollution générale ; sur la case 12 dans une partie à quatre joueurs.

2 Placez l'**Inspecteur de l'Environnement** sur la tuile **Désert**.

3 Posez les fiches Points Spéciaux **Route commerciale la plus longue** et **Écologiste le plus actif**, ainsi que les **jetons Biodégât**, les **marqueurs Énergie**, les **dés** et les **3 cartes Référence Évènements** près du plateau de jeu.



6

cartes Référence
Évènements



- 4** Triez les **cartes Ressource** par type et placez-les face visible dans les compartiments des sabots. Puis, placez les **cartes Recherche** face visible dans un compartiment adjacent. Ces cartes constituent la Réserve. Placez les sabots de telle façon qu'ils soient accessibles par l'ensemble des joueurs.
- 5** Mélangez les **cartes Développement** et placez-les, face cachée, dans le dernier compartiment du sabot.



- 6** Mettez les 43 **jetons Évènement marron** dans le sac en tissu.
- 7** Chaque joueur choisit une **couleur**, puis prend le matériel correspondant à la couleur choisie :

1 pion Score

5 villages



4 villes intelligentes

12 routes



Empilez l'ensemble des pions Score sur la case « 3 » de la piste Score. Puis conservez devant vous le matériel restant.

Phase de placement : mise en place des infrastructures de départ

Chaque joueur lance les dés. Celui qui obtient le résultat le plus élevé devient le premier joueur. Il sera le premier à placer ses infrastructures de départ sur le plateau de jeu. La phase de placement se déroule en 2 tours.

1^{er} tour de placement :

Prenez 1 de vos villages et placez-le sur une intersection libre de votre choix.

Placez ensuite 1 de vos routes sur l'un des trois chemins adjacents à ce village.

En tournant dans le sens horaire, chaque autre joueur fait de même : il place 1 village de sa couleur et y connecte 1 route de sa couleur.

Remarque : pensez à bien respecter la Règle de Distance (voir page 16) quand vous placez les villages !

2^e tour de placement :

Après que chaque joueur a construit son premier village, le dernier joueur à avoir placé son village débute le second tour de placement.

En respectant la Règle de Distance, il prend 1 de ses villes intelligentes et la place sur une intersection libre de son choix. Il place ensuite 1 route sur l'un des trois chemins adjacents à cette ville intelligente.

En tournant dans le sens **antihoraire**, chaque autre joueur fait de même : il place 1 ville intelligente de sa couleur et y connecte 1 route de sa couleur.

Mise en place de votre plateau Joueur

Chaque joueur prend le matériel suivant :

- 1 plateau Joueur
- 9 centrales électriques vertes
- 6 centrales électriques marron
- 1 jeton Entrepôt

Puis effectuez les étapes suivantes :

Prenez les **jetons Évènement verts**.



Remarque pour les parties à 3 joueurs :

Retirez tous les jetons Évènement verts affichant le petit chiffre « 4 » et rangez-les dans la boîte de jeu. Vous n'en avez pas besoin pour jouer à 3.

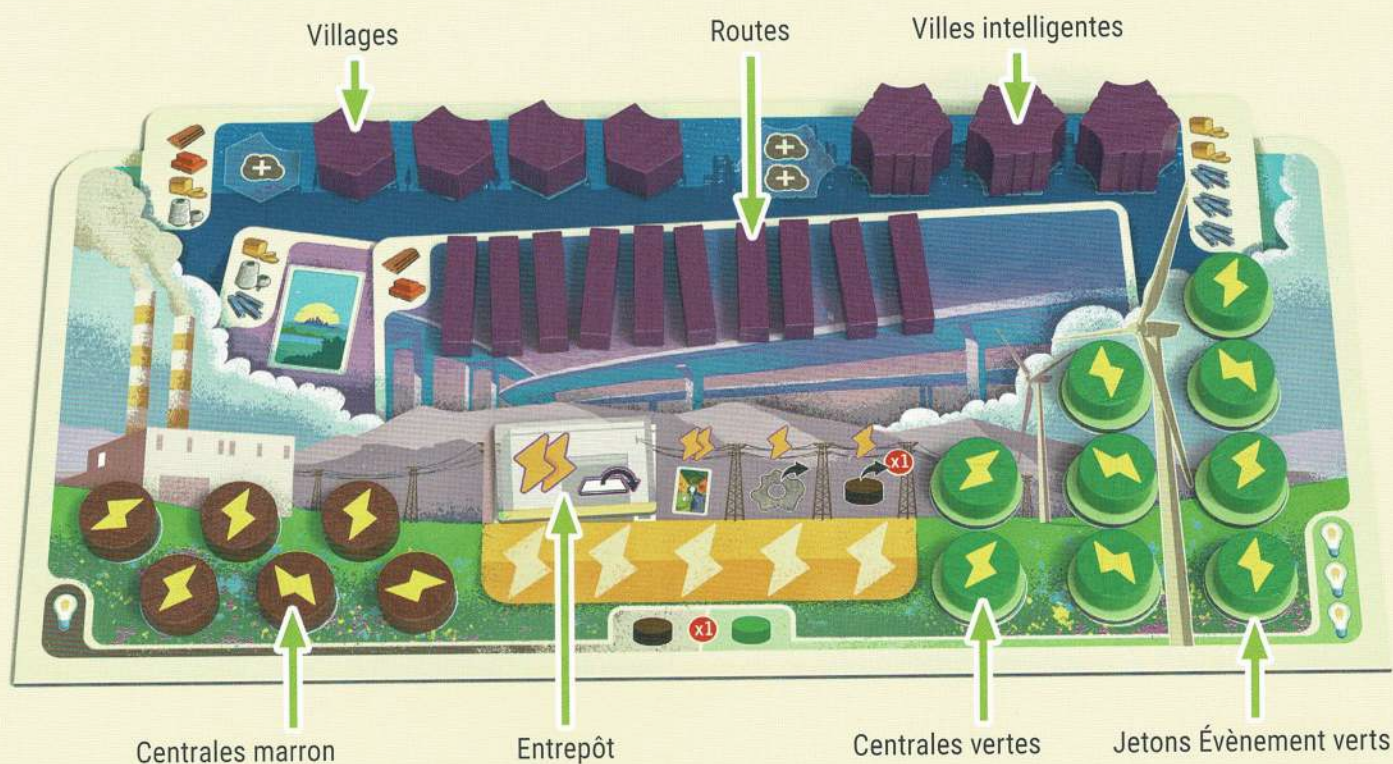
Mélangez, face cachée, tous les jetons Évènement verts et distribuez-en 9 à chaque joueur. Chaque joueur place alors ses **9 jetons Évènement** l'un après l'autre, sans les regarder, sur les cases Centrale Électrique vertes situées à droite de son plateau.

Il place ensuite ses **9 pions Centrale Électrique verts** sur les 9 jetons Évènement qu'il vient de poser sur son plateau.

Il place aussi ses **6 pions Centrale Électrique marron** sur les emplacements prévus à gauche de son plateau.

Puis ses **villages, villes intelligentes et routes** restants sur les emplacements prévus en haut de son plateau.

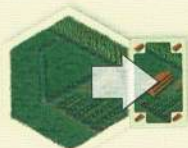
Enfin, son jeton Entrepôt est posé, face cachée, sur la case correspondante.



Voilà à quoi ressemble votre plateau Joueur au début de la partie. Les coûts de construction des différentes infrastructures sont inscrits à côté des emplacements des pions.

Ressources de départ

Chaque joueur reçoit maintenant les ressources avec lesquelles il commencera la partie. Pour chaque terrain adjacent à sa ville intelligente, il reçoit 1 carte Ressource correspondante qu'il prend dans la Réserve. Il y prend également 1 seule carte Recherche.



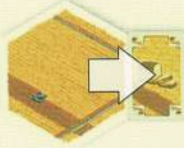
La Forêt
produit du
Bois



La Colline
produit des
Briques



Le Pré produit
des Fibres
naturelles



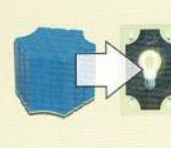
Le Champ
produit des
Céréales



La Montagne
produit du
Métal



Le Désert
ne produit
aucune
ressource



Les Villes
« produisent »
de la Recherche

BUT DU JEU

La partie peut se terminer de 2 façons différentes :

- Un joueur atteint 10 points de victoire au cours de son tour. Il remporte la partie.
- Fin prématurée si le sac en tissu contenant les jetons Évènement est vide, avant qu'un joueur ne réussisse à atteindre 10 points de victoire (cela signifie que le niveau de pollution de Catan a atteint un point de non-retour). Dans ce cas, est déclaré vainqueur celui qui a le plus investi dans les énergies renouvelables, en ayant construit plus de centrales électriques vertes que de centrales à combustibles fossiles.

APERÇU DU DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire. Pour déterminer qui est le premier joueur, chaque joueur lance les dés. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence la partie. Si vous avez opté pour une mise en place Expert, c'est le joueur qui a posé le premier village sur le plateau de jeu qui commence la partie.

Lorsque vous êtes le joueur actif (c'est-à-dire quand c'est à votre tour de jouer), effectuez dans cet ordre les trois phases suivantes :

1. Phase Évènement : piocher des jetons et les résoudre

La piste Pollution générale vous indique le nombre de jetons Évènement à piocher. Si un ou plusieurs événements sont déclenchés, appliquez leur effet l'un après l'autre.

2. Phase Ressources : récolter des ressources ou déplacer l'Inspecteur

Le joueur actif lance les deux dés : la somme des dés indique les terrains qui produisent des ressources lors de ce tour. Si la somme des dés est égale à 7, aucune ressource n'est produite et le joueur actif doit déplacer l'Inspecteur de l'Environnement.

3. Phase Commerce et Construction : échanger, construire, acheter

Le joueur actif peut échanger ses cartes avec la Réserve ou avec les autres joueurs ; construire des infrastructures (villages, villes intelligentes, routes, centrales électriques), acheter un entrepôt, des cartes *Ressource*, *Recherche* et *Développement*.

Après avoir terminé la troisième phase, le tour du joueur actif prend fin. Le joueur situé à sa gauche devient le nouveau joueur actif.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE EN DÉTAIL

1. PHASE ÉVÈNEMENT

Les événements, c'est quoi ?

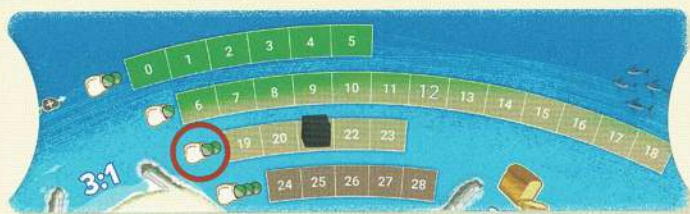
Les événements peuvent être déclenchés par les jetons Évènement que chaque joueur pioche dans le sac en tissu au début de son tour. Les événements peuvent avoir des effets les plus divers (reportez-vous à la page 24 pour une présentation détaillée des événements).

Au début de la partie, le sac en tissu contient 43 jetons Évènement marron. Si le sac en tissu ne contient plus aucun jeton avant que l'un des joueurs n'ait obtenu 10 points de victoire, la partie se termine immédiatement.

Si vous souhaitez éviter une fin trop rapide de la partie, vous devez construire des centrales électriques vertes qui permettent d'ajouter des jetons Évènement au sac. Plus il y a de jetons dans le sac, plus nombreux seront les tours de jeu.

Piocher des jetons Évènement

Au début de son tour, le joueur actif pioche un nombre de jetons Évènement en fonction de la position qu'occupe le marqueur Pollution sur la piste Pollution générale. L'illustration située au début de chaque ligne de cette piste vous indique combien de jetons vous devez piocher.

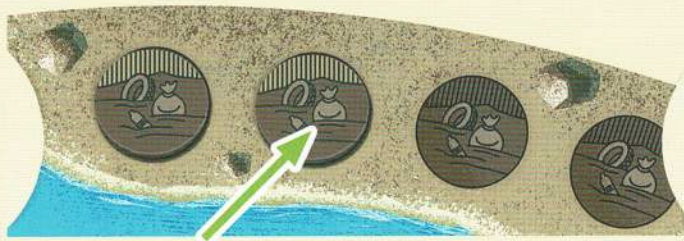


Exemple : le marqueur Pollution est sur la case 21. Vous devez donc piocher 2 jetons Évènement dans le sac en tissu, comme indiqué au début de la ligne.

Placez le jeton Évènement que vous venez de piocher sur la première case libre de la zone de défausse correspondant à cet événement. Ces zones sont situées sur les pièces de cadre et affichent le même symbole que sur le jeton.

Lorsque vous devez piocher plusieurs jetons Évènement, piochez-en d'abord un et placez-le (en résolvant l'événement déclenché le cas échéant), avant de piocher le suivant.

Tant que la zone de défausse correspondant à un événement est incomplète, aucun événement n'est déclenché. Vous pouvez alors piocher le jeton suivant ou poursuivre avec la phase Ressources si vous n'avez pas d'autres jetons à piocher.



Exemple : *Violette pioche un jeton Évènement avec le symbole Catastrophe écologique. Elle le pose sur une case libre de la zone de défausse dédiée à cet événement qui se trouve sur une des pièces de cadre. Seulement 2 des 4 cases sont occupées, cet événement n'est donc pas déclenché.*

Évènement déclenché

Lorsqu'un jeton Évènement est placé sur la dernière case libre de sa zone de défausse, il déclenche immédiatement cet événement. Prenez tous les jetons de cette zone de défausse et rangez-les dans la boîte. Ils ne seront plus utilisés pour la suite de la partie.

Prenez la Carte Référence Évènements, lisez le paragraphe correspondant à cet événement et appliquez les effets indiqués. Vous trouverez une présentation détaillée des événements à la fin de ce livret de règles, à la page 24.

Si, à cause de la résolution d'un événement, le marqueur Pollution devait avancer sur la piste Pollution générale et se retrouver sur une ligne qui implique de piocher plus de jetons Évènement qu'auparavant, cela ne s'applique pas au tour en cours. Ce n'est qu'à partir du prochain tour qu'un pion supplémentaire sera pioché.

Après avoir appliqué les effets de l'événement, vous pouvez piocher le jeton suivant ou poursuivre avec la phase Ressources si vous n'avez pas d'autre jeton à piocher.

Le sac est vide ?

Si le sac est vide lorsque vous devez piocher un jeton Évènement, la partie se termine immédiatement (pour plus de détails, voir Fin de Partie, page 20). Si la quantité de jetons dans le sac est plus petite que le nombre de jetons que vous devez piocher, piochez normalement les jetons Évènement qui sont disponibles dans le sac, l'un après l'autre (placez-les dans leurs zones de défausse, résolvez l'événement le cas échéant). Ce n'est qu'ensuite, lorsque vous devriez piocher mais qu'il ne reste plus de jeton, que la partie se termine. Se retrouver avec un sac vide est une situation qui arrivera très certainement si aucun joueur ne construit de centrales électriques vertes.

Remarque : vous pouvez à tout moment jeter un coup d'œil au contenu du sac pour savoir combien de jetons s'y trouvent encore. Cependant, lorsque vous piochez un jeton Évènement vous devez le prendre au hasard, sans regarder dans le sac.

Les événements et leurs effets

Il existe 7 événements différents : 4 sont déclenchés par des jetons marron et 2 par des jetons verts. Un des événements est déclenché aussi bien par des jetons marron que verts. Dans la suite de ces règles, nous les appellerons respectivement événements marron, événements verts et événement neutre.



Les événements marron ont généralement des effets négatifs et causent des Biodégâts aux terrains, villages et villes intelligentes.

Au début de la partie, le sac ne contient que des jetons Évènement marron.



Les événements verts récompensent les joueurs qui polluent le moins. Au début de la partie, les jetons Évènement verts se trouvent sur votre plateau Joueur, sous les centrales

électriques vertes. Ils sont mis dans le sac au fur et à mesure de la construction des centrales vertes qui les recouvrent.



Les jetons Évènement pour l'événement neutre « Conférence climatique » sont soit marron, soit verts. Cet événement récompense le joueur qui pollue le moins (c.-à-d. celui qui a le meilleur bilan environnemental)

et pénalise celui qui pollue le plus (c.-à-d. celui qui a le pire bilan environnemental). Quelle que soit la couleur du jeton, tous les jetons de cet événement sont placés dans la même zone de défausse.

Certains événements déclenchent des effets pour le joueur qui a le meilleur/le pire bilan environnemental ou pour celui qui a construit le plus de centrales électriques vertes. En cas d'égalité, appliquez les effets de l'événement à tous les joueurs concernés, l'un après l'autre dans le sens horaire (en commençant par le joueur actif). Si **tous** les joueurs sont à égalité, alors il ne se passe rien, l'effet de l'événement n'est pas appliqué.



Exemple : l'évènement « Production durable » est déclenché. On compare alors le nombre de centrales vertes construites par tous les joueurs. Rose et Violette ont construit aucune centrale verte. Bleu et Jaune ont chacun construit 1 centrale verte. Comme Bleu et Jaune sont à égalité, les deux joueurs peuvent prendre soit 1 carte Ressource de leur choix, soit 1 carte Recherche.

Biodégâts causés par les évènements

Certains évènements peuvent infliger des Biodégâts. L'évènement vous indiquera alors de poser un jeton Biodégât sur un élément de jeu, par exemple un village, une ville intelligente ou un terrain (dans ce dernier cas posez-le sur son jeton numéroté).

Si un jeton Biodégât se trouve sur un village, une ville intelligente ou un terrain, cela signifie que cet élément de jeu est bloqué et ne rapporte aucune ressource pendant la phase Ressources, jusqu'à ce que le Biodégât soit enlevé.

Il ne peut y avoir que 1 jeton Biodégât sur chaque village, ville intelligente ou terrain.

Si l'Inspecteur de l'Environnement (voir page 12) occupe une tuile *Terrain*, il n'est pas possible de placer de jeton Biodégât sur ce terrain. Si un jeton Biodégât est présent sur une tuile *Terrain*, l'Inspecteur de l'Environnement ne peut pas être déplacé vers ce terrain.



Exemple : l'évènement « Catastrophe écologique » est déclenché. Bleu lance les dés et obtient 6. Comme le pré avec le jeton numéroté 6 est déjà occupé par l'Inspecteur de l'Environnement, il ne place pas de jeton Biodégât dessus. Il place 1 jeton Biodégât sur la tuile Montagne uniquement.

Si l'Inspecteur de l'Environnement s'était trouvé sur la tuile 2 ou 12 et que Bleu avait obtenu un de ces résultats aux dés, aucun Biodégât n'aurait pu être posé. L'évènement aurait été ignoré.

Enlever des Biodégâts

Il existe 3 façons de retirer les Biodégâts :

- **Pendant la phase Ressources (s'applique à tous les joueurs) :** retirez tous les jetons Biodégât des terrains, villages et villes intelligentes qui pendant ce tour n'ont rien produit à cause d'un Biodégât, alors que les dés les avait désignés. Remettez les jetons Biodégât dans la Réserve.



Exemple : le joueur actif obtient 8 aux dés. Jaune ne reçoit aucune carte Brique, ni aucune carte Recherche pour sa ville, à cause du Biodégât posé sur le jeton numéroté du terrain. Au lieu de cela, Jaune retire les Biodégâts de la tuile *Terrain* et de sa ville. Dès le tour suivant, Jaune pourra à nouveau recevoir des ressources pour sa ville intelligente, si le joueur actif obtient 8 ou 10 aux dés.

(Pour plus de précisions sur l'obtention de ressources, voir Vous n'avez pas obtenu 7 aux dés → Distribution des ressources, page 12).

Attention ! Si le lancer de dés désigne une tuile *Terrain* occupée par l'Inspecteur de l'Environnement, les Biodégâts des villages et villes intelligentes situés sur les intersections de cette tuile **ne** sont pas retirés.

C'est parce que les habitants de Catan apportant leur aide à l'Inspecteur de l'Environnement, ils n'ont pas le temps de s'occuper de réparer les dégâts !

- **Pendant votre tour** : vous ne pouvez utiliser cette option que si la phase Ressources est terminée. Dépensez 1 marqueur Énergie (voir page 24) en le remettant dans la Réserve. Ensuite, choisissez 1 jeton Biodégât qui se trouve sur le plateau de jeu et remettez-le dans la Réserve.
- **Pendant votre tour** : jouez une carte Développement « Protection de l'Environnement » (reportez-vous à la page 19 pour en savoir plus sur les cartes Développement).

Dès le lancer de dés suivant, les terrains, villages et villes intelligentes dont les Biodégâts ont été retirés pourront de nouveau rapporter des ressources.

2. PHASE RESSOURCES

Le joueur actif lance les deux dés et additionne les chiffres obtenus. Selon le total obtenu il ne se passe pas la même chose :

Vous n'avez pas obtenu 7 aux dés → Distribution des ressources

Recevoir des ressources

La somme des deux dés indique les tuiles *Terrain* qui produisent des ressources (le résultat s'applique à tous les joueurs).

Chaque joueur qui possède un **village** sur l'intersection d'une tuile *Terrain* dont le jeton numéroté correspond à la somme des dés, reçoit **1 carte Ressource** du type correspondant à la tuile. Si un joueur possède 2 ou 3 villages autour d'une tuile *Terrain* qui produit des ressources, il reçoit 1 carte Ressource pour **chacun** de ses villages.

Chaque joueur qui possède une **ville intelligente** sur l'intersection d'une tuile *Terrain* dont le jeton numéroté correspond à la somme des dés, reçoit **1 carte Ressource** du type correspondant à la tuile **et 1 carte Recherche**. Les cartes Ressource et Recherche que vous recevez sont ajoutées à votre main. Quand vous comptez le nombre de cartes que vous avez en main lorsque l'Inspecteur de l'Environnement est activé, vous faites la somme de vos cartes Ressource et de vos cartes Recherche.

Chaque joueur qui possède une **centrale électrique** (voir page 17), accolée à un village ou à une ville intelligente, située sur la tuile *Terrain* dont le jeton numéroté correspond à la somme des dés, reçoit **1 marqueur Énergie**. Posez ce marqueur sur l'emplacement dédié de votre plateau Joueur.

Reportez-vous à la page 24, pour savoir comment utiliser ces marqueurs Énergie.

Important ! Vous ne pouvez pas stocker plus de 5 marqueurs Énergie sur votre plateau Joueur. Tout marqueur excédentaire que vous devriez recevoir est perdu.



Exemple : le joueur actif obtient 9 aux dés. Pour sa ville intelligente et son village, Violette obtient 2 cartes Métal et 1 carte Recherche. Pour son village et sa centrale électrique accolée, Rose obtient 1 carte Métal et 1 marqueur Énergie. Si c'est un « 4 » qui avait été obtenu aux dés, Bleu aurait gagné 1 carte Fibres naturelles, 1 carte Recherche et 1 marqueur Énergie et Rose 1 carte Fibres naturelles.

IMPORTANT ! Exception : si le lancer de dés désigne une tuile *Terrain* occupée par l'**Inspecteur de l'Environnement**, les joueurs qui ont des villages ou des villes intelligentes autour de cette tuile *Terrain* ne reçoivent rien du tout (ils n'obtiennent aucune carte Ressource, aucune carte Recherche et aucun marqueur Énergie).

De même, un joueur ne reçoit rien d'un village, ville intelligente ou terrain recouvert d'un jeton Biodégât (il n'obtient aucune carte Ressource, aucune carte Recherche et aucun marqueur Énergie).

Enlever des Biodégâts

Une fois que les ressources ont été distribuées, vérifiez si vous pouvez retirer des Biodégâts des terrains, villages et villes intelligentes qui n'ont rien produit alors qu'ils avaient été désignés par les dés (voir page 11).

Vous avez obtenu 7 aux dés →

L'Inspecteur de l'Environnement est activé

La production des ressources est arrêtée car l'Inspecteur de l'Environnement va être déplacé.

Les Inspecteurs de l'Environnement sont notamment chargés de l'autorisation et de la surveillance des installations industrielles et du respect des conditions d'exploitation. Sur Catan, l'Inspecteur de l'Environnement se rend dans vos villes intelligentes et vos villages pour contrôler le respect des règles environnementales de vos infrastructures.

L'Inspecteur de l'Environnement bloque la production. Les joueurs qui ont des villages ou des villes intelligentes autour d'une tuile *Terrain* occupée par l'Inspecteur ne reçoivent rien du tout (ils n'obtiennent aucune carte Ressource, aucune carte Recherche et aucun marqueur Énergie).

Qui a plus de 7 cartes en main ?

Tout d'abord, chaque joueur vérifie le nombre de cartes (cartes *Ressource* + cartes *Recherche*) qu'il a en main. Chaque joueur qui possède plus de 7 cartes en main doit remettre la moitié de ses cartes (il choisit lesquelles) dans la Réserve. En cas d'un nombre impair de cartes, on arrondit en faveur du joueur (par exemple, s'il a 9 cartes, il en remettra 4 dans la Réserve).

Remarque : chaque joueur qui a acquis un entrepôt (voir page 19), protège jusqu'à 10 cartes de sa main. Ce n'est que s'il a 11 cartes ou plus en main qu'il devra en défausser la moitié à cause de l'Inspecteur de l'Environnement.

Déplacer l'Inspecteur de l'Environnement

Ensuite, le joueur actif doit déplacer l'Inspecteur de l'Environnement, comme suit :

- Il prend l'Inspecteur et le pose sur une **autre** tuile *Terrain*. Le jeton numéroté de cette tuile *Terrain* ne doit pas être recouvert d'un jeton Biodégât.

Ce terrain ne produit aucune ressource tant qu'il est occupé par l'Inspecteur. La production sera de nouveau possible quand l'Inspecteur aura été déplacé vers une autre tuile *Terrain*.

- Puis il prélève 1 carte à **un** adversaire qui possède un village ou une ville intelligente autour de la tuile *Terrain* sur laquelle il vient de poser l'Inspecteur. La carte prélevée est prise au hasard dans la main de cet adversaire.

3. PHASE COMMERCE ET CONSTRUCTION

Lors de cette phase, le joueur actif peut effectuer les actions suivantes dans l'ordre de son choix et autant de fois qu'il veut, tant qu'il peut payer le coût de ses constructions/achats ou qu'il a des choses à échanger :

- Faire du commerce : pour échanger des cartes de sa main et/ou des marqueurs Énergie.
- Construire : pour gagner des points de victoire et obtenir plus de ressources.
- Acheter : pour acquérir de nouveaux avantages.

Le joueur actif peut alterner entre les différentes actions, comme il l'entend. Par exemple, il peut construire, puis faire du commerce, puis construire encore, etc.

Faire du commerce

Le joueur actif peut échanger ses cartes *Ressource*, ses cartes *Recherche* et aussi ses marqueurs Énergie. Il peut faire autant d'échanges qu'il souhaite, dans la limite des cartes *Ressource*/*Recherche* et marqueurs qu'il possède.

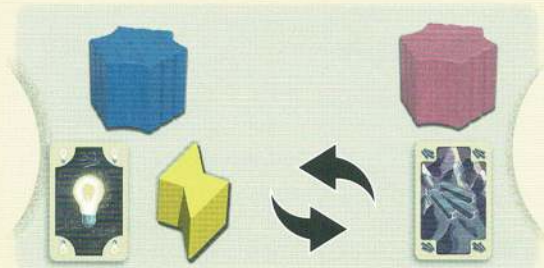
Il existe 3 types de commerce :

Commerce avec les joueurs

Le joueur actif peut faire des échanges avec tous les autres joueurs. Il annonce ce dont il a besoin et ce qu'il propose de donner en retour.

Les autres joueurs peuvent également lui faire des offres, auxquelles il peut réagir avec des contre-propositions. Les autres joueurs ne peuvent échanger qu'avec le joueur actif, ils ne peuvent pas échanger entre eux.

Le rapport d'échange n'est pas obligatoirement de 1 pour 1 (1:1). Vous pouvez fixer la quantité de ce que vous voulez échanger, par exemple proposer/exiger plusieurs cartes ou marqueurs en échange d'une seule carte. Échanger le même type de ressource ou donner des cartes gratuitement est interdit (vous ne pouvez pas échanger 0 carte contre 1 ou plusieurs cartes).



Exemple : Bleu est le joueur actif. Il souhaite acquérir du métal. Rose est disposée à lui en fournir contre 1 carte *Recherche* et 1 marqueur Énergie. Bleu accepte son offre. Les deux joueurs procèdent alors à l'échange.

Commerce avec la Réserve

Le joueur actif peut également faire des échanges en se passant des autres joueurs !

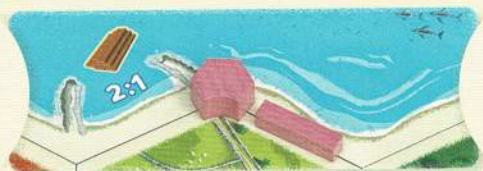
- Échanger avec la Réserve des **cartes Ressource** au rapport **4:1**. Remettez 4 cartes *Ressource* identiques dans la Réserve et prenez-y 1 carte *Ressource* d'un autre type ou 1 carte *Recherche*.
- Échanger avec la Réserve des **cartes Recherche** au rapport **3:1**. Remettez 3 cartes *Recherche* dans la Réserve et prenez-y 1 carte *Ressource* de votre choix.
- Échanger avec la Réserve des **marqueurs Énergie** au rapport **2:1**. Remettez 2 marqueurs Énergie dans la Réserve et prenez-y 1 carte *Ressource* de votre choix ou 1 carte *Recherche*.

Commerce maritime

Vous obtiendrez un meilleur taux d'échange, si vous avez construit un village ou une ville intelligente sur un Emplacement portuaire (ce sont les intersections au bord de la mer près desquelles est dessinée une jetée). Vous pouvez faire des échanges grâce à votre port, même si un jeton Biodégât est posé sur un terrain adjacent à l'Emplacement portuaire ou sur le village/ville intelligente qui se trouve sur cet Emplacement portuaire.

Port non spécialisé (rapport 3:1) : remettez 3 cartes *Ressource* identiques dans la Réserve et prenez-y 1 carte *Ressource* d'un autre type ou 1 carte *Recherche*.

Port spécialisé (2:1) : l'avantageux rapport 2:1 s'applique uniquement au type de ressource pour lequel le port est spécialisé. Remettez 2 cartes *Ressource* identiques dans la Réserve et prenez-y 1 carte *Ressource* d'un autre type ou 1 carte *Recherche*.



Exemple : Rose possède un village sur un *Emplacement portuaire spécialisé en bois*. Pendant son tour, elle peut échanger, autant de fois qu'elle le veut, 2 bois contre 1 carte *Ressource* d'un autre type ou 1 carte *Recherche*.

Construire

Le joueur actif peut construire une ou plusieurs infrastructures afin d'augmenter sa production de ressources et le nombre de ses points de victoire.

Pour construire, vous devez remettre dans la Réserve une certaine combinaison de cartes *Ressource/Recherche*, puis prendre le pion de l'infrastructure correspondante (route, village, ville, centrale électrique) de votre plateau Joueur et le placer sur le plateau de jeu.

Mais avant de voir en détail les différentes infrastructures, il est important de comprendre que construire génère de la **pollution**.

Construire un village, une ville intelligente ou une centrale électrique marron est source de pollution. Cette pollution impacte votre bilan environnemental individuel, bilan dont vous suivez l'évolution sur votre plateau Joueur.

Comptez le nombre de symboles visibles sur votre plateau Joueur. Ceux-ci représentent la pollution que vous générez. Ils deviennent visibles dès que vous construisez un village, une ville intelligente ou une centrale électrique marron, au moment où vous retirez le pion de cette infrastructure de votre plateau.

Soustrayez de ce total, le nombre de symboles visibles sur votre plateau Joueur. Ceux-ci représentent votre impact positif sur l'environnement. Ils deviennent visibles dès que vous construisez une centrale électrique verte.

Le résultat obtenu vous indique l'état de **votre bilan environnemental**. Plus ce résultat est élevé, plus vous générez de la pollution et plus votre bilan environnemental est mauvais.



Chaque symbole visible sur votre plateau Joueur génère 1 point de pollution.



Les villes intelligentes recouvrent 2 symboles . Chaque ville génère donc 2 points de pollution.



Chaque symbole visible sur votre plateau Joueur réduit de 1 point la pollution que vous générez.

La pollution totale générée par l'ensemble des joueurs est notée sur la piste Pollution générale qui se trouve sur une des pièces de cadre.

La piste Pollution générale

La piste Pollution générale indique le taux de pollution qui règne sur Catan à cause des constructions des joueurs. Au début de la partie, chaque joueur génère déjà 3 points de pollution, à cause de son village et de sa ville intelligente. C'est pour cela que le marqueur Pollution est placé sur la case 9 dans une partie à 3 joueurs et sur la case 12 dans une partie à 4 joueurs.

Pendant la partie, vous pouvez vérifier la position du marqueur Pollution, en additionnant les symboles visibles de **tous** les plateaux Joueur et en soustrayant à ce résultat tous leurs symboles visibles.



Plus le marqueur Pollution avance sur la piste, plus la pollution s'accumule et donc plus de jetons Événement devront être piochés au début de chaque tour par le joueur actif. C'est ainsi que surviennent plus fréquemment des événements (environnementaux) qui ont un impact direct sur le déroulement de la partie.

Certains événements ont des effets liés à l'état du bilan environnemental de chaque joueur (par exemple le joueur qui a le pire ou le meilleur bilan).



Exemple : l'événement « Conférence climatique » est déclenché. Chaque joueur vérifie son bilan environnemental.



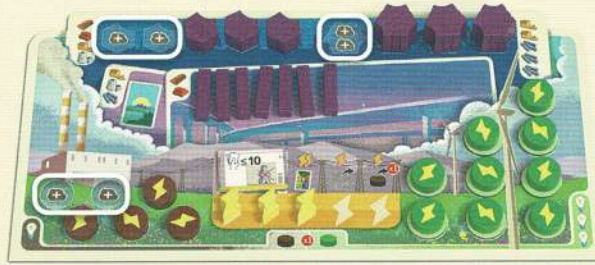
Le plateau de Jaune a 5 symboles (+) et 2 symboles (-).
Le bilan environnemental de Jaune est de 3.



Le plateau de Bleu a 4 symboles (+) et 1 symbole (-).
Le bilan environnemental de Bleu est de 3.



Le plateau de Rose a 5 symboles (+) et aucun symbole (-).
Le bilan environnemental de Rose est de 5.



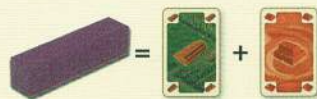
Le plateau de Violette a 6 symboles (+) et aucun symbole (-).
Le bilan environnemental de Violette est de 6.

Ayant la valeur la plus élevée, Violette génère le plus de pollution et a donc le pire bilan environnemental. Violette remet une de ses cartes Recherche ou Ressource dans la Réserve. Jaune et Bleu sont à égalité pour déterminer qui a le meilleur bilan environnemental. Ils prennent chacun 1 carte Ressource de leur choix ou 1 carte Recherche.

Les infrastructures qui peuvent être construites sont les suivantes :

Route

Nécessite :



Les routes sont construites sur les chemins. On appelle « chemin » le bord commun entre 2 tuiles Terrain adjacentes ou entre une tuile Terrain et la mer d'une pièce de cadre. On ne peut construire qu'une seule route sur chaque chemin.

Une route peut être construite uniquement à côté d'une route, d'un village ou d'une ville intelligente **de la même couleur**. Les villages et villes intelligentes de vos adversaires vous empêchent de prolonger votre ligne de routes, vous ne pouvez pas passer à travers pour prolonger vos routes existantes.



Exemple : Violette peut construire une nouvelle route sur un des chemins marqués en vert, mais pas sur le chemin marqué en rouge.

Route commerciale la plus longue

ROUTE COMMERCIALE LA PLUS LONGUE



La première personne qui possède une ligne continue de 5 routes gagne cette fiche. Dès qu'une autre personne construit une ligne de routes plus longue, elle récupère automatiquement cette fiche.

Dès qu'un joueur possède une ligne continue d'au moins 5 pions Route (sans compter les dérivations) qui est ininterrompue par un village ou une ville intelligente **adverse**, il reçoit la fiche Points

Spéciaux Route commerciale

la plus longue. Si un autre joueur réussit à réaliser une ligne de routes plus longue que celle de l'actuel détenteur de la fiche, il la récupère immédiatement (pensez à ajuster les points de victoire des joueurs concernés sur la piste Score). En cas d'égalité, la fiche reste chez son propriétaire actuel. Détenir la fiche Route commerciale la plus longue rapporte **2 points de victoire**.



Exemple : Violette possède une ligne continue de 6 routes (la dérivation constituée de 2 routes ne compte pas) et détient donc la fiche Route commerciale la plus longue. Les 7 routes de Rose sont séparées en 2 blocs par la ville de Violette : 1 bloc de 2 routes et un bloc de 5 routes.

La ligne de routes qui constitue la Route commerciale la plus longue peut-être interrompue par un autre joueur qui construit un village sur une intersection libre entre deux pions Route.

Si après avoir placé une route ou un village, il y a une égalité entre plusieurs joueurs pour déterminer celui qui devrait obtenir la fiche *Route commerciale la plus longue*, prenez en compte les points suivants :

- Si l'actuel propriétaire de la fiche est impliqué dans l'égalité, il conserve la fiche.
- Si l'actuel propriétaire de la fiche n'est pas impliqué dans l'égalité, la fiche est remise à côté du plateau de jeu. Elle reviendra sous le contrôle d'un joueur dès qu'il sera le seul à posséder la plus longue ligne de routes.

La fiche est également remise de côté si, à n'importe quel moment, aucun joueur ne possède une ligne continue d'au moins 5 pions Route.

Village

Nécessite :



Un village doit être construit sur une intersection libre au contact de laquelle se trouve au moins une route de la couleur du joueur. Attention de bien respecter la « Règle de Distance », voir ci-contre.

Les intersections sont les points de jonction de 3 tuiles.



Remarque : les villages peuvent être construits sur les intersections côtières, celles qui sont au contact des pièces de cadre. De la même manière, les routes peuvent être construits le long d'une côte, sur les chemins qui sont au contact des pièces de cadre.

Règle de Distance

Un village ne peut être construit sur une intersection que si les 3 intersections adjacentes sont vides (c.-à-d. non occupées par un village ou une ville intelligente appartenant à n'importe quel joueur).



Exemple : Jaune peut construire un village sur l'intersection marquée en vert. Il ne peut pas construire sur les intersections marquées en rouge à cause de la Règle de Distance.

Pour construire un village, il suffit de remettre dans la Réserve les cartes *Ressource* nécessaires, de prendre ensuite le pion Village de votre plateau Joueur et de le placer sur le plateau de jeu. Un symbole (+) deviendra alors visible sur votre plateau. Votre construction a généré 1 point de pollution qu'il vous faut répercuter sur la piste Pollution générale en avançant le marqueur de 1 case.

Chaque village rapporte **1 Point de Victoire**. Après avoir construit votre village, avancez votre pion Score de 1 case sur la piste Score.

Ville intelligente

Nécessite :



Une ville intelligente ne peut être construite qu'en améliorant un de vos villages qui est déjà sur le plateau de jeu. Remettez dans la Réserve les cartes *Ressource* nécessaires, puis retirez le village que vous souhaitez améliorer du plateau de jeu et remplacez-le sur votre plateau Joueur. Prenez une ville intelligente de votre plateau et placez-la sur l'intersection qu'occupait le village.

Deux symboles (+) deviendront visible sur votre plateau là où se trouvait le pion Ville. Quant au village qui est revenu sur votre plateau, il recouvre un symbole (+). Vous n'avancez donc le marqueur sur la piste Pollution générale que de 1 seule case.

Chaque ville rapporte **2 Points de Victoire**. C'est-à-dire 1 point de victoire de plus que le village que vous avez retiré, avancez donc votre pion Score de 1 seule case sur la piste Score.

Si une centrale électrique était accolée au village que vous venez d'améliorer en ville intelligente, laissez-la à sa place, elle appartient désormais à la nouvelle ville.

Centrales électriques

Les centrales électriques fournissent de l'énergie sous forme de marqueurs Énergie que vous pouvez ensuite échanger contre des cartes *Ressource*, des cartes *Recherche* ou d'autres avantages.

Les centrales électriques qui tournent aux combustibles fossiles (par la suite nous les appellerons simplement « centrales marron ») sont certes économiques à construire, mais néfastes pour l'environnement.

Cependant, vous pourriez avoir un impact positif sur l'environnement en investissant dans l'énergie verte. Pour cela, privilégiez les centrales électriques vertes. Celles-ci sont plus chères à construire que les centrales marron, mais sont bénéfiques pour Catan et votre bilan environnemental !

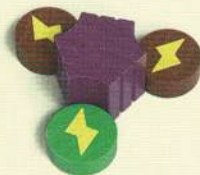
Pendant la phase Commerce et Construction, le joueur actif peut construire **1 seule centrale électrique**, soit 1 marron, soit 1 verte.

Remarque : si au début de votre tour, vous avez construit 1 centrale électrique à la suite du déclenchement d'un évènement, vous pouvez tout de même en construire une autre pendant votre phase Commerce et Construction.

Les centrales électriques sont posées sur une tuile *Terrain*, en les accolant à un village ou à une ville intelligente. Remettez dans la Réserve les cartes *Recherche* nécessaires pour payer le coût de construction, prenez une centrale sur votre plateau Joueur et placez-la sur le plateau de jeu, en la calant dans la ou l'une des encoches du pion Village ou Ville intelligente.



Vous ne pouvez accoler que 1 seule centrale électrique à un village (les pions Village n'ont qu'une encoche). Faites pivoter le pion de telle sorte que l'encoche soit orientée vers la tuile *Terrain* sur laquelle vous souhaitez placer la centrale électrique.



Vous pouvez accoler jusqu'à 3 centrales électriques à une ville intelligente (les pions Ville disposent de trois encoches). Chaque encoche ne peut accueillir que 1 seule centrale électrique.



Exemple : Jaune et Bleu possèdent chacun une ville intelligente. Ils peuvent construire 1 centrale électrique sur chacune des tuiles *Terrain* adjacentes à leur ville.

Une centrale électrique ne peut être construite que sur une tuile *Terrain* disposant d'un jeton numéroté. On ne peut donc pas construire de centrale sur la tuile *Désert* ou sur la mer des pièces de cadre.

Un Inspecteur de l'Environnement qui occupe une tuile *Terrain* n'empêche pas la construction d'une centrale électrique sur cette tuile *Terrain*.

Lorsque le nombre de la tuile *Terrain* occupée par votre centrale électrique est obtenu aux dés, vous recevez 1 marqueur Énergie. Vous pouvez utiliser vos marqueurs Énergie, à tout moment, pendant votre phase Commerce et Construction (voir page 24).

Centrales électriques marron

Les centrales marron correspondent aux méthodes de production d'énergie utilisant des combustibles fossiles, tel que le charbon, le gaz et le pétrole. L'utilisation de ces énergies fossiles a un énorme impact sur l'environnement. Elles sont sources de pollution de l'air, de dommages provoqués par l'extraction minière et de pluies acides. De plus, elles relâchent dans l'air du CO₂ qui est une des causes du réchauffement climatique. Reportez-vous à la page 21 de ce livret, pour plus d'informations sur ce thème.

C'est pour toutes ces raisons que la construction d'une centrale marron génère 1 point de pollution.


Nécessite : =

Pour construire une centrale marron, remettez dans la Réserve 1 carte *Recherche*, puis prenez un pion Centrale marron de votre plateau et placez-le dans une encoche libre d'un de vos villages ou villes intelligentes.

Un symbole deviendra alors visible sur votre plateau. Votre construction a généré 1 point de pollution qu'il vous faut répercuter sur la piste Pollution générale en avançant le marqueur de 1 case.


Détruire les centrales électriques marron

Une fois par tour (à n'importe quel moment du tour après avoir lancé les dés) vous pouvez détruire 1 de vos centrales marron qui se trouve sur le plateau de jeu.

Pour cela, remettez dans la Réserve 1 marqueur Énergie, retirez du plateau de jeu la centrale marron que vous souhaitez détruire et remettez-la sur votre plateau Joueur. Vous améliorez ainsi votre bilan environnemental de 1 point, puisque vous recouvrez un symbole  qui était jusque-là visible.

Comme vous générez 1 point de pollution de moins, reculez de 1 case le marqueur sur la piste Pollution générale.


Centrales électriques vertes

 Les centrales vertes correspondent aux méthodes de production d'énergie utilisant des énergies renouvelables, tel que l'énergie éolienne, solaire et hydraulique. L'utilisation de ces énergies renouvelables permet de réduire la consommation d'énergie fossile ce qui a un impact positif sur l'environnement. Reportez-vous à la page 21 de ce livret, pour plus d'informations sur ce thème.

C'est pour toutes ces raisons que la construction d'une centrale verte réduit la pollution globale, que l'on répercute sur la piste Pollution générale en reculant de 1 case le marqueur Pollution.

Nécessite :  =  +  + 

Pour construire une centrale verte, remettez dans la Réserve 3 cartes *Recherche*, puis prenez un pion Centrale verte de votre plateau et placez-le dans une encoche libre d'un de vos villages ou villes intelligentes.

Un symbole  deviendra alors visible sur votre plateau. Reculez donc de 1 case le marqueur sur la piste Pollution générale. Puis prenez le jeton Évènement vert qui était recouvert par votre pion Centrale verte et mettez-le dans le sac en tissu.

Remarque : vous avez peut-être constaté que malgré une pollution générale faible (cases 0 à 5 de la piste Pollution générale), vous devrez tout de même piocher 2 jetons Évènement du sac ! Pour que le marqueur Pollution accède à cette partie de la piste, cela veut dire que beaucoup de joueurs ont investi dans les technologies vertes et que de nombreux jetons Évènement verts ont alors été ajoutés dans le sac. Les joueurs auront beaucoup plus de chance de déclencher des événements verts qui sont plus avantageux que les événements marron !



Exemple : Jaune possède une ville intelligente autour d'une tuile Colline ayant le jeton numéroté 8. Elle construit une centrale verte sur ce terrain. Elle remet dans la Réserve 3 cartes *Recherche* et fait reculer le marqueur Pollution de 1 case sur la piste Pollution générale.

C'est maintenant le tour de Violette. Lors de la phase *Resources*, elle obtient 8 aux dés. Jaune reçoit donc 1 carte *Brique*, 1 carte *Recherche* et 1 marqueur Énergie.

Remarque : une centrale verte coûte plus chère à construire qu'une centrale marron (3 cartes *Recherche* au lieu de 1), mais elle permet une croissance moins polluante. C'est à vous de décider quel type de centrale électrique vous souhaitez acquérir pour vous fournir en énergie.

Précisions concernant la piste Pollution générale

Dans les rares cas, où le marqueur Pollution devrait avancer au-delà de la dernière case de la piste (case 20 dans une partie à 3 joueurs ou case 28 dans une partie à 4 joueurs), il n'est pas déplacé. Il reste sur cette dernière case (20 ou 28) jusqu'à ce que le taux de pollution redescende.

Dans le cas encore plus rare, où le marqueur Pollution devrait reculer au-delà de la première case de la piste (case 0), il n'est pas déplacé. Il reste sur la case 0 jusqu'à ce que le taux de pollution remonte.

Acheter Entrepôt

Nécessite :  =  

Lorsque vous souhaitez acheter un entrepôt, remettez dans la Réserve 2 marqueurs Énergie, puis retournez, face visible, le jeton Entrepôt qui est sur votre plateau Joueur.

L'entrepôt protège jusqu'à 10 cartes de votre main lorsqu'un 7 est obtenu aux dés. Vous ne défaussez vos cartes que si vous en avez 11 ou plus en main.

Carte Ressource ou Recherche

Nécessite :  /  =  

Remettez dans la Réserve 2 marqueurs Énergie, puis prenez-y 1 carte Ressource de votre choix ou 1 carte Recherche.

Carte Développement

Nécessite :  =  +  + 

Pour acheter une carte Développement, il suffit de remettre dans la Réserve les cartes Ressource nécessaires, puis de piocher la carte Développement du dessus de la pile. Vous conservez face cachée vos cartes Développement jusqu'au moment où vous les utilisez.

Les cartes Développement ne sont pas considérées comme étant dans votre main, vous ne les comptez pas lorsqu'un 7 est obtenu aux dés.

Jouer une carte Développement

Le joueur actif peut, à tout moment lors de son tour, jouer **1 seule carte Développement**, même avant de lancer les dés ou de piocher des jetons Évènement dans le sac. Cependant cette carte NE peut PAS être une carte acquise au cours du même tour (que vous l'ayez achetée ou gagnée grâce à un évènement).

Une fois jouée, la carte Développement reste posée devant vous, face visible.

Présentation des cartes Développement :



Point de Victoire (x5)

Chaque carte Point de Victoire rapporte 1 point de victoire. Les cartes Point de Victoire sont conservées face cachée devant leur propriétaire. Lors de son tour, si le joueur actif atteint au moins 10 points de victoire (en prenant en compte ses cartes Point de Victoire face cachée), il les révèle pour mettre fin à la partie.



Construction de routes (x2)

Vous pouvez construire gratuitement 2 routes en respectant les règles habituelles.



Performance augmentée (x2)

Vous recevez 1 carte Ressource du type correspondant au terrain occupé par au moins une de vos centrales vertes. Vous pouvez recevoir au maximum 3 cartes Ressource de 3 terrains différents.



Exemple : Bleu possède 2 centrales vertes sur la tuile Montagne et 1 sur la tuile Pré. Après avoir joué une carte « Performance Augmentée », il reçoit 1 carte Métal et 1 carte Fibres Naturelles.



Subventions (x2)

Prenez 2 cartes de votre choix : cartes Ressource et/ou Recherche.



Protection de l'Environnement (x14)

Vous avez le choix entre :

- Déplacer l'Inspecteur de l'Environnement sur une autre tuile Terrain et prélever 1 carte à un autre joueur qui possède un village ou une ville intelligente autour de la tuile Terrain sur laquelle l'Inspecteur vient d'être posé.

Ou

- Ne pas déplacer l'Inspecteur de l'Environnement, mais retirer 1 jeton Biodégât n'importe où sur le plateau de jeu (d'un terrain, d'un village ou d'une ville intelligente) et prélever 1 carte à un autre joueur qui possède un bilan environnemental équivalent ou pire que le vôtre. Vous ne pouvez pas choisir cette option si aucun jeton Biodégât n'est présent sur le plateau de jeu.

Écologiste le plus actif

ÉCOLOGISTE LE PLUS ACTIF



La première personne qui possède 3 cartes *Protection de l'Environnement* gagne cette fiche. Dès qu'une autre personne possède un nombre supérieur de cartes *Protection de l'Environnement*, elle récupère automatiquement cette fiche.

Le joueur qui le premier a 3 cartes *Protection de l'Environnement* devant lui reçoit la fiche *Points Spéciaux Écologiste le plus actif*. Cette fiche lui rapporte **2 points de victoire**. Dès qu'un autre joueur a plus de cartes *Protection de l'Environnement* que l'actuel propriétaire de la fiche, il récupère immédiatement la fiche et les 2 points de victoire (pensez à ajuster les points de victoire des joueurs concernés sur la piste Score). En cas d'égalité, la fiche reste chez son propriétaire actuel.

Fin du tour

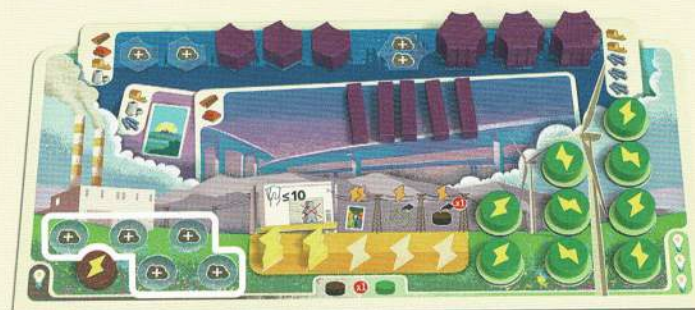
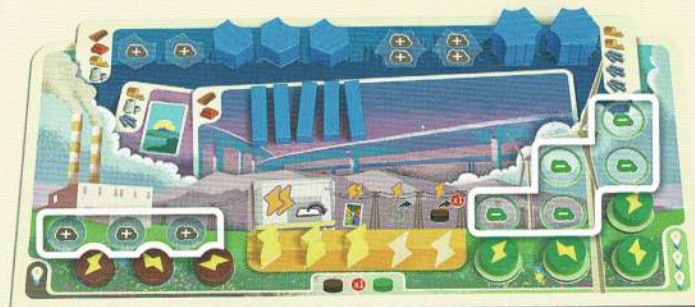
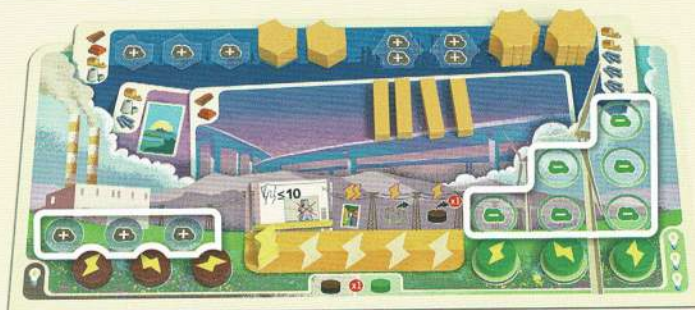
Lorsque le joueur actif a terminé sa phase Commerce et Construction, il passe les dés et le sac de jetons Évènement à son voisin de gauche qui commence alors son tour avec une nouvelle phase Évènement.

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'une des conditions suivantes est remplie :

- Un joueur atteint 10 points de victoire ou plus au cours de son tour. Il remporte la partie.
- Un joueur doit piocher un jeton Évènement dans le sac en tissu, mais celui-ci est vide.

Au début de son tour, lorsque le joueur actif doit piocher des jetons Évènement, s'il n'y en a plus suffisamment, alors la partie s'arrête. Dans ce cas, le vainqueur est celui qui possède la différence positive la plus élevée entre ses centrales vertes et marron (chaque joueur soustrait le total de ses centrales marron construites à son total de centrales vertes construites).



Exemple : Jaune a construit 6 centrales vertes et 3 marron, Bleu en a construit 5 vertes et 3 marron. Violette n'en a construit aucune verte, mais 5 marron. Jaune remporte la partie car elle possède la différence positive la plus élevée (3) par rapport à Bleu (2) et Violette (-5).

En cas d'égalité, celui qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

Si aucun joueur ne possède plus de centrales vertes que de centrales marron, alors tous les joueurs ont perdu.

CATAN – ÉNERGIES – ÉLÉMENTS DE CONTEXTE

CATAN – *Énergies* fait passer l'île de Catan de la révolution industrielle au seuil de la transition énergétique actuelle. L'humanité comprend désormais les risques que les combustibles fossiles font courir à la civilisation et à la planète. Il devient urgent de changer nos rapports vis-à-vis de l'énergie !

TRANSITION ÉNERGÉTIQUE

Angleterre, début du 18^e siècle, Thomas Newcomen met au point une machine à vapeur qui marquera le début de l'ère industrielle. Celle-ci servait à pomper l'eau des mines de charbon situées en profondeur afin qu'elles puissent continuer à produire. La machine à vapeur a révolutionné la société : elle a donné naissance au chemin de fer, au bateau à vapeur et, au 19^e siècle, à la production d'électricité.

Avec le développement des turbines à vapeur, le charbon est devenu le principal combustible pour la production d'électricité. Aujourd'hui encore, le charbon représente environ un tiers de la production d'électricité et, en 2021, la quantité de charbon utilisée était encore supérieure à celle des années précédentes. Plus récemment, le gaz naturel et, dans une moindre mesure, le pétrole ont également été utilisés pour produire de l'électricité. Ensemble, ces trois combustibles fossiles représentent aujourd'hui près des deux tiers de la production totale d'électricité dans le monde (et plus de 80 % de la production totale d'énergie, y compris dans les transports, le chauffage et l'utilisation industrielle).

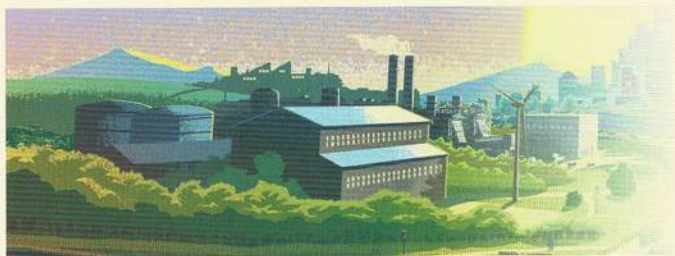
Cependant, l'utilisation de combustibles fossiles n'a pas seulement entraîné une pollution locale de l'air, des dégâts miniers, des pluies acides et des inondations, mais a également libéré suffisamment de dioxyde de carbone (CO₂), de méthane et d'autres gaz à effet de serre dans l'atmosphère pour modifier le climat de la Terre.

Depuis que l'humanité a commencé à brûler des combustibles fossiles, nous avons collectivement rejeté plus de mille milliard de tonnes de CO₂ dans l'atmosphère. C'est à peu près la masse de toutes les structures et objets créés par l'homme et construits entre 1900 et 2020. Cela a déjà réchauffé la Terre de 1,2 degré Celsius, et les scientifiques estiment que ce réchauffement se poursuivra jusqu'à 2,4-2,6 °C, selon le Programme des Nations unies pour l'environnement (PNUE).

Ce réchauffement entraînera des perturbations dans les précipitations et dans l'agriculture, une hausse considérable du niveau de la mer, des inondations côtières, la disparition des récifs coralliens, la fonte des glaciers et des banquises et de nombreux autres changements dévastateurs. Pour limiter ce réchauffement climatique (et éviter une nouvelle hausse des températures aux conséquences encore plus graves), il est nécessaire d'opérer rapidement une transition énergétique qui permettra à la société humaine de s'affranchir des combustibles fossiles et de devenir une civilisation « zéro émission nette » d'ici 2050.

La neutralité carbone (ou net zéro) fait référence à l'ensemble des émissions de gaz à effet de serre générées par l'humanité. Bien que certains combustibles fossiles soient encore utilisés dans un scénario net zéro, les gaz à effet de serre générés sont compensés, par exemple, par la replantation des territoires (avec de nouveaux arbres et plantes qui absorbent le CO₂ lors de la photosynthèse) ou par la capture industrielle du CO₂, son enfouissement dans des puits profonds ou sa transformation en produits comme le ciment. Mais surtout, la transition énergétique nécessite une réduction drastique de l'utilisation des sources d'énergie fossiles, le charbon, le pétrole et le gaz naturel étant remplacés par des énergies renouvelables comme le vent, le soleil, la géothermie et l'hydroélectricité. De nombreux pays et entreprises se sont engagés à réduire leurs émissions dans le cadre des négociations de la conférence internationale annuelle sur le climat (les COP). Plusieurs dizaines de pays se sont même déjà engagés à atteindre la neutralité carbone d'ici 2050. Cependant, il y a encore un long chemin à parcourir entre l'utilisation actuelle de l'énergie et cet objectif de zéro émission nette.





CENTRALES ÉLECTRIQUES À COMBUSTIBLES FOSSILES

Dans notre jeu, les anciennes centrales électriques tournent avec des combustibles fossiles et elles génèrent de la pollution. Il existe de nombreuses formes de pollution causées par les combustibles fossiles, comme le smog, les pluies acides, les inondations et les gaz à effet de serre.

- **Smog** : ce mélange de polluants et de particules émis par la combustion de combustibles fossiles provoque non seulement du brouillard, mais a aussi de nombreux effets sur la santé, notamment des maladies respiratoires telles que le cancer du poumon, l'emphysème et l'asthme.
- **Pluies acides** : lors de la combustion du charbon, du dioxyde de soufre et des oxydes d'azote sont libérés dans l'atmosphère. Ceux-ci réagissent avec l'eau contenue dans l'atmosphère et forment des composés acides. Lorsque ces derniers sont lessivés de l'atmosphère par la pluie, ils provoquent des pluies acides. Les pluies acides endommagent les forêts, les plantes, les sols, les cultures et les organismes aquatiques. Elles peuvent également corroder la pierre et l'acier et endommager des bâtiments et des ponts.
- **Gaz à effet de serre** : le dioxyde de carbone et les autres gaz à effet de serre produits par la combustion du charbon sont libérés dans l'atmosphère. Cela entraîne un réchauffement global de la planète, car les gaz à effet de serre retiennent la chaleur et l'empêchent de s'évacuer vers l'espace. Comme le CO_2 est acide, les océans s'acidifient également, car le CO_2 est absorbé par les océans. Cela peut entraîner des inondations, des sécheresses et des catastrophes météorologiques fréquentes. Depuis le début de la révolution industrielle, les eaux de surface des océans se sont acidifiées de 30 %. Cela ralentit la croissance et endommage les coquillages et autres enveloppes des organismes marins, non seulement des coraux et des crustacés, mais aussi des minuscules micro-organismes qui constituent la base de la chaîne alimentaire marine. Tout cela a un impact sur le bon fonctionnement de la vie marine et sur le reste de la chaîne alimentaire.

Alors oui, les vieilles centrales électriques assurent à Catan un approvisionnement stable en énergie, car contrairement aux énergies renouvelables, les énergies fossiles ne sont pas dépendantes du vent, du soleil et autres variations climatiques. Cependant, les combustibles fossiles génèrent de la pollution (simulée par le +1 point de pollution des centrales marron) et peuvent endommager les villages, villes et terres environnantes.



ÉNERGIES RENOUVELABLES

Ces dernières années, de grands progrès ont été réalisés dans le développement des énergies renouvelables, comme l'énergie solaire, qui permet de convertir les rayons du soleil en électricité, ou encore l'énergie éolienne, le vent entraînant une turbine pour produire de l'électricité (comme pour la production de vapeur). La production d'électricité à partir de l'énergie solaire et éolienne ne génère pas de nuisances environnementales telles que le smog, les pluies acides ou les changements climatiques. Cependant, la fabrication de ces structures génère encore une pollution à grande échelle, car du sable, des métaux, des terres rares, du lithium, etc. sont extraits pour fabriquer les panneaux, les turbines et les batteries utilisés dans ces structures.

Dans notre jeu, non seulement les centrales vertes ne procurent aucun point de pollution, mais elles aident aussi activement à diminuer la pollution (d'où le -1 point de pollution qu'elles apportent). Comment est-ce possible ? Il existe trois façons de s'y prendre : par la technologie, par des solutions naturelles ou par une utilisation réduite d'énergie.

- **Technologie** : le CO_2 peut être capté pendant la production d'énergie. Si la source d'énergie est un combustible fossile, l'énergie devient neutre en carbone. Si la source de combustible est la biomasse - par exemple des résidus de récolte - et que le CO_2 produit lors de la combustion est emprisonné, on parle alors d'émissions négatives de carbone. Cependant, la quantité d'énergie nécessaire pour emprisonner du carbone est considérable et ce type de technologie est encore en cours de développement. C'est l'une des raisons pour lesquelles, dans notre jeu, installer une centrale verte vous coûte 3 cartes *Recherche*.

- **Solution naturelle** : une autre possibilité est d'utiliser les grandes étendues de terre qui entourent le plus souvent les parcs éoliens et solaires, en y plantant des arbres ou en emprisonnant le CO₂ dans leur sol. Ces solutions régénératives naturelles reposent sur de nouvelles espèces d'arbres, des exploitations agricoles durables, des herbes à enracinement profond qui réparent les sols dégradés et elles permettent de reconstituer les puits de carbone, endommagés par l'exploitation minière, la déforestation, l'agriculture industrielle et le développement urbain. Comme la nature extrait le carbone de l'atmosphère, cela entraîne une réduction générale des gaz à effet de serre.

- **Sobriété énergétique** : avec le passage à de nouvelles formes d'énergie, dont la densité énergétique est inférieure à celle des combustibles fossiles, les humains devront réduire leur consommation globale et donc utiliser moins d'énergie. Un changement de style de vie (par exemple, faire plus de vélo et moins utiliser la voiture), l'emploi de nouvelles technologies (par exemple, les bâtiments écologiques qui consomment beaucoup moins d'énergie pour le chauffage et la climatisation), et d'autres avancées permettraient de réduire considérablement la demande en énergie et donc de diminuer l'impact global des gens sur l'environnement.

Nous sommes encore à un stade précoce de développement où les centrales électriques à base d'énergies renouvelables pourraient réduire considérablement la pollution. C'est pourquoi ces innovations régénératives dans CATAN – Énergies sont chères à développer, mais profitent au joueur et à l'île entière en réduisant la pollution. Les technologies énergétiques sont améliorées régulièrement, mais nécessitent des investissements. Les entrepôts que les joueurs peuvent acquérir simulent les progrès réalisés.



VILLES ET VILLAGES

Pourquoi les villages et les villes contribuent-ils à la pollution sur Catan ? Tout comme il peut théoriquement y avoir de l'énergie verte, il peut aussi y avoir des villes vertes. Cependant, à l'heure actuelle, les villes consomment beaucoup d'énergie, généralement fossile, pour subvenir à leurs besoins, sous forme d'industrie, de chauffage, de climatisation et de transport. Ainsi, même si la production d'électricité devient écologique, les villages et les villes continuent de générer une forte pollution.

Il n'est pas surprenant que les villes, avec un plus grand nombre d'habitants et d'industries, polluent plus que les villages, ce qui est simulé dans le jeu par le +2 points de pollution des villes et le +1 point de pollution des villages. À l'avenir, les villes seront peut-être vraiment durables, alimentées par des énergies renouvelables, avec davantage de transports en commun, des bâtiments neutres en carbone, des toits végétalisés, des espaces verts remplaçant les parking en béton, etc. Mais le chemin à parcourir pour y parvenir est encore long.

SOURCES DES ÉLÉMENTS DE CONTEXTE

Auteur des Éléments de Contexte : Erik Assadourian

Données sur l'Énergie et l'Environnement :

International Energy Agency. (11 July 2023). Fossil Fuels: Coal. IEA. [iea.org](https://www.iea.org). BP. (2022);

International Energy Agency. (11 July 2023). Fossil Fuels: Natural Gas. IEA. [iea.org](https://www.iea.org). BP. (2022);

BP Statistical Review of World Energy 2022 – Full Report. [bp.com](https://www.bp.com);

Hannah Ritchie, Max Roser and Pablo Rosado (2022). „Energy”.

[OurWorldInData.org](https://www.ourworldindata.org).

Thomas Newcomen : Age of Revolution. (2022). Newcomen Beam Engine. ageofrevolution.org.

Émission mondiale de CO₂ : NOAA. (2022, June 3).

Carbon Dioxide Now More Than 50 % Higher Than Pre-Industrial Levels. [noaa.gov](https://www.noaa.gov).

Émission mondiale de CO₂ liée à l'industrie : BBC. (2022, June 3).

What is a teratonne?:

Human-made objects heavier than living things. BBC Newsround. [bbc.co.uk](https://www.bbc.co.uk)

2.4 – 2.6 degrees Celsius from UNEP, Emissions Gap Report: UNEP. (2022).

Emissions Gap Report 2022. [unep.org](https://www.unep.org).

DESCRIPTION DES ÉVÈNEMENTS



Production Boostée

Le ou les joueurs ayant le pire bilan environnemental **peuvent** construire gratuitement 1 centrale marron. Si une centrale est ainsi construite, le joueur prend dans la Réserve 1 carte *Ressource* du type correspondant au terrain sur lequel la centrale a été placée.



Pollution de l'Air

Le ou les joueurs ayant le pire bilan environnemental doivent poser 1 jeton Biodégât sur 1 de leurs villes intelligentes. Si toutes ses villes intelligentes sont déjà polluées, il pose le jeton sur 1 de ses villages.



Déluge/Inondation

Tous les joueurs doivent poser 1 jeton Biodégât sur 1 de leurs villages ou villes intelligentes.



Catastrophe Écologique

Le joueur actif lance les dés pour déterminer les tuiles *Terrain* qui subiront 1 Biodégât. Exception : si l'Inspecteur de l'Environnement occupe la tuile *Terrain* désignée par les dés, elle ne subit aucun Biodégât. Si vous obtenez un 7, relancez les dés jusqu'à obtenir un résultat différent.



Conférence Climatique

Le ou les joueurs ayant le meilleur bilan environnemental prennent dans la Réserve 1 carte *Ressource* de leur choix ou 1 carte *Recherche*.

Le ou les joueurs ayant le pire bilan environnemental choisissent 1 carte de leur main et la remettent dans la Réserve.



Production Durable

Le ou les joueurs ayant construit le plus de centrales vertes prennent dans la Réserve 1 carte *Ressource* de leur choix ou 1 carte *Recherche*.









Aides de l'État

Le ou les joueurs ayant le meilleur bilan environnemental piochent la carte *Développement* du dessus de la pile. (Si plusieurs joueurs doivent piocher 1 carte, commencez par celui qui a déclenché l'évènement, puis continuez dans le sens horaire.)

Utilisation des marqueurs Énergie

Les marqueurs Énergie que vous obtenez grâce aux centrales électriques, peuvent être utilisés à tout moment pendant votre tour, en les dépensant comme ceci :

-  +  : Remettez dans la Réserve 2 marqueurs Énergie, puis prenez-y 1 carte *Ressource* de votre choix ou 1 carte *Recherche*.
-  +  : Remettez dans la Réserve 2 marqueurs Énergie pour acheter un entrepôt. Retournez, face visible, le jeton Entrepôt qui est sur votre plateau Joueur. L'entrepôt protège jusqu'à 10 cartes de votre main lorsqu'un 7 est obtenu aux dés.
-  : Remettez dans la Réserve 1 marqueur Énergie, puis supprimez 1 Biodégât n'importe où sur le plateau de jeu.
-  : Remettez dans la Réserve 1 marqueur Énergie, puis détruisez 1 de vos centrales marron.

CRÉDITS

Auteur : Klaus & Benjamin Teuber

Équipe de développement : Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin et Anne Reynolds.

Illustration : Ian O'Toole

Graphisme : Michaela Kienle et Az Sperry

Développement technique : Monika Schall

Graphisme 3D : Fiore GmbH, Andreas Resch et Brea Blankenfeld

Rédaction : Tina Landwehr-Rödde (allemand), Anne Reynolds (anglais)
Remerciements spéciaux à : Sebastian Castro Casas, Stephanie Newman, Donna Prior, Kelli Schmitz et Guido Teuber

Adaptation Française Edge Studio

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Responsable de localisation : Jean-François Jet

Mise en page : Luis E. Sánchez



Adresses sur quefairedemesdechets.fr