

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 RENOUVELER VOS PARTIES DE CATAN - LE JEU DE BASE.



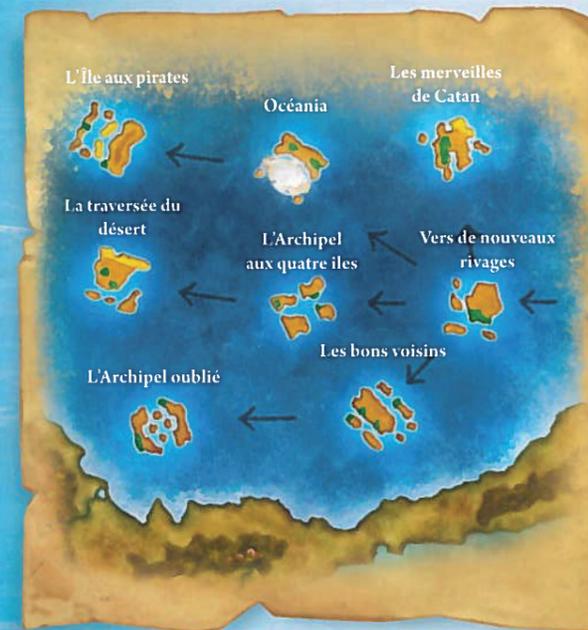
CATAN

EXTENSION

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

6 pièces de cadre

30 tuiles *Terrain* :

19 x Mer

2 x Colline

2 x Montagne

1 x Champs

1 x Forêt

1 x Pré

2 x Rivière d'or

2 x Désert

10 x marqueurs *Port*

10 x jetons numérotés

57 x jetons *Catan*

60 figurines *Bateau*

(15 de chacune des 4 couleurs)

1 pion *Pirates* (gris)

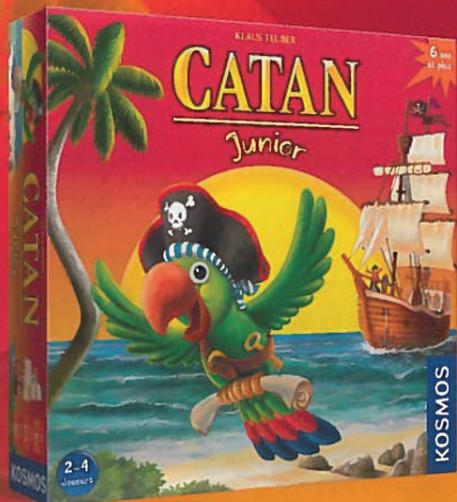
Ce livret de règles

Les différentes versions de CATAN

Depuis sa toute première sortie en 1995, le jeu *Catan* et ses extensions ont été maintes fois révisés. Les éditions de 2015 (et ultérieures) peuvent être combinées avec l'édition 2010 sans aucune restriction. Cependant, si vous possédez la version 2010 de *Catane*, il est possible que les cartes *Ressource* aient un dos différent. L'impact de cette différence sur le jeu est minime et nous nous excusons de cet inconvénient.

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 !



RÈGLES

Les règles de Marins

Les règles suivantes s'ajoutent à celles de Catan - Le Jeu de Base. Elles expliquent, entre autres, l'utilisation des bateaux et du pion *Pirates*. Certains scénarios ont des règles particulières, elles sont expliquées dans les scénarios correspondants.

A) Matériel et mise en place d'un scénario

Tous les scénarios nécessitent le matériel de Catan - Le Jeu de Base. Au début de chaque scénario, vous trouverez un tableau qui vous donne précisément tout le matériel dont vous aurez besoin. Évidemment, vous aurez aussi besoin des pièces de cadre de Catan - Le Jeu de Base.

NOTE : Il faudra parfois mélanger les tuiles *Terrain* du jeu de base et de *Marins*. Puisque certains scénarios demandent que les tuiles soient face cachée, le dos des tuiles est donc le même. Si après vos parties vous désirez séparer les tuiles du jeu de base de celles de *Marins*, cette icône (📌) est illustrée sur chaque tuile provenant de la boîte de *Marins* afin de les identifier facilement.

- Placez les pièces de cadre comme l'indique le schéma du scénario choisi.

Note : Placez les 6 pièces de cadre du jeu de base, en utilisant les faces sans emplacement portuaire.

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.

- Placez les tuiles *Mer* et *Terrain* dans le cadre, tel qu'illustré.
- Placez les jetons numérotés sur les tuiles *Terrain*, tel qu'illustré.
- Utilisez les marqueurs *Port* dans vos parties de *Marins*. Les scénarios indiquent si les ports doivent être placés face visible ou cachée. Si les ports sont placés face cachée :
 - Avant la partie, mélangez, face cachée, les marqueurs *Port* requis pour le scénario, et faites-en une pile.
 - Ensuite, en commençant par le dessus de la pile, placez les marqueurs *Port* à l'endroit prévu à cet effet. Une fois tous les marqueurs placés, retournez-les face visible.

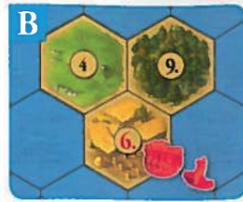
B) Construction et utilisation des bateaux

1. Construction des bateaux

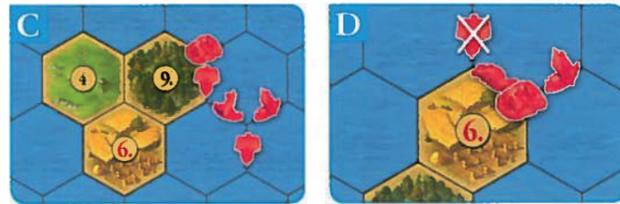
- Pour construire un bateau, il faut dépenser 1 laine (pour la voile) et 1 bois (pour la coque). Les bateaux sont placés comme des routes (entre deux tuiles), mais contrairement aux routes, les bateaux peuvent être déplacés.
- Un bateau ne peut être placé que sur un **chemin maritime** (bord commun entre 2 tuiles Mer), ou le long d'une **côte** (bord commun entre 1 tuile Mer et 1 tuile Terrain). Voir, schéma A.
- Un joueur qui construit un bateau peut le placer ainsi :
 - à côté de l'une de ses colonies ou villes (schémas A & B) et/ou
 - à la suite de l'un de ses bateaux (il est permis de faire des déviations) – voir le schéma C.



- Il ne peut y avoir qu'un seul bateau par chemin maritime.
- Le long d'une côte, il peut y avoir soit 1 bateau, soit 1 route, mais pas les deux.



Un bateau **ne peut pas** être ajouté à la suite d'une route et vice-versa (schéma D). Une route peut uniquement être prolongée par un bateau lorsqu'il y a d'abord une colonie ou une ville pour faire le lien entre le bateau et la route.



2. Fonction des bateaux

Les bateaux ont la même fonction sur la mer que les routes sur la terre.

- Un bateau relie deux intersections adjacentes.
- Plusieurs bateaux en file forment une route maritime permettant de traverser la mer.
- Un joueur qui possède une route maritime partant d'une de ses colonies ou villes et atteignant une nouvelle tuile *Terrain* peut, s'il respecte la Règle de Distance, construire une nouvelle colonie. Il peut par la suite explorer cette nouvelle terre avec des routes ou continuer son exploration maritime avec des bateaux (schéma E).



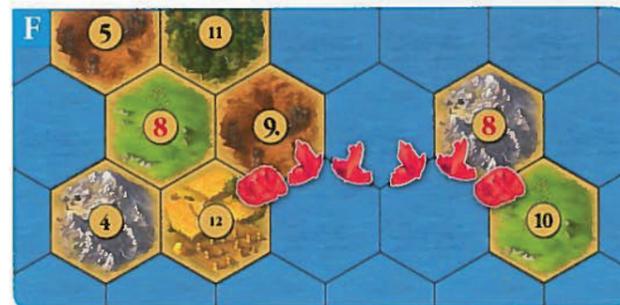
Schéma E – Ici, une île voisine est atteinte et la construction d'une nouvelle colonie est possible.

3. Phase de placement

Lors de la phase de placement, si un joueur pose une colonie sur une intersection côtière, il peut placer à côté d'elle un bateau au lieu d'une route. Cela peut être utile s'il envisage de partir rapidement en mer.

4. Déplacement des bateaux

Une file de bateaux forme une route maritime.



- Une **route maritime fermée** relie deux colonies et/ou villes de même couleur (schéma F).
 - Une **route maritime est ouverte** lorsqu'elle ne relie pas deux colonies et/ou villes (schéma E).
- Le bateau qui se trouve à l'extrémité d'une route maritime ouverte peut être déplacé (retirez-le du plateau et placez-le sur un emplacement valide pour la construction de bateaux).

Ceci s'applique même si un autre joueur construit une colonie sur l'intersection d'une route maritime fermée. Ceci **interrompt une Route commerciale considérée comme la plus longue, mais les colonies aux extrémités de la route maritime restent reliées et la route fermée.**

Le joueur ne peut déplacer qu'un seul bateau par tour et il ne peut pas déplacer un bateau qu'il vient de construire à ce tour. Lorsqu'un joueur a plusieurs déplacements possibles (avec 2 routes maritimes ouvertes ou plusieurs déviations ouvertes), il choisit le bateau qu'il désire déplacer.



Route maritime ouverte : Le dernier bateau d'une route (indiqué par une flèche) peut être déplacé, pour autant qu'il n'ait pas été construit dans le même tour. Les X indiquent les endroits où le bateau peut être déplacé.

C) Bateaux et routes

1. La Route commerciale la plus longue

Les bateaux sont à prendre en compte pour déterminer la Route commerciale la plus longue. Le joueur possédant la plus longue ligne continue de routes et/ou de bateaux reçoit la fiche spéciale *Route commerciale la plus longue*. **Attention :** les bateaux ne sont connectés aux routes terrestres que s'il existe une colonie ou une ville entre les deux.



Rouge possède la Route commerciale la plus longue avec 4 bateaux et 2 routes. S'il veut également prendre en compte les deux bateaux à gauche, il devrait construire une colonie sur l'intersection indiquée par la flèche afin de les connecter à la route terrestre.

2. La carte Développement – Construction de routes

Désormais, si vous jouez cette carte, vous pouvez construire gratuitement 2 bateaux ou 1 bateau et 1 route, à la place des 2 routes.

D) Jetons Catan

Les jetons *Catan* ont différentes fonctions, selon les scénarios. Ils peuvent servir pour noter des points de victoire spéciaux, comme lot de ressources, comme marqueur pour indiquer la progression d'une construction, etc.

E) Règles des pirates

Cette extension comprend une figurine de radeau gris, c'est le pion *Pirates* ! Selon les scénarios, on utilise soit le pion *Pirates*, soit le pion *Voleurs* ou les deux.



Jouer avec le pion Pirates

Au début de la partie, placez le pion *Pirates* sur la tuile *Mer* marquée d'un X blanc sur le schéma de mise en place du scénario. Il se déplace lorsqu'un joueur obtient 7 aux dés ou si l'on joue une carte *Chevalier*. Le pion *Pirates* est placé **au milieu d'une tuile Mer** et **non** sur les intersections. Le joueur qui déplace les pirates choisit sur quelle tuile *Mer* il les déplace. Ensuite, ce joueur peut :

- Voler une carte *Ressource* à un autre joueur qui possède un bateau sur le bord de cette tuile. Si plusieurs joueurs possèdent des bateaux sur les 6 chemins maritimes qui bordent cette tuile, le joueur déplaçant le pion *Pirates* décide à qui il vole une carte.
- Les joueurs ne peuvent ni poser ni déplacer de bateaux autour de la tuile où se trouve le pion *Pirates*. Les bateaux qui ne sont pas autour de la tuile où se trouve le pion *Pirates* ne sont évidemment pas affectés par ceci. Le pion *Pirates* peut également être déplacé sur le cadre.



Jouer avec les pions Pirates et Voleurs

Le pion *Voleurs* commence la partie à l'endroit indiqué par le scénario.

- Lorsqu'un joueur obtient 7 aux dés, il peut décider de déplacer le pion *Voleurs* ou le pion *Pirates*. Il **doit** déplacer l'un des deux.
- Le pion *Voleurs* est déplacé sur une autre tuile *Terrain* au choix, même si elle est située outre-mer. Appliquez normalement les autres règles de Catan - Le Jeu de Base. Le déplacement du pion *Pirates* est effectué selon les règles ci-dessus.
- Quand un joueur joue une carte *Chevalier*, il choisit entre déplacer le pion *Voleurs* ou le pion *Pirates*.

F) Nouvelle tuile Terrain : Rivière d'or

Cette extension vous propose une nouvelle tuile Terrain : la Rivière d'or qui produit de l'or.

- Cependant, l'or existe uniquement pour être échangé, il n'y a pas de cartes *Ressource* – Or.
- Lorsque le chiffre de la rivière d'or est obtenu, tous les joueurs concernés prennent 1 carte *Ressource* de leur choix pour chacune de leur colonie autour de la rivière d'or. Chaque joueur choisit le type de ressource qui lui convient.
- Un joueur qui possède une ville autour d'une rivière d'or reçoit évidemment 2 cartes *Ressource*. Chacune des cartes peut être d'un type différent.



G) Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur atteint ou dépasse, durant son tour, le nombre de points de victoire indiqué dans le scénario. Il doit être le joueur actif et posséder le nombre requis de points de victoire pour être déclaré vainqueur.



Après avoir établi leurs premières colonies, les colons s'apprentent à entreprendre un long voyage. De nouveaux ports sont érigés et des bateaux capables de franchir de grandes distances sont développés. Les habitants de Catan les plus courageux se lancent en mer, prêts à découvrir de nouveaux horizons.



Le désir d'obtenir l'or se trouvant sur les petites îles accélère le développement et l'exploration. Une ruée vers l'or débute : les habitants de Catan outillent leurs bateaux et partent à la recherche de ces îles et de l'or qu'elles recèlent.

1. MATÉRIEL

Grande île :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total
	Nombre	9	-	-	3	2	2	4	3	23
Petites îles :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total
	Nombre	4	-	2	1	2	2	1	-	12

Grande île :	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	1	1	1	2	2	2	1	2	2	-	14
Petites îles :	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	-	1	2	1	-	1	1	1	-	1	8

Nombre de ports : 5 ports spécialisés, 3 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire : 18 jetons Catan

2. MISE EN PLACE

Pour une partie à 3 joueurs, installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus.

Pour une partie à 4 joueurs, reportez-vous au schéma de mise en place de la page suivante.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Phase de placement

Les joueurs doivent placer leurs deux colonies de départ sur la grande île en suivant les règles habituelles de Catan - Le Jeu de Base. Si un joueur pose une colonie sur la côte, celui-ci peut placer un bateau plutôt qu'une route à côté de cette colonie.

Pirates/voleurs

Les pions *Pirates* et *Voleurs* sont utilisés dans ce scénario. À 4 joueurs, le pion *Voleurs* commence la partie dans le désert ; à 3 joueurs il commence sur la tuile *Colline* numérotée 12. Le pion *Pirates* commence sur la tuile *Mer* marquée d'un X blanc.

1. MATÉRIEL

Grande île :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total
	Nombre	10	1	-	4	3	3	4	4	29
Petites îles :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total
	Nombre	4	-	2	1	2	2	1	1	13

Grande île :	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Petites îles :	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	9

Nombre de ports : 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire : 24 jetons Catan

Points de victoire spéciaux

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*) qu'il place dessous sa colonie (cette colonie rapporte donc 3PV). Le joueur obtient ces points bonus même si un autre joueur a déjà construit une colonie sur cette île.

Fin de la partie

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

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Grande île : Mélangez les tuiles *Terrain* qui compose la grande île et placez-les aléatoirement. Les jetons numérotés et les marqueurs *Port* sont aussi placés aléatoirement. Assurez-vous, lorsque vous placez les jetons numérotés, qu'il n'y ait pas deux chiffres rouges l'un à côté de l'autre.

Petites îles : 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*. À quatre joueurs, assurez-vous que les deux jetons rouges ne soient pas côte à côte.



Les routes maritimes se développent rapidement à Catan. Des navigateurs expérimentés poursuivent leur voyage à l'ouest et découvrent l'archipel aux quatre îles. Les ressources naturelles abondent sur ces îles.



Que ce soit les minerais ou les terres, la richesse de ces territoires n'a pas d'égal. Les premières colonies sont rapidement fondées. Mais à peine découvert et colonisé, l'archipel devient rapidement surpeuplé et le besoin de découvrir de nouvelles îles se fait ressentir à nouveau.

1. MATÉRIEL

Toutes les îles :		Tuiles Terrain (hexagone)								Total		
		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt			
Nombre		15	-	-	4	4	4	4	4	35		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre		1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	20

Ports : 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire : 18 jetons Catan

2. MISE EN PLACE

Pour une partie à 3 joueurs, installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus.

Pour une partie à 4 joueurs, reportez-vous au schéma de mise en place de la page suivante.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Phase de placement

Chaque joueur peut placer ses deux colonies de départ sur la ou les îles de son choix. Au début de la partie, le joueur sera donc installé sur 1 ou 2 îles. Toutes les autres îles sont pour lui des îles « étrangères ».

Attention : Lors de la phase de placement, si un joueur place une colonie sur une côte, il lui est conseillé de placer un bateau plutôt qu'une route.

Pirates/voleurs

Les pions *Pirates* et *Voleurs* sont utilisés dans ce scénario. Le pion *Voleurs* commence la partie sur la tuile numérotée 12. Le pion *Pirates* commence sur la tuile *Mer* marquée d'un X blanc.

1. MATÉRIEL

Toutes les îles :		Tuiles Terrain (hexagone)								Total		
		Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt			
Nombre		12	-	-	5	4	4	5	5	35		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre		1	2	3	3	2	2	3	3	3	1	23

Ports : 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire : 24 jetons Catan

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

La forme des îles ne devrait pas changer. Placez aléatoirement les tuiles *Terrain* dans ces emplacements. Placez ensuite les jetons numérotés et les marqueurs *Port* aléatoirement. Assurez-vous toutefois que les forêts et les prés n'aient pas de jetons numérotés à trop faibles probabilités de résultat aux dés.

Points de victoire spéciaux

À chaque fois qu'un joueur construit une première colonie de sa couleur sur une île « étrangère », il reçoit 2 points de victoire spéciaux (jetons *Catan*) qu'il place dessous sa colonie (cette colonie rapporte donc 3PV). Le joueur obtient ces points bonus même si un autre joueur a déjà construit une colonie sur cette île.

Exemple : Un joueur a établi ses deux colonies de départ sur l'île en bas à gauche. Avec ses bateaux, il relie l'île en haut à gauche et y construit une colonie. Il reçoit donc 2 jetons *Catan*. Puis de cette île, il relie celle située en haut à droite et construit une colonie. Il reçoit de nouveau 2 jetons *Catan*.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 13 points de victoire.



L'exploration ne continue pas qu'à l'ouest. D'autres marins se sont dirigés vers le nord-ouest. Ils y trouvent d'autres îles qu'ils nomment Océania. Entre ces îles s'étend une mystérieuse mer, couverte d'un épais brouillard.

Cependant, les marins les plus courageux, qui ont osé s'aventurer sur cette étrange mer, racontent qu'il y a des îles où regorgent ressources et or. Les habitants de Catan, une fois de plus, chargent leurs bateaux de provisions et de graines avant de se lancer sur cette mystérieuse mer.



1. MATÉRIEL

Îles de départ :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	16	-	-	2	2	2	4	4	30		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	-	1	1	2	2	2	2	1	2	1	14
Territoire inexploré :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	2	-	2	2	2	2	1	1	12		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	-	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10

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

Matériel supplémentaire :

2. MISE EN PLACE

Les deux grandes îles de départ, la mer ainsi que les marqueurs *Port* sont installés comme indiqué sur les schémas. La partie supérieure du tableau ci-dessus (Îles de départ) indique les tuiles utilisées pour créer les deux îles. Les emplacements gris demeurent libres, ils seront remplis au cours de la partie. Les tuiles nécessaires pour ces emplacements sont indiquées dans la partie inférieure du tableau (Territoire inexploré) : mélangez-les et empilez-les face cachée, puis mettez-les de côté. Faites de même avec les jetons numérotés du territoire inexploré : mélangez-les et empilez-les face cachée.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Phase de placement

Les joueurs placent leurs deux colonies initiales sur les îles de départ. **Attention :** Lors de la phase de placement, si un joueur place une colonie sur une côte, il lui est conseillé de placer un bateau plutôt qu'une route.

Pirates/voleurs

Les pions *Pirates* et *Voleurs* sont utilisés dans ce scénario. Le pion *Voleurs* commence la partie sur la tuile numérotée 12. Le pion *Pirates* commence sur la tuile *Mer* marquée d'un X blanc.

1. MATÉRIEL

Îles de départ :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	13	-	-	3	3	3	4	4	30		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	17
Territoire inexploré :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	2	-	2	2	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	2	1	10

Ports : 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire :

Découverte du territoire inexploré

Dès qu'un joueur pose un bateau (ou route) sur un chemin maritime (ou chemin) adjacent à une intersection d'une tuile Terrain absente, il prend la tuile au sommet de la pile de tuiles et la pose face visible dans cet emplacement libre. • S'il s'agit d'une tuile *Terrain*, le joueur prend le jeton numéroté au sommet de la pile de jetons, le retourne et le pose sur la tuile *Terrain*. Il ajoute aussi à sa main 1 carte *Ressource* correspondant au type du terrain.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 12 points de victoire. Il n'y a pas de points de victoire spéciaux dans ce scénario.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

La forme des grandes îles ne devrait pas changer. Placez aléatoirement les tuiles *Terrain* dans ces emplacements, ainsi que les jetons numérotés et les marqueurs *Port*. Exceptionnellement, il est possible pour 2 jetons numérotés rouges d'être côte à côte.



Loin à l'ouest de Catan, une nouvelle grande île a été découverte. Au nord-ouest, un immense désert la sépare en deux. Les habitants de Catan parviennent rapidement à franchir cette étendue désertique et découvrent, au-delà du désert, des terres riches et fertiles. Au même moment, des bateaux qui se sont aventurés à l'est font la découverte de petites îles où se trouve notamment de l'or.



C'est ainsi que les plus courageux habitants de Catan partent vers le nord, bravant le désert alors que d'autres s'aventurent en mer, vers l'est et ses richesses. Dans les deux cas, de riches colonies et villes sont rapidement établies.

1. MATÉRIEL

Grande île :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	8	3	-	2	3	2	3	4	25		
Petites îles et tuiles au-delà du désert	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	2	-	2	2	-	2	1	1	10		
Grande île :	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	1	1	2	1	2	2	2	2	1	-	14
Petites îles et tuiles au-delà du désert	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	-	1	1	2	1	1	1	-	-	1	8

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

Matériel supplémentaire : 24 jetons Catan

2. MISE EN PLACE

Pour une partie à 3 joueurs, installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus. Pour une partie à 4 joueurs, reportez-vous au schéma de mise en place de la page suivante. Les tuiles nécessaires pour la grande île sont indiquées dans la partie supérieure du tableau. Les autres tuiles qui servent pour les îles à l'est et le territoire au nord-ouest du désert (zones entourées d'une bordure bleu foncé) sont indiquées dans la partie inférieure du tableau. Enfin, placez les marqueurs Port comme indiqué.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Phase de placement

La grande île est divisée par un vaste désert composé de trois tuiles. Tous les joueurs doivent construire leurs deux colonies de départ sur la grande île, dans la partie située à droite et sous le désert. Les petites îles ainsi que les trois tuiles au nord-ouest du désert sont considérées comme des territoires « étrangers ».

Pirates/voleurs

Les pions Pirates et Voleurs sont utilisés dans ce scénario. Le pion Voleurs commence la partie dans l'un des trois déserts au choix. Le pion Pirates commence sur la tuile Mer marquée d'un X blanc.

1. MATÉRIEL

Grande île :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	10	3	-	2	4	2	4	5	30		
Petites îles et tuiles au-delà du désert	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	2	-	2	3	1	3	1	-	12		
Grande île :	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	-	2	2	2	2	2	2	2	2	1	17
Petites îles et tuiles au-delà du désert	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Ports : 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire : 32 jetons Catan

Points de victoire spéciaux

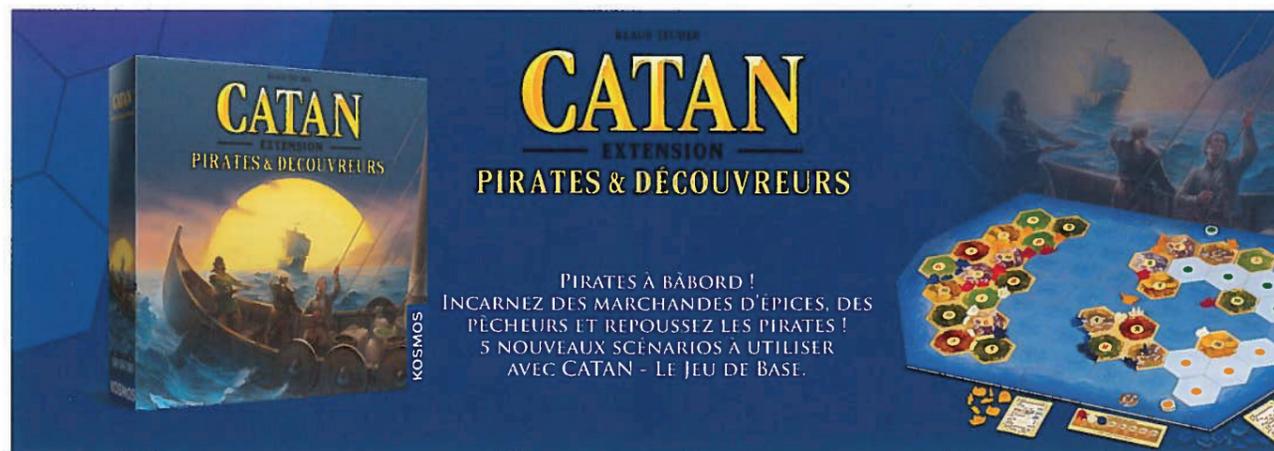
À chaque fois qu'un joueur construit une première colonie de sa couleur dans un territoire « étranger », il reçoit 2 points de victoire spéciaux (jetons Catan) qu'il place dessous sa colonie (cette colonie rapporte donc 3PV). Le joueur obtient ces points bonus même si un autre joueur a déjà construit une colonie dans ce territoire « étranger ».

Fin de la partie

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

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Les 3 tuiles Désert ne change pas. Les tuiles Terrain (sauf les 3 tuiles situées à gauche du désert), les jetons numérotés et les marqueurs Port sont mélangés et placés aléatoirement. Ensuite, les tuiles et les jetons formant les petites îles et le territoire au nord-ouest du désert, sont mélangés et placés aléatoirement. Assurez-vous que les jetons rouges ne soient pas côte à côte et ne soit pas posés sur les tuiles Rivière d'or.



SCÉNARIO 5 : LES BONS VOISINS



*P*oursuivant leur périple, les habitants de Catan atteignent au sud une île étroite. Rapidement, des colonies y sont fondées. En explorant les mers entourant cette île, ils découvrent de petites îles habitées, dont les autochtones parlent une langue similaire et connaissent les mêmes légendes que les habitants de Catan. Après quelques rencontres, ils en viennent à la conclusion qu'il y a plusieurs siècles, un groupe d'explorateurs, ayant quitté ces îles, a atteint pour la première fois les côtes de Catan. C'est dans l'allégresse que ces frères et descendants se retrouvent. Avec l'aide de leurs nouveaux voisins et de quelques cadeaux distribués aux bonnes personnes, l'expansion de Catan n'en sera que plus rapide !

1. MATÉRIEL

Toutes les îles :

Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
Nombre	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

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

Matériel supplémentaire :
4 cartes Développement,
8 jetons Catan comme point de victoire

2. MISE EN PLACE

Assemblez le cadre comme indiqué sur le schéma. Placez les tuiles et jetons à l'aide du matériel de jeu nécessaire, indiqué dans le tableau en page 12.

Important : Ne placez pas de jeton numéroté sur les petites îles.

- Placez 8 jetons *Catan* sur les côtes indiquées.
- Placez les 6 marqueurs *Port* face cachée sur les emplacements indiqués Puis, retournez face visible les marqueurs *Port*.
- Prenez les 4 premières cartes *Développement* de la pile et posez ces 4 cartes, face cachée, sur les emplacements indiqués en gris.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Phase de placement

Les joueurs placent leurs colonies et routes de départ sur la grande île située au centre du plateau de jeu, tel qu'expliqué dans la règle de Catan - Le Jeu de Base. Si un joueur place une colonie sur la côte, il peut placer un bateau plutôt qu'une route. Il n'est pas possible de construire une colonie sur les petites îles. De plus, ces petites îles ne produisent pas de ressources.

Pirates/voleurs

Les pions *Pirates* et *Voleurs* sont utilisés dans ce scénario. Le pion *Voleurs* commence la partie dans l'un des déserts au choix. Le pion *Pirates* commence sur la tuile *Mer* marquée d'un X blanc. Si un 7 est obtenu aux dés, le pion *Voleurs* ou *Pirates* peut être déplacé. Le pion *Voleurs* ne peut pas être déplacé vers les petites îles. Une fois qu'il a quitté sa tuile *Désert* de départ, le pion *Voleurs* ne peut plus y retourner.

Points de victoire spéciaux

Chacun des jetons *Catan* placés sur les petites îles vaut 1 point de victoire. Pour obtenir ce gage d'amitié, un joueur doit atteindre l'île avec ses bateaux, et construire un bateau sur le bord de la tuile où est

posé le jeton *Catan*. Il récupère alors le jeton et le place devant lui, face visible. Tout joueur qui arrive trop tard, n'aura rien !

Cadeaux

Les cadeaux des habitants des îles sont constitués de points de victoire (jeton *Catan*), de cartes *Développement* et de marqueurs *Port*.

• Carte Développement

Un joueur qui construit un bateau sur le bord où se trouve une carte *Développement* récupère la carte posée à cet endroit. Il peut l'utiliser comme une carte *Développement* qu'il aurait acquise normalement. Les mêmes restrictions s'appliquent : un joueur ne peut jouer qu'une carte par tour, les cartes ne peuvent pas être utilisées le tour même où elles ont été acquises, et les cartes octroyant des points de victoire ne sont révélées que si vous gagnez la partie.

• Marqueur Port

Un joueur qui construit un bateau sur le bord où se trouve un marqueur *Port* prend celui-ci. Le port doit être placé le long de la côte de manière à ce que l'une de ses extrémités touche à l'une des colonies du joueur. Si le joueur n'a pas de colonie sur la côte, il peut conserver ce marqueur pour plus tard. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur *Port* par tuile *Mer*. Les marqueurs *Port* ne peuvent jamais se chevaucher.

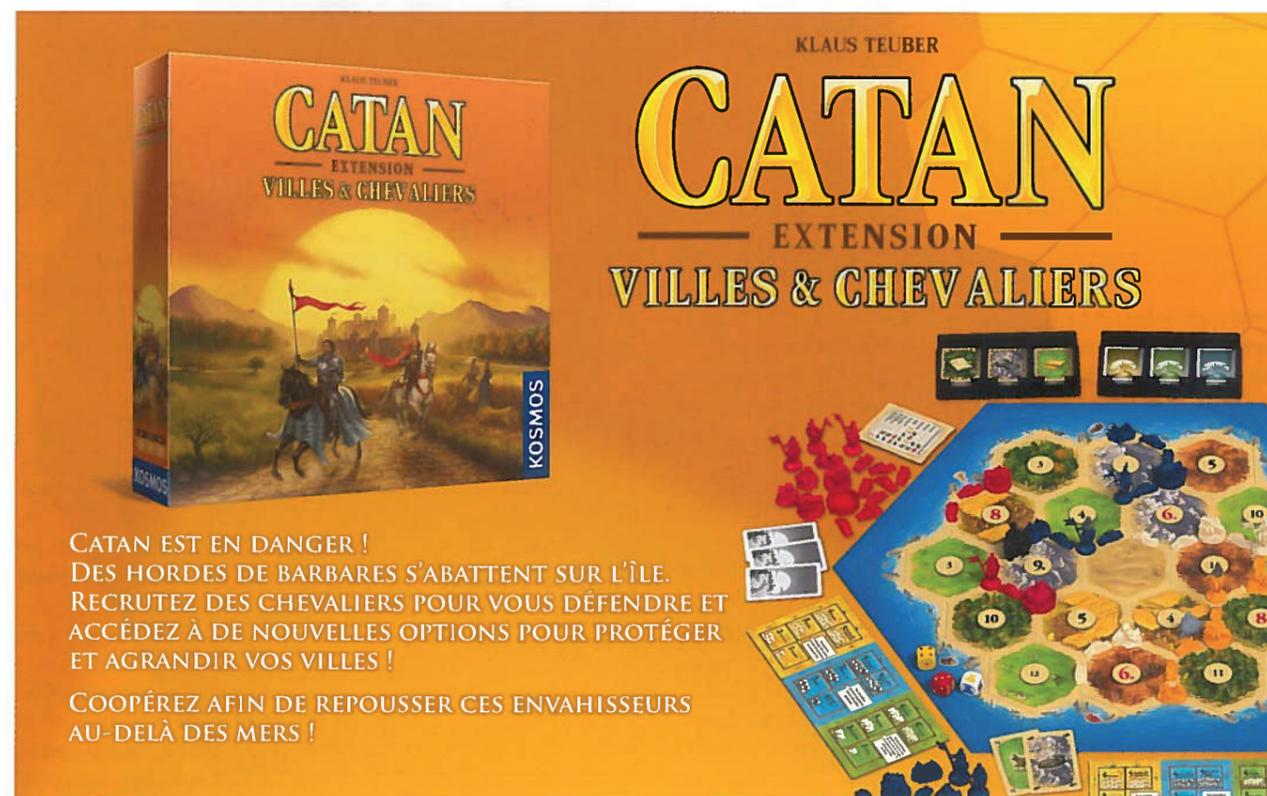
Un joueur qui place un marqueur *Port* peut bénéficier de ses avantages immédiatement.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 13 points de victoire.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Les tuiles *Terrain* et les jetons numérotés peuvent être placés aléatoirement. Cependant, assurez-vous que les 3 tuiles *Terrain* à droite ne reçoivent pas un jeton numéroté à forte probabilité (c'est-à-dire qu'on n'y trouve pas de 5, 6, 8 ou 9).



CATAN EST EN DANGER !
DES HORDES DE BARBARES S'ABATTENT SUR L'ÎLE.
RECRUTEZ DES CHEVALIERS POUR VOUS DÉFENDRE ET
ACCÉDEZ À DE NOUVELLES OPTIONS POUR PROTÉGER
ET AGRANDIR VOS VILLES !

COOPÉREZ AFIN DE REPOUSSEZ CES ENVAHISSEURS
AU-DELÀ DES MERS !

SCÉNARIO 6 : L'ARCHIPEL OUBLIÉ



Le sud-ouest, toujours débordant de richesses, accueille les habitants de Catan qui décident de continuer en sa direction. C'est dans cet archipel oublié qu'ils trouvent des villages dont les habitants produisent des biens très intéressants. La qualité de ceux-ci surpasse même ce que les habitants de Catan produisent. Des routes maritimes sont rapidement établies afin de favoriser le commerce. Les habitants de Catan continuent à récolter les fruits de leurs explorations.

1. MATÉRIEL

Toutes les îles :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	18	2	2	5	3	4	4	4	42		
	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

Ports : 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »

Matériel supplémentaire : 50 jetons Catan qui symbolisent des lots de ressources

2. MISE EN PLACE

Assemblez le cadre comme indiqué sur le schéma. Placez les tuiles, jetons numérotés et les marqueurs *Port* en utilisant le matériel de jeu, indiqué dans le tableau ci-dessus. Deux jetons numérotés sont placés sur chacune des 4 petites îles, à l'intersection nord et à l'intersection sud. Ces jetons représentent des villages. Placez 5 jetons *Catan* sur chacun des 8 villages. Les 10 autres jetons *Catan* sont placés à côté du plateau comme réserve. Dans ce scénario, chaque jeton *Catan* représente un lot de ressources.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Phase de placement

Les joueurs placent leurs colonies et routes de départ sur les grandes îles situées en haut et en bas, tel que décrit dans les règles de Catan - Le Jeu de Base. Lorsque tous les joueurs ont placé leur deuxième colonie, ils débutent un troisième tour de placement, dans le sens horaire. En commençant par le dernier joueur à avoir placé sa deuxième colonie, chaque joueur place donc une troisième colonie. C'est cette troisième colonie qui déter-

minera les ressources de départ du joueur. Si un joueur place une colonie sur la côte, il peut placer un bateau plutôt qu'une route. Les habitants de l'archipel oublié habitent sur les 4 petites îles au centre (les jetons numérotés représentent les villages). Les joueurs ne peuvent pas construire de colonie sur ces 4 îles.

Le commerce de biens

Dès qu'un joueur établit une route maritime entre l'une de ses colonies/villes et un village de l'archipel oublié (l'intersection avec un jeton numéroté), il entretient une relation commerciale avec ce village.

- Il peut prendre immédiatement 1 lot de ressources (1 jeton) de ce village. Au cours de la partie, le joueur peut prendre 1 jeton de ce village lorsque son nombre est obtenu aux dés.
- Si 2 joueurs ou plus sont reliés à ce village, ils obtiennent tous un 1 jeton lorsque le nombre du village est obtenu aux dés.
- S'il n'y a plus suffisamment de jetons pour tous les joueurs impliqués, les jetons manquants sont pris de la réserve.
- Si le nombre d'un village où il n'y a plus de jeton est obtenu, aucun joueur ne reçoit de jeton. Dans ce cas, les joueurs ne reçoivent pas de jetons de la réserve.

• Chaque paire de deux jetons rapporte 1 point de victoire.

Important : Les demi-points de victoire ne sont pas comptés.

Déplacement des bateaux

Dès qu'une route maritime relie la colonie d'un joueur à l'un des villages, cette route est considérée fermée. Aucun bateau ne peut plus être déplacé de cette route maritime, même si le village n'a plus de jeton à fournir !

Pirates/voleurs

Les pions *Pirates* et *Voleurs* sont utilisés dans ce scénario. Le pion *Voleurs* commence sur la tuile *Champs* numérotée 12. Il ne peut pas se déplacer vers les 4 petites îles. Le pion *Pirates* commence sur la tuile *Mer* marquée d'un X blanc. Si un 7 est obtenu, les règles habituelles s'appliquent avec l'exception suivante : un joueur ne peut déplacer le pion *Pirates* que s'il possède une route maritime fermée entre une de ses colonies et un village. Le joueur qui a déplacé le pion *Pirates* peut choisir de voler une carte *Ressource* à un autre joueur qui possède un bateau autour de la tuile (selon la règle normale) ou bien lui voler un jeton *Catan*.

Route commerciale la plus longue

La fiche *Route commerciale la plus longue* n'est pas utilisée dans ce scénario. On n'utilise que la fiche *Armée la plus puissante*.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 14 points de victoire ou s'il n'y a plus de jetons dans 3 villages. Dans le deuxième cas (3 villages vides), le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte, mais en cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de jetons *Catan*.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Les tuiles *Terrain*, les jetons numérotés et les marqueurs *Port* peuvent être placés aléatoirement. Cependant, assurez-vous que les tuiles *Terrain* et jetons numérotés des 4 îles centrales ne changent pas.

SCÉNARIO 7 : L'ÎLE AUX PIRATES



Au nord-ouest, les pirates ont multiplié les raids sur les îles de Catan. Les paisibles navires marchands sont coulés et les colonies pillées. Les pirates se sont installés sur les îles occidentales et ont transformé les colonies en redoutable forts. Désormais, ils font planer une menace sur la grande île orientale. Ils harcèlent les colonies côtières et pillent les précieuses ressources des habitants de Catan. Ces derniers ont décidé de se retrousser les manches et se mettent à bâtir une flotte de guerre pour repousser ces pirates abjects !

1. MATÉRIEL

Toutes les îles :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	24

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

Matériel supplémentaire :
12 jetons *Catan*

2. MISE EN PLACE

Assemblez le cadre comme indiqué sur le schéma de la page 15. Placez les tuiles, jetons numérotés et les marqueurs *Port* en utilisant le matériel de jeu, indiqué dans le tableau ci-dessus.

Attention : Ne posez pas de jetons numérotés sur la tuile *Pré* de la petite île en bas au centre ainsi que sur les tuiles *Colline* des îles situées à l'ouest.

Les joueurs placent une colonie et un bateau de leur couleur sur l'île située à l'est tel qu'indiqué par le schéma. Cette île suit les règles normales, toutes les autres îles sont considérées comme des Îles aux pirates.

Sur la côte des îles occidentales (à l'ouest), on construit 4 Fort des pirates. Chaque Fort des pirates est constituée de 3 jetons *Catan* empilés sur lesquels on pose 1 colonie sur le dessus. La couleur de la colonie correspond à celle indiquée sur le schéma.

Attention : Dans une partie à trois joueurs, la couleur qui n'est pas utilisée est le blanc. Toutes les pièces blanches sont retirées du plateau et non utilisées. De plus, dans une partie à trois joueurs, les cartes *Point de Victoire* sont retirées du paquet de cartes *Développement*. À quatre joueurs, les cartes *Point de Victoire* demeurent dans le paquet, mais elles sont plutôt utilisées comme des cartes *Chevalier*.

Les fiches *Route commerciale la plus longue* et *Armée la plus puissante* ne sont pas utilisées dans ce scénario.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Phase de placement

Chaque joueur place deux colonies sur l'île située à l'est, selon les règles habituelles de *Catan – Le Jeu de Base*. Ils commencent donc avec 3 colonies chacun.

Pirates/voleurs

La flotte pirate est représentée par le pion *Pirates* et commence la partie sur la tuile *Mer* marquée d'un X blanc. Le pion *Voleurs* n'est pas employé dans ce scénario.

Construction des bateaux

Chaque joueur ne peut construire qu'une route maritime. La route débute à la colonie côtière sur l'île située à l'est et se dirige vers l'intersection marquée de la couleur du joueur pour finir au Fort des pirates de sa couleur. La route maritime ne peut pas dévier ni continuer au-delà du Fort des pirates. Une route maritime doit être développée de façon à atteindre son objectif par le chemin le plus court. Il n'est pas possible de bloquer d'autres routes maritimes.

Bateau de guerre

Si un joueur pioche une carte *Chevalier* (ou une carte *Point de Victoire* à 4 joueurs), il peut transformer le bateau le plus près de sa colonie en bateau

de guerre. Afin d'indiquer que le bateau est maintenant un bateau de guerre, celui-ci est couché sur le côté. La carte est placée dans la défausse. **Note :** Si la pile de cartes *Développement* est épuisée, aucune autre carte *Développement* ne peut être achetée. Ainsi, les cartes utilisées ne reviennent pas en jeu.

La flotte pirate

La flotte pirate contourne les deux îles centrales en sens horaire. À chaque tour, après le jet de dés, la flotte pirate se déplace avant que le joueur ne joue son tour. La flotte se déplace d'un nombre de tuiles *Mer* correspondant au chiffre du plus petit dé. Si les deux dés présentent la même valeur, ne retenez le chiffre qu'un d'un seul dé. Ce n'est qu'après le déplacement de la flotte que les joueurs reçoivent leurs ressources.

Attaque des pirates

Si la flotte pirate termine son déplacement sur une tuile *Mer* autour de laquelle se trouve une colonie/ville, celle-ci est immédiatement attaquée, avant même que le joueur ne reçoive ses ressources et/ou ait résolu les effets d'un 7.

- La force des pirates est toujours égale à la valeur du dé ayant obtenu le plus petit résultat.
- La force du joueur dont la colonie/ville est attaquée est le nombre de ses bateaux de guerre.
- Si la force des pirates est plus élevée que celle du joueur, il perd 1 carte *Ressource* de sa main et 1 carte de plus pour chaque ville qu'il possède. Les cartes sont prises au hasard par un autre joueur et ensuite remises dans la réserve.
- Si la force du joueur est plus élevée, il prend une carte *Ressource* de son choix.
- En cas d'égalité, rien ne se produit.

Construction d'une colonie sur une Île aux pirates

Aussitôt qu'un joueur atteint l'intersection marquée de sa couleur sur l'Île aux pirates, il peut y construire une colonie, pour autant qu'il ait les ressources nécessaires. Il ne lui est pas permis de construire des colonies sur des intersections non marquées de sa couleur. Évidemment, toutes les colonies peuvent être améliorées en ville.

Attention : La construction de cette colonie augmente les chances que le joueur se fasse attaquer par les pirates puisqu'il a maintenant deux colonies côtières.

Lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés

Il n'y a pas de pion *Voleurs* et le pion *Pirates* n'est pas déplacé de cette façon dans ce scénario. Cependant, un joueur qui possède plus de 7 cartes *Ressource* lorsqu'un 7 est obtenu aux dés doit toujours en défausser la moitié. Ensuite, le joueur qui a obtenu un 7 peut voler une carte au joueur de son choix.

Conquête du Fort des pirates

Dès qu'un joueur atteint le Fort des pirates de sa couleur, et ferme ainsi la route maritime entre le Fort et sa colonie, il peut attaquer ce Fort. Le joueur détermine la force du Fort en lançant un dé.

• Si le nombre de bateaux de guerre dans sa route maritime est plus élevé que le résultat du dé, le joueur l'emporte et peut prendre un des jetons situés sous le Fort.

• Si le nombre de bateaux de guerre est plus petit, le joueur perd le combat et retire ses deux premiers bateaux (en partant du Fort).

• En cas d'égalité, le joueur perd son premier bateau (en partant du Fort). Le tour d'un joueur est terminé après une attaque sur le Fort des pirates. Il n'est donc pas possible d'attaquer le Fort plus d'une fois par tour.

Après une défaite ou une égalité, le joueur doit reconstruire 1 ou 2 bateaux afin de pouvoir attaquer le Fort à nouveau.

Si un joueur parvient à obtenir les trois jetons situés sous le Fort, il a réussi à chasser les pirates de cet endroit et prend possession de la colonie. Il reçoit dorénavant les ressources produites par les tuiles *Terrain* adjacentes ainsi que le point de victoire que rapporte la colonie.

Fin de la partie

Un joueur remporte la partie lorsqu'il :

- a conquis le Fort des pirates de sa couleur.

et

- possède au moins 10 points de victoire (les jetons ne valent pas de point de victoire).

Si tous les Forts ont été conquis avant qu'un joueur n'ait 10 points de victoire, la flotte pirate est retirée du jeu.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Ce scénario est construit afin d'être le plus équilibré possible. À l'exception des marqueurs *Port* (qui sont placés aléatoirement au départ), aucune autre variation ne devrait être introduite.

SCÉNARIO 8 : LES MERVEILLES DE CATAN



Après avoir vaincu les pirates, une période de paix et de prospérité débute sur les îles de Catan. Après avoir fait la découverte de magnifiques bâtiments sur l'archipel au nord, les habitants de Catan se donnent un nouveau défi. Qui sera le premier à compléter une merveille au nom de Catan ?

1. MATÉRIEL

Toutes les îles :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
	Nombre	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
	Nombre	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27

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

Matériel supplémentaire :
5 cartes *Merveille*,
10 jetons *Catan*

2. MISE EN PLACE

Assemblez le cadre comme indiqué sur le schéma de la page 17. Placez les tuiles, jetons numérotés et les marqueurs Port (face cachée) en utilisant le matériel de jeu, indiqué dans le tableau ci-dessus. Puis retournez les ports face visible. Découpez ou faites une copie des 5 cartes *Merveille* situées en page 19.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Phase de placement

Lors de la phase de placement, les joueurs ne peuvent pas mettre leurs colonies de départ sur les petites îles, ainsi que sur les intersections marquées d'un carré de couleur (marron ou violet) et celles marquées d'un point d'exclamation jaune.

- Chaque joueur reçoit en plus 1 jeton *Catan*.

- Les cartes *Merveille* sont mises de côté, face visible, à côté du plateau.

De plus : Pendant la partie, si un joueur construit une colonie sur une **petite île**, il reçoit 1 jeton *Catan* (valant 1 point de victoire). Ce jeton est placé sous la colonie correspondante.

La construction des merveilles de Catan

Le premier joueur à commencer la construction d'une merveille peut choisir parmi les cinq proposées. Les autres joueurs doivent alors choisir parmi les merveilles restantes.

- Un joueur peut uniquement commencer la construction d'une merveille si les conditions de la merveille respective sont remplies (voir les cartes *Merveille*). Par exemple, un joueur peut uniquement commencer la construction du Colosse s'il a un port et s'il possède une route commerciale constituée d'au moins 5 figurines (routes et/ou bateaux).

- Si un joueur a rempli les conditions pour entamer la construction d'une merveille, il place l'un de ses bateaux sur la carte appropriée (idéalement sous les ressources illustrées sur la carte). Il doit maintenant construire cette merveille.

- Chaque merveille est divisée en quatre étapes. Chaque étape coûte les 5 ressources illustrées sur la carte.

- Dès qu'un joueur a fourni les ressources pour la première étape de sa merveille, il place le jeton *Catan* qu'il a reçu en début de partie sur l'espace numéroté 1 sur sa carte *Merveille*. Lorsqu'il complète la deuxième étape, il déplace le jeton sur le 2 et ainsi de suite.

- Si un joueur a suffisamment de ressources, il peut construire plus d'une étape dans un même tour.

Pirates/voleurs

Le pion *Voleurs* débute sur l'une des 3 tuiles *Désert*. Le pion *Pirates* n'est pas en jeu dans ce scénario.

Fin de la partie

Un joueur remporte la partie :

- s'il termine sa merveille (atteint la quatrième étape)

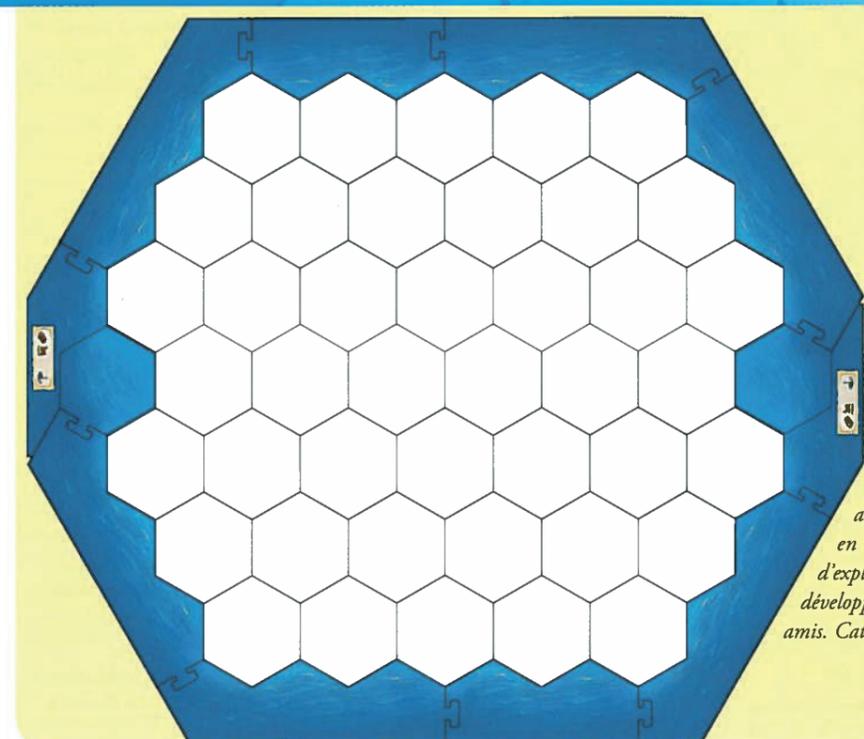
OU

- s'il possède au moins 10 points de victoire et qu'il est plus avancé que ses adversaires dans la construction de sa merveille.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Les tuiles *Terrain* (excluant les déserts) et les jetons numérotés peuvent être placés aléatoirement en maintenant la forme des îles du schéma. Dans ce cas, les deux tuiles qui touchent aux déserts ne doivent pas recevoir de jetons numérotés à forte probabilité (pas de 6 ni de 8).

SCÉNARIO 9 : LE NOUVEAU MONDE



A la recherche d'une nouvelle aventure? Pas de problème! Vous n'avez qu'à jouer en laissant le hasard former votre prochain lieu d'exploration. Vous pouvez suivre la méthode qui suit ou développer vos propres scénarios avec votre famille et vos amis. Catan vous attend!

1. MATÉRIEL

Toutes les îles :	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total		
		19	-	-	5	4	4	5	5	42		
Jetons numérotés		2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
		1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23

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

Matériel supplémentaire :
16 jetons *Catan*

2. MISE EN PLACE

Assemblez le cadre comme indiqué sur le schéma de la page 18. Le matériel nécessaire est indiqué dans le tableau.

Placez toutes les tuiles, face cachée, et mélangez-les. Prenez ensuite une tuile après l'autre et placez-les dans le cadre dans l'ordre que vous les piochez. Faites de même avec les jetons numérotés en prenant soin de ne pas placer les jetons numérotés d'un chiffre rouge (6 ou 8) sur une rivière d'or ou côte à côte. Si ce cas se produit, les joueurs décident ensemble de quelle façon ils déplacent les chiffres.

Les marqueurs *Port* sont placés face cachée et mélangés. Chacun votre tour, en commençant par le joueur le plus âgé, posez un marqueur *Port* à côté d'une tuile *Terrain*, sur la côte.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Phase de placement

Lors de la phase de placement, les joueurs placent leurs colonies de départ selon les règles habituelles de Catan – Le Jeu de Base. Au début de la partie, le joueur est donc installé sur une ou deux îles de départ ; les autres îles sont pour lui des îles « étrangères ».

Points de victoire spéciaux

Pour la première colonie que le joueur construit sur une île « étrangère », il reçoit 1 jeton *Catan* qui lui rapporte 1 PV.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 12 points de victoire.

4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Si les joueurs ne sont pas satisfaits par la disposition des tuiles (trop de petites îles ou pas assez), ils peuvent réorganiser le plateau à leur convenance.

Vous pouvez également créer vos propres scénarios ! N'hésitez pas à utiliser ou adapter les différentes règles qui vous sont proposées dans ce livret !

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

EDGE

KOSMOS

Crédits
Auteur : Klaus Teuber
Illustrations : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle
Figurines : Andreas Klobner
Illustrations 3D : Andreas Resch
Rédaction de la version originale : Arnd Fischer (2015), Reiner Müller, Sebastian Rapp

Version française Edge Entertainment
Traduction, relecture, correction : Dadajef
Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Catan GmbH © 2002, catan.de. © 1997, 2015 KOSMOS Verlag. © 2017 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.



Cartes Merveilles pour le scénario 8.