

CATAN

LE JEU DE BASE



GLOSSAIRE

Sommaire

| | |
|--|-------|
| Règles détaillées du Jeu de Base et exemples | 2-9 |
| Présentation de l'univers CATAN | 10-22 |
| Matériel | 23 |
| Crédits | 24 |

CATAN - Le Jeu de Base

Règles détaillées et exemples

7 aux dés – activation du pion *Voleurs*

Cartes *Chevalier*

Cartes *Développement*

Cartes *Point de Victoire*

Cartes *Progrès*

Chemin

Colonie

Commerce

Commerce intérieur

Commerce maritime

Construire

Côtes

Désert

Emplacement portuaire

Fin de partie

Installer le plateau

Intersection

Jetons numérotés

Phases de Commerce / Construction combinées

Phase de placement

Pion *Voleurs*

Points de victoire

Route

Route commerciale la plus longue

Tactique

Ville

7 aux dés – activation du pion *Voleurs*

Lorsqu'un joueur obtient 7 aux dés lors de la phase Production de ressource, aucun joueur ne reçoit de ressources. Réolvez ce qui suit :

- Tous les joueurs comptent le nombre de cartes *Ressource* qu'ils ont en main. Les joueurs qui en possèdent plus de 7 (qui ont donc 8, 9, etc. cartes) doivent défausser la moitié des cartes de leur choix en les remettant dans la Réserve. En cas d'un nombre impair de cartes, on arrondit en faveur du joueur (par exemple, celui qui possède 9 cartes *Ressource* doit en défausser 4).

Exemple : Clément obtient 7 aux dés. Il n'a que 6 cartes *Ressource* en main. Coralie en a 8 et Lucas 11. Coralie doit défausser 4 cartes *Ressource* et Lucas 5 (la moitié de 11 est égale à 5,5 que l'on arrondit à l'entier inférieur).

- Puis le joueur actif prend le pion *Voleurs* (→) et le déplace vers une **autre** tuile *Terrain* de son choix. Le pion *Voleurs* bloque la production de ressources de cette tuile *Terrain*. De plus, le joueur actif peut voler 1 carte *Ressource* à un joueur possédant une colonie ou une ville autour de ce terrain. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, le joueur actif choisit celui qu'il va détrousser. Voir aussi cartes *Chevalier* (→).

Ensuite, le joueur actif poursuit son tour avec la phase de commerce.



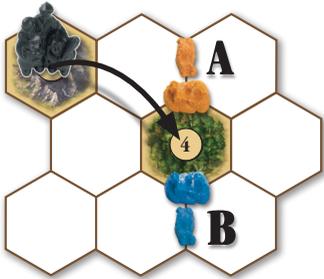
C

Cartes *Chevalier*

Les cartes *Chevalier* sont un type de cartes *Développement* (→). Lorsqu'un joueur joue une carte *Chevalier* pendant son tour (même avant de lancer les dés), il doit déplacer immédiatement le pion *Voleurs* (→).

- Le joueur qui joue la carte *Chevalier* doit prendre le pion *Voleurs* et le déplacer vers une autre tuile *Terrain* de son choix.
- Puis il peut voler (et ajouter à sa main) 1 carte *Ressource* à un joueur qui possède une colonie ou une ville autour de la tuile *Terrain* occupée par le pion *Voleurs*. S'il y a plusieurs joueurs dans ce cas, le joueur actif choisit l'adversaire auquel il vole une carte.
- La carte volée est prise au hasard dans la main de la victime.
- Le premier joueur qui possède 3 cartes *Chevalier* devant lui reçoit la fiche spéciale *Armée la plus puissante* qui rapporte 2 points de victoire.
- Dès qu'un autre joueur possède plus de cartes *Chevalier*, il récupère immédiatement la fiche (et les 2 points de victoire).

Exemple : *c'est au tour de Clément. Il joue une carte Chevalier. Il déplace le pion Voleurs d'une tuile Montagne vers une tuile Forêt. Clément peut maintenant prendre au hasard 1 carte Ressource de la main du joueur A ou du joueur B.*



Important : quand une carte *Chevalier* est jouée, on ne vérifie pas si les joueurs ont plus de 7 cartes en main. Un joueur ne défause ses cartes que lorsque 7 est obtenu aux dés et s'il possède plus de 7 cartes en main.

Cartes *Développement*

Il existe 3 types de cartes *Développement* : les cartes *Chevalier* (→), les cartes *Progrès* (→) et les cartes *Point de Victoire* (→). Lorsqu'un joueur achète une carte *Développement*, il prend celle qui se trouve sur le dessus de la pile et l'ajoute à sa main. Chaque joueur conserve ses cartes *Développement* face cachée jusqu'au moment où il les utilise.

Durant son tour, le joueur actif ne peut jouer qu'une seule carte *Développement* : soit 1 carte *Chevalier*, soit 1 carte *Progrès*. Il peut la jouer à tout moment de son tour et même **avant de lancer les dés** pour la production de ressources. Il n'est cependant pas possible de jouer une carte *Développement* qui a été achetée durant le même tour. **Exception :** lorsqu'un joueur achète une carte qui est une carte *Point de Victoire* (→) qui lui permet d'atteindre les 10 points de victoire et ainsi mettre fin à la partie, il peut la révéler immédiatement et remporter la partie.

Les cartes *Point de Victoire* ne sont révélées que lorsqu'elles permettent à un joueur d'atteindre 10 points de victoire et terminer la partie.

Remarque : lorsqu'un joueur est la cible du pion *Voleurs* (voir « 7 aux dés – activation du pion *Voleurs* » (→)), on ne peut lui voler que des cartes *Ressource*. Mettez de côté ses cartes *Développement* avant de déterminer la carte volée.

Cartes *Point de Victoire*

Les cartes *Point de Victoire* sont un type de cartes *Développement* (→). Ces cartes *Développement* représentent d'importants biens culturels symbolisés par des bâtiments particuliers. Chaque carte *Point de Victoire* rapporte 1 point de victoire. Quand un joueur achète une de ces cartes, il la garde en main. Lors de son tour, si le joueur actif atteint au moins 10 points de victoire, il révèle ses cartes et remporte la partie.

Astuce : les cartes *Point de Victoire* doivent être conservées jusqu'à la fin de la partie sans éveiller les soupçons des adversaires. Autrement dit, un joueur qui garde 1 ou 2 cartes face cachée devant lui sans jamais y toucher nourrit le doute de ses adversaires quant à la nature de ces cartes...

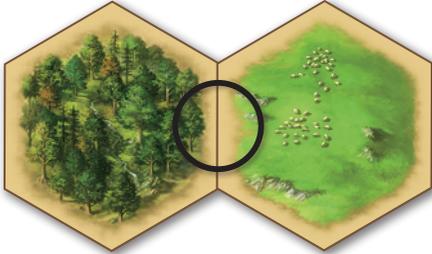
Cartes *Progrès*

Les cartes *Progrès* sont un type de cartes *Développement* (→). Durant son tour, le joueur actif ne peut jouer qu'une seule carte *Développement*. Il existe 2 exemplaires de chacune des cartes *Progrès* suivantes :

- **Construction de routes :** en respectant les règles habituelles de construction de routes, le joueur peut placer 2 nouvelles routes sur le plateau de jeu sans dépenser de ressources.
- **Invention :** le joueur peut prendre 2 cartes *Ressource* de son choix dans la Réserve. Il peut les utiliser immédiatement au cours de sa phase de construction.
- **Monopole :** le joueur désigne un type de ressource. Tous les joueurs doivent lui donner toutes les cartes *Ressource* correspondantes qu'ils ont en main. Un joueur qui n'a pas de cartes *Ressource* du type désigné, ne donne rien.

Chemin

On appelle « chemin » le bord commun entre 2 tuiles *Terrain* adjacentes ou entre une tuile *Terrain* et une tuile *Mer* (il s'agit du cadre dans le jeu de base). On ne peut construire qu'une seule Route (→) sur chaque chemin. Chaque route aboutit toujours à une Intersection (→), c'est-à-dire au point de jonction entre 3 tuiles.



Colonie

Une colonie rapporte 1 point de victoire à son propriétaire et permet d'obtenir les ressources produites par les tuiles *Terrain* adjacentes.

Important : lors de la construction d'une colonie, n'oubliez pas la Règle de Distance – aucune colonie ne doit être présente sur les 3 intersections adjacentes, et ce quelle que soit la couleur de la colonie.

Si un joueur a déjà placé ses 5 colonies sur le plateau de jeu et souhaite construire une nouvelle colonie, il devra d'abord améliorer une de ses colonies pour en faire une ville : cela lui permettra de remettre une colonie du plateau dans sa réserve personnelle.

Commerce

Après avoir déterminé les ressources produites à son tour, le joueur actif peut faire du commerce (il s'agit de la phase de commerce). Il peut échanger des cartes *Ressource* avec ses adversaires (voir Commerce intérieur (→)) ou échanger des cartes *Ressource* avec la Réserve (voir Commerce maritime (→)). Le joueur actif peut faire autant d'échanges qu'il souhaite, dans la limite des cartes qu'il a en main.

Commerce intérieur (échange avec les adversaires)

Après avoir déterminé les ressources produites à son tour, le joueur actif peut échanger des cartes *Ressource* avec ses adversaires. Les conditions d'échange — types et quantités de cartes *Ressource* échangées — sont laissées à l'appréciation des joueurs. Donner des cartes gratuitement est interdit (c'est-à-dire échanger 0 cartes contre 1 ou plusieurs cartes).

Important : seul le joueur actif peut échanger des cartes. Les autres joueurs ne peuvent pas échanger entre eux.

Exemple : Clément est le joueur actif. Pour construire une route, il a besoin de 1 argile. Il possède lui-même 2 bois et 3 minerais. Clément demande : « Qui peut me donner 1 argile ? Je propose 1 minerais. » Lucas lui répond : « Si tu me donnes 3 minerais, je te donne 1 argile. » Coralie à son tour prend la parole : « Contre 1 bois et 1 minerais, je te donne 1 argile ». Clément accepte alors l'offre de Coralie et lui donne 1 bois et 1 minerais pour 1 argile.

Important : Lucas n'aurait pas pu échanger avec Coralie, puisque Clément est le joueur actif.

Commerce maritime (échange avec la Réserve)

Après avoir déterminé les ressources produites à son tour, le joueur actif peut échanger des cartes *Ressource* avec la Réserve, sans avoir besoin de négocier avec ses adversaires.

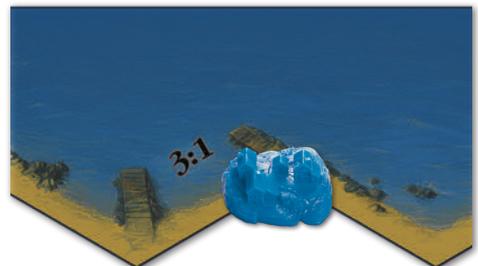
- **Sans port** : le joueur échange au rapport (peu favorable) de 4:1, il remet 4 ressources identiques dans la Réserve et y prend 1 ressource de son choix. Pour ce type d'échange, le joueur n'a pas besoin de port (colonie sur un emplacement portuaire).

Exemple : Clément remet 4 cartes Minerai dans la Réserve et prend 1 carte Bois. Il aurait été plus judicieux de tenter un échange plus favorable avec ses adversaires, dans le cadre d'un commerce intérieur.

- **Avec un port** : le joueur obtiendra un meilleur taux d'échange, s'il construit une colonie ou une ville sur un Emplacement portuaire (→). Il existe deux types d'emplacement portuaire :

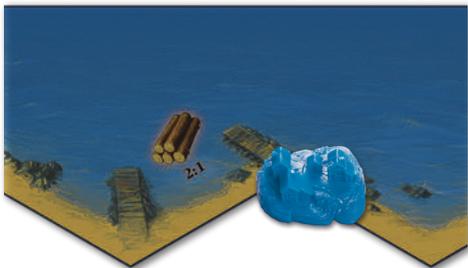
1. Port non spécialisé (3:1) : le joueur actif remet 3 ressources identiques dans la Réserve et y prend 1 ressource de son choix.

Exemple : le joueur Bleu remet 3 cartes Bois dans la Réserve et prend 1 carte Minerai.



2. Port spécialisé (2:1) : il existe un port spécialisé pour chaque type de ressource. L'avantageux rapport 2:1 s'applique uniquement au type de ressource indiqué près du port spécialisé. **Important** : un port spécialisé ne permet pas d'échanger d'autres ressources au rapport 3:1 !

Exemple : le joueur Bleu a construit une colonie (ou ville) sur un port spécialisé dans le commerce du bois. En remettant 2 cartes Bois dans la Réserve, il peut y prendre 1 carte Ressource de son choix. Il peut également échanger 4 cartes Bois contre 2 autres cartes Ressource, et ainsi de suite.



Important : seul le joueur actif peut effectuer un commerce maritime !

Construire

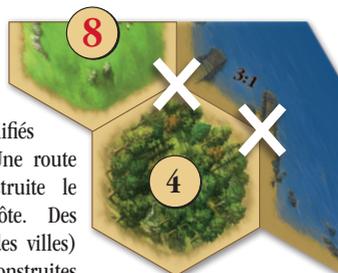
Après avoir déterminé les ressources produites à son tour, puis fait du commerce, le joueur actif peut construire (il s'agit de la phase de construction). Il doit pour cela dépenser des cartes Ressource selon les combinaisons indiquées sur les fiches Coûts de Construction. Les cartes Ressource qui sont dépensées sont remises dans la Réserve. Le joueur peut construire autant d'infrastructures et/ou acheter autant de cartes Développement qu'il le souhaite, tant qu'il dépense les ressources nécessaires, dispose dans sa réserve personnelle des figurines nécessaires et que la pile de cartes Développement n'est pas vide. Voir Colonie (→), Ville (→), Route (→), Cartes Développement (→).

Chaque joueur dispose de 15 routes, 5 colonies et 4 villes. Lorsqu'un joueur construit une ville, la colonie qui a été remise dans sa réserve personnelle pourra être utilisée pour construire une nouvelle colonie. Les routes et les villes qui sont placées sur le plateau de jeu y restent jusqu'à la fin de la partie.

Après la phase de construction, le tour du joueur est terminé. Son voisin de gauche devient le joueur actif. Voir également la variante Phases de Commerce / Construction combinées (→).

Côtes

Les bords d'une tuile Terrain qui sont en contact avec de la mer sont qualifiés de « côtes ». Une route peut être construite le long d'une côte. Des colonies (puis des villes) peuvent être construites sur les intersections qui sont en contact avec la mer (une intersection côtière).



Inconvénient : les colonies/villes construites sur une intersection côtière ne vous permettront de recevoir des ressources que d'une seule ou de deux tuiles Terrain.

Avantage : les côtes disposent d'emplacements portuaires, qui permettent le commerce maritime à l'aide de port, et donc d'obtenir un meilleur taux d'échange.

Remarque : les colonies qui sont situées sur une intersection côtière sans emplacement portuaire ne bénéficient d'aucun avantage pour le commerce maritime.

D

Désert

Le désert est l'unique tuile Terrain qui ne produit pas de ressource. C'est le domaine des voleurs, le pion *Voleurs* (→) s'y trouve en début de partie.

Remarque : les colonies et les villes construites autour du désert ne vous permettront de recevoir des ressources que de deux tuiles Terrain au maximum, pensez-y avant de construire une colonie près du désert !

E

Emplacement portuaire

Les ports permettent de faire du commerce avec un meilleur taux d'échange. Pour posséder un port, vous devez construire une colonie le long d'une Côte (→), sur l'une des 2 intersections côtières qui disposent d'un emplacement portuaire (ce sont les intersections près desquelles est dessiné un ponton). Voir aussi Commerce maritime (→).

Important : un port qui vient tout juste d'être construit ne pourra être utilisé qu'à partir du tour suivant, lors de la prochaine phase de commerce du joueur.

F

Fin de partie

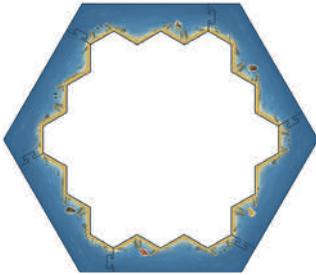
Lorsqu'un joueur est le joueur actif et qu'il possède 10 points de victoire (ou atteint 10 points de victoire pendant son tour), la partie se termine et il est déclaré vainqueur.

Exemple : un joueur possède 2 colonies (2 PV), la fiche spéciale Route commerciale la plus longue (2 PV), 2 villes (4 PV) et 2 cartes Point de Victoire (2 PV). Lors de son tour, il révèle ses 2 cartes Point de Victoire et remporte la partie car il possède les 10 points de victoire nécessaires pour gagner.

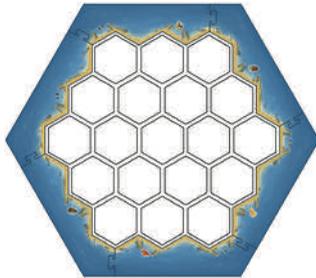
I

Installer le plateau

1. Commencez par placer les 6 pièces de cadre dans l'ordre de votre choix. Les pièces de cadre présentent 2 faces : une face possède des emplacements portuaires, et l'autre face montre seulement de la mer. Utilisez la face avec les emplacements portuaires.

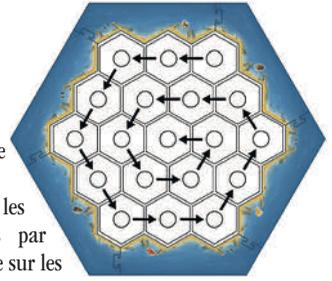


2. Mélangez les différentes tuiles Terrain face cachée. Piochez-en une, retournez-la face visible, et placez-la à l'intérieur du cadre au contact d'une pièce de cadre. Puis continuez de remplir le cadre avec les tuiles restantes.



3. Placez les jetons numérotés :

- Étalez les jetons numérotés à côté du plateau de jeu avec leur face lettre visible.
- Posez ensuite les jetons numérotés par ordre alphabétique sur les tuiles Terrain. Commencez



par poser le jeton A sur une tuile située dans un coin de votre choix, puis posez les jetons suivants en progressant vers le centre dans le sens antihoraire (afin de former une spirale au fur et à mesure que vous posez les jetons). **Attention :** ne placez pas de jeton numéroté sur la tuile Désert, cette tuile est ignorée et vous passez directement à la tuile suivante.

- Après avoir posé tous les jetons, retournez-les pour que leur chiffre soit visible.

Continuez ensuite avec la Phase de placement (→).

Intersection

Les intersections sont les points de jonction de 3 tuiles. Les colonies ne peuvent être construites que sur des intersections.



J

Jetons numérotés

La taille du chiffre sur les jetons numérotés indique la probabilité d'obtenir ce résultat quand les dés sont lancés pour déterminer les ressources produites. Plus la taille du chiffre est grande, plus la probabilité d'obtenir ce résultat aux dés est importante. Une tuile avec un jeton « 6 » ou « 8 » sera plus souvent désignée par les dés qu'une tuile avec un jeton « 2 » ou « 12 ».

P

Phases de Commerce / Construction combinées

Dans les règles de base, les phases de commerce et de construction sont considérées comme deux phases distinctes afin de faciliter l'apprentissage des nouveaux joueurs. Toutefois, nous recommandons aux joueurs expérimentés de combiner ces 2 phases. Après avoir déterminé la production de ressource, vous pouvez donc alterner des constructions et des échanges de ressource dans l'ordre de votre choix. Par exemple, vous pourriez commercer, puis construire, puis de nouveau commercer, et ainsi de suite, tant que vous possédez les cartes nécessaires à vos actions. Lorsqu'une partie est jouée en combinant ces 2 phases, il est possible au joueur qui construit une colonie sur un emplacement portuaire d'utiliser son port immédiatement pour faire des échanges plus avantageux.

Phase de placement

La phase de placement est la phase qui suit l'installation du plateau : voir Installer le plateau (→).

- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les figurines correspondantes : 5 colonies, 4 villes, 15 routes, ainsi qu'une fiche *Coûts de Construction*.
- Les cartes *Ressource* sont triées par type et placées face visible dans les 2 sabots. Les sabots sont placés à côté du plateau de jeu.
- Les cartes *Développement* (→) sont mélangées et placées face cachée dans le dernier compartiment libre des sabots.
- Les 2 fiches spéciales et les dés sont placés à portée de main des joueurs.
- Le pion *Voleurs* est placé sur la tuile *Désert*.

La phase de placement se déroule sur 2 tours, pendant lesquels chaque joueur construit 2 routes et 2 colonies :

1^{er} tour de placement

En tournant dans le sens horaire, chaque joueur lance les dés : celui qui obtient le plus grand résultat commence. Ce joueur place une de ses colonies sur une Intersection (→) libre de son choix. Puis il place une de ses routes sur l'un des Chemins (→) adjacents à cette colonie. Ensuite, le joueur situé à sa gauche fait de même. On continue ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 1 colonie et 1 route.

Attention : vous devez respecter la Règle de Distance quand vous placez les colonies !



2^e tour de placement

Après que chaque joueur a construit sa première colonie, le dernier joueur à avoir placé sa colonie débute le second tour. Il place une deuxième colonie et une route sur l'un des chemins adjacents à cette colonie. Ensuite, le joueur situé à sa **droite** fait de même. On continue ainsi dans le sens antihoraire ; le dernier joueur à placer sa deuxième colonie sera donc celui qui a débuté le 1^{er} tour.

Chaque colonie d'un joueur peut être placée sur n'importe quelle intersection du plateau de jeu, tant qu'il respecte la Règle de Distance, et chacune de ses routes peut être orientée différemment.

Après avoir placé sa deuxième colonie, le joueur reçoit immédiatement ses ressources de départ : pour chaque tuile *Terrain* adjacente à sa deuxième colonie, il prend dans la Réserve une carte *Ressource* du type correspondant.

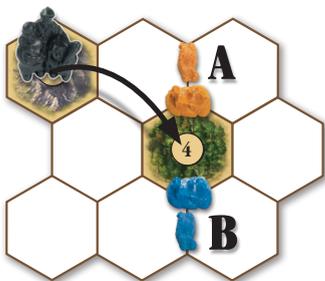
Le joueur qui a placé en dernier sa deuxième colonie commence la partie. Il lance les 2 dés pour déterminer la production de ressources du premier tour de jeu.

Voir *Tactique* (→) pour obtenir de précieuses astuces concernant la phase de placement.

Pion *Voleurs*

Au début de la partie, le pion *Voleurs* se trouve sur la tuile *Désert* (→). Il ne se déplace que lorsqu'un 7 est obtenu aux dés (voir 7 aux dés – activation du pion *Voleurs* (→)) ou lorsqu'une carte *Chevalier* (→) est jouée. Lorsque le pion *Voleurs* se trouve sur une tuile *Terrain*, il bloque la production de ressources de cette tuile. Les joueurs qui possèdent des colonies/villes autour de cette tuile *Terrain* ne reçoivent pas de ressources de cette tuile tant que le voleur y est présent.

Exemple : c'est à Clément de jouer, il lance les dés et obtient 7. Il doit maintenant déplacer le pion *Voleurs* qui est actuellement sur une tuile *Montagne*. Il le déplace sur la tuile *Forêt* sur laquelle est posé le jeton numéroté « 4 ». Clément peut prendre une carte Ressource au hasard dans la main du joueur Orange qui possède la colonie A ou dans la main du joueur Bleu qui possède la colonie B. Si lors du tour suivant, on obtient un 4 en lançant les dés, les joueurs Orange et Bleu ne recevront aucune carte Bois. Et ce tant que le voleur n'aura pas été déplacé par une carte *Chevalier* ou par un autre 7 obtenu aux dés.



Points de victoire (PV)

Le joueur qui le premier atteint 10 points de victoire durant son tour remporte la partie. Les points de victoire s'obtiennent ainsi :

Une colonie 1 point de victoire
 Une ville 2 points de victoire
 Route commerciale la plus longue . . . 2 points de victoire
 Armée la plus puissante 2 points de victoire
 Carte *Point de Victoire* 1 point de victoire

Chaque joueur débute la partie avec 2 colonies sur le plateau de jeu, il possède donc 2 points de victoire. Il ne lui reste plus qu'à marquer 8 points de victoire supplémentaires tout au long de la partie.

R

Route

Les routes relient entre elles vos colonies et villes. Les routes sont construites sur les Chemins (→). Sur chaque chemin (et également le long des côtes) ne peut être construite qu'une seule route. Un joueur ne peut poser une route qu'à côté d'une intersection occupée par une de ses colonies/villes ou à côté d'une intersection inoccupée (libre) prolongeant une de ses routes. Il faut construire de nouvelles routes pour pouvoir ensuite construire de nouvelles colonies. Les routes ne permettent de gagner des points de victoire que d'une seule façon, en détenant la fiche spéciale *Route commerciale la plus longue* (→).

Route commerciale la plus longue

- Une ligne de routes qui constitue la *Route commerciale la plus longue* peut être interrompue par un autre joueur qui construit une colonie sur une intersection libre entre deux figurines *Route* !



Exemple : le joueur Orange possède la *Route commerciale la plus longue* composée de 7 figurines *Route*. Le joueur Rouge construit alors la colonie encadrée en noir, interrompant ainsi la route du joueur Orange. Le joueur Rouge possède désormais la *Route commerciale la plus longue* et obtient les 2 points de victoire associés.

Important : placer une colonie/ville de la même couleur que la route commerciale ne l'interrompt pas !

- Si après avoir placé une route ou une colonie, il y a égalité entre plusieurs joueurs pour déterminer la *Route commerciale la plus longue*, prenez en compte les points suivants :

- Si le joueur possédant la fiche *Route commerciale la plus longue* est impliqué dans l'égalité, il conserve la fiche.
- Si le joueur possédant la fiche *Route commerciale la plus longue* n'est pas impliqué dans l'égalité, la fiche est mise à côté du plateau de jeu (elle n'appartient à aucun joueur). Elle reviendra sous le contrôle d'un joueur dès qu'il sera le seul à posséder la plus longue ligne de routes.

Cette fiche spéciale est également mise de côté, si à n'importe quel moment, aucun joueur ne possède une ligne continue d'au moins 5 figurines *Route*.

T

Tactique

À chaque partie, la configuration du plateau étant différente, les tactiques à adopter seront également différentes. Toutefois, il existe certains points récurrents à chaque partie ; les plus importants sont :

1. Au début de la partie, l'argile et le bois sont les ressources les plus importantes. Ces 2 ressources sont nécessaires pour la construction de routes et de colonies. Pensez donc à établir de nouvelles colonies autour des tuiles *Colline* et *Forêt*.
2. Les emplacements portuaires ne doivent pas être sous-estimés. Par exemple, un joueur qui possède des colonies ou des villes près de champs de blé a tout intérêt à placer une colonie sur un emplacement portuaire spécialisé en blé.
3. Au début de la partie, lors du placement des 2 premières colonies, il est préférable de prévoir une certaine distance entre elles afin de pouvoir s'étendre. Construire vos 2 colonies au centre du plateau n'est pas des plus judicieux, les chemins pourraient être rapidement bloqués par vos adversaires.
4. N'oubliez pas de faire du commerce pour obtenir des ressources ! N'hésitez pas, de temps en temps, à proposer des échanges durant votre tour !

V

Ville

Une ville ne peut être construite qu'en améliorant une colonie déjà en place. Chaque ville rapporte 2 points de victoire et son propriétaire reçoit pour chaque tuile *Terrain* adjacente 2 cartes *Ressource* lors de la production de ressources. Les colonies qui sont remises dans la réserve d'un joueur, peuvent de nouveau servir pour construire de nouvelles colonies.

Exemple : le résultat des dés est 8. Le joueur Bleu reçoit 3 cartes Minerai : 1 minerai pour la colonie et 2 minerais pour la ville. Le joueur Orange reçoit 2 bois pour sa ville.



Astuce : il est difficile de gagner la partie, si vous n'améliorez pas vos colonies pour en faire des villes. Puisque vous ne disposez que de 5 colonies, ces dernières vous rapporteront 5 points de victoire au maximum.

Chers joueurs de CATAN !

Comme vous pouvez le voir ci-contre, il existe une multitude de jeux CATAN en plus du Jeu de Base que vous connaissez déjà. Certains d'entre eux sont des extensions du Jeu de Base, d'autres sont des jeux totalement indépendants. Devant tant de possibilités, il n'est pas facile de déterminer quelles extensions correspondront à vos propres besoins ou s'il vous faut opter pour un jeu indépendant. Pour cette raison, je souhaite vous présenter en quelques mots les jeux CATAN actuellement disponibles en mettant l'accent sur leurs particularités et le public visé.

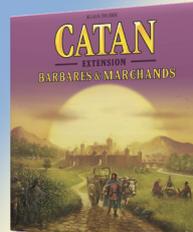
Klaus Teuber



● Duel



● Junior



● Barbares & Marchands

● La Légende des Conquêteurs

● 5-6 J



● Le Jeu de Base –
Version de voyage



● Villes & Chevaliers



Univers
CATAN



● Catan - Voyageurs
Galactiques

Variantes indépendantes



● La Gloire des Incas



● Le Trône de Fer

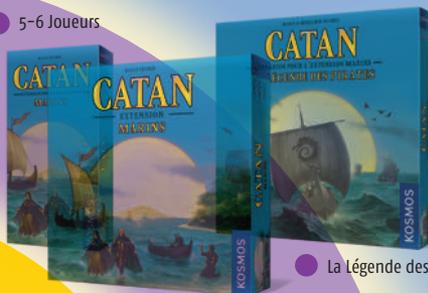
● 5-6 Joueurs

Extensions thématiques

● 5-6 Joueurs



ands



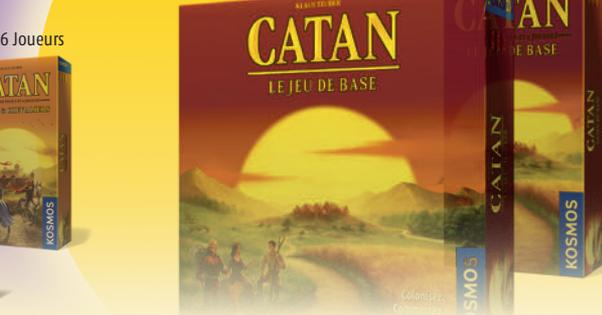
● La Légende des Pirates

● Marins

Jeu de Base

○ 5-6 Joueurs

6 Joueurs



● 5-6 Joueurs

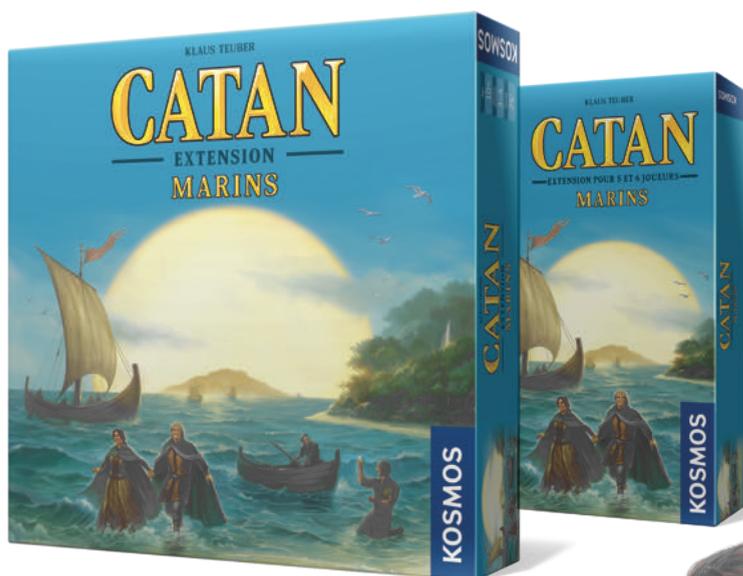


● Pirates & Découvreurs

Marins

L'extension « Marins » est pour tous ceux qui souhaitent élargir leur découverte de CATAN avec peu de nouvelles règles ! Des bateaux viennent compléter votre réserve de figurines. Ils sont utilisés comme les routes, mais en les plaçant sur des tuiles Mer. Il y a tant à explorer sur les océans : de nouvelles îles autour de Catan attendent votre venue et un épais brouillard dissimule des territoires inconnus...

| Marins | |
|---------------------|-----------|
| Nombre de joueurs : | 3-4 / 5-6 |
| Âge : | 10+ |
| Durée : | 75'-120' |
| Difficulté : | 2/5 |



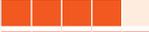
« J'ai déjà découvert
23 nouvelles îles ! »

Sebastien M., Second du Capitaine



Villes & Chevaliers

Ceux qui n'en ont pas assez avec le Jeu de Base de CATAN peuvent se tourner vers « Villes & Chevaliers », une extension exigeante qui apportera plus d'intensité et une durée de jeu plus longue à vos parties. Une armée de chevaliers s'élève contre des hordes de barbares agressifs ; à l'aide de marchandises, les villes peuvent devenir de puissantes métropoles... Les règles reprennent celles du Jeu de base en les développant et vous permettent de faire l'expérience de l'univers CATAN comme jamais.

| Villes & Chevaliers | |
|---------------------|---|
| Nombre de joueurs : | 3-4 / 5-6 |
| Âge : | 12+ |
| Durée : | 120'  |
| Difficulté : | 5/5  |



« Mon preux chevalier, protège-moi contre ces barbares ! »

Julie de S., Baronne



Barbares & Marchands

Vous aimez le changement ? Cette troisième extension « Barbares & Marchands » s'adresse en particulier à tous ceux qui souhaitent introduire des variantes au Jeu de Base et qui sont à la recherche de nouveaux petits défis. Ici tout est possible : de la plus simple variante aux scénarios les plus complexes. Péchez des poissons sur la côte, construisez des ponts au-dessus des rivières, faites transiter des caravanes de chameaux ou résistez aux invasions barbares ! « Barbares & Marchands » contient également des règles pour jouer seulement à deux.

| Barbares & Marchands | |
|----------------------|-----------|
| Nombre de joueurs : | 2-4 / 5-6 |
| Âge : | 10+ |
| Durée : | 75'-120' |
| Difficulté : | 2 - 4/5 |



« Ils faut calmer ces barbares ! »

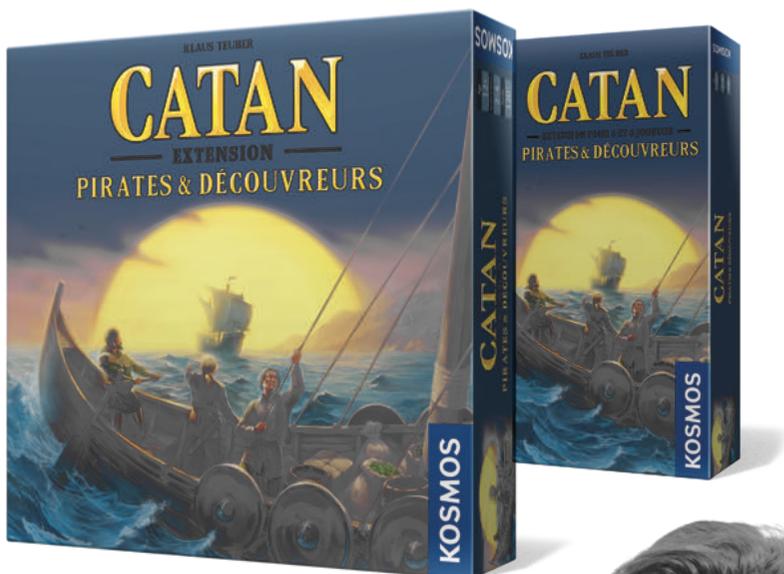
Regina W., Commerçante



Pirates & Découvreurs

L'extension « Pirates & Découvreurs » pousse de nouveau les joueurs à s'aventurer en pleine mer. Contrairement à « Marins », cette fois les joueurs naviguent réellement sur leurs navires à la recherche de terres inconnues et mènent des missions secrètes pour le Conseil de Catan. Si vous trouvez des îles habitées, concluez des accords commerciaux avec les autochtones et anéantissez les repaires de pirates !

| Pirates & Découvreurs | |
|-----------------------|-----------|
| Nombre de joueurs : | 2-4 / 5-6 |
| Âge : | 12+ |
| Durée : | 90'-150' |
| Difficulté : | 3/5 |



« Ohh ! C'est le Conseil de Catan qui va être content ! »

Pauline B., Ambassadrice

Catan Junior

L'accès à l'univers fascinant de CATAN est enfin permis aux plus jeunes. Les pirates de 6 ans et plus peuvent enfin coloniser les îles de Catan et y construire des repaires de pirates. Pour cela quelques bricoles seront nécessaires comme du bois, des sabres et des ananas. Mais attention à ce filou de Capt'n Croc, qui tentera de se mettre en travers de votre route... Avec des règles simplifiées et une ambiance captivante, les plus jeunes vont faire leur premier pas dans l'univers CATAN !

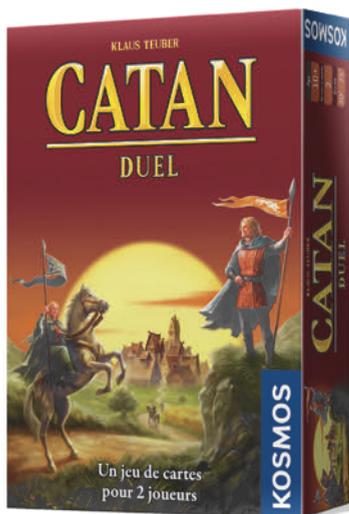


| CATAN – Junior | |
|---------------------|---|
| Nombre de joueurs : | 2 – 4 |
| Âge : | 6+ |
| Durée : | 30' ■ |
| Difficulté : | 1/5 ■ |

« J'ai appris à mon grand frère comment jouer ! »

Lisa K., Érudite





Duel

Devenez les princes de Catan avec ce jeu de cartes pour 2 joueurs. Beaucoup de choses vous sembleront familières : ressources, colonies, villes – le monde de CATAN en somme... Mais l'ambiance ici est bien différente de celle du jeu de plateau et de ses extensions. Goutez au nouveau plaisir des duels. Faites l'expérience d'un jeu unique et fascinant, qui dans sa diversité n'a rien à envier au jeu de plateau.

| CATAN – Duel | |
|---------------------|--|
| Nombre de joueurs : | 2 |
| Âge : | 10+ |
| Durée : | 75'  |
| Difficulté : | 4/5  |

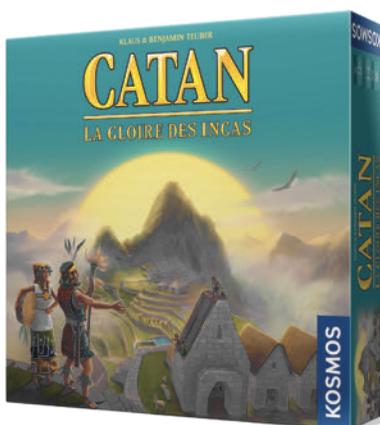
« Ma bien aimée et moi, en tête-à-tête, la soirée sera réussie ! »

Stéphane G., Politicien Chevronné



Catan – La Gloire des Incas

Dans « Catan – La Gloire des Incas » installez vos colonies et villes sur la cordillère des Andes. Construisez un solide réseau de routes et développez vos talents de guerrier pour conduire vos tribus à la victoire. Serez-vous le plus rapide à faire prospérer votre peuple à travers différentes époques ? Retrouvez dans ce jeu indépendant tous les éléments qui ont fait le succès du Jeu de Base de CATAN !



| CATAN – La Gloire des Incas | | | |
|-----------------------------|-------|---|---|
| Nombre de joueurs : | 3 – 4 | | |
| Âge : | 12+ | | |
| Durée : | 90' | ■ | ■ |
| Difficulté : | 3/5 | ■ | ■ |



« Super ! On part en voyage en Amérique du Sud ! »

Yvonne P., Voyageuse



Catan – Le Trône de Fer

Vous êtes le dernier rempart face aux ténèbres ! Dans ce jeu indépendant, vous retrouverez tous les éléments de l'univers CATAN transposés dans le monde du Trône de Fer de l'écrivain George R. R. Martin. Construisez des avant-postes, forteresses, routes. Défendez le Mur et empêchez les sauvages de pénétrer le Don. Préservez la Garde de Nuit et devenez le prochain Lord Commandant !

| CATAN – Le Trône de Fer | | | |
|-------------------------|----------|---|---|
| Nombre de joueurs : | 3 – 4 | | |
| Âge : | 14+ | | |
| Durée : | 60' -90' | ■ | ■ |
| Difficulté : | 3-4/5 | ■ | ■ |

Catan – Version de voyage

Emmenez le Jeu de Base lors de vos voyages et vacances avec cette petite boîte pratique et fonctionnelle. Retrouvez tout le matériel de jeu de la « grande » boîte, à une plus petite échelle. Jouer n'a jamais été aussi simple : ouvrez la boîte et c'est parti ! Et puisque l'on voyage souvent à deux, une variante pour deux joueurs est également incluse.



| CATAN – Version de voyage | | | |
|---------------------------|-------|---|---|
| Nombre de joueurs : | 2 – 4 | | |
| Âge : | 10+ | | |
| Durée : | 75' | ■ | ■ |
| Difficulté : | 2/5 | ■ | ■ |



Catan – Voyageurs Galactiques

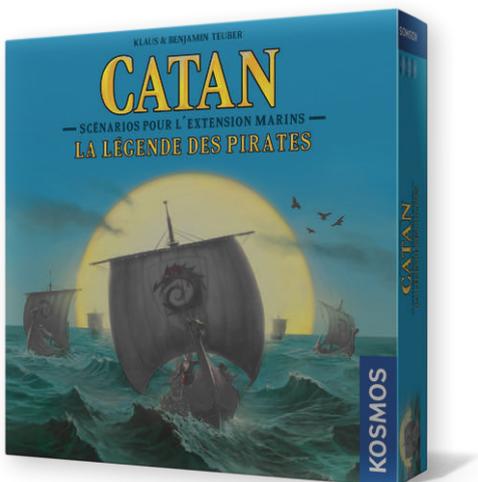
À bord de vos vaisseaux spatiaux, parcourez la galaxie à la recherche de nouvelles planètes à coloniser, croisez la route de peuples extraterrestres amicaux et déjouez les guet-apens des terribles pirates de l'espace ! Dans ce jeu indépendant, votre vaisseau-mère, ses billes colorées et ses précieux équipements seront la clé de votre réussite !

| CATAN – Voyageurs Galactiques | |
|-------------------------------|---|
| Nombre de joueurs : | 3 – 4 |
| Âge : | 12+ |
| Durée : | 120'  |
| Difficulté : | 4/5  |

« Nous venons
en paix ! »

Zgrflbd, Diplomate





La Légende des Pirates

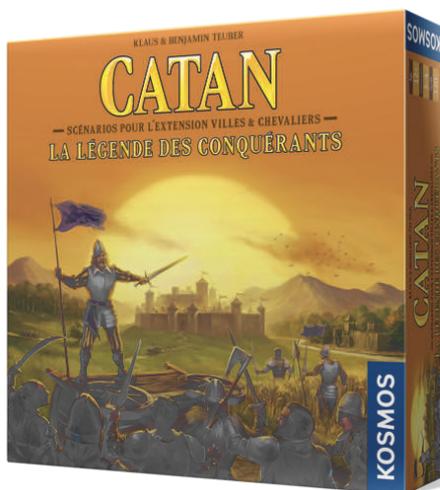
Découvrez quatre passionnants scénarios au cours desquels vous irez secourir des naufragés, mènerez une expédition vers des îles aux épices et devrez faire face aux attaques de redoutables pirates ! Le Conseil de Catan compte sur vous, valeureux marins ! *Attention : l'utilisation de cette extension de scénarios nécessite CATAN – Le Jeu de Base mais aussi l'extension Marins.*

| La Légende des Pirates | | | |
|------------------------|-------|---|---|
| Nombre de joueurs : | 3 – 4 | | |
| Âge : | 10+ | | |
| Durée : | 90' | ■ | ■ |
| Difficulté : | 4/5 | ■ | ■ |

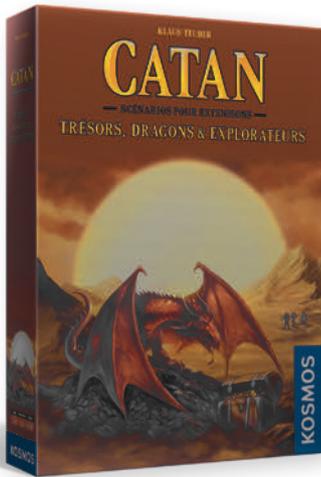
La Légende des Conquérants

Découvrez trois passionnants scénarios narrant l'invasion de l'île de Catan par des troupes ennemies. C'est en coopérant avec les autres joueurs que vous résisterez à l'assaut et empêcherez la destruction totale. Vos talents de stratège vont être mis à rude épreuve !

Attention : l'utilisation de cette extension de scénarios nécessite CATAN – Le Jeu de Base mais aussi l'extension Villes & Chevaliers.



| La Légende des Conquérants | | | |
|----------------------------|-------|---|---|
| Nombre de joueurs : | 3 – 4 | | |
| Âge : | 12+ | | |
| Durée : | 120' | ■ | ■ |
| Difficulté : | 4/5 | ■ | ■ |



Trésors, Dragons & Explorateurs

Anéantissez les impétueux Dragons des Sables qui déferlent sur vos terres, creusez un grand canal afin d'irriguer vos champs arides, découvrez des trésors perdus...

Cette extension propose 6 scénarios et de nouveaux éléments de jeu à destination des joueurs chevronnés.

Attention : l'utilisation de cette extension de scénarios nécessite CATAN – Le Jeu de Base mais aussi les deux extensions Marins et Villes & Chevaliers.

| Trésors, Dragons & Explorateurs | | | |
|---------------------------------|----------|---|---|
| Nombre de joueurs : | 3 – 4 | | |
| Âge : | 12+ | | |
| Durée : | 60'-180' | ■ | ■ |
| Difficulté : | 5/5 | ■ | ■ |

Matériel CATAN – Le Jeu de Base

19 tuiles Terrain

- Forêt (4)
- Pré (4)
- Champs (4)
- Colline (3)
- Montagne (3)
- Désert (1)



6 pièces de cadre avec 9 ports

95 cartes Ressource (19 de chaque type)

(Type / illustration / produit par)

- Bois / rondins / Forêt
- Laine / mouton / Pré
- Blé / gerbe / Champs
- Argile / briques / Colline
- Minerai / roche / Montagne



25 cartes Développement

- Chevalier (14)
- Progrès (6)
- Point de Victoire (5)



4 fiches Coûts de Construction



2 fiches spéciales



Route commerciale la plus longue



Armée la plus puissante

2 sabots



1 pion Voleurs



Figurines (4 couleurs différentes)

- Ville (16)
- Colonie (20)
- Route (60)



Ville



Colonie



Route

4 boîtes de rangement pour figurines

18 jetons numérotés



2 dés



(À assembler avant la première partie)



Crédits

Auteur : Klaus Teuber
Illustration : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle
Conception des figurines : Andreas Klober
Graphisme 3D : Andreas Resch
Développement produit : Monika Schall
Rédaction de la version la plus récente : Arnd Fischer
Rédaction : Reiner Müller, Sebastian Rapp

Adaptation Française Edge Studio
Traduction : Stéphanie-Patricia Torest
Responsable de localisation : Jean-François Jet

EDGE
S T U D I O

KOSMOS