

KLAUS TEUBER
CATAN

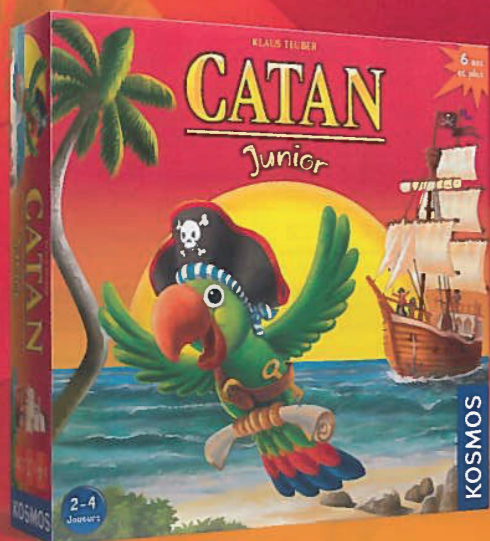
EXTENSION

BARBARES & MARCHANDS

VIVEZ DE NOUVELLES AVENTURES !

EXPLOITEZ DES RIVIÈRES AURIFÈRES, NÉGOCIEZ VOS POISSONS FRAÎCHEMENT PÊCHÉS ET COMMERCEZ AVEC LES NOMADES DU DÉSERT. PROTÉGEZ LE LITTORAL DE L'ÎLE DES INVASIONS BARBARES ET RESTAUREZ LA SPLENDEUR DU CHÂTEAU QUI ABRITE LE CONSEIL DE CATAN !

5 SCÉNARIOS ET DES VARIANTES POUR RENOUELER VOS PARTIES DE CATAN - LE JEU DE BASE.



KLAUS TEUBER
CATAN
Junior



PARCOUREZ LES MERS A BORD DE VOS BATEAUX PIRATES ET DÉCOUVREZ DES ÎLES POUR Y CONSTRUIRE VOS REPAIRES DE PIRATES ! POUR CELA VOUS AUREZ BESOIN DE QUELQUES BRICOLES, COMME DU BOIS ET DES ANANAS PAR EXEMPLE !

AVEC CATAN JUNIOR, LES PLUS JEUNES POURRONT DÉCOUVRIR UNE VERSION SIMPLIFIÉE DE CE CLASSIQUE DES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES QU'EST DEVENU CATAN !

KLAUS TEUBER
CATAN
EXTENSION POUR 5 ET 6 JOUEURS
MARINS

À la découverte de Catan !

Découvrez les plaisirs de la navigation en parcourant les différentes îles du célèbre archipel de Catan. La carte illustrée ci-dessous présente les 8 voyages qui constituent votre itinéraire et qui vous feront revivre l'histoire de Catan !

Votre aventure est composée de 8 scénarios. Les quatre premiers scénarios vous présentent les nouvelles règles introduites dans l'extension Marins. Vous n'avez qu'à suivre les règles générales pour y jouer. Les scénarios 5 à 8, quant à eux, sont plus complexes, chacun d'eux ajoutant des règles particulières. Nous vous recommandons donc de jouer les scénarios dans l'ordre indiqué. Pour terminer, le scénario 9 est un peu plus libre et vous permet d'intégrer vos propres idées. Bon vent !



Matériel

- 2 pièces de cadre
- 7 tuiles Mer
- 3 tuiles Terrain
- 2 x Rivière d'or
- 1 x Désert
- 1 marqueur Port (Laine)
- 6 fiches Coûts de Construction
- 30 jetons Catan
- 15 bateaux marron
- 15 bateaux verts
- Ce livret de règles

RÈGLES POUR 5 & 6 JOUEURS

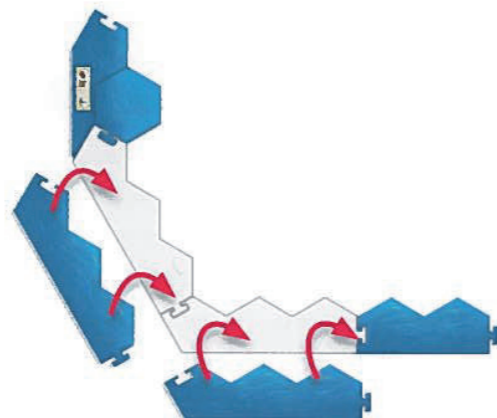
MISE EN PLACE

Construisez le plateau de jeu avec les pièces de cadre, les tuiles et les jetons numérotés indiqués dans la section Matériel du scénario.

Note : Vous pouvez facilement identifier le matériel de l'extension *Marins pour 5 et 6 joueurs* en vous reportant au symbole suivant inscrit au recto de la tuile ou de la pièce de cadre :



IMPORTANT : afin de ne pas endommager les pièces constituant le cadre, insérez les pièces de *Catan – Le jeu de base* vers le bas dans celles de *Marins*. L'assemblage sera ainsi beaucoup plus facile et vous permettra de ne pas abîmer votre jeu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Pour jouer, respectez les règles normales de *Catan – Le jeu de base* et de l'extension *Marins*. Il y a cependant quelques points à adapter lorsque l'on joue à 5 ou 6 joueurs. Comme d'habitude, le joueur dont c'est le tour d'agir (le joueur actif) effectue ses trois actions :

- 1) Lancer les dés pour déterminer les ressources produites.
- 2) Faire du commerce.
- 3) Construire.

L'exception :

Lorsque la phase de construction du joueur actif est terminée, une phase de construction spéciale débute : tous les autres joueurs, en sens horaire, peuvent maintenant construire et acheter des cartes *Développement*.

Un tour se déroule donc ainsi :

Le joueur actif termine son tour. Avant de donner les dés au joueur à sa gauche, il doit demander aux autres joueurs s'ils veulent construire. Si au moins un joueur indique qu'il désire construire et/ou acheter des cartes *Développement*, il le fait immédiatement.

Si plusieurs joueurs annoncent qu'ils veulent construire, c'est le joueur le plus près du joueur actif, en sens horaire, qui débute la phase de construction spéciale. Puis on continue avec les joueurs suivants dans le sens horaire. Une fois cette phase de construction spéciale terminée, le joueur actif passe les dés au joueur à sa gauche qui commence alors son tour.

Important : lors de la phase de construction spéciale, les joueurs peuvent uniquement construire des routes, des bateaux, des colonies, des villes et/ou acheter des cartes *Développement*. Tous les échanges commerciaux sont interdits (commerce intérieur ou maritime) et les bateaux ne peuvent pas être déplacés.

Astuce : la phase de construction spéciale vous permet d'influencer la partie, même lorsque ce n'est pas votre tour. Lors de la phase de commerce des autres joueurs, vous devriez donc vous assurer de conserver un maximum de ressources puisque vous pouvez construire après le tour de chaque joueur. Si vous possédez les cartes *Ressource* nécessaires, il vous est donc possible de devancer les autres joueurs et même de leur nuire en vous emparant d'un endroit convoité. De plus, l'utilisation de vos ressources vous protège, en quelque sorte, des voleurs.

SCÉNARIO 1 : VERS DE NOUVEAUX RIVAGES



1. MATÉRIEL

Grande île :	Tuiles	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total	
	Nombre	14	2	-	6	5	5	6	6	44	
Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28
Petites îles :	Tuiles	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total	
	Nombre	2	-	3	1	2	2	1	1	12	
Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Ports :
6 ports spécialisés (2 ports de laine),
5 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire :
48 jetons *Catan*

2. MISE EN PLACE

Préparez la grande île en suivant les règles de mise en place de l'extension 5 & 6 joueurs de *Catan – Le jeu de base*. Les petites îles (zones entourées d'une bordure bleu foncé) sont placées comme indiqué sur le schéma.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Respectez les règles de la version 3-4 joueurs de ce scénario, qui comprennent notamment les points suivants : à chaque fois qu'un joueur construit une première colonie de sa couleur sur une petite île, il reçoit 2 points de victoire spéciaux (jetons *Catan*). La partie se termine

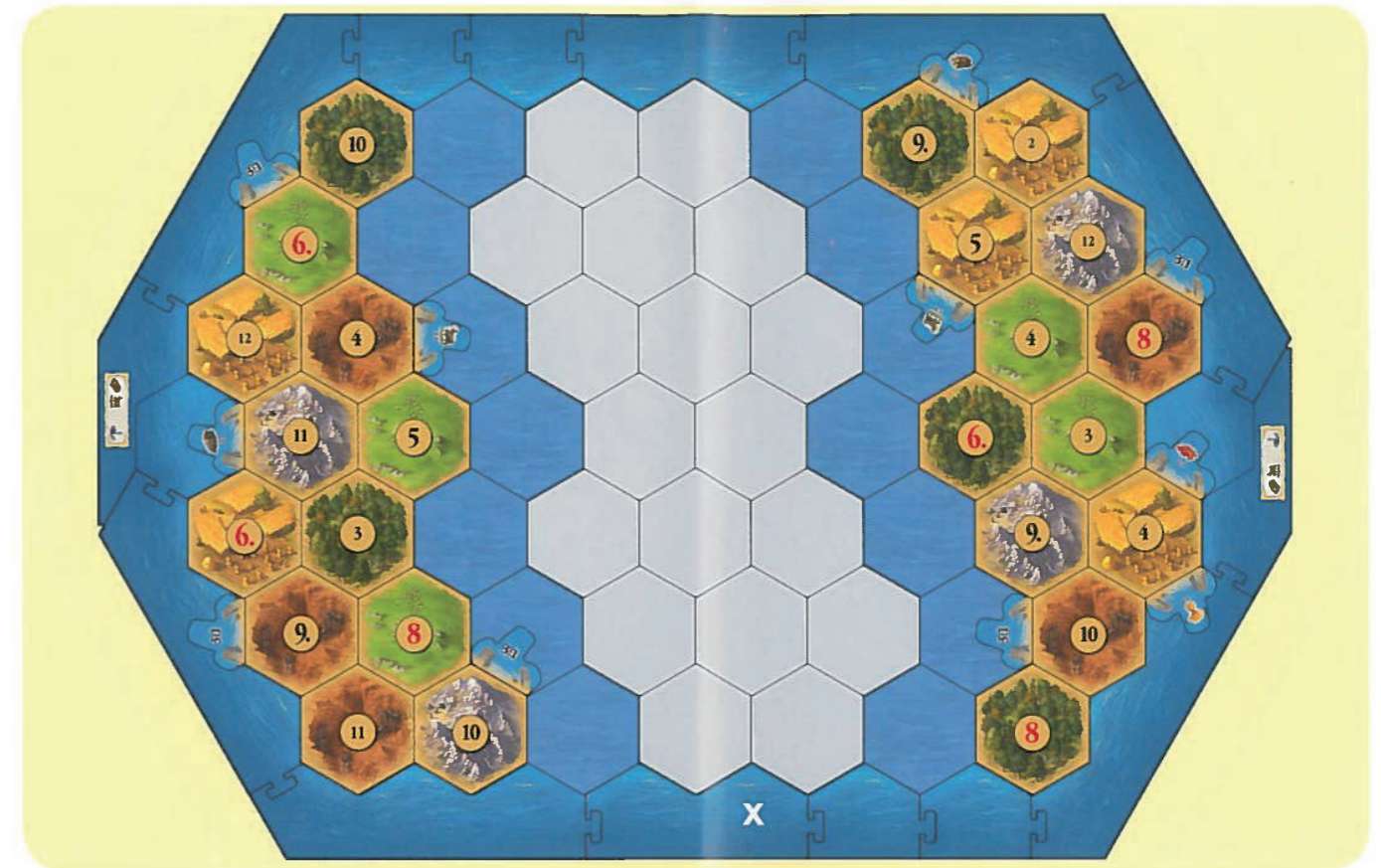
immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 14 points de victoire.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

La grande île est préparée de façon aléatoire. Les tuiles utilisées pour les petites îles (zones entourées d'une bordure bleu foncé) sont mélangées face cachée, placées au hasard puis retournées face visible. Faites de même pour les jetons numérotés qui sont placés sur les tuiles *Terrain*. Assurez-vous que les deux jetons rouges ne soient pas côte à côte.

SCÉNARIO 2 : L'ARCHIPEL AUX SIX ÎLES

SCÉNARIO 3 : OCÉANIA



1. MATÉRIEL

Toutes les îles :		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
Tuiles		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
Nombre		24	-	-	6	6	6	7	7	56		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre		2	3	4	4	4	3	4	4	2	2	32

Ports :
6 ports spécialisés (2 ports de laine), 5 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire :
60 jetons *Catan*

2. MISE EN PLACE

Préparez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma. Les ports sont placés de façon aléatoire.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Respectez les règles de la version 3-4 joueurs de ce scénario, qui comprennent notamment les points suivants : le pion *Voleurs* débute sur la tuile *Pré* numérotée 12. À chaque fois qu'un joueur construit une première colonie de sa couleur sur une île, il reçoit 2 points de victoire spéciaux (jetons *Catan*). La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 13 points de victoire.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Utilisez les règles de mise en place aléatoire de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

1. MATÉRIEL

Îles de départ :		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
Tuiles		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
Nombre		14	-	-	5	5	4	5	5	38		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre		1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	24
Territoire inexploré :		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
Tuiles		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
Nombre		3	1	3	2	2	3	2	2	18		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre		2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	14

Ports :
6 ports spécialisés (2 ports de laine), 5 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire :
-

2. MISE EN PLACE

Placez les deux grandes îles de départ, la mer ainsi que les marqueurs *Port* comme indiqué sur le schéma. Le tableau ci-dessus indique le matériel nécessaire pour les îles de départ. Les emplacements gris demeurent libres, ils seront remplis au cours de la partie. Les autres règles de mise en place sont les mêmes que celles de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Respectez les règles de la version 3-4 joueurs de ce scénario, qui comprennent notamment les points suivants : les joueurs placent leurs deux colonies initiales sur les îles de départ. Le pion *Voleurs* débute sur la tuile *Champs* numérotée 12.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

La forme des grandes îles ne devraient pas changer. Cependant, les tuiles *Terrain* et les jetons numérotés formant les îles peuvent être disposés aléatoirement. Exceptionnellement, il est possible pour 2 jetons numérotés rouges d'être côte à côte.

SCÉNARIO 4 : LA TRAVERSÉE DU DÉSERT



1. MATÉRIEL

Île principale :	Tuiles	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	16	5	-	4	5	4	4	4	4	42	
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	1	2	2	2	2	3	3	2	2	21	
Petites îles et tuiles au-delà du désert :	Tuiles	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	4	-	3	3	2	3	3	3	21		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	2	2	2	2	2	1	1	2	1	17	

Ports :
6 ports spécialisés
5 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire :
60 jetons *Catan*

2. MISE EN PLACE

Préparez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma en prenant soin de respecter les règles de mise en place de la version 3-4 joueurs. Les ports sont placés de façon aléatoire.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Respectez les règles de la version 3-4 joueurs de ce scénario, qui comprennent notamment les points suivants : le pion *Voleurs* débute sur l'une des cinq tuiles *Désert*. À chaque fois qu'un joueur construit une première colonie de sa couleur sur un territoire « étranger » (chacune des petites îles et les territoires au

nord et au nord-ouest du désert), il reçoit 2 points de victoire spéciaux (jetons *Catan*). La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 14 points de victoire.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Île principale : les 5 tuiles *Désert* ne devraient pas changer de place. Mélangez les tuiles et les jetons qui constituent l'île principale et placez-les au hasard. Assurez-vous que les jetons rouges ne soient pas côte à côte.

Secteurs encadrés en bleu foncé : les tuiles des secteurs encadrés en bleu foncé, y compris les 4 tuiles *Mer*, sont mélangées face caché. Elles sont disposées dans le secteur encadré, puis retournées face visible. Faites de même pour les jetons numérotés qui sont placés sur les tuiles *Terrain*. Assurez-vous que les jetons rouges ne soient pas côte à côte ou sur une tuile *Rivière d'or*.

SCÉNARIO 5 : LES BONS VOISINS



1. MATÉRIEL

Toutes les îles :	Tuiles	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	22	4	3	7	7	6	7	7	63		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	1	4	4	4	3	3	3	3	3	1	29

Ports :
5 ports spécialisés
3 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire :
6 cartes
Développement,
10 jetons *Catan*

2. MISE EN PLACE

Préparez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma en prenant soin de respecter les règles de mise en place de la version 3-4 joueurs.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Respectez les règles de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Utilisez les règles de mise en place aléatoire de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

SCÉNARIO 6 : L'ARCHIPEL OUBLIÉ



1. MATÉRIEL

Toutes les îles :		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
Tuiles		24	4	2	6	4	5	5	6	56		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre		3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38

Ports : 6 ports spécialisés (2 ports de laine), 5 ports « 3 : 1 »
Matériel supplémentaire : 70 jetons *Catan* comme lot de ressources

2. MISE EN PLACE

Préparez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma en prenant soin de respecter les règles de mise en place de la version 3-4 joueurs.

On retrouve ici 12 jetons qui représentent des villages. Placez 5 jetons *Catan* sur chacun des 12 villages. Les 10 autres jetons *Catan* sont placés à côté du plateau comme réserve. Le pion *Voleurs* débute sur la tuile *Champs* numérotée 11 située en haut à gauche du plateau.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Respectez les règles de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Utilisez les règles de mise en place aléatoire de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

SCÉNARIO 7 : L'ÎLE AUX PIRATES



1. MATÉRIEL

Toutes les îles :		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
Tuiles		26	5	4	5	4	7	6	6	63		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre		1	4	4	4	4	4	3	3	4	1	32

Ports : 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »
Matériel supplémentaire : 18 jetons *Catan*

2. MISE EN PLACE

Préparez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma en prenant soin de respecter les règles de mise en place de la version 3-4 joueurs. Cependant, il y aura 6 Fortresses des pirates, constituées de 3 jetons *Catan* chacune.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Respectez les règles de la version 3-4 joueurs de ce scénario. Appliquez la règle suivante pour la tuile *Mer* marqué d'un « ! » : si la flotte pirate termine son déplacement sur cette tuile, les colonies/villes éventuellement adjacentes sont protégées contre l'attaque des pirates. Attention : Lorsque vous jouez à 5 joueurs, la couleur inutilisée est le marron. Toutes les pièces marron sont retirées du plateau.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Utilisez les règles de mise en place aléatoire de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

SCÉNARIO 8 : LES MERVEILLES DE CATAN



1. MATÉRIEL

Toutes les îles :		Tuiles								Total	Ports : 6 ports spécialisés (2 ports de laine), 5 ports « 3 : 1 »	
		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt			
Nombre		24	4	3	6	6	6	7	7	63		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre		2	3	4	4	4	4	4	4	4	2	35

Matériel supplémentaire :
7 cartes *Merveille*
18 jetons *Catan*

2. MISE EN PLACE

Préparez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma en prenant soin de respecter les règles de mise en place de la version 3-4 joueurs. Sept merveilles peuvent maintenant être construites. Vous trouverez ci-contre les 2 cartes *Merveille* à ajouter aux 5 cartes de l'extension *Marins*.

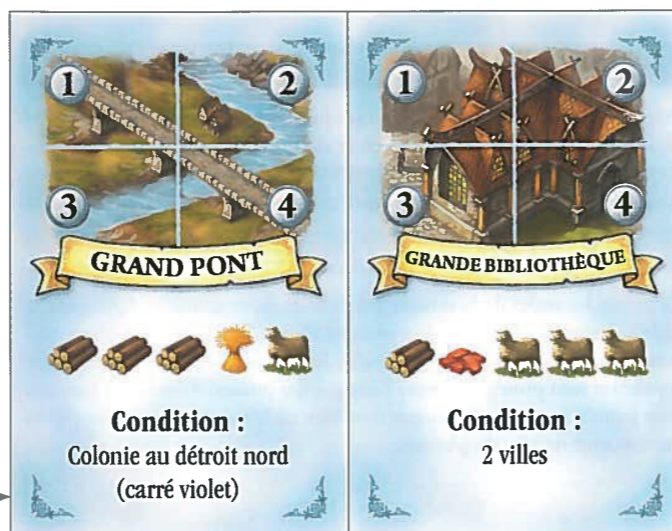
3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Respectez les règles de la version 3-4 joueurs de ce scénario. Le pion *Voleurs* débute la partie sur l'une des 4 tuiles *Désert*.

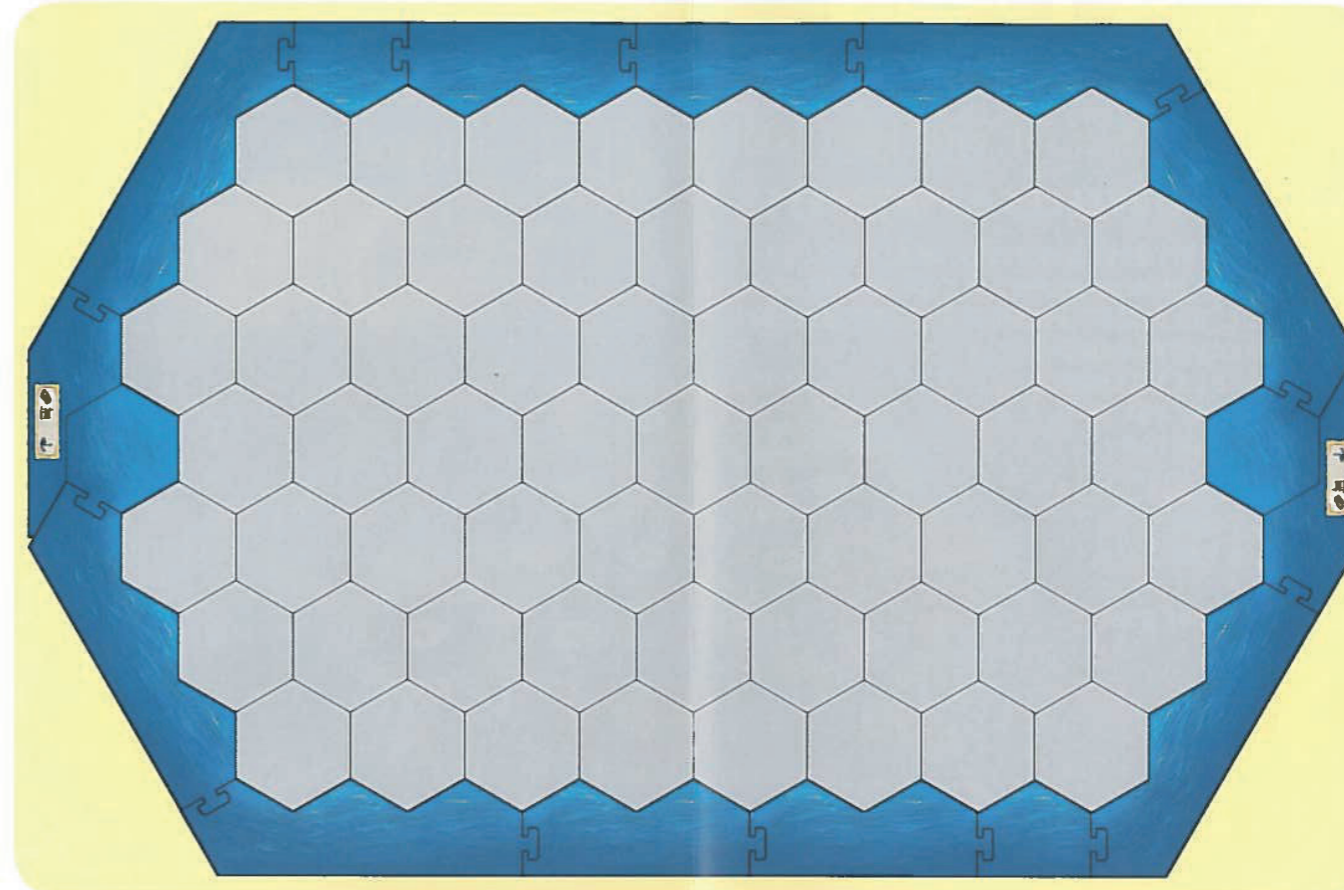
4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Utilisez les règles de mise en place aléatoire de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

Cartes *Merveille* supplémentaires pour le scénario 8



SCÉNARIO 9 : LE NOUVEAU MONDE



1. MATÉRIEL

Toutes les îles :		Tuiles								Total	Ports : 6 ports spécialisés (2 ports de laine), 5 ports « 3 : 1 »	
		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt			
Nombre		21	3	4	7	7	7	7	7	63		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre		2	3	4	5	5	5	5	4	4	2	39

Matériel supplémentaire :
50 jetons *Catan*

2. MISE EN PLACE

Préparez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma en prenant soin de respecter les règles de mise en place de la version 3-4 joueurs

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Respectez les règles de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Utilisez les règles de mise en place aléatoire de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

KOSMOS

EDGE

Crédits

Auteurs : Klaus Teuber
Illustration : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle
Conception des figurines : Andreas Klobler
Graphisme 3D : Andreas Resch

Rédaction de la version 2015 : Arnd Fischer
Rédaction : Reiner Müller, Sebastian Rapp
Version française Edge Entertainment
Traduction, relecture, correction : FzZ, Dadajef
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Catan GmbH © 2002, catan.de. © 1997, 2015 KOSMOS Verlag. © 2018 Asmodee. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Déconseillé aux enfants de moins de 10 ans.