

Evènements de catane

Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !
Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !
Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !
Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !	Les colons sont heureux, Catane est florissante !
1. Ceux qui possèdent plus de 7 cartes de matières première en défaussent la moitié. 2. Déplacez le voleur. Vous tirez une ressource au hasard dans la main d'un voisin dela contrée où le voleur est placé. Cette contrée ne produit pas tant que le voleur est dessus.	1. Ceux qui possèdent plus de 7 cartes de matières première en défaussent la moitié. 2. Déplacez le voleur. Vous tirez une ressource au hasard dans la main d'un voisin dela contrée où le voleur est placé. Cette contrée ne produit pas tant que le voleur est dessus.	1. Ceux qui possèdent plus de 7 cartes de matières première en défaussent la moitié. 2. Déplacez le voleur. Vous tirez une ressource au hasard dans la main d'un voisin dela contrée où le voleur est placé. Cette contrée ne produit pas tant que le voleur est dessus.	1. Ceux qui possèdent plus de 7 cartes de matières première en défaussent la moitié. 2. Déplacez le voleur. Vous tirez une ressource au hasard dans la main d'un voisin dela contrée où le voleur est placé. Cette contrée ne produit pas tant que le voleur est dessus.
1. Ceux qui possèdent plus de 7 cartes de matières première en défaussent la moitié. 2. Déplacez le voleur. Vous tirez une ressource au hasard dans la main d'un voisin dela contrée où le voleur est placé. Cette contrée ne produit pas tant que le voleur est dessus.	1. Ceux qui possèdent plus de 7 cartes de matières première en défaussent la moitié. 2. Déplacez le voleur. Vous tirez une ressource au hasard dans la main d'un voisin dela contrée où le voleur est placé. Cette contrée ne produit pas tant que le voleur est dessus.	1. Mélanges toutes les cartes évènement(à part le nouvel an). 2. Placez le nouvel an 5 cartes avant la fin du tas 3. Tirez une nouvelle carte évènement.	Le joueur avec le plus points de victoire doit donner une ressource de son choix à un joueur ayant moins de points <i>Ville et chevalier</i> <i>On peut très bien offrir des ressources améliorées.</i>
Le joueur avec le plus points de victoire doit donner une ressource de son choix à un joueur ayant moins de points <i>Ville et chevalier</i> <i>On peut très bien offrir des ressources améliorées.</i>	Chaque joueur donne une matière première à son voisin de gauche, s'il en a une. <i>Ville et chevalier</i> <i>On peut très bien offrir des ressources améliorées.</i>	Chaque joueur tourne une de ses route d'un quart de tour. Cette route est considérée comme abimée. Elle ne compte plus pour la route la plus longue. Elle doit être réparer pour faire de nouvelles routes. Le coût de réparation est d'une carte argile et un bois.	Chaque joueur reçoit une carte de matière première de son choix. <i>Ville et chevalier :</i> <i>Cette ressource ne peut être une marchandise évoluée.</i>
Celui qui possède le plus de chevalier prend une carte au hasard dans la main d'un de ses adversaire (au choix). <i>Ville et chevalier :</i> <i>C'est celui qui a le plus de chevaliers actifs qui effectue cette action.</i>	Remplacez le voleur sur le désert. Aucune carte n'est tirée dans la main joueurs voisin du désert.	Remplacez le voleur sur le désert. Aucune carte n'est tirée dans la main joueurs voisin du désert.	Chaque joueur qui a une agglomération près d'un port reçoit 1 matière première de son choix. <i>Ville et chevalier :</i> <i>Cette ressource ne peut être une marchandise évoluée.</i>

Evènements de catane et invasion barbares & Marchand et barbare

<p>Chaque joueur qui a une agglomération près d'un port reçoit 1 matière première de son choix.</p> <p><i>Ville et chevalier : Cette ressource ne peut être une marchandise évoluée.</i></p>	<p>Celui qui possède la route la plus longue peut tirer une carte ressource dans la main d'un adversaire.</p>	<p>Les villes ne produisent qu'une seule ressource au lieu de 2.</p> <p><i>Ville et chevalier : Les villes ne produisent pas de marchandise évoluée</i></p>	<p>Les villes ne produisent qu'une seule ressource au lieu de 2.</p> <p><i>Ville et chevalier : Les villes ne produisent pas de marchandise évoluée</i></p>
<p>Le (les) joueur avec le plus de chevalier découvert reçoit une ressource de son choix.</p> <p><i>Ville et chevalier : Ceux qui ont le plus de chevaliers activés prennent une ressource de leur choix (pas de marchandise évoluée)</i></p>	<p>Quand les cartes remplacent les dés !</p> <p>Retirez la carte nouvel an (Jahreswechsel) du paquet.</p> <p>Mélangez les 36 cartes restantes.</p> <p>Placez le nouvel an au dessus des 5 dernières cartes</p> <p>Au lieu de lancer les dés, piochez la première carte.</p>		

Evènements de catane

- **Ritter** (16) Déplacez un barbare. Si vous placez ce barbare sur une route, vous pouvez piocher une carte dans la main du propriétaire de la route.
- **Gute Reise** (3) : Vous avez droit à 2 tours de déplacement de votre chariot
- **Strassenbau** (3) Construisez 2 routes quand vous jouez cette carte
- + 3 cartes à 1 point de victoire (siegpunkt)

- **Ritter** (16) Déplacez un barbare. Si vous placez ce barbare sur une route, vous pouvez piocher une carte dans la main du propriétaire de la route.
- **Gute Reise** (3) : Vous avez droit à 2 tours de déplacement de votre chariot
- **Strassenbau** (3) Construisez 2 routes quand vous jouez cette carte
- + 3 cartes à 1 point de victoire (siegpunkt)

- **Ritter** (16) Déplacez un barbare. Si vous placez ce barbare sur une route, vous pouvez piocher une carte dans la main du propriétaire de la route.
- **Gute Reise** (3) : Vous avez droit à 2 tours de déplacement de votre chariot
- **Strassenbau** (3) Construisez 2 routes quand vous jouez cette carte
- + 3 cartes à 1 point de victoire (siegpunkt)

- **Ritter** (16) Déplacez un barbare. Si vous placez ce barbare sur une route, vous pouvez piocher une carte dans la main du propriétaire de la route.
- **Gute Reise** (3) : Vous avez droit à 2 tours de déplacement de votre chariot
- **Strassenbau** (3) Construisez 2 routes quand vous jouez cette carte
- + 3 cartes à 1 point de victoire (siegpunkt)

- **Ritterwihe** (14) Placez un chevalier sur un emplacement libre autour du chateau.
- **Schwartzte Ritter**(4) :Placez un sur un emplacement de votre choix
- **Verrat**(4) Ceci vous coûte 2 pièces d'or. Déplacez 2 barbaresde 2 paysages différents vers 2 autres paysages. S'il n'y a pas assez de barbares sur le plateau ajoutez en 1 ou 2.
- **Intrige** (4) Prenez un barbare sur le plateau et mettez le dans votre stock de prisonier. S'il n'y a pas de barbare, piochez une autre carte.

- **Ritterwihe** (14) Placez un chevalier sur un emplacement libre autour du chateau.
- **Schwartzte Ritter**(4) :Placez un sur un emplacement de votre choix
- **Verrat**(4) Ceci vous coûte 2 pièces d'or. Déplacez 2 barbaresde 2 paysages différents vers 2 autres paysages. S'il n'y a pas assez de barbares sur le plateau ajoutez en 1 ou 2.
- **Intrige** (4) Prenez un barbare sur le plateau et mettez le dans votre stock de prisonier. S'il n'y a pas de barbare, piochez une autre carte.

- **Ritterwihe** (14) Placez un chevalier sur un emplacement libre autour du chateau.
- **Schwartzte Ritter**(4) :Placez un sur un emplacement de votre choix
- **Verrat**(4) Ceci vous coûte 2 pièces d'or. Déplacez 2 barbaresde 2 paysages différents vers 2 autres paysages. S'il n'y a pas assez de barbares sur le plateau ajoutez en 1 ou 2.
- **Intrige** (4) Prenez un barbare sur le plateau et mettez le dans votre stock de prisonier. S'il n'y a pas de barbare, piochez une autre carte.

- **Ritterwihe** (14) Placez un chevalier sur un emplacement libre autour du chateau.
- **Schwartzte Ritter**(4) :Placez un sur un emplacement de votre choix
- **Verrat**(4) Ceci vous coûte 2 pièces d'or. Déplacez 2 barbaresde 2 paysages différents vers 2 autres paysages. S'il n'y a pas assez de barbares sur le plateau ajoutez en 1 ou 2.
- **Intrige** (4) Prenez un barbare sur le plateau et mettez le dans votre stock de prisonier. S'il n'y a pas de barbare, piochez une autre carte.