

RÈGLES

Les règles de Marins

Les règles suivantes s'ajoutent à celle de **Catane**. Ceci inclut notamment les bateaux et le pion *Pirates*. Certains scénarios ont des règles particulières, elles sont expliquées dans les scénarios correspondants.

A) Material und Aufbau eines Szenarios

Tous les scénarios nécessitent le matériel de **Catane**. 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 **Catane**.

NOTE : Vous serez appelés à mélanger les tuiles *Terrain* de **Catane** 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 de **Catane** de celles de **Marins**, cette icône (📌) est illustrée sur chaque tuile afin de pouvoir les séparer et les remettre dans la bonne boîte.

- Construisez le cadre du plateau de jeu comme l'indique l'illustration du scénario choisi.

Note : Mettez les 6 pièces de cadre de Catane du côté où il n'y a pas de port.

Afin de ne pas endommager les pièces constituant le cadre, insérez les pièces de Catane vers le bas dans celles de Marins. L'assemblage sera ainsi beaucoup plus facile et vous assurera 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.
 - 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, dévoilez-les.

B) Construction et utilisation des bateaux

1. Construction des bateaux

- Un bateau coûte 1 laine et 1 bois à construire. Les bateaux sont placés comme des routes (entre deux tuiles), mais contrairement aux routes, les bateaux peuvent être déplacés.
- Un bateau peut être placé en mer (entre deux tuiles *Mer*) ou le long de la côte (entre une tuile *Mer* et une tuile *Terrain*) comme l'indique l'illustration A.
- Celui qui construit un bateau peut le placer ainsi :
 - à côté de l'une de ses colonies ou villes (illustrations A & B) et/ou
 - à la suite de l'un de ses bateaux (il est permis de faire des déviations) – voir l'illustration C.



- Chaque segment d'une tuile *Mer* ne peut accueillir qu'un seul bateau.
- Les chemins le long des côtes peuvent accueillir un seul navire ou une seule route.



Un bateau **ne peut pas** être ajouté à la suite d'une route et vice-versa (illustration D). Une route peut uniquement être continuée 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 voisines.
- 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 (illustration E).



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

3. Mise en place

Un joueur peut décider, lors du placement initial, de poser une ou ses deux premières colonies le long de la côte. Dans ce cas, le joueur peut choisir d'accompagner celle-ci d'une route ou d'un navire.

4. Déplacement des bateaux

Les bateaux reliés forment des routes maritimes.



- Une route maritime fermée relie deux colonies et/ou villes de même couleur (illustration F).
- Une route maritime est ouverte lorsqu'elle ne relie pas deux colonies et/ou villes (illustration E).

Les bateaux d'une route fermée ne peuvent être déplacés. Ceci s'applique

même si un autre joueur construit une colonie sur l'intersection d'une route maritime fermée. Ceci interrompt une route considérée comme la plus longue, mais les colonies demeurent liées et/ou la route fermée.

Le joueur ne peut déplacer qu'un seul bateau par tour et il ne peut pas déplacer un bateau lors du même tour qu'il a été construit. 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 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 la plus longue

Les bateaux sont maintenant considérés dans le calcul de la route la plus longue. Le joueur possédant la plus longue suite continue de routes et/ou de bateaux reçoit la fiche *Route la plus longue*. Attention, les bateaux et les routes côte à côte sont considérés dans le calcul de la route la plus longue uniquement s'ils sont séparés par une colonie ou une ville.



Rouge a la route la plus longue avec 4 bateaux et 2 routes (donc 6 segments). Afin de lier ses deux routes et avoir ainsi 8 segments, Rouge doit d'abord construire une colonie entre la route et le navire situés sur la tuile numéroté 12.

2. La carte Développement – Construction de routes

Désormais, cette carte vous permet aussi de construire 1 route et 1 bateau ou 2 bateaux.

D) Jetons Catane

Les jetons *Catane* 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

Les pièces de jeu comptent maintenant un radeau gris: les 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 dans le scénario. Il se déplace lorsqu'un joueur obtient un 7 aux dés ou si l'on joue la 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 autour de 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.



Jouer avec les pions Pirates et Voleurs

Les voleurs débutent 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. Outre cette exception, les règles du jeu de base **Catane** sont en vigueur. Le déplacement du pion *Pirates* se fait tel qu'expliqué ici-haut.
- La carte *Chevalier* permet, elle aussi, de déplacer le pion *Voleurs* ou le pion *Pirates* en suivant la règle décrite précédemment.

F) Nouvelle tuile Terrain: rivière d'or

Il y a une nouvelle tuile *Terrain*. Celle-ci permet d'obtenir 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 une carte *Ressource* de leur choix. Chaque joueur choisit lui-même la ressource qu'il désire.
- Un joueur qui possède une ville aux abords d'une rivière d'or reçoit évidemment deux ressources. Dans ce cas, le joueur peut choisir deux ressources différentes.



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.



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 Catane 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 Catane outillent leurs bateaux et partent à la recherche de ces îles et de l'or qu'elles cachent.

1. MATÉRIEL

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

2. MISE EN PLACE

À quatre joueurs, préparez la grande île en suivant les règles de mise en place pour joueurs experts de Catane. À trois joueurs, préparez la grande île en suivant l'illustration ci-dessus. Dans les deux cas, les petites îles, entourées du cadre foncé, sont placées tel qu'illustré.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Placement initial

Les joueurs doivent placer leurs deux colonies de départ sur la grande île en suivant les règles de Catane. 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. Les voleurs débutent sur le désert à 4 joueurs et sur la colline numérotée 12 à 3 joueurs. Les pirates débutent sur la tuile Mer marquée d'un X blanc.

1. MATÉRIEL

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

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 Catane) qu'il place sous sa colonie (la colonie vaut donc 3 points). Le joueur obtient ces points supplémentaires même si l'île est déjà colonisée par un autre joueur.

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

Grand île: Mélangez les tuiles Terrain de la grande île et formez-la au hasard. 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 un à côté de l'autre.

Petites îles: Les tuiles de la section encadrée bleu foncé sont mélangées, placées au hasard et ensuite dévoilées. Les jetons numérotés sont placés de la même façon sur les tuiles Terrain dévoilées. À quatre joueurs, assurez-vous que les deux jetons rouges ne soient pas côte à côte.



Les routes maritimes se développent rapidement à Catane. Des navigateurs expérimentés poursuivent leur voyage à l'ouest et découvrent l'archipel des Quatre Îles. Les ressources naturelles abondent sur ces îles.



Que ce soit les minerais ou les terres, la richesse de ces terres n'a pas d'égal. Les premières colonies sont rapidement fondées. Mais à peine découverte et colonisée, 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)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champ	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total	Ports: 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »	
	Nombre	15	-	-	4	4	4	4	4	35		
Toutes les îles:	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Matériel supplémentaire: 18 jetons Catane
	Nombre	1	2	2	3	2	2	3	2	2	1	

2. MISE EN PLACE

À 3 joueurs, assemblez le plateau tel qu'illustré sur cette page. À 4 joueurs, référez-vous à la page suivante.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Placement initial

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

Conseil: Lors du placement, si un joueur place une colonie sur une côte qui fait face à une autre île, il lui est recommandé de placer un bateau plutôt qu'une route.

Pirates/voleurs

Les pions *Pirates* et *Voleurs* sont utilisés dans ce scénario. Les voleurs débutent sur la tuile numérotée 12. Les pirates débutent sur la tuile *Mer* marquée d'un X blanc.

1. MATÉRIEL

Toutes les îles:	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champ	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total	Ports: 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »	
	Nombre	12	-	-	5	4	4	5	5	35		
Toutes les îles:	Jetons numérotés	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Matériel supplémentaire: 24 jetons Catane
	Nombre	1	2	3	3	2	2	3	3	3	1	

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 *Catane*) qu'il place sous sa colonie (la colonie vaut donc 3 points). Le joueur obtient ces points supplémentaires même si l'île est déjà colonisée par un autre joueur.

Exemple: Un joueur a établi ses deux premières colonies sur l'île en bas à gauche. Il rejoint l'île en haut à gauche et y fonde une colonie. Il reçoit donc 2 jetons *Catane*. De cette île, il se rend à celle en haut à droite et y fonde également une colonie, pour laquelle il reçoit aussi 2 jetons *Catane*.

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

L'endroit où se trouvent les îles ne devrait pas changer. Placez aléatoirement les tuiles *Terrain* dans ces espaces. 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.



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 Catane, 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	Champ	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	Champ	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

Nombre de 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 mis en place tel qu'illustré. Le tableau ci-haut indique le matériel nécessaire pour les îles de départ. Les emplacements gris demeurent libres, ils seront remplis au cours de la partie. Les tuiles nécessaires pour ces emplacements sont prises, selon le tableau ci-haut (celles du « Territoire inexploré »), et elles sont ensuite mélangées et placées en pile, face cachée. Les jetons numérotés pour ces tuiles sont également mélangés et placés en pile, face cachée.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Placement initial

Les joueurs placent leurs deux colonies initiales sur les îles de départ. **Attention:** Lors du placement, si un joueur place une colonie sur la côte qui fait face à une l'autre île, il lui est recommandé de placer un bateau plutôt qu'une route.

Pirates/voleurs

Les pions *Pirates* et *Voleurs* sont utilisés dans ce scénario. Les voleurs débutent sur la tuile numérotée 12. Les pirates débutent sur la tuile *Mer* marquée d'un X blanc.

1. MATÉRIEL

Îles de départ:	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champ	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	Champ	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 « 3:1 »

Matériel supplémentaire: -

Découverte du territoire inexploré

Dès qu'un joueur pose un bateau sur un segment connectant avec l'intersection d'un hexagone inconnu, il prend la première tuile de la pile et la place sur cet espace libre. S'il s'agit d'une tuile *Terrain*, le joueur prend le premier jeton numéroté de la pile et le pose sur cette nouvelle tuile. Il prend aussi une carte de la ressource illustrée. S'il s'agit d'une tuile *Mer*, il ne fait que la poser à cet endroit.

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



Loin à l'ouest de Catane, une nouvelle grande île a été découverte. Au nord-ouest de cette île, un immense désert sépare cette île en deux. Les habitants de Catane parviennent rapidement à franchir cette étendue désertique et découvrent au-delà du désert des terres fructueuses. 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 Catane 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)									Total		
	Nombre	8	3	-	2	3	2	3	4	25		
Petites îles et tuiles au-delà du désert	Tuiles Terrain (hexagone)									Total		
	Nombre	2	-	2	2	-	2	1	1	10		
Grande île:	Jetons numérotés											Total
	Nombre	1	1	2	1	2	2	2	2	1	-	14
Petites îles et tuiles au-delà du désert	Jetons numérotés											Total
	Nombre	-	1	1	2	1	1	1	-	-	1	8

Nombre de ports : 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »
Matériel supplémentaire : 32 jetons Catane

2. MISE EN PLACE

À 3 joueurs, assemblez le plateau tel qu'illustré sur cette page. À 4 joueurs, référez-vous à la page suivante. Les tuiles nécessaires pour l'île principale sont indiquées dans le tableau. Les autres tuiles servent pour les îles à l'est ainsi que les 3 tuiles situées au nord-ouest du désert. Ces secteurs sont démarqués par un cadre bleu foncé. Placez ensuite les marqueurs Port.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Placement initial

La grande île est séparée par un vaste désert. Tous les joueurs doivent installer leurs deux colonies de départ sur la grande île, dans la partie sous le désert (celle où il y a plus que 3 tuiles). Les petites îles ainsi que les tuiles au nord-ouest du désert sont considérées comme des territoires « étrangers ».

Pirates/voleurs

Les pions Pirates et Voleurs sont utilisés dans ce scénario. Les voleurs débent sur l'une des trois tuiles Désert. Les pirates débent sur la tuile Mer marquée d'un X blanc.

1. MATÉRIEL

Grande île:	Tuiles Terrain (hexagone)									Total		
	Nombre	10	3	-	2	4	2	4	5	30		
Petites îles et tuiles au-delà du désert	Tuiles Terrain (hexagone)									Total		
	Nombre	2	-	2	3	1	3	1	-	12		
Grande île:	Jetons numérotés											Total
	Nombre	-	2	2	2	2	2	2	2	2	1	17
Petites îles et tuiles au-delà du désert	Jetons numérotés											Total
	Nombre	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Nombre de ports : 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »
Matériel supplémentaire : 32 jetons Catane

Découverte du territoire inexploré

À chaque fois qu'un joueur construit une première colonie de sa couleur sur un secteur « étranger » (chacune des petites îles et le territoire au nord-ouest), il reçoit 2 points de victoire spéciaux (jetons Catane) qu'il place sous sa colonie (la colonie vaut donc 3 points). Le joueur obtient ces points supplémentaires même si le secteur est déjà colonisé par un autre joueur.

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 demeurent au même endroit. Les tuiles Terrain (excluant les 3 tuiles situées à gauche du désert), les jetons numérotés et les marqueurs Port sont mélangés et placés aléatoirement. Mélangez ensuite les tuiles et jetons constituant les petites îles et le secteur au nord-ouest du désert. Il ne devrait pas y avoir deux jetons rouges placés côte à côte ni sur une rivière d'or.



SCÉNARIO 5: Les bons voisins



*P*oursuivant leur excursion, les habitants de Catane atteignent au sud une île étroite. Rapidement, des colonies y sont fondées. L'exploration des eaux entourant l'île mène à la découverte de petites îles habitées. Lors des premières rencontres avec leurs habitants, les habitants de Catane remarquent que les étrangers parlent une langue similaire et connaissent les mêmes légendes. Après quelques rencontres, les habitants de Catane en viennent à la conclusion qu'il y a plusieurs siècles, un groupe d'explorateurs ayant quitté ces îles a découvert et atteint pour la première fois Catane. C'est avec grande joie que frères et descendants se retrouvent. Avec l'aide de leurs nouveaux voisins, Catane se développe très rapidement.

1. MATÉRIEL

Toutes les îles:	Tuiles Terrain (hexagone)	Mer	Désert	Rivière d'or	Champ	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

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

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

2. MISE EN PLACE

Assemblez le cadre tel qu'illustré. 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 *Catane* sur les lignes côtières indiquées.
- Placez les 6 marqueurs *Port* face cachée sur les lignes côtières indiquées. Tournez ensuite les marqueurs *Port*.
- Prenez les 4 premières cartes *Développement* de la pile respective et posez ces 4 cartes sur les lignes côtières indiquées.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Placement initial

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 *Catane*. Lors du placement, 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. Les voleurs débutent sur une tuile *Désert* aléatoire. Les pirates débutent sur la tuile *Mer* marquée d'un X blanc. Si un 7 est obtenu aux dés, les voleurs ou les pirates peuvent être déplacés. Les voleurs ne peuvent pas être déplacés sur les petites îles. Une fois que les voleurs ont quitté la tuile *Désert* de départ, ils ne peuvent plus y retourner.

Points de victoire spéciaux

Chacun des jetons *Catane* placés sur les petites îles vaut 1 point de victoire. Pour obtenir ce gage d'amitié, un joueur doit construire un bateau sur le segment de tuile sur lequel repose le jeton *Catane*. Lorsqu'il réussit à faire

cela, il récupère le jeton. Une fois le jeton récupéré, il n'est plus disponible. Les joueurs doivent donc faire vite pour obtenir ces points.

Cadeaux

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

• Carte Développement

Un joueur qui construit un bateau sur l'un des segments où se trouve une carte *Développement* récupère la carte posée à cet endroit. Il peut l'utiliser comme une carte *Développement* qu'il aurait acquis 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, on découvre les cartes donnant des points de victoire uniquement lorsque l'on gagne la partie, etc.

• Marqueur Port

Un joueur qui construit un bateau sur l'un des segments 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 jeton pour plus tard. Il ne peut y avoir qu'un seul marqueur *Port* par tuile *Mer*. Les marqueurs *Port* ne peuvent pas être posés un par-dessus l'autre. 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 bon jeton (c'est-à-dire qu'on n'y trouve pas de 5, 6, 8 ou 9.)



SCÉNARIO 6: L'Archipel oublié



Le sud-ouest, toujours débordant de richesses, accueille les habitants de Catane 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 Catane produisent. Des routes maritimes sont rapidement établies afin de favoriser le commerce. Les habitants de Catane continuent à récolter les fruits de leurs explorations.

1. MATÉRIEL

Toutes les îles:	Tuiles Terrain (hexagone)									Total	Nombre de ports : 5 ports spécialisés, 4 ports « 3 : 1 »	
	Mer	Désert	Rivière d'or	Champ	Colline	Montagne	Pré	Forêt	Total			
Nombre	18	2	2	5	3	4	4	4	42			
Jetons numérotés	Jetons numérotés										Total	Matériel supplémentaire: 50 jetons Catane comme lot de ressources
	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12		
Nombre	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	

2. MISE EN PLACE

Placez les tuiles Terrains, les jetons numérotés et les marqueurs *Port* à l'aide du matériel de jeu nécessaire, indiqué dans le tableau ci-dessus. Deux jetons 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 *Catane* sur chacun des 8 villages. Les 10 autres jetons *Catane* sont placés à côté du plateau comme réserve. Dans ce scénario, chaque jeton *Catane* représente un lot de ressources.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Placement initial

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 *Catane*. Lorsque tous les joueurs ont placés leur deuxième colonie, ils placent alors une troisième colonie, en commençant par le dernier joueur à avoir placé sa deuxième colonie. Les joueurs reçoivent leurs ressources de départ selon leur troisième colonie. Lors du placement, 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. 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 ou de ville sur ces 4 îles.

Le commerce de matériaux

Dès qu'un joueur établit une connexion maritime entre l'une de ses colonies/villes et un village de l'archipel oublié (l'intersection avec les jetons numérotés) 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.

- Deux jetons ensemble valent 1 point de victoire.

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

Déplacement des bateaux

Dès qu'un joueur relie une de ses colonies ou villes à l'un des villages, il crée une route maritime fermée. Celle signifie donc qu'il ne peut déplacer aucun des bateaux constituant cette route maritime.

Déplacement des bateaux

Dès qu'un joueur relie une de ses colonies ou villes à l'un des villages, il crée une route maritime fermée. Celle signifie donc qu'il ne peut déplacer aucun des bateaux constituant cette route maritime.

Route la plus longue

La fiche *La Route la plus longue* n'est pas utilisée dans ce scénario mais la fiche *l'Armée la plus puissante* l'est.

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 *Catane*.

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



Après avoir navigué au nord-ouest, les habitants de Catane ont découvert une île qui semble être le repère des pirates. Les paisibles navires marchands de Catane ainsi que l'île à l'est sont rapidement pris d'assaut. Assoiffés de conquête et de richesse, les pirates poursuivent leur pillage et leurs attaques. Les flottes prennent un dur coup. Les hommes de Catane se mettent à l'entraînement et ils mettent en chantier la construction d'une flotte de guerre.

1. MATÉRIEL

Toutes les îles:	Tuiles Terrain (hexagone)								Total
	Mer	Désert	Rivière d'or	Champ	Colline	Montagne	Pré	Forêt	
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	2	

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

Matériel supplémentaire : 12 jetons *Catane*

2. MISE EN PLACE

Assemblez le cadre tel qu'illustré en page 17. Placez les tuiles *Terrain*, les jetons numérotés et les marqueurs *Port* à l'aide du matériel de jeu nécessaire, indiqué dans le tableau ci-dessus.

Attention : Il n'y a pas de jetons numérotés sur les tuiles *Pré* de l'île centrale ainsi que 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'illustré. Ils placent leurs autres colonies, comme à l'habitude, sur l'île située à l'est. Toutes les autres îles sont des Îles aux pirates.

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

Attention : Dans une partie à trois joueurs, la couleur supprimée 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 la plus longue* et *Armée la plus puissante* ne sont pas utilisées dans ce scénario.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Placement initial

Chaque joueur choisit une couleur et place ensuite deux colonies sur l'île située à l'est, comme dans les règles de *Catane*. Les joueurs disposeront donc chacun de 3 colonies sur l'île située à l'est après le placement initial.

Pirates/voleurs

La flotte pirate est représentée par le pion *Pirates* et débute 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 à la Forteresse des pirates de sa couleur. La route maritime ne peut pas dévier ni continuer au-delà de la Forteresse 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 tuile *Mer* correspondant au nombre du plus petit dé. Si les deux dés présentent la même valeur, c'est donc ce nombre qui est obtenu. Ce n'est qu'après le déplacement de la flotte que les joueurs récoltent leurs ressources.

Attaque des pirates

Si la flotte pirate termine son déplacement sur une tuile *Mer* adjacente à 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 les pirates gagnent, le joueur perd 1 carte *Ressource* de sa main et 1 carte de plus pour chaque ville qu'il possède. Les cartes sont tirées au hasard par un autre joueur et ensuite remises dans la réserve.
- Si le joueur gagne, 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 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 de la Forteresse des pirates

Dès qu'un joueur atteint la Forteresse des pirates de sa couleur, et ferme ainsi la route maritime entre la Forteresse des pirates et sa colonie, il peut attaquer cette Forteresse. Le joueur détermine la force de la Forteresse avec 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 la Forteresse.
- Si le nombre de bateaux de guerre est plus petit, le joueur perd le combat et retire ses deux premiers bateaux (en partant de la Forteresse).
- En cas d'égalité, le joueur perd son premier bateau (en partant de la Forteresse).

Le tour d'un joueur est terminé après une attaque sur la Forteresse des pirates. Il n'est donc pas possible d'attaquer la Forteresse plus d'une fois par tour.

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

Si un joueur parvient à obtenir les trois jetons situés sous la Forteresse, 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 vaut la colonie.

Fin de la partie

Un joueur remporte la partie lorsqu'il :

- a conquis la Forteresse des pirates de sa couleur.
- et
- possède au moins 10 points de victoire (les jetons ne valent pas de point de victoire).

Si toutes les Forteresse ont été conquises 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 Catane



1. MATÉRIEL

Toutes les îles:	Tuiles Terrain (hexagone)								Total
	Mer	Désert	Rivière d'or	Champ	Colline	Montagne	Pré	Forêt	
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	

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

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

2. MISE EN PLACE

Assemblez le cadre tel qu'illustré en page 16. Placez les tuiles, les jetons numérotés et les marqueurs *Port* (face cachée) à l'aide du matériel de jeu nécessaire, indiqué dans le tableau ci-dessus. Une fois en place, dévoilez les ports. Découpez ou faites une copie des 5 cartes *Merveille* situées en page 19.

3. RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Placement initial

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

- Chaque joueur reçoit en plus 1 jeton *Catane*.
- 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 *Catane* (valant 1 point de victoire). Ce jeton est placé sous la colonie correspondante. Un joueur peut donc aller chercher jusqu'à deux points supplémentaires de cette façon puisqu'il y a 2 petites îles.

La construction des merveilles de Catane

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

- Un joueur peut uniquement débiter la construction d'une merveille si les conditions de la merveille respective sont rencontrées (voir les cartes *Merveille*). Par exemple, un joueur peut uniquement débiter la construction du Colosse s'il a un port et s'il possède une route commerciale constituée d'au moins 5 segments (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 *Catane* 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 illustrées. Dans ce cas, les deux tuiles qui touchent aux déserts ne doivent pas recevoir de bons jetons numérotés (pas de 6 ni de 8).

1. MATÉRIEL

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

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

Matériel supplémentaire :
jetons *Catane* en quantité suffisante

2. MISE EN PLACE

Assemblez le cadre tel qu'illustré en 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

Placement initial

Lors de la mise en place, les joueurs placent leurs colonies de départ à l'endroit de leur choix (en suivant la règle de *Catane*). Au début de la partie, les joueurs auront donc une ou deux îles de départ. Les autres îles sont pour eux des îles « étrangères ».

Pirates/voleurs

Vous pouvez jouer avec ou sans les pions *Pirates* ou *Voleurs*. Nous vous conseillons de jouer avec les deux. Les voleurs débiter sur un désert alors que le pirates débiter à l'extérieur du plateau. Lorsqu'un 7 est obtenu aux dés pour la première fois, les joueurs ont alors la chance d'introduire les pirates sur une tuile *Mer* du plateau ou de déplacer les voleurs.

Fin de la partie

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

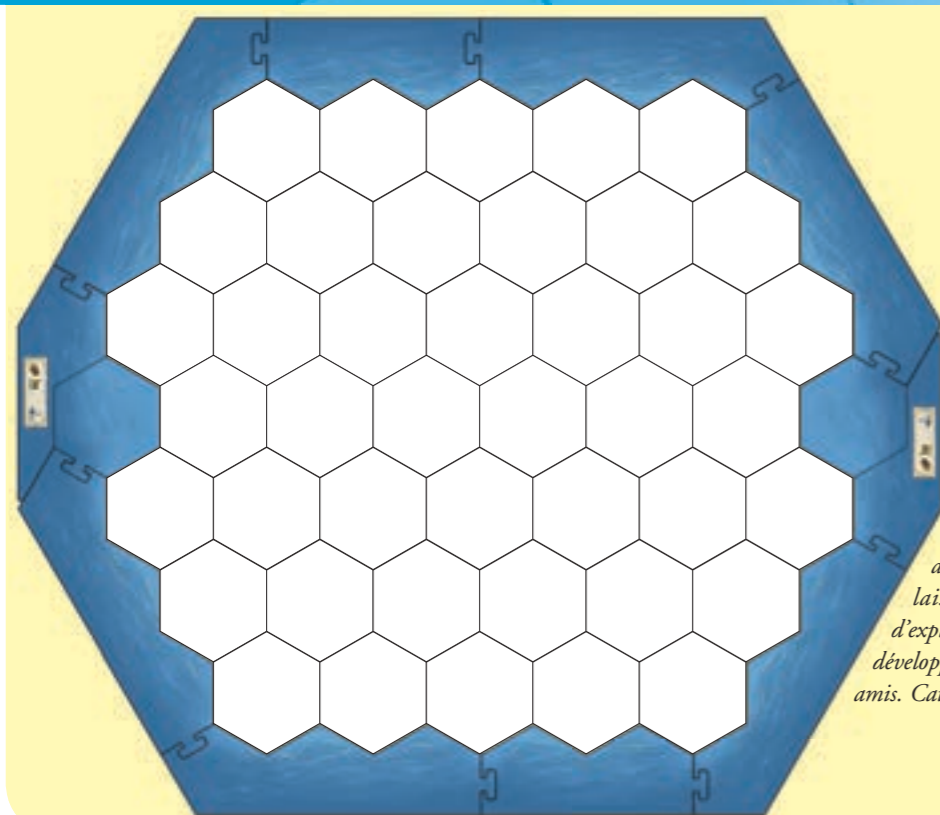
4. MISE EN PLACE ALÉATOIRE

Il va de soi qu'il est aussi possible de créer ses propres scénarios avec des objectifs spécifiques. Les règles incluses dans ce livre sont ouvertes à tous et nous vous invitons à expérimenter et à créer des scénarios les plus excitants les uns que les autres!

Crédits
Auteur : Klaus Teuber
Licence : Catan GmbH © 2002, catan.de
Illustrations : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle
Figurines : Andreas Klobler
Illustrations 3D : Andreas Resch
Rédaction de la version originale : Arnd Fischer (2015), Reiner Müller, Sebastian Rapp

© 1997, 2015
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
© 2010, 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.filosofiajames.com
info@filosofiajames.com
Tous droits réservés. FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

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. Catane vous attend!



Cartes Merveilles pour scénario 8.

CATANE

BARBARES & MARCHANDS

CETTE NOUVELLE EXTENSION OFFRE UNE MULTITUDE D'AVENTURES À TRAVERS DIFFÉRENTS SCÉNARIOS PLUS ORIGINAUX LES UNS QUE LES AUTRES !

BARBARES, PÊCHEURS, CARAVANES ET PLUS ENCORE.

SOYEZ PRÊT POUR L'AVENTURE !



LES PRINCES DE CATANE



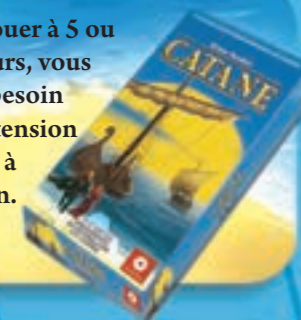
CATANE POUR DEUX.
LES PRINCES DE CATANE

DEUX PRINCIPAUTÉS, DEUX PRINCES.
UN SEUL VAINQUEUR —
PARVIENDREZ-VOUS À FAIRE
DE VOTRE PRINCIPAUTÉ LA PLUS
IMPOSANTE DE CATANE ?



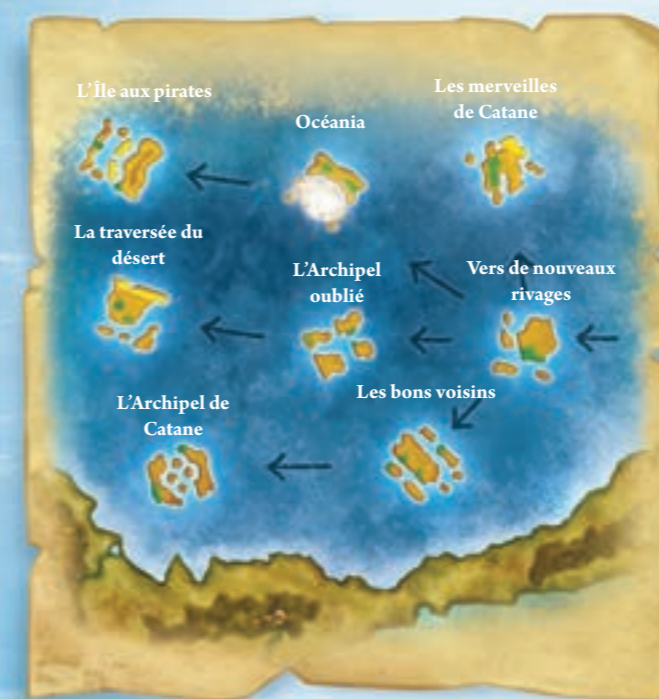
CATANE

Pour jouer à 5 ou 6 joueurs, vous aurez besoin de l'extension prévue à cette fin.



À la découverte de Catan !

Découvrez les plaisirs de la navigation à l'aide des périples qui ont rendu célèbre l'archipel de Catan. La carte illustrée ci-après présente les 8 voyages qui constituent votre itinéraire. C'est ainsi que vous rzevivrez l'histoire de Catan! Votre aventure est composée de 8 scénarios. Les quatre premiers scénarios servent à vous introduire aux nouveaux mécanismes introduits dans **Marins**. Vous n'avez qu'à suivre les règles et y jouer. Les scénarios 5 à 8, quant à eux, sont plus complexes car chacun d'eux présente des règles uniques. Nous vous recommandons donc fortement de jouer les scénarios dans l'ordre qu'ils sont présentés. Pour terminer, le scénario 9 est un peu plus libre et vous permet d'y ajouter vos propres idées. Bons voyages!



MATÉRIEL

6 pièces de cadre

30 tuiles *Terrain* :

19 x mer

2 x colline

2 x montagne

1 x champ

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 *Catane*

60 figurines *Bateau*

(15 de chacune des 4 couleurs)

1 pion *Pirates* (gris)

1 aide de jeu

MARINS

Une extension du jeu de base