

**LES
COLONS
— DE KATANE —**

Scénarios Historiques :

Alexandre le Grand

Histoire

En -334, le jeune roi macédonien Alexandre quitte sa patrie avec 300.000 soldats et 5.000 cavaliers. Son but est de vaincre la puissance perse.

En -324, à peine 10 ans plus tard, Alexandre est le souverain d'un immense empire. Ses nombreuses batailles lui ont permis non seulement de vaincre le grand roi Darius des Perses, mais il est également reconnu en Egypte comme le successeur légitime du Pharaon, a conquis la Bactrie et emmené ses soldats jusqu'en Inde soumettre les sujets du roi Poros.

Les réalisations d'Alexandre ne se limitent pas aux victoires sur les champs de bataille. Il fondait dans les territoires conquis des villes qui devenaient des centres de la culture grecque. Il voulait un royaume unique et assimiler les Perses aux Grecs.

En -323, Alexandre se préparait à de nouvelles expéditions contre les puissances à l'ouest de la Méditerranée, quand il mourut des fièvres à seulement 33 ans.

Ce scénario vous propose de revivre l'épopée d'Alexandre. Les données historiques ont été respectées dans la mesure où le système de jeu le permettait. Alexandre le Grand était sans conteste à la fois un grand général et homme d'état. Mais son épopée n'aurait pas été possible sans la présence de conseillers compétents. Vous et les autres joueurs êtes les conseillers d'Alexandre! Revivez la grande aventure historique d'Alexandre! Aidez la grande armée macédonienne à traverser un fleuve. Trouvez une solution quand la famine menace votre patrie. Elevez des statues à la gloire de votre chef. Levez des troupes quand il faut combattre. Construisez des cités pour répandre la culture grecque, vous en recevrez la direction. Avec de la stratégie, vous pouvez vous élever au rang de premier conseiller, ce qui vaut quatre points de victoire dans ce jeu!

Matériel

Ce scénario nécessite une partie du matériel du jeu de base:

- pour chaque joueur, à sa couleur : 5 villages, 4 villes et 15 routes;
- toutes les cartes de développement;
- toutes les cartes matières premières;
- les deux cartes "la route la plus longue" et "le chevalier le plus puissant";
- les deux dés et le pillard.

Une autre partie du matériel est fourni avec l'extension:

- toutes les pièces d'or;
- les 28 pions événement (marqués d'un point d'interrogation sur une des deux faces);
- les trois cartes "conseiller" (Berater);
- le pion Alexandre.

Préparation

- Dépliez le plateau du scénario Alexandre;
- Mélangez les pions événement et placez en un, face cachée (le point d'interrogation vers le haut), sur chaque point marqué d'un "?" du plateau. Il y a trois pions événement de trop qui ne seront pas utilisés pour la partie;
- Placez le pion Alexandre sur son socle et déposez le sur la flèche rouge, en Macédoine;
- Chaque joueur prend le matériel à sa couleur;
- Les cartes développement et les dés sont placés à côté du plateau de jeu, ainsi que les cartes "la route la plus longue", "le chevalier le plus puissant" et les cartes "conseiller";

- Le pillard est placé sur un désert quelconque;
- **Matières premières**
Pour 4 joueurs : toutes les cartes (le 5 types ensemble!) sont mélangées et placées à côté du plateau en un seul tas : le paquet "ravitaillement". Chaque joueur reçoit 5 cartes de ce paquet. Les 5 paquets habituels de matières premières triées par type seront créés plus tard dans le cours de la partie, avec les cartes dépensées par les joueurs.
Pour 3 joueurs : 15 cartes de chaque type sont mélangées ensemble pour créer le paquet "ravitaillement". Chaque joueur prend 5 cartes de ce paquet. Les quelques cartes restantes sont placées en 5 tas, comme dans la règle de base.

Attention : la carte "Second Conseiller" (Zweiter Berater) n'est pas utilisée quand on joue à trois.

En deux mots

Contrairement au jeu de base, les joueurs n'ont pas de village au début de la partie. Il n'y a donc pas de phase de fondation. Les joueurs voyagent avec Alexandre, symbolisé par sa statue. Dès qu'Alexandre dépasse un point représentant un temple, un village y est fondé : le joueur qui offre le plus de matières premières construit un village à sa couleur. Durant la première partie du jeu, les matières premières proviennent essentiellement du paquet "ravitaillement" (et pas, ou peu, des rares villages) : à chaque tour, chaque joueur reçoit une carte de ce paquet. Une fois dépensées, les matières premières sont réparties en cinq tas, comme d'habitude. A certains croisements se trouvent des pions événements. Lorsqu'Alexandre y passe, le pion est retourné et on procède également à une enchère pour voir qui s'occupera de la construction d'un pont, des problèmes de nourriture, de la construction d'une statue ou d'un combat. Celui qui remporte l'enchère reçoit le pion et augmente ses chances de recevoir des points de victoire.

Déroulement

Comme d'habitude, la partie se joue en tours. Le tour d'un joueur comprend les phases suivantes :

1. Lancer les dés et distribuer les matières premières
2. Déplacer Alexandre
3. Résoudre l'évènement
4. Commerce et construction

Le premier tour

Tirer le premier joueur au sort. Comme il n'y a pas encore de village, il n'est pas nécessaire de lancer les dés. Le premier joueur déplace Alexandre jusqu'au premier point vert marqué d'un temple et le place sur la flèche qui suit. Les joueurs procèdent à une enchère de matières premières pour la construction du premier village (voir Enchères). Après cette action, le joueur peut commercer, acheter s'il le peut une carte de développement, ou, si c'est lui qui a construit le village, en faire partir une route ou le transformer en ville, s'il dispose des matières premières nécessaires. C'est ensuite au tour du joueur suivant qui commence par lancer les dés.

Les phases du tour

1. Les matières premières

a) Jeter les dés

Un joueur commence son tour en lançant les dés et en distribuant les matières premières produites par les villes et les villages. Comme il y a peu de villages en début de partie, les matières premières proviennent essentiellement du paquet "ravitaillement". En début de partie dans le jeu à quatre, il arrive qu'une matière première soit manquante ou en quantité insuffisante. Dans ce cas, personne ne reçoit la matière première en question.

b) Le paquet "ravitaillement"

- Important : tant que le paquet ravitaillement n'est pas épuisé, chaque joueur reçoit une carte de ce paquet à chaque tour (même quand ce n'est pas lui qui joue);
- Si le paquet est épuisé ou insuffisant pour tous les joueurs, le ravitaillement est terminé. Les joueurs ne peuvent plus compter que sur leurs villes et villages pour obtenir des matières premières;
- Chaque joueur a droit à une carte de ravitaillement à chaque tour, qu'il possède ou non des villages.

Les cartes employées par les joueurs, que ce soit pour les constructions ou pour les enchères, sont ensuite réparties en cinq tas, comme dans le jeu normal.

Conseil : Construisez rapidement des villages. Après l'épuisement du ravitaillement, ce seront vos seules ressources de matières premières.

c) L'or

Les rivières d'or ne produisent pas de cartes, mais des pièces d'or : une pour un village, deux pour une ville.

d) Le "7" aux dés

La règle ne change pas, à une exception près : les joueurs ne perdent la moitié de leurs cartes que si ils en possèdent plus de onze.

Attention : les pièces d'or ne comptent pas lorsque le "7" sort et elles ne peuvent pas non plus être volées.

2. Déplacement d'Alexandre

Le joueur dont c'est le tour déplace Alexandre au-dessus du point vert suivant et le place sur la flèche qui suit.

- Si le point vert représente un temple, on procède à une enchère pour la construction d'un village.
- S'il s'agit d'un pion "?", il est retourné et on procède à l'enchère correspondante (voir tableau). Si c'est un point vert vide, il n'y a pas d'évènement et on passe directement à la phase commerce et construction.

Attention : les trois derniers points du trajet d'Alexandre sont violets et marqués d'un "7". Dans ce cas, Alexandre n'avance que si le "7" est sorti aux dés. Sur tout autre résultat, il reste en place.

3. Résolution des évènements

Il y a cinq évènements différents. La résolution d'un évènement nécessite certaines ressources.

L'enchère

Chaque carte de matière première vaut 1 si elle peut être utilisée pour l'évènement (voir tableau). Seules les cartes chevalier valent 3. Les pièces d'or peuvent être utilisées pour tous les évènements et ont une valeur de 1.

Evènement	Signification	Matières utilisables
Village	Alexandre décide de fonder une nouvelle cité	Brique (1), bois (1), blé (1), laine (1)
Faim	La Grèce est menacée de famine	Blé (1), laine (1)
Pont	Il faut traverser un fleuve	Brique (1), bois (1)
Combat	Alexandre affronte un chef adverse	Minerai (1), laine (1), chevalier (3)
Statue	Alexandre désire une grande statue	Brique (1), minerai (1)

- Le joueur dont c'est le tour propose une somme. C'est la valeur des matières premières (et des cartes chevaliers dans le cas d'un combat) et de l'or qu'il offre à Alexandre pour la résolution de l'évènement.
- Le joueur à sa gauche peut passer ou faire une offre supérieure. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'offre la plus haute remporte l'enchère.
- Le joueur qui a emporté l'enchère paie les matières premières, les cartes chevalier et les pièces d'or pour une valeur équivalente à son offre. Les cartes matières premières sont placés sur leurs tas respectifs, les chevaliers sous le tas des cartes développement. Les autres joueurs ne paient rien.

Seul le montant doit être respecté : la composition en matières premières, cartes chevaliers ou pièces d'or est au choix du joueur. Il ne peut utiliser que les matières premières demandées par l'évènement (voir tableau) et les pièces d'or. Par exemple, si un joueur emporte l'enchère pour un village avec une offre de 5, il peut payer avec 2 bois, 2 briques et 1 blé, mais également avec 2 blés et 3 pièces d'or. Par contre, il ne peut utiliser de minerai.

Une carte chevalier ne peut être utilisée pour une enchère (combat) que si elle a déjà été jouée avant que l'on retourne le pion évènement. Elle doit déjà se trouver devant le joueur.

Si un joueur ne peut pas payer la somme promise, il perd la moitié de ses matières premières et on recommence l'enchère.

Les récompenses d'Alexandre

Le joueur qui emporte une enchère "village" place un de ses villages sur le point marqué d'un temple.

Celui qui remporte tout autre évènement reçoit le pion et le place devant lui. Le premier qui accumule trois pions évènement reçoit le titre de "Premier conseiller" qui lui rapporte 4 points de victoire. Le suivant est "Second conseiller", ce qui lui vaut 3 point de victoires. Le troisième devient "Troisième conseiller", ce qui vaut 2 points de victoire.

Attention : comme pour les cartes de "la route la plus longue" et "le chevalier le plus puissant", ces cartes peuvent être prises par un joueur qui obtient plus de pions évènements. On garde l'ordre des trois conseillers en suivant le nombre de pions évènement. En cas d'égalité, l'ordre ne change pas.

Exemple : Karl, dont c'est le tour, retourne un évènement "combat". Il propose 3. Son voisin de gauche propose 5. Karl propose 6 et les autres joueurs passent. Karl prend le pion "combat" et le

place devant lui. Il paie son enchère avec une carte minerai, une carte laine, une pièce d'or et une carte chevalier qui est replacée sous le tas de cartes de développement.

4. Commerce et construction

Les règles habituelles s'appliquent pour cette phase.

Il y a donc deux façons de construire un nouveau village :

a) Par l'évènement construction de village

Celui qui remporte l'enchère construit un village à l'endroit où Alexandre vient de passer.

b) Via la construction de routes

Un joueur qui a construit un village pour Alexandre peut, à partir de celui-ci, construire des routes et de nouveaux villages, suivant les règles habituelles.

Attention : il n'est cependant pas permis de placer un village sur un point ou dans le voisinage immédiat d'un point du trajet sur lequel Alexandre n'est pas encore passé.

5. Divers

Commercer avec de l'or

Pour le commerce, l'or est considéré comme une matière première. Les pièces d'or peuvent faire partie d'une transaction entre joueurs, s'échanger à 4:1 (ou à 3:1 si un joueur dispose d'un port de ce type).

La route la plus longue

La règle applicable est la même que dans le jeu de base.

Le chevalier le plus puissant

La règle ne change pas, mais il peut arriver qu'un joueur perde cette carte pour avoir payé un évènement "combat" avec une carte chevalier.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de deux façons différentes :

1. Un joueur atteint 14 points de victoire.
2. Alexandre atteint le dernier point de sa route (Persopolis). Le jeu s'arrête aussitôt. Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. Le nombre de pions évènement gagnés départagera les ex aequo éventuels.

Traduction	Sherinford
Mise en page	El Padre
Version 1.0	30/08/2000