

Click to prove
you're human



Catane 2 joueurs

Le jeu de Catane 2 joueurs

Reddit and its partners use cookies and similar technologies to provide you with a better experience. By accepting all cookies, you agree to our use of cookies to deliver and maintain our services and site, improve the quality of Reddit, personalize Reddit content and advertising, and measure the effectiveness of advertising. By rejecting non-essential cookies, Reddit may still use certain cookies to ensure the proper functionality of our platform. For more information, please see our Cookie Notice and our Privacy Policy.
Bonjour à la communauté Je m'intéresse à certains titres de la série des Catane, notamment:
* Conquête de Rome
* Ville et chevaliers...et d'autres.
Je joue et aime beaucoup Anno 1701, qui est annoncé pour au-moins 3 joueurs mais qui tourne à 2 du fait du faible nombre d'échanges.En est-il de éme pour ces autres titres?Merci pour vos conseils
Gentes dames et Nobles SeigneursOscar j'ai eu de très mauvais retour de Catane - conquête de Rome. A part Elasund et Catane, le jeu de cartes, je ne vois pas vraiment... Je serais en tout cas vivement intéressée aussi de savoir s'il est possible d'aménager les règles des Colons de Catane (jeu de base et extensions) pour deux joueurs ! Les jeux de commerce/négociation à deux joueurs, ça perd forcément de son sel, non ? J'ai fait quelques parties de Civilisation à deux, et forcément, on le voit venir avec ses gros sabots, l'autre joueur (mais comme je suis gentil, je me faisais toujours avoir). Sinon, M. PAP. Les mauvais retours sur la Conquête de Rome, c'était spécifiquement à deux, ou de façon générale ? Meeeuuhhh dit:Les jeux de commerce/négociation à deux joueurs, ça perd forcément de son sel, non ? Certes mais comme je le dis en préambule j'ai trouvé Anno 1701 très jouable à deux , bien que peu interactif, mais sympa tout de même du fait du peu d'échanges de toute façon... PAP dit:ci a eu de très mauvais retour de Catane - conquête de Rome.Du jeu, ou du jeu à 2 J'e le trouve bien. Meilleur que Catane même, si on recherche quelque chose de plus complexe.Pour celui ci je dirai qu'en enlevant des villes ça doit être possible (pour conserver l'aspect on s'embruille sur les placements et garder la difficulté d'atteindre certains des objectifs possibles). Doit rendre les déplacements un peu plus durs (car plus longs). Meeeuuhhh dit:Les jeux de commerce/négociation à deux joueurs, ça perd forcément de son sel, non ? J'ai fait quelques parties de Civilisation à deux, et forcément, on le voit venir avec ses gros sabots, l'autre joueur (mais comme je suis gentil, je me faisais toujours avoir). Sinon, M. PAP. Les mauvais retours sur la Conquête de Rome, c'était spécifiquement à deux, ou de façon générale ?De façon générale en fait. On pensait retrouver l'esprit Catane et bof... sans plus... Pour les colons de Catane classique, j'ai lu (je ne sais plus où) une variante pour 2 joueurs qui permettait de forcer les échanges : Le joueur dont c'est le tour peut poser devant son adversaire 1 à 3 cartes Matière Première face cachée. Ce dernier doit alors donner le même nombre de cartes en échange. Naturellement, le joueur ne peut proposer plus de cartes que ce que contient la main adverse J'avoue que je ne l'ai jamais testée et que je suis un peu sceptique quant à son intérêt. Mais bon, pourquoi pas... ça peut inciter à être beaucoup plus vigilant sur le contenu de la main de l'adversaire pour forcer des échanges qui vont lui faire perdre des Matières intéressantes. Tout retour sur cette variante m'intéresse

fortement Je pense qu'il serait nécessaire de réduire la taille du plateau pour les Colons de Catane à 2. Afin de conserver l'interaction spatiale. La conquête de Rome se joue bien à deux en suivant la configuration 3 joueurs + retirer encore 2 ou 3 autres villes pour obliger les joueurs à se gêner. Par contrer la phase de négociations disparaît et est identique aux échanges "dynamiques" d'un colon de catane jeux de carte (2-3 échanges maxi dans une partie). Donc sympa à 2 sans être extraordinaire ! Hum, à propos des Colons de Catane, vous pouvez aller voir ici si cette manifestation vous intéresse.Pouf pouf (et j'ai bien aimé la Conquête de Rome aussi, ça change pas mal, c'est plutôt historique (dans le sens où il ne faut pas chercher une réalité historique concrète, mais une possibilité d'histoire, plutôt bien trouvée). Pour info) et je pense être l'un des rares, et c'est pas une gloire, on a testé à deux les colons de Catane prévu pour 3 à 4. Résultat : un jeu idéal pour enfant jusqu'à 10 ans où on arrive à tout bien construire sans se gê,er à très grande vitesse) On s'est bien marré néanmoins devant la facilité du jeu qui devenait : Le paradis de Catane ! Donc pas terrible si j'y comprends bien.... Dommage, hélas, misère.... oscardejardjays dit:Donc pas terrible si j'y comprends bien.... Dommage, hélas, misère.... Si le problème venait du manque d'interaction (pousse toi que je m'y mette sur coline verdoyante), la simple réduction du plateau pourrait corriger le tir, non ? McQueen dit:oscardejardjays dit:Donc pas terrible si j'y comprends bien.... Dommage, hélas, misère.... Si le problème venait du manque d'interaction (pousse toi que je m'y mette sur coline verdoyante), la simple réduction du plateau pourrait corriger le tir, non ?C'est un peu à cela que je pensais, car les échanges ne sont pas monnaie courante- c'est le cas de le dire- dans de nombreuses parties, alors je me demandais si avec un espace restreint, on pouvait profiter de certaines extensions du genre Khéops ou Villes et chevaliers en duel!! Il existe une variante à deux, et même plusieurs. Voici les sites qui les proposent. Les colons de CataneeOn recommande ces jeux: Jouer à Catane à 2 avec le jeu de baseVoilà, en espérant que cela pourra t'être utile. Par contre, je ne sais pas si il est possible de procéder de même pour les extensions. Comme indiqué dans ce premier billet, il est possible de jouer à Catane avec le jeu de table moyennant de légers ajustement. Les voici donc:Matériel supplémentaire au jeu de base: 14 cartes Marchandage (des cartes au jeu traditionnelles peuvent faire l'affaire). Pour commencer la partie, prenez-en trois chacun.Les cartes marchandages sont utilisées soit pour-Déplacer le voteur : avant de lancer les dés, remettez une carte à la pioche-Forcer une échange de carte ressources avec l'autre joueur lorsqu'il refuse de marchander avec vous. Remettez une carte marchandage dans la pioche et piguez deux cartes ressources au hasard dans les mains de l'autre joueur. En retour, vous lui remettez deux de vos cartes ressources , qui peuvent être les siennes... Il est possible de se procurer d'autres cartes marchandage avec les actions suivantes: Échanger avec la banque une carte développement «chevalier» à condition qu'elle soit retournéeLe joueur qui a la carte de l'Armée la plus puissante peut perdre celle-ci s'il échange une carte Chevalier pour une carte Marchandage Bâtir une colonie sur le bord de la mer : permet de recevoir une carte Bâtir une colonie sur le bord du désert : permet de recevoir deux cartes Bâtir une colonie sur le bord de la mer permet : de recevoir trois cartesOn peut avoir un maximum de sept cartes marchandage en main.On ne peut en jouer qu'une seule par tour.On joue en plus avec chacun un «Fantôme». Vous n'avez pas à ramasser de ressource pour lui, cependant vous devez bâtir les routes et les colonies lorsque vous en construisez pour vous-même. Vous n'avez pas à lui bâtir de ville lorsque vous vous en construisez une. S'il est impossible au fantôme de construire une colonie comme vous le faite, par exemple parce qu'il n'y a pas au moins deux routes qui sépare une autre colonie, vous devez au moins lui bâtir une route. De ce fait, il est possible que ce soit un fantôme qui possède la carte de la Route la plus longue. Pour commencer la partie, placez une colonie fantôme à des intersections opposéesEnfin, lorsqu'on joue à deux, il faut lancer les dés deux fois de suite sans faire d'autres actions que de remettre les ressources correspondantes aux résultats des dés de d'exécuter l'effet du 7.Amusez-vous bien! sad dit :Voilà, en espérant que cela pourra t'être utile. C'est gentil à toi. J'espère toutefois que tu ne t'attends pas à une réponse, Oscar ça fait 10 ans qu'on ne l'a pas vu sur le forum. Mis à jour le 12 avril 2024 par Marie « Les Colons de Catane » est un jeu complexe de gestion de ressources. Vous êtes responsable d'un empire et votre but est de le développer pour gagner. Vos routes conduiront à des colonies qui vous donneront accès à de nouvelles ressources. Bref, plus vous construisez, plus vous avez de ressources, et plus vous pouvez à nouveau construire. 10+ 75 min 2 Les Colons de Catane pour deux joueurs reprennent les grandes lignes du jeu de base. Vous devez collecter des ressources pour faire évoluer votre colonie et ainsi gagner des points. La principale différence est qu'ici, vous avez (à priori) accès à toutes les ressources. Le seul hic, c'est que vous les gagnez au dé. C'est donc fortement lié au hasard. Le jeu se compose de cartes carrées bien définies avec des images (recto et verso) distinctes. Elles se divisent en trois types : les cartes fondations (routes, colonies, villes, ressources et deux tas de départ) qui vous permettent de créer votre empire ; les cartes événements (positifs, négatifs ou sans conséquences) ; les cartes actions. Les cartes actions sont divisées en trois sous-catégories : Les jaunes sont des actions simples qui ne coûtent rien et qui ne s'appliquent qu'au moment de la jouer.Les vertes sont des développements de colonie qui ont un coût indiqué dans le coin supérieur gauche. Elles se placent au-dessus ou en dessous d'une colonie ou d'une ville.Les rouges sont des développements de ville qui demandent généralement plus de ressources. Elles se placent uniquement au-dessus ou en dessous des villes. Ce que je trouve réellement bien, c'est qu'il y ait un texte explicatif sur chaque carte. En plus de ces cartes, vous trouvez un classique dé à 6 faces, un dé spécial à six faces et 2 points de victoire en bois de bonne facture. Ces derniers concernent les tailles de votre armée et de vos infrastructures de type moulin. Le but du jeu est d'obtenir 12 points de victoire avant votre adversaire. Les points sont identifiables par les drapeaux se trouvant sur les cartes colonies, villes et certains développements. Il est également possible de gagner le point de puissance militaire en possédant le plus grand nombre de gantelets (chiffre noir) ou le point de puissance commerciale grâce au plus grand nombre de moulins (se trouvant sur certains développements) et à la présence d'une ville. Vous commencez le jeu en prenant l'un des deux tas de cartes de départ dont le verso représente un blason. Vous devez les disposer devant vous pour créer le début de votre empire de façon spécifique. Le reste des cartes est à trier et placer comme sur la photo. Les cartes au verso simple (cartes actions) sont à mélanger et diviser équitablement en cinq tas. En début de partie, chaque joueur peut choisir un tas et prendre trois cartes de leur choix en laissant le reste des cartes dans le même ordre. Puis, il remplace le tas là où il se trouvait initialement. Attention : les cartes actions jaunes ne peuvent être utilisées uniquement lorsque les deux adversaires ont cumulé à deux un total de 7 points de victoires et pas avant. Choisissez donc vos cartes en fonction. Le joueur qui commence lance les deux dés et exécute l'événement indiqué par le dé spécial en premier. Vous avez un récapitulatif de chaque symbole sur la carte centrale de votre empire. Certaines faces du dé vont vous faire gagner des ressources et d'autres en perdre. Malheureusement, le ratio n'est pas très bien optimisé et vous resterez coincé à certains moments par manque de ressources. Ensuite, les deux joueurs prennent une ressource correspondant au dé. En cours de partie, vous aurez d'autres cartes ressources, vous gagnerez une ressource pour chaque carte correspondant au dé. Exemple : Marc a fait 1 avec le dé 6. Après avoir appliqué le dé événement, il peut prendre une ressource de bois et une d'argile puisque ces deux ressources correspondent au dé 1. Son adversaire peut également prendre les ressources correspondant au dé. Après s'être occupé des dés, le joueur dont c'est le tour peut au choix et dans l'ordre qu'il le souhaite : jouer une carte action jaune (si plus de 7 points sont en jeu)jouer une carte développement (rouge ou verte) en payant le prix de la carte.échanger des matières premières à raison de 3 d'un même type contre 1 autre.échanger des matières premières avec son adversaire (bonnes négociations à vous).étendre son empire en construisant des routes, colonies ou villes en payant le prix indiqué sur le verso de ces cartes.défausser une carte pour en prendre une nouvelle. Le joueur peut alors soit prendre gratuitement une carte au-dessus d'un tas, soit payer 2 ressources pour choisir une carte dans l'un des tas. Les cartes développements vertes peuvent être des bâtiments ou des unités militaires. Une fois que le joueur s'arrête (par manque de ressource ou pour les conserver), il complète sa main pour avoir à nouveau 3 cartes. Il donne ensuite les dés à son adversaire qui peut commencer son tour. NB : vous voyez que les cartes ressources peuvent en contenir jusqu'à trois. Vous ne pouvez pas aller au-delà de ce chiffre. Ainsi, si vous êtes à 3 blés et que le dé vous en fait encore gagner un, c'est un blé que vous n'obtenez pas. Lorsque vous développez une nouvelle colonie, vous placez une carte colonie à côté d'une route libre. Ensuite, vous placez deux nouvelles cartes ressources en diagonales de cette nouvelle colonie. Si vous décidez de construire une ville, vous devez placer la carte ville sur une colonie déjà existante. Vous ne pouvez construire une ville directement au bord d'une route vide. Ce jeu est clairement un jeu de gestion de ressource dirigé par le hasard des lancers de dés et du tirage des cartes. Si vous y regardez bien, il est possible d'y faire travailler un peu sa mémoire en fonction du tas de cartes que vous regardez au départ. Du coup, si la chance vous sourit un peu et que vous avez assez de ressources, vous pouvez prévoir des plans stratégiques pour battre votre ennemi ! Étant donné le caractère hasardeux du jeu, le temps d'une partie est très aléatoire. Vous pouvez aussi bien finir le jeu en 1h15 (temps prévu de base) tout comme être en galère pour atteindre le huitième point après 2h... Ce que je vous conseille pour l'avoir testé, c'est de diminuer le nombre de points à atteindre à 8 ou 10. Cela réduira considérablement le temps de la partie. L'extension Barbares & Négociants apportent 40 cartes au jeu de base pour 2 joueurs. Elle permet de mettre à jour d'anciennes cartes à l'aide d'autocollants. Avec cela, vous trouverez de nouvelles règles et du coup, une approche stratégique différente. Autre extension, Politique & Intrigues permet d'être plus agressif. Vous construisez plus vite, mais vous détruisez plus vite également. Les 30 nouvelles cartes vous offrent 2 tas de cartes actions supplémentaires. Parmi bien d'autres encore, je voulais vous parler de Science & Progrès qui offrent à nouveau 30 cartes supplémentaires. Vous partez en quête de savoir avec l'université. Grâce aux nouvelles cartes, vous gagnerez plus facilement des points de victoire. Pour ma part, j'ai aimé ce jeu malgré son gros défaut de timing variable. Je trouve qu'il est assez différent et reprend assez bien les grandes lignes de la version de base. La possibilité de gagner toutes les ressources dès le départ est nettement moins frustrante qu'avec le jeu classique. Les règles semblent complexes et sont totalement intégrées seulement après plusieurs parties. Par ailleurs, les personnes moins patientes s'énervent à coup sûr lorsque le jeu ne décolle pas. Mis à jour le 12 avril 2024 par Marie « Les Colons de Catane » est un jeu complexe de gestion de ressources. Vous êtes responsable d'un empire et votre but est de le développer pour gagner. Vos routes conduiront à des colonies qui vous donneront accès à de nouvelles ressources. Bref, plus vous construisez, plus vous avez de ressources, et plus vous pouvez à nouveau construire. 10+ 75 min 2 Les Colons de Catane pour deux joueurs reprennent les grandes lignes du jeu de base. Vous devez collecter des ressources pour faire évoluer votre colonie et ainsi gagner des points. La principale différence est qu'ici, vous avez (à priori) accès à toutes les ressources. Le seul hic, c'est que vous les gagnez au dé. C'est donc fortement lié au hasard. Le jeu se compose de cartes carrées bien définies avec des images (recto et verso) distinctes. Elles se divisent en trois types : les cartes fondations (routes, colonies, villes, ressources et deux tas de départ) qui vous permettent de créer votre empire ; les cartes événements (positifs, négatifs ou sans conséquences) ; les cartes actions. Les cartes actions sont divisées en trois sous-catégories : Les jaunes sont des actions simples qui ne coûtent rien et qui ne s'appliquent qu'au moment de la jouer.Les vertes sont des développements de colonie qui ont un coût indiqué dans le coin supérieur gauche. Elles se placent au-dessus ou en dessous d'une colonie ou d'une ville.Les rouges sont des développements de ville qui demandent généralement plus de ressources. Elles se placent uniquement au-dessus ou en dessous des villes. Ce que je trouve réellement bien, c'est qu'il y ait un texte explicatif sur chaque carte. En plus de ces cartes, vous trouvez un classique dé à 6 faces, un dé spécial à six faces et 2 points de victoire en bois de bonne facture. Ces derniers concernent les tailles de votre armée et de vos infrastructures de type moulin. Le but du jeu est d'obtenir 12 points de victoire avant votre adversaire. Les points sont identifiables par les drapeaux se trouvant sur les cartes colonies, villes et certains développements. Il est également possible de gagner le point de puissance militaire en possédant le plus grand nombre de gantelets (chiffre noir) ou le point de puissance commerciale grâce au plus grand nombre de moulins (se trouvant sur certains développements) et à la présence d'une ville. Vous commencez le jeu en prenant l'un des deux tas de cartes de départ dont le verso représente un blason. Vous devez les disposer devant vous pour créer le début de votre empire de façon spécifique. Le reste des cartes est à trier et placer comme sur la photo. Les cartes au verso simple (cartes actions) sont à mélanger et diviser équitablement en cinq tas. En début de partie, chaque joueur peut choisir un tas et prendre trois cartes de leur choix en laissant le reste des cartes dans le même ordre. Puis, il remplace le tas là où il se trouvait initialement. Attention : les cartes actions jaunes ne peuvent être utilisées uniquement lorsque les deux adversaires ont cumulé à deux un total de 7 points de victoires et pas avant. Choisissez donc vos cartes en fonction. Le joueur qui commence lance les deux dés et exécute l'événement indiqué par le dé spécial en premier. Vous avez un récapitulatif de chaque symbole sur la carte centrale de votre empire. Certaines faces du dé vont vous faire gagner des ressources et d'autres en perdre. Malheureusement, le ratio n'est pas très bien optimisé et vous resterez coincé à certains moments par manque de ressources. Ensuite, les deux joueurs prennent une ressource correspondant au dé. En cours de partie, vous aurez d'autres cartes ressources, vous gagnerez une ressource pour chaque carte correspondant au dé. Exemple : Marc a fait 1 avec le dé 6. Après avoir appliqué le dé événement, il peut prendre une ressource de bois et une d'argile puisque ces deux ressources correspondent au dé 1. Son adversaire peut également prendre les ressources correspondant au dé. Après s'être occupé des dés, le joueur dont c'est le tour peut au choix et dans l'ordre qu'il le souhaite : jouer une carte action jaune (si plus de 7 points sont en jeu)jouer une carte développement (rouge ou verte) en payant le prix de la carte.échanger des matières premières à raison de 3 d'un même type contre 1 autre.échanger des matières premières avec son adversaire (bonnes négociations à vous).étendre son empire en construisant des routes, colonies ou villes en payant le prix indiqué sur le verso de ces cartes.défausser une carte pour en prendre une nouvelle. Le joueur peut alors soit prendre gratuitement une carte au-dessus d'un tas, soit payer 2 ressources pour choisir une carte dans l'un des tas. Les cartes développements vertes peuvent être des bâtiments ou des unités militaires. Une fois que le joueur s'arrête (par manque de ressource ou pour les conserver), il complète sa main pour avoir à nouveau 3 cartes. Il donne ensuite les dés à son adversaire qui peut commencer son tour. NB : vous voyez que les cartes ressources peuvent en contenir jusqu'à trois. Vous ne pouvez pas aller au-delà de ce chiffre. Ainsi, si vous êtes à 3 blés et que le dé vous en fait encore gagner un, c'est un blé que vous n'obtenez pas. Lorsque vous développez une nouvelle colonie, vous placez une carte colonie à côté d'une route libre. Ensuite, vous placez deux nouvelles cartes ressources en diagonales de cette nouvelle colonie. Si vous décidez de construire une ville, vous devez placer la carte ville sur une colonie déjà existante. Vous ne pouvez construire une ville directement au bord d'une route vide. Ce jeu est clairement un jeu de gestion de ressource dirigé par le hasard des lancers de dés et du tirage des cartes. Si vous y regardez bien, il est possible d'y faire travailler un peu sa mémoire en fonction du tas de cartes que vous regardez au départ. Du coup, si la chance vous sourit un peu et que vous avez assez de ressources, vous pouvez prévoir des plans stratégiques pour battre votre ennemi ! Étant donné le caractère hasardeux du jeu, le temps d'une partie est très aléatoire. Vous pouvez aussi bien finir le jeu en 1h15 (temps prévu de base) tout comme être en galère pour atteindre le huitième point après 2h... Ce que je vous conseille pour l'avoir testé, c'est de diminuer le nombre de points à atteindre à 8 ou 10. Cela réduira considérablement le temps de la partie. L'extension Barbares & Négociants apportent 40 cartes au jeu de base pour 2 joueurs. Elle permet de mettre à jour d'anciennes cartes à l'aide d'autocollants. Avec cela, vous trouverez de nouvelles règles et du coup, une approche stratégique différente. Autre extension, Politique & Intrigues permet d'être plus agressif. Vous construisez plus vite, mais vous détruisez plus vite également. Les 30 nouvelles cartes vous offrent 2 tas de cartes actions supplémentaires. Parmi bien d'autres encore, je voulais vous parler de Science & Progrès qui offrent à nouveau 30 cartes supplémentaires. Vous partez en quête de savoir avec l'université. Grâce aux nouvelles cartes, vous gagnerez plus facilement des points de victoire. Pour ma part, j'ai aimé ce jeu malgré son gros défaut de timing variable. Je trouve qu'il est assez différent et reprend assez bien les grandes lignes de la version de base. La possibilité de gagner toutes les ressources dès le départ est nettement moins frustrante qu'avec le jeu classique. Les règles semblent complexes et sont totalement intégrées seulement après plusieurs parties. Par ailleurs, les personnes moins patientes s'énervent à coup sûr lorsque le jeu ne décolle pas.

Reddit and its partners use cookies and similar technologies to provide you with a better experience. By accepting all cookies, you agree to our use of cookies to deliver and maintain our services and site, improve the quality of Reddit, personalize Reddit content and advertising, and measure the effectiveness of advertising. By rejecting non-essential cookies, Reddit may still use certain cookies to ensure the proper functionality of our platform. For more information, please see our Cookie Notice and our Privacy Policy.
Bonjour à la communauté Je m'intéresse à certains titres de la série des Catane, notamment:
* Conquête de Rome
* Ville et chevaliers...et d'autres.
Je joue et aime beaucoup Anno 1701, qui est annoncé pour au-moins 3 joueurs mais qui tourne à 2 du fait du faible nombre d'échanges.En est-il de éme pour ces autres titres?Merci pour vos conseils
Gentes dames et Nobles SeigneursOscar j'ai eu de très mauvais retour de Catane - conquête de Rome. A part Elasund et Catane, le jeu de cartes, je ne vois pas vraiment... Je serais en tout cas vivement intéressée aussi de savoir s'il est possible d'aménager les règles des Colons de Catane (jeu de base et extensions) pour deux joueurs ! Les jeux de commerce/négociation à deux joueurs, ça perd forcément de son sel, non ? J'ai fait quelques parties de Civilisation à deux, et forcément, on le voit venir avec ses gros sabots, l'autre joueur (mais comme je suis gentil, je me faisais toujours avoir). Sinon, M. PAP. Les mauvais retours sur la Conquête de Rome, c'était spécifiquement à deux, ou de façon générale ? Meeeuuhhh dit:Les jeux de commerce/négociation à deux joueurs, ça perd forcément de son sel, non ? Certes mais comme je le dis en préambule j'ai trouvé Anno 1701 très jouable à deux , bien que peu interactif, mais sympa tout de même du fait du peu d'échanges de toute façon... PAP dit:ci a eu de très mauvais retour de Catane - conquête de Rome.Du jeu, ou du jeu à 2 J'e le trouve bien. Meilleur que Catane même, si on recherche quelque chose de plus complexe.Pour celui ci je dirai qu'en enlevant des villes ça doit être possible (pour conserver l'aspect on s'embruille sur les placements et garder la difficulté d'atteindre certains des objectifs possibles). Doit rendre les déplacements un peu plus durs (car plus longs). Meeeuuhhh dit:Les jeux de commerce/négociation à deux joueurs, ça perd forcément de son sel, non ? J'ai fait quelques parties de Civilisation à deux, et forcément, on le voit venir avec ses gros sabots, l'autre joueur (mais comme je suis gentil, je me faisais toujours avoir). Sinon, M. PAP. Les mauvais retours sur la Conquête de Rome, c'était spécifiquement à deux, ou de façon générale ?De façon générale en fait. On pensait retrouver l'esprit Catane et bof... sans plus... Pour les colons de Catane classique, j'ai lu (je ne sais plus où) une variante pour 2 joueurs qui permettait de forcer les échanges : Le joueur dont c'est le tour peut poser devant son adversaire 1 à 3 cartes Matière Première face cachée. Ce dernier doit alors donner le même nombre de cartes en échange. Naturellement, le joueur ne peut proposer plus de cartes que ce que contient la main adverse J'avoue que je ne l'ai jamais testée et que je suis un peu sceptique quant à son intérêt. Mais bon, pourquoi pas... ça peut inciter à être beaucoup plus vigilant sur le contenu de la main de l'adversaire pour forcer des échanges qui vont lui faire perdre des Matières intéressantes. Tout retour sur cette variante m'intéresse

fortement Je pense qu'il serait nécessaire de réduire la taille du plateau pour les Colons de Catane à 2. Afin de conserver l'interaction spatiale. La conquête de Rome se joue bien à deux en suivant la configuration 3 joueurs + retirer encore 2 ou 3 autres villes pour obliger les joueurs à se gêner. Par contrer la phase de négociations disparaît et est identique aux échanges "dynamiques" d'un colon de catane jeux de carte (2-3 échanges maxi dans une partie). Donc sympa à 2 sans être extraordinaire ! Hum, à propos des Colons de Catane, vous pouvez aller voir ici si cette manifestation vous intéresse.Pouf pouf (et j'ai bien aimé la Conquête de Rome aussi, ça change pas mal, c'est plutôt historique (dans le sens où il ne faut pas chercher une réalité historique concrète, mais une possibilité d'histoire, plutôt bien trouvée). Pour info) et je pense être l'un des rares, et c'est pas une gloire, on a testé à deux les colons de Catane prévu pour 3 à 4. Résultat : un jeu idéal pour enfant jusqu'à 10 ans où on arrive à tout bien construire sans se gê,er à très grande vitesse) On s'est bien marré néanmoins devant la facilité du jeu qui devenait : Le paradis de Catane ! Donc pas terrible si j'y comprends bien.... Dommage, hélas, misère.... oscardejardjays dit:Donc pas terrible si j'y comprends bien.... Dommage, hélas, misère.... Si le problème venait du manque d'interaction (pousse toi que je m'y mette sur coline verdoyante), la simple réduction du plateau pourrait corriger le tir, non ? McQueen dit:oscardejardjays dit:Donc pas terrible si j'y comprends bien.... Dommage, hélas, misère.... Si le problème venait du manque d'interaction (pousse toi que je m'y mette sur coline verdoyante), la simple réduction du plateau pourrait corriger le tir, non ?C'est un peu à cela que je pensais, car les échanges ne sont pas monnaie courante- c'est le cas de le dire- dans de nombreuses parties, alors je me demandais si avec un espace restreint, on pouvait profiter de certaines extensions du genre Khéops ou Villes et chevaliers en duel!! Il existe une variante à deux, et même plusieurs. Voici les sites qui les proposent. Les colons de CataneeOn recommande ces jeux: Jouer à Catane à 2 avec le jeu de baseVoilà, en espérant que cela pourra t'être utile. Par contre, je ne sais pas si il est possible de procéder de même pour les extensions. Comme indiqué dans ce premier billet, il est possible de jouer à Catane avec le jeu de table moyennant de légers ajustement. Les voici donc:Matériel supplémentaire au jeu de base: 14 cartes Marchandage (des cartes au jeu traditionnelles peuvent faire l'affaire). Pour commencer la partie, prenez-en trois chacun.Les cartes marchandages sont utilisées soit pour-Déplacer le voteur : avant de lancer les dés, remettez une carte à la pioche-Forcer une échange de carte ressources avec l'autre joueur lorsqu'il refuse de marchander avec vous. Remettez une carte marchandage dans la pioche et piguez deux cartes ressources au hasard dans les mains de l'autre joueur. En retour, vous lui remettez deux de vos cartes ressources , qui peuvent être les siennes... Il est possible de se procurer d'autres cartes marchandage avec les actions suivantes: Échanger avec la banque une carte développement «chevalier» à condition qu'elle soit retournéeLe joueur qui a la carte de l'Armée la plus puissante peut perdre celle-ci s'il échange une carte Chevalier pour une carte Marchandage Bâtir une colonie sur le bord de la mer : permet de recevoir une carte Bâtir une colonie sur le bord du désert : permet de recevoir deux cartes Bâtir une colonie sur le bord de la mer permet : de recevoir trois cartesOn peut avoir un maximum de sept cartes marchandage en main.On ne peut en jouer qu'une seule par tour.On joue en plus avec chacun un «Fantôme». Vous n'avez pas à ramasser de ressource pour lui, cependant vous devez bâtir les routes et les colonies lorsque vous en construisez pour vous-même. Vous n'avez pas à lui bâtir de ville lorsque vous vous en construisez une. S'il est impossible au fantôme de construire une colonie comme vous le faite, par exemple parce qu'il n'y a pas au moins deux routes qui sépare une autre colonie, vous devez au moins lui bâtir une route. De ce fait, il est possible que ce soit un fantôme qui possède la carte de la Route la plus longue. Pour commencer la partie, placez une colonie fantôme à des intersections opposéesEnfin, lorsqu'on joue à deux, il faut lancer les dés deux fois de suite sans faire d'autres actions que de remettre les ressources correspondantes aux résultats des dés de d'exécuter l'effet du 7.Amusez-vous bien! sad dit :Voilà, en espérant que cela pourra t'être utile. C'est gentil à toi. J'espère toutefois que tu ne t'attends pas à une réponse, Oscar ça fait 10 ans qu'on ne l'a pas vu sur le forum. Mis à jour le 12 avril 2024 par Marie « Les Colons de Catane » est un jeu complexe de gestion de ressources. Vous êtes responsable d'un empire et votre but est de le développer pour gagner. Vos routes conduiront à des colonies qui vous donneront accès à de nouvelles ressources. Bref, plus vous construisez, plus vous avez de ressources, et plus vous pouvez à nouveau construire. 10+ 75 min 2 Les Colons de Catane pour deux joueurs reprennent les grandes lignes du jeu de base. Vous devez collecter des ressources pour faire évoluer votre colonie et ainsi gagner des points. La principale différence est qu'ici, vous avez (à priori) accès à toutes les ressources. Le seul hic, c'est que vous les gagnez au dé. C'est donc fortement lié au hasard. Le jeu se compose de cartes carrées bien définies avec des images (recto et verso) distinctes. Elles se divisent en trois types : les cartes fondations (routes, colonies, villes, ressources et deux tas de départ) qui vous permettent de créer votre empire ; les cartes événements (positifs, négatifs ou sans conséquences) ; les cartes actions. Les cartes actions sont divisées en trois sous-catégories : Les jaunes sont des actions simples qui ne coûtent rien et qui ne s'appliquent qu'au moment de la jouer.Les vertes sont des développements de colonie qui ont un coût indiqué dans le coin supérieur gauche. Elles se placent au-dessus ou en dessous d'une colonie ou d'une ville.Les rouges sont des développements de ville qui demandent généralement plus de ressources. Elles se placent uniquement au-dessus ou en dessous des villes. Ce que je trouve réellement bien, c'est qu'il y ait un texte explicatif sur chaque carte. En plus de ces cartes, vous trouvez un classique dé à 6 faces, un dé spécial à six faces et 2 points de victoire en bois de bonne facture. Ces derniers concernent les tailles de votre armée et de vos infrastructures de type moulin. Le but du jeu est d'obtenir 12 points de victoire avant votre adversaire. Les points sont identifiables par les drapeaux se trouvant sur les cartes colonies, villes et certains développements. Il est également possible de gagner le point de puissance militaire en possédant le plus grand nombre de gantelets (chiffre noir) ou le point de puissance commerciale grâce au plus grand nombre de moulins (se trouvant sur certains développements) et à la présence d'une ville. Vous commencez le jeu en prenant l'un des deux tas de cartes de départ dont le verso représente un blason. Vous devez les disposer devant vous pour créer le début de votre empire de façon spécifique. Le reste des cartes est à trier et placer comme sur la photo. Les cartes au verso simple (cartes actions) sont à mélanger et diviser équitablement en cinq tas. En début de partie, chaque joueur peut choisir un tas et prendre trois cartes de leur choix en laissant le reste des cartes dans le même ordre. Puis, il remplace le tas là où il se trouvait initialement. Attention : les cartes actions jaunes ne peuvent être utilisées uniquement lorsque les deux adversaires ont cumulé à deux un total de 7 points de victoires et pas avant. Choisissez donc vos cartes en fonction. Le joueur qui commence lance les deux dés et exécute l'événement indiqué par le dé spécial en premier. Vous avez un récapitulatif de chaque symbole sur la carte centrale de votre empire. Certaines faces du dé vont vous faire gagner des ressources et d'autres en perdre. Malheureusement, le ratio n'est pas très bien optimisé et vous resterez coincé à certains moments par manque de ressources. Ensuite, les deux joueurs prennent une ressource correspondant au dé. En cours de partie, vous aurez d'autres cartes ressources, vous gagnerez une ressource pour chaque carte correspondant au dé. Exemple : Marc a fait 1 avec le dé 6. Après avoir appliqué le dé événement, il peut prendre une ressource de bois et une d'argile puisque ces deux ressources correspondent au dé 1. Son adversaire peut également prendre les ressources correspondant au dé. Après s'être occupé des dés, le joueur dont c'est le tour peut au choix et dans l'ordre qu'il le souhaite : jouer une carte action jaune (si plus de 7 points sont en jeu)jouer une carte développement (rouge ou verte) en payant le prix de la carte.échanger des matières premières à raison de 3 d'un même type contre 1 autre.échanger des matières premières avec son adversaire (bonnes négociations à vous).étendre son empire en construisant des routes, colonies ou villes en payant le prix indiqué sur le verso de ces cartes.défausser une carte pour en prendre une nouvelle. Le joueur peut alors soit prendre gratuitement une carte au-dessus d'un tas, soit payer 2 ressources pour choisir une carte dans l'un des tas. Les cartes développements vertes peuvent être des bâtiments ou des unités militaires. Une fois que le joueur s'arrête (par manque de ressource ou pour les conserver), il complète sa main pour avoir à nouveau 3 cartes. Il donne ensuite les dés à son adversaire qui peut commencer son tour. NB : vous voyez que les cartes ressources peuvent en contenir jusqu'à trois. Vous ne pouvez pas aller au-delà de ce chiffre. Ainsi, si vous êtes à 3 blés et que le dé vous en fait encore gagner un, c'est un blé que vous n'obtenez pas. Lorsque vous développez une nouvelle colonie, vous placez une carte colonie à côté d'une route libre. Ensuite, vous placez deux nouvelles cartes ressources en diagonales de cette nouvelle colonie. Si vous décidez de construire une ville, vous devez placer la carte ville sur une colonie déjà existante. Vous ne pouvez construire une ville directement au bord d'une route vide. Ce jeu est clairement un jeu de gestion de ressource dirigé par le hasard des lancers de dés et du tirage des cartes. Si vous y regardez bien, il est possible d'y faire travailler un peu sa mémoire en fonction du tas de cartes que vous regardez au départ. Du coup, si la chance vous sourit un peu et que vous avez assez de ressources, vous pouvez prévoir des plans stratégiques pour battre votre ennemi ! Étant donné le caractère hasardeux du jeu, le temps d'une partie est très aléatoire. Vous pouvez aussi bien finir le jeu en 1h15 (temps prévu de base) tout comme être en galère pour atteindre le huitième point après 2h... Ce que je vous conseille pour l'avoir testé, c'est de diminuer le nombre de points à atteindre à 8 ou 10. Cela réduira considérablement le temps de la partie. L'extension Barbares & Négociants apportent 40 cartes au jeu de base pour 2 joueurs. Elle permet de mettre à jour d'anciennes cartes à l'aide d'autocollants. Avec cela, vous trouverez de nouvelles règles et du coup, une approche stratégique différente. Autre extension, Politique & Intrigues permet d'être plus agressif. Vous construisez plus vite, mais vous détruisez plus vite également. Les 30 nouvelles cartes vous offrent 2 tas de cartes actions supplémentaires. Parmi bien d'autres encore, je voulais vous parler de Science & Progrès qui offrent à nouveau 30 cartes supplémentaires. Vous partez en quête de savoir avec l'université. Grâce aux nouvelles cartes, vous gagnerez plus facilement des points de victoire. Pour ma part, j'ai aimé ce jeu malgré son gros défaut de timing variable. Je trouve qu'il est assez différent et reprend assez bien les grandes lignes de la version de base. La possibilité de gagner toutes les ressources dès le départ est nettement moins frustrante qu'avec le jeu classique. Les règles semblent complexes et sont totalement intégrées seulement après plusieurs parties. Par ailleurs, les personnes moins patientes s'énervent à coup sûr lorsque le jeu ne décolle pas.

Reddit and its partners use cookies and similar technologies to provide you with a better experience. By accepting all cookies, you agree to our use of cookies to deliver and maintain our services and site, improve the quality of Reddit, personalize Reddit content and advertising, and measure the effectiveness of advertising. By rejecting non-essential cookies, Reddit may still use certain cookies to ensure the proper functionality of our platform. For more information, please see our Cookie Notice and our Privacy Policy.
Bonjour à la communauté Je m'intéresse à certains titres de la série des Catane, notamment:
* Conquête de Rome
* Ville et chevaliers...et d'autres.
Je joue et aime beaucoup Anno 1701, qui est annoncé pour au-moins 3 joueurs mais qui tourne à 2 du fait du faible nombre d'échanges.En est-il de éme pour ces autres titres?Merci pour vos conseils
Gentes dames et Nobles SeigneursOscar j'ai eu de très mauvais retour de Catane - conquête de Rome. A part Elasund et Catane, le jeu de cartes, je ne vois pas vraiment... Je serais en tout cas vivement intéressée aussi de savoir s'il est possible d'aménager les règles des Colons de Catane (jeu de base et extensions) pour deux joueurs ! Les jeux de commerce/négociation à deux joueurs, ça perd forcément de son sel, non ? J'ai fait quelques parties de Civilisation à deux, et forcément, on le voit venir avec ses gros sabots, l'autre joueur (mais comme je suis gentil, je me faisais toujours avoir). Sinon, M. PAP. Les mauvais retours sur la Conquête de Rome, c'était spécifiquement à deux, ou de façon générale ? Meeeuuhhh dit:Les jeux de commerce/négociation à deux joueurs, ça perd forcément de son sel, non ? Certes mais comme je le dis en préambule j'ai trouvé Anno 1701 très jouable à deux , bien que peu interactif, mais sympa tout de même du fait du peu d'échanges de toute façon... PAP dit:ci a eu de très mauvais retour de Catane - conquête de Rome.Du jeu, ou du jeu à 2 J'e le trouve bien. Meilleur que Catane même, si on recherche quelque chose de plus complexe.Pour celui ci je dirai qu'en enlevant des villes ça doit être possible (pour conserver l'aspect on s'embruille sur les placements et garder la difficulté d'atteindre certains des objectifs possibles). Doit rendre les déplacements un peu plus durs (car plus longs). Meeeuuhhh dit:Les jeux de commerce/négociation à deux joueurs, ça perd forcément de son sel, non ? J'ai fait quelques parties de Civilisation à deux, et forcément, on le voit venir avec ses gros sabots, l'autre joueur (mais comme je suis gentil, je me faisais toujours avoir). Sinon, M. PAP. Les mauvais retours sur la Conquête de Rome, c'était spécifiquement à deux, ou de façon générale ?De façon générale en fait. On pensait retrouver l'esprit Catane et bof... sans plus... Pour les colons de Catane classique, j'ai lu (je ne sais plus où) une variante pour 2 joueurs qui permettait de forcer les échanges : Le joueur dont c'est le tour peut poser devant son adversaire 1 à 3 cartes Matière Première face cachée. Ce dernier doit alors donner le même nombre de cartes en échange. Naturellement, le joueur ne peut proposer plus de cartes que ce que contient la main adverse J'avoue que je ne l'ai jamais testée et que je suis un peu sceptique quant à son intérêt. Mais bon, pourquoi pas... ça peut inciter à être beaucoup plus vigilant sur le contenu de la main de l'adversaire pour forcer des échanges qui vont lui faire perdre des Matières intéressantes. Tout retour sur cette variante m'intéresse

fortement Je pense qu'il serait nécessaire de réduire la taille du plateau pour les Colons de Catane à 2. Afin de conserver l'interaction spatiale. La conquête de Rome se joue bien à deux en suivant la configuration 3 joueurs + retirer encore 2 ou 3 autres villes pour obliger les joueurs à se gêner. Par contrer la phase de négociations disparaît et est identique aux échanges "dynamiques" d'un colon de catane jeux de carte (2-3 échanges maxi dans une partie). Donc sympa à 2 sans être extraordinaire ! Hum, à propos des Colons de Catane, vous pouvez aller voir ici si cette manifestation vous intéresse.Pouf pouf (et j'ai bien aimé la Conquête de Rome aussi, ça change pas mal, c'est plutôt historique (dans le sens où il ne faut pas chercher une réalité historique concrète, mais une possibilité d'histoire, plutôt bien trouvée). Pour info) et je pense être l'un des rares, et c'est pas une gloire, on a testé à deux les colons de Catane prévu pour 3 à 4. Résultat : un jeu idéal pour enfant jusqu'à 10 ans où on arrive à tout bien construire sans se gê,er à très grande vitesse) On s'est bien marré néanmoins devant la facilité du jeu qui devenait : Le paradis de Catane ! Donc pas terrible si j'y comprends bien.... Dommage, hélas, misère.... oscardejardjays dit:Donc pas terrible si j'y comprends bien.... Dommage, hélas, misère.... Si le problème venait du manque d'interaction (pousse toi que je m'y mette sur coline verdoyante), la simple réduction du plateau pourrait corriger le tir, non ? McQueen dit:oscardejardjays dit:Donc pas terrible si j'y comprends bien.... Dommage, hélas, misère.... Si le problème venait du manque d'interaction (pousse toi que je m'y mette sur coline verdoyante), la simple réduction du plateau pourrait corriger le tir, non ?C'est un peu à cela que je pensais, car les échanges ne sont pas monnaie courante- c'est le cas de le dire- dans de nombreuses parties, alors je me demandais si avec un espace restreint, on pouvait profiter de certaines extensions du genre Khéops ou Villes et chevaliers en duel!! Il existe une variante à deux, et même plusieurs. Voici les sites qui les proposent. Les colons de CataneeOn recommande ces jeux: Jouer à Catane à 2 avec le jeu de baseVoilà, en espérant que cela pourra t'être utile. Par contre, je ne sais pas si il est possible de procéder de même pour les extensions. Comme indiqué dans ce premier billet, il est possible de jouer à Catane avec le jeu de table moyennant de légers ajustement. Les voici donc:Matériel supplémentaire au jeu de base: 14 cartes Marchandage (des cartes au jeu traditionnelles peuvent faire l'affaire). Pour commencer la partie, prenez-en trois chacun.Les cartes marchandages sont utilisées soit pour-Déplacer le voteur : avant de lancer les dés, remettez une carte à la pioche-Forcer une échange de carte ressources avec l'autre joueur lorsqu'il refuse de marchander avec vous. Remettez une carte marchandage dans la pioche et piguez deux cartes ressources au hasard dans les mains de l'autre joueur. En retour, vous lui remettez deux de vos cartes ressources , qui peuvent être les siennes... Il est possible de se procurer d'autres cartes marchandage avec les actions suivantes: Échanger avec la banque une carte développement «chevalier» à condition qu'elle soit retournéeLe joueur qui a la carte de l'Armée la plus puissante peut perdre celle-ci s'il échange une carte Chevalier pour une carte Marchandage Bâtir une colonie sur le bord de la mer : permet de recevoir une carte Bâtir une colonie sur le bord du désert : permet de recevoir deux cartes Bâtir une colonie sur le bord de la mer permet : de recevoir trois cartesOn peut avoir un maximum de sept cartes marchandage en main.On ne peut en jouer qu'une seule par tour.On joue en plus avec chacun un «Fantôme». Vous n'avez pas à ramasser de ressource pour lui, cependant vous devez bâtir les routes et les colonies lorsque vous en construisez pour vous-même. Vous n'avez pas à lui bâtir de ville lorsque vous vous en construisez une. S'il est impossible au fantôme de construire une colonie comme vous le faite, par exemple parce qu'il n'y a pas au moins deux routes qui sépare une autre colonie, vous devez au moins lui bâtir une route. De ce fait, il est possible que ce soit un fantôme qui possède la carte de la Route la plus longue. Pour commencer la partie, placez une colonie fantôme à des intersections opposéesEnfin, lorsqu'on joue à deux, il faut lancer les dés deux fois de suite sans faire d'autres actions que de remettre les ressources correspondantes aux résultats des dés de d'exécuter l'effet du 7.Amusez-vous bien! sad dit :Voilà, en espérant que cela pourra t'être utile. C'est gentil à toi. J'espère toutefois que tu ne t'attends pas à une réponse, Oscar ça fait 10 ans qu'on ne l'a pas vu sur le forum. Mis à jour le 12 avril 2024 par Marie « Les Colons de Catane » est un jeu complexe de gestion de ressources. Vous êtes responsable d'un empire et votre but est de le développer pour gagner. Vos routes conduiront à des colonies qui vous donneront accès à de nouvelles ressources. Bref, plus vous construisez, plus vous avez de ressources, et plus vous pouvez à nouveau construire. 10+ 75 min 2 Les Colons de Catane pour deux joueurs reprennent les grandes lignes du jeu de base. Vous devez collecter des ressources pour faire évoluer votre colonie et ainsi gagner des points. La principale différence est qu'ici, vous avez (à priori) accès à toutes les ressources. Le seul hic, c'est que vous les gagnez au dé. C'est donc fortement lié au hasard. Le jeu se compose de cartes carrées bien définies avec des images (recto et verso) distinctes. Elles se divisent en trois types : les cartes fondations (routes, colonies, villes, ressources et deux tas de départ) qui vous permettent de créer votre empire ; les cartes événements (positifs, négatifs ou sans conséquences) ; les cartes actions. Les cartes actions sont divisées en trois sous-catégories : Les jaunes sont des actions simples qui ne coûtent rien et qui ne s'appliquent qu'au moment de la jouer.Les vertes sont des développements de colonie qui ont un coût indiqué dans le coin supérieur gauche. Elles se placent au-dessus ou en dessous d'une colonie ou d'une ville.Les rouges sont des développements de ville qui demandent généralement plus de ressources. Elles se placent uniquement au-dessus ou en dessous des villes. Ce que je trouve réellement bien, c'est qu'il y ait un texte explicatif sur chaque carte. En plus de ces cartes, vous trouvez un classique dé à 6 faces, un dé spécial à six faces et 2 points de victoire en bois de bonne facture. Ces derniers concernent les tailles de votre armée et de vos infrastructures de type moulin