

# LES COLONS DE KATANE

Le Jeu de Cartes pour 2 Joueurs

## Traduction des cartes de l'extension Handel & Wandel

Mise en page par Rody  
(<http://www.Jeux2Rody.com>)

### Bauernaufstand (Jacquerie) x1

Les terrains adjacents à un entrepôt fortifié perdent une production.

### Großes Ritterturnier (Grand tournoi) x1

Le joueur qui possède le plus de points de tournoi avec ses Chevaliers peut tourner un de ses terrains Or sur 3 productions.

### Ruhige See (Mer calme) x1

Chaque joueur reçoit une matière première de son choix pour chaque Flotte qu'il possède.

### Großer Bürgmeister (Grand bourgmestre) x2

Vous recevez 1 matière première de votre choix pour chaque ville dans votre Principauté.

### Handelsmonopol (Monopole commercial) x2

Prenez jusqu'à trois matières premières identiques de votre choix à votre adversaire et donnez-lui en échange une autre matière première de votre choix.  
*Condition : "Handelskontor".*

### Pfandleiher (Prêteur sur gage) x2

Retournez un bâtiment. Vous obtenez en retour les matières premières nécessaires à sa construction, moins une. Pour réactiver le bâtiment, il faut repayer son coût de construction.

### Gestüt (Haras) x1

A votre tour, après avoir lancé le dé et payé 1 Blé, vous pouvez réarranger tous les Chevaliers et Canons de votre Principauté.

### Goldschmiede (Orfèvrerie) x1

Les revenus des terrains adjacents produisant de l'Or sont doublés.

### Handelsposten (Place d'échanges) x2

Placez cette carte sur une route : à votre tour, vous pouvez échanger les matières premières des deux terrains adjacents (dessus et dessous) à 1 contre 1.

### Lothar der Säufer (Lothar l'Ivrogne) x1

A chaque début de tour, le dé de revenu détermine la force de tournoi de Lothar.

### Raubritterburg (Repère de brigands) x1

Placez cette carte chez l'adversaire : les points de commerce de sa colonie ou de sa ville ne comptent plus.  
*Condition : l'adversaire a moins de 4 points de puissance militaire.*

### Richard der Rächer (Richard le Vengeur) x1

Pour une pièce d'or, il se transforme en "Schwarzer Ritter" (chevalier noir), sauf lors du tour de sa mise en jeu.

### Wagner (Charron) x1

Choisissez une matière première au début de votre tour. Vous pouvez librement déplacer vos réserves de cette matière première entre deux terrains du même type.

### Wirthaus (Auberge) x1

Payez un or et lancez 1 dé : sur 4, 5 ou 6, vous gagnez une matière première de votre choix. Cette opération peut être répétée plusieurs fois par tour.

### Färberei (Teinturerie) x1

### Kunstschmiede (Forge artisanale) x1

### Schnapsbrennerei (Distillerie) x1

Placement : au-dessus ou au-dessous d'un terrain de Pâturages d'une ville. Vous pouvez transformer deux Laines/Minerais/ Blés en 1 point de puissance commerciale ou dépenser 1 point de puissance commerciale pour prendre 1 matière première à votre adversaire.  
*Condition : "Handelskontor".*

### Großer Basar (Grand bazar) x1

A votre tour, vous pouvez proposer une matière première de votre choix (sauf un or) à votre adversaire. Celui-ci doit vous donner une matière première de son choix (sauf un or) en échange.

### Großer Turnierplatz (Grande Lice) x1

Quand vos chevaliers gagnent un tournoi, vous recevez deux matières premières de votre choix.

### Handelsmesse (Foire commerciale) x1

*Condition : "Handelskontor" + 3 points de commerce* (provenant de la "Färberei", de la "Kunstschmiede" ou de la "Schnapsbrennerei").

### Hansebund (Ligue Hanséatique) x1

Vous pouvez échanger à 2:1 les matières premières pour lesquelles votre adversaire a construit des flottes.  
*Condition : au moins 1 "Handelsflotte".*

### Leuchtturm (Phare) x1

Le taux de change d'une flotte de la ville passe à 1:1. Cette flotte est protégée de l'événement "Bürgerkrieg".

### Naturalien-Speicher (Grenier) x1

### Schatzkammer (Chambre fortifiée) x1

Permet d'entreposer deux matières premières de son choix. Ces dernières sont protégées de toute attaque.  
*Condition : "Handelskontor".*

### Werft (Chantier naval) x1

La construction d'une Flotte vous coûte une matière première de moins de votre choix.

# LES COLONS DE KATANE

Le Jeu de Cartes pour 2 Joueurs

## Traduction des cartes de l'extension Wissenschaft & Fortschritt

Mise en page par Guillaume LEMERY  
(<http://www.JeuxADeux.com>)

### Fortschritt (Progrès) x1

Chaque joueur reçoit une matière première pour chaque Kloster (Cloître), Bibliothek (Bibliothèque) et Universität (Université) qu'il possède.

### Konflikt (Conflit) x1

Le possesseur du marqueur Chevalier regarde la main de son adversaire, choisit 2 cartes qu'il glisse sous une pile de cartes de développement de son choix.

### Bürgerkrieg (Guerre civile) x1

Chaque joueur doit reprendre un Chevalier ou une Flotte qu'il avait exposé. Son adversaire choisit la carte concernée.  
*Protection : Kirche (Eglise).*

### Buchdruck (Presse d'impression) x2

Vous recevez tout de suite deux matières premières de votre choix.  
*Condition : "Universität"*

### Dreifeldwirtschaft (Culture en jachère) x2

Tournez un terrain de Champs sur trois matières premières.  
*Condition : "Universität"*

### Erfinder (Inventeur) x2

Tournez un terrain de Montagnes sur trois matières premières.  
*Condition : "Universität"*

### Landreform (Réforme agraire) x2

Vous pouvez tout de suite échanger la position de deux territoires de votre Principauté.

### Große Mauer (Grande muraille) x1

Si vous faites un 3, 4, 5 ou 6 sur un dé, l'Espion de votre adversaire n'a aucun effet.

### Kanone (Canon) x2

*Condition : "Universität"*

### Kaperflotte (Flotte corsaire) x2

Votre adversaire doit immédiatement retirer du jeu l'une de ses flottes de son choix.  
**Année fructueuse:** vous recevez 1 or.

### Baukran (Grue) x1

Chaque développement de ville vous coûte une matière première de moins.

### Feuerwache (Poste de pompiers) x2

On ne peut pas jouer de "Feuerteufel" contre les bâtiments de cette ville.

### Gesandtschaft (Ambassade) x1

Placez cette carte dans un espace libre chez votre adversaire. Celui-ci doit dorénavant vous montrer toutes les cartes qu'il pioche.  
*Condition : "Rathaus"*

### Halle des Volkes (Halle du peuple) x1

A chaque tour, vous pouvez chercher gratuitement vos cartes à piocher dans les piles de développement.  
*Condition : "Rathaus"*

### Handelsakademie (Académie du commerce) x1

Le quantité d'or en réserve dans votre Principauté compte comme autant de points de commerce.  
*Condition : "Universität"*

### Kathedrale (Cathédrale) x1

Tous les Chevaliers et toutes les Flottes de votre Principauté sont protégés de l'événement "Bürgerkrieg".

### Universität (Université) x2

Des unités peuvent être placées au-dessus des terrains adjacents à la ville.  
*Condition : "Kloster" ou "Bibliothek"*

# LES COLONS DE KATANE

Le Jeu de Cartes pour 2 Joueurs

Traduction des cartes de l'extension  
Ritter & Händler

Mise en page par Guillaume LEMERY  
(<http://www.JeuxADeux.com>)

## Ertragreiches Jahr (Année faste) x1

Chaque région adjacente à un entrepôt fortifié reçoit une matière première. Une région adjacente à deux entrepôts en reçoit deux.

## Überfall (Embuscade) x2

Celui qui possède la supériorité militaire choisit trois bâtiments de son adversaire. Ce dernier doit en reprendre un en main.

## BurgFräulein Imelda x2

Votre adversaire doit écarter définitivement du jeu un Chevalier de son choix.

## Gewürzkarawane (Caravane d'épices) x2

Si vous disposez de la supériorité commerciale, vous pouvez prendre deux ressources de votre choix à votre adversaire.

## Grenzkonflikt (Conflit de frontière) x2

Si vous possédez la supériorité militaire, vous pouvez échanger l'un de vos territoires à double contre l'un des territoires à double de votre adversaire. Mais le territoire ne doit pas posséder de développement.

## Inquisition (Inquisition) x2

Votre adversaire doit mélanger sa main et ses piles de développement, en refaire 4 nouvelles piles et compléter sa main.

Condition: "Kirche" ou "Kloster"

## Karawane (Caravane) x1

Echangez 2 de vos matières premières contre 2 autres.

## Raubzug (Razzia) x1

Lancez un dé : sur 1-5 vous pouvez prendre 2 matières premières de votre choix à votre adversaire. Sur un 6, c'est lui qui vous prend 2 matières premières.

Parade: "Bischof"

## Bauernheer (Armée de paysans) x1

La puissance de l'armée de paysans est égale au nombre de céréales dans les champs adjacents.

## Burg (Château) x2

La mise en jeu de tout Chevalier vous coûte une matière première de moins.

## Kaperflotte (Flotte corsaire) x2

Votre adversaire doit immédiatement retirer du jeu l'une de ses flottes de son choix.

Année fructueuse: vous recevez 1 or.

## Turnierplatz (Place de tournoi) x1

La valeur en tournoi de chaque Chevalier augmente de 1.

## Wachturm (Tour de garde) x1

Un "Espion" adverse n'a aucun effet sur un jet de dé de 1 ou 2.

## Walther der Sänger x1

Immunisé contre le "Chevalier Noir".

## Zollstation (Poste de douane) x2

Année fructueuse: vous recevez 2 ors.

## Bankhaus (Banque) x1

Lorsque vous avez la supériorité commerciale et que le dé des événements indique un "avantage commercial", vous pouvez prendre 2 matières premières à votre adversaire.

## Große Handelsflotte (Grande flotte commerciale) x2

Vous pouvez échanger les matières premières des deux territoires adjacents à 2 contre 1.

## Grosser Hafen (Grand port) x1

Double la valeur commerciale des cartes "Markt", "Händlerzunft" et "Handelskontor" dans votre principauté.

## Palast (Palais) x1

Année fructueuse: au lieu de recevoir une matière première supplémentaire, vous pouvez récupérer une carte de votre défausse et la mettre dans votre main.

# LES COLONS DE KATANE

Le Jeu de Cartes pour 2 Joueurs

Traduction des cartes de l'extension  
Politik & Intrige

Mise en page par Guillaume LEMERY  
(<http://www.JeuxADeux.com>)

## Bettelmönche (Moines mendiants) x1

Celui qui possède la supériorité commerciale doit donner deux matières premières à son adversaire.

## Gute Nachbarschaft (Bon voisinage) x1

Retournez la carte du dessus de chaque pile de développement, sauf celles sous l'effet d'une Mise à l'Index (Kirchenbann).

## Kirchenfest (Fête religieuse) x1

Celui qui possède une Eglise ("Kirche") reçoit deux matières premières de son choix, celui qui possède une cathédrale ("Kathedrale"), quatre.

## Archivar (Archiviste) x1

Prenez jusqu'à six cartes d'une pile de développement et replacez dans l'ordre de votre choix.

Condition: "Rathaus"

## Bestechung (Corruption) x2

Dépensez 3 ors et mettez un Chevalier de votre adversaire dans votre principauté.

## Diplomat (Diplomate) x1

Vous pouvez prendre une carte de votre choix dans la défausse.

Condition: "Rathaus"

## Hochzeit (Mariage) x2

Votre adversaire doit vous donner autant d'ors de sa réserve que vous pouvez en accepter dans vos terrains.

Condition: "Kirche" ou "Kathedrale".

## Kanzler (Chancelier) x2

Vous pouvez piocher trois cartes d'une pile de développement (respectez le nombre maximum de cartes en main à la fin du tour).

## Kirchenbann (Mise à l'Index) x2

Placez cette carte sur la pile de développement de votre choix ou sur la défausse. Votre adversaire doit payer 3 ors pour se débarrasser de l'interdit.

Condition: "Kirche" ou "Kathedrale"

## Medicus (Médecin) x2

Jouez cette carte en cas de peste ("Seuche"). Cette dernière n'a alors aucun effet sur vos villes.

## Ratssitzung (Séance du Conseil) x2

Glissez deux de vos cartes sous une pile de développement et choisissez-en deux nouvelles autres.

Condition: "Rathaus"

## Heilige Stätte (Lieu saint) x1

Lorsque vous complétez votre main, vous pouvez, une fois, remettre une carte que vous venez de piocher sous une pile et en tirer une autre.

Condition: "Kirche"

## Mission (Mission) x1

La construction d'un bâtiment religieux ("Kirche", "Kloster", "Ordensburg", "Bischofssitz" et "Kathedrale") coûte une matière première de moins de votre choix.

## Ordensburg (Commanderie) x1

Tous les Chevaliers qui coûtent plus de trois matières premières sont immunisés contre "Burgfräulein Imelda", "Bürgerkrieg" et "Bestechung".

## Vogtei (Bailliage) x1

Lorsque vous lancez le dé de revenu, prenez 1 matière première de plus de votre choix en plus. Si votre adversaire tire le "?" sur le dé d'événement, vous perdez tout votre minéral et toute votre laine, ainsi que la carte "Vogtei" elle-même (glissez-la sous une pile de développement).

## Metropole (Métropole) x2

Des unités peuvent être placées au-dessus des terrains adjacents à la ville.

Condition: "Rathaus" ou "Kirche"

## Bischofssitz (Evêché) x1

Vous recevez 1 or pour chaque carte action ou chaque sort mis en jeu par votre adversaire. Le "Feuertüfel" ne marche pas contre l'Evêché.

Condition: "Kloster" ou "Kirche"

## Bordell (Bordel) x1

Le Bordel se place dans une ville adverse. Chaque Chevalier adverse perd alors 1 point de puissance militaire.

## Brauerei (Brasserie) x1

Pour 1 or, vous pouvez retourner cette carte. La valeur qui compte est toujours celle qui est à gauche.

## Geheimbund (Alliance secrète) x1

Vous pouvez utiliser les propriétés de l'un des bâtiments adverses suivants: "Rathaus", "Bibliothek", "Kirche" ou "Universität". Mais jamais les points de victoire de ces bâtiments.

## Gericht (Tribunal) x1

Le résultat du dé d'événement "Räuberüberfall" ne vous concerne que si vous possédez plus de 10 matières premières.

## Haus der Republik (Maison de la République) x1

Si le dé de revenu désigne un terrain adjacent, ce dernier est monté directement à 3 matières premières.

Condition: "Rathaus", pas de "Vogtei"

## Theater (Théâtre) x1

Vous pouvez avoir deux cartes de plus en main.

Condition: "Bibliothek"