

Les variantes

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Détachez soigneusement les pièces de carton de leur planche. Vous trouverez sur le dos des pièces le nom de la variante ou du scénario dans lequel la pièce est employée. La couleur au dos, identique à celle du dos des cartes correspondantes, sert à distinguer les différents scénarios et variantes. Les couleurs sont :

Variante : *Les Péripiétés de Catan* : gris ● **Scénarios :** *Les Pêcheurs de Catan* : bleu pâle ● *Les Rivières de Catan* : bleu foncé ● *L'Invasion Barbare* : violet ● *Barbares & Marchands* : brun ●

NOTE

Toutes les variantes sont compatibles entre elles et avec les scénarios de cette extension et ceux de l'extension *Marins*. Certaines variantes sont aussi compatibles avec *Villes & Chevaliers* et *Pirates & Découvreurs*. Évidemment, certains points de règle doivent être modifiés ou adaptés. Les changements nécessaires sont décrits dans la variante ou le scénario respectif.

LE VOLEUR PRINCIER

Que se passe-t-il au cœur de la forêt de Catan? De nombreuses rumeurs proviennent de la sombre forêt noire. Isebold et sa bande de crapules se seraient enfuis, craignant un jeune voleur qui les aurait chassés. On le surnomme Robin Desbois. Il détrousserait les plus riches qui s'aventurent sur son territoire alors que les moins nantis peuvent circuler sans risque...

Durée : selon le scénario choisi

Matériel supplémentaire requis : aucun

PRÉSENTATION

Qui n'a jamais été ennuyé par un voleur mal placé en début de partie ? Ce type de situation où une précieuse ressource reste bloquée pour une longue durée parce qu'aucun joueur n'obtient un 7 aux dés. Le voleur princier épargnera un joueur, tant que ce dernier ne possède pas plus de 2 points de victoire.

MODIFICATIONS DES RÈGLES

Suite à un résultat de 7 aux dés ou à une carte *Chevalier*, le pion *Voleurs* ne peut être déplacé sur une tuile *Terrain* adjacente à la colonie d'un joueur qui n'a que 2 points de victoire.

Dans le cas où le pion *Voleurs* ne peut être déplacé sur aucune tuile en suivant cette règle, le pion *Voleurs* demeure sur le désert ou y retourne. Si un joueur possède une colonie adjacente au désert et qu'il n'a pas plus de 2 points, on ne peut pas lui voler de carte.

Cependant, même en appliquant cette règle, les joueurs qui possèdent plus de 7 cartes *Ressource* lorsqu'un 7 est obtenu aux dés doivent en défausser la moitié.

CONSEILS POUR CETTE VARIANTE

Cette variante est fortement recommandée lorsque vous jouez en famille, notamment avec des plus jeunes.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Cette variante peut être combinée sans modification avec toutes les autres variantes, scénarios et l'extension *Marins*.

LES PÉRIPIÉTIES DE CATAN

« Chacun est l'artisan de sa fortune » ; ce proverbe prend tout son sens dans *Catan*. Dés en main, le joueur s'apprête à rallier le destin de son côté. Du moins, c'est ce qu'il souhaite. Il y a ainsi une lutte tendue entre les joueurs et la chance. Il arrive parfois que la chance favorise un joueur, les résultats obtenus aux dés défiant quant à eux toutes statistiques.

Heureusement, d'éminents chercheurs ont mis au point un système qui remplace la chance par les statistiques. Certains habitants qualifient même ce système de merveille. Cependant, cette application rigoureuse des statistiques entraîne des conséquences des plus fâcheuses. Une conséquence parmi tant d'autres est le fait que les joueurs ne pourront plus porter le blâme de leur défaite sur les résultats obtenus aux dés.

Durée : selon le scénario choisi

Matériel supplémentaire requis :



PRÉSENTATION

Ces cartes remplacent les dés. Plutôt que de lancer les dés au début de son tour, le joueur dévoile la première carte de la pioche *Péripiétés*. Le nombre sur la carte détermine les tuiles *Terrain* qui produisent des ressources. Sur certaines de ces cartes se trouve aussi une péripiété. On compte 11 péripiétés différentes, réparties sur un peu plus de la moitié des cartes. Le hasard est donc remplacé par la distribution statistique des valeurs, sans toutefois être éliminé complètement, grâce à la présence des péripiétés. Dans tous les cas, ceci assure une partie complètement différente.

MISE EN PLACE

Enlevez d'abord la carte *Fin de l'année* et la carte couverture.

- Mélangez les autres cartes *Péripiéties*.
 - Placez, face cachée, 5 cartes sous la carte *Fin de l'année*. Les autres cartes sont posées face cachée sur la carte *Fin de l'année*.
 - Lorsque toutes les cartes au-dessus de la carte *Fin de l'année* ont été jouées, mélangez toutes les cartes *Péripiéties* à nouveau et refaites la mise en place à partir du point a) et piochez la prochaine carte *Péripiéties*.
- Cinq cartes sont donc toujours exclues de la pioche.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES



Attaque des voleurs! (Résultat aux dés : 6 x « 7 »)

- Chaque joueur qui possède plus de 7 cartes en main en défaisse la moitié. (*Arrondir à l'entier inférieur.*)
- Déplacez le pion *Voleurs*. Prenez au hasard 1 carte (pas de carte *Développement*) de la main d'un joueur possédant une ville ou une colonie adjacente à la tuile où se trouvent les voleurs.



Épidémie (Résultats aux dés : « 6 » et « 8 »)

Chaque joueur ne reçoit qu'une carte *Ressource* pour chacune de ses villes qui produisent ce tour-ci.

Villes & Chevaliers :

Aucune carte Article de commerce ne peut être reçue.



Séisme (Résultat aux dés : « 6 »)

Chaque joueur choisit une de ses routes et la bascule sur le côté. Avant de pouvoir construire d'autres routes, le joueur doit d'abord réparer sa route endommagée. Coût de réparation : 1 carte Bois et 1 carte Argile. Une route endommagée compte toujours pour déterminer la *Route commerciale la plus longue*. Il n'est pas possible de construire une colonie à la suite d'une route endommagée.



Bons voisins (Résultat aux dés : « 6 »)

Chaque joueur donne 1 carte *Ressource* de son choix (s'il en a une) au joueur à sa gauche.

Villes & Chevaliers :

Un joueur peut aussi donner une carte Article de commerce.



Tournoi de chevaliers (Résultat aux dés : « 5 »)

Le ou les joueurs avec le plus de cartes *Chevalier* dévoilées prennent 1 carte *Ressource* de leur choix de la Réserve.

Villes & Chevaliers :

Le ou les joueurs dont le total de points de force des chevaliers actifs est le plus élevé prennent une carte Ressource de la Réserve. Il n'est pas possible de prendre une carte Article de commerce.



Avantage commercial (Résultat aux dés : « 5 »)

Le joueur qui possède la fiche *Route commerciale la plus longue* prend au hasard 1 carte (pas de carte *Développement*) de la main d'un joueur de son choix.

Villes & Chevaliers :

Pas de carte Progrès.



Mer calme (Résultats aux dés : « 9 » et « 12 »)

Le ou les joueurs qui possèdent le plus de colonies ou villes sur un port prennent 1 carte *Ressource* de leur choix de la Réserve.

Villes & Chevaliers :

Les joueurs ne peuvent pas prendre 1 carte Article de commerce.



Fuite des voleurs! (Résultat aux dés : 2 x « 4 »)

Le pion *Voleurs* est immédiatement remis sur le désert. Les joueurs possédant des colonies ou villes adjacentes au désert ne se font pas voler de carte.



Aide des voisins (Résultats aux dés : 1 x « 10 » et 1 x « 11 »)

Le ou les joueurs possédant le plus de points de victoire doivent donner 1 carte *Ressource* de leur choix à un joueur qui a moins de points.

Villes & Chevaliers :

On peut aussi donner une carte Article de commerce.



Conflit (Résultat aux dés : « 3 »)

Le joueur qui possède l'armée la plus puissante (la fiche ou le plus de cartes *Chevalier*) prend au hasard 1 carte (pas de carte *Développement*) de la main d'un joueur de son choix.

Villes & Chevaliers :

Le joueur dont le total de points de force des chevaliers actifs est le plus élevé prend au hasard 1 carte (pas de carte Progrès) de la main d'un joueur de son choix.



Année faste (Résultat aux dés : « 2 »)

Chaque joueur prend 1 carte *Ressource* de son choix de la Réserve.

Villes & Chevaliers :

Les joueurs ne peuvent pas prendre de carte Article de commerce.



Cartes sans texte spécifique

(Résultats aux dés : 1 x « 3 », 1 x « 4 », 2 x « 5 », 2 x « 6 », 4 x « 8 », 3 x « 9 », 2 x « 10 » et 1 x « 11 »)

Le labeur des colons permet l'essor de Catan!

Lorsqu'une de ces cartes est dévoilée, il n'y a aucun évènement.



Fin de l'année

- Mélangez toutes les cartes *Péripiéties* sauf celle-ci.
- Placez 5 cartes face cachée sous cette carte.
- Déposez les 31 autres cartes *Péripiéties* face cachée sur cette carte.
- Piochez la prochaine carte *Péripiéties*.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Cette variante peut être combinée sans modification avec toutes les autres variantes, scénarios et l'extension *Marins*.

Avec Villes & Chevaliers : À son tour, un joueur lance d'abord le dé rouge et le dé *Évènement*. L'évènement du dé *Évènement* est appliqué en premier. Le joueur dévoile ensuite la première carte de la variante *Péripiéties de Catan* (les cartes *Péripiéties*) et procède tel que décrit ci-dessus.

Avec Pirates & Découvreurs : De nombreuses cartes *Péripiéties* font référence à des éléments de jeu (comme le pion *Voleurs*, les cartes de chevalier ou les ports) qui ne sont pas utilisés dans *Pirates & Découvreurs*. Dans ce cas, ignorez le texte de la carte et ne tenez compte que du nombre imprimé en haut à droite.

Les variantes

LE CAPITAINE DE PORT

Malgré les risques et périls qu'elle implique, la mer a toujours séduit les femmes et les hommes les plus aventureux. Évidemment, le lieu de rencontre pour ces gens a toujours été le port, endroit où l'on peut trouver de nombreux aventuriers. Toutefois, ces individus sont rarement des personnes calmes et posées. Aussi, celui qui parviendra à calmer cette meute d'aventuriers sera appelé à jouer un rôle prestigieux. Aurez-vous l'honneur de devenir le Capitaine de port ?

Durée : selon le scénario choisi

Matériel supplémentaire requis :

Fiche de points de victoire *Capitaine de port*

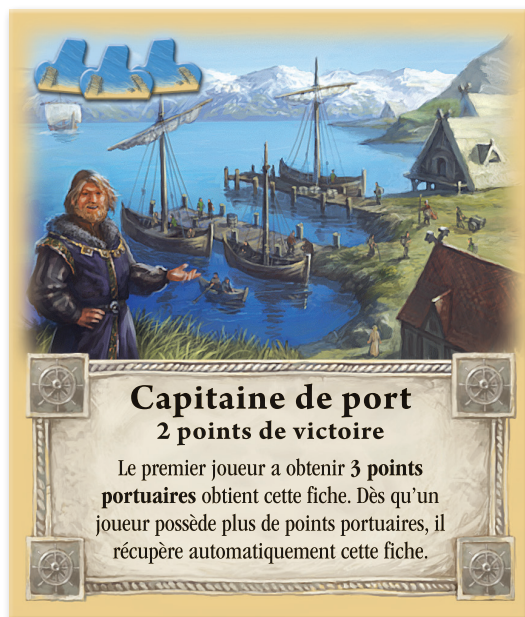


PRÉSENTATION

La croissance commerciale de Catan est en plein essor et par conséquent, l'activité portuaire croît tout autant. Les colonies et les villes placées sur des ports donnent maintenant des **points portuaires** qui vous permettront peut-être d'obtenir 2 points de victoire supplémentaires.

MISE EN PLACE

Le jeu est mis en place comme d'habitude, en ajoutant la fiche *Capitaine de port*.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles de CATAN - Le Jeu de Base s'appliquent. La partie prend fin lorsqu'un joueur possède 11 points de victoire ou plus durant son tour de jeu.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

- Une colonie construite sur un port vaut **1 point de victoire** et **1 point portuaire**. Une ville construite sur un port vaut **2 points de victoire** et **2 points portuaires**.
- Le premier joueur à obtenir **3 points portuaires** reçoit la fiche *Capitaine de port* qui vaut 2 points de victoire.
- Dès qu'un joueur possède **plus** de points portuaires, il récupère automatiquement cette fiche ainsi que les 2 points de victoire.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Cette variante peut être combinée sans modification avec toutes les autres variantes, scénarios ainsi que les extensions *Marins* et *Villes & Chevaliers*. Dans tous les cas, le nombre de points de victoire requis pour remporter la partie devrait être augmenté de 1.



CATAN POUR 2 JOUEURS

CATAN est un jeu conçu principalement pour 3 et 4 joueurs. Voici une variante qui vous permettra de jouer seulement à deux. Un tout nouveau défi vous attend !

Durée : selon le scénario choisi

Matériel supplémentaire requis :

20 jetons *Commerce*

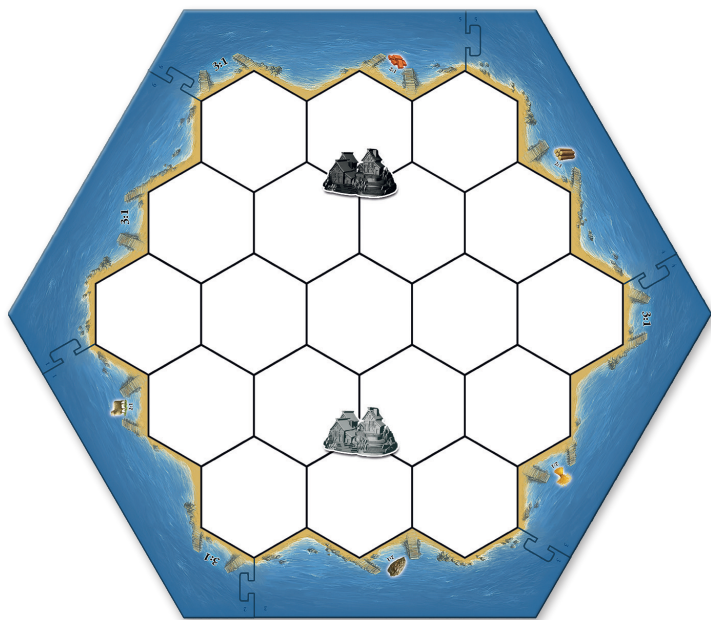


MISE EN PLACE

On prépare le jeu en suivant les règles de base. Les deux couleurs qui ne sont pas choisies sont les couleurs des deux joueurs neutres. Ces deux couleurs sont placées à côté du plateau pour le moment. Les jetons *Commerce* sont également placés à proximité du plateau. Chaque joueur commence la partie avec 5 jetons *Commerce*.

PHASE DE PLACEMENT

Placez aux intersections indiquées ci-dessous, une colonie sans route pour chacun des joueurs neutres. Les deux joueurs placent leurs colonies et leurs routes de départ en suivant la règle habituelle. À la fin de la phase de placement, il y aura donc sur le plateau les 2 colonies et les 2 routes de chaque joueur ainsi qu'une colonie pour chacun des joueurs neutres.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles de jeu sont les mêmes qu'à 3 et 4 joueurs en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Production avec les dés

À son tour, un joueur lance les dés deux fois de suite. Les deux résultats doivent être différents. Si le deuxième résultat est le même que le premier, le joueur relance les dés jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat différent. Immédiatement après chaque lancer, les joueurs reçoivent les ressources correspondantes ou déplacent le pion *Voleurs* si un 7 est obtenu. Le pion *Voleurs* peut également être déplacé entre les deux lancers grâce à une carte *Chevalier* ou une action de jeton *Commerce* (voir ci-après).

Construction pour les joueurs neutres

Lorsqu'un joueur construit une route ou une colonie, il construit également (et gratuitement) pour le joueur neutre de son choix, une route ou une colonie, selon ce qu'il a construit. Dans le cas où un joueur construit une colonie et qu'il n'y a aucun emplacement valide pour placer une colonie neutre, le joueur place alors une route neutre.

Si un joueur achète une carte *Développement* ou s'il construit une ville, les joueurs neutres ne sont pas concernés. Les colonies des joueurs neutres ne leur rapportent aucune ressource. Cependant, les joueurs neutres peuvent obtenir la fiche *Route commerciale la plus longue*.

Actions des jetons Commerce

Une action coûte 1 jeton Commerce au joueur, s'il possède un total de points de victoire inférieur ou égal à celui de son adversaire. S'il a plus de points de victoire que son adversaire, le coût de l'action est de 2 jetons Commerce. Les jetons dépensés sont remis dans la Réserve.

- Action « Échange obligatoire » : Le joueur prend 2 cartes au hasard dans la main de son adversaire et lui donne 2 cartes de son choix en échange. Si l'adversaire n'a qu'une seule carte en main, elle sera prise, mais en retour il faudra tout de même lui donner 2 cartes.
- Action « Déplacement des voleurs » : Le joueur peut déplacer le pion *Voleurs* sur la tuile Désert. Si son adversaire possède une colonie ou ville adjacente au désert, aucune carte ne lui est volée.

Obtenir des jetons Commerce

- Une fois pendant son tour, un joueur peut défausser une de ses cartes *Chevalier* situées devant lui pour obtenir 2 jetons Commerce. Si le joueur possédait la fiche *Armée la plus puissante* et qu'après avoir défaussé son chevalier, il n'a plus que 2 cartes *Chevalier* ou autant de cartes *Chevalier* que son adversaire, il perd aussi la fiche *Armée la plus puissante*.
- Un joueur qui construit une colonie à côté du désert (même lors de la phase de placement) reçoit 2 jetons Commerce.
- Un joueur qui construit une colonie sur la côte (même lors de la phase de placement) reçoit 1 jeton Commerce.
- Si un joueur construit une colonie à la fois adjacente à la côte et au désert, il reçoit 3 jetons Commerce.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Cette variante peut être combinée sans modification avec toutes les autres variantes et scénarios ainsi qu'avec les scénarios de l'extension *Marins* où il est possible d'obtenir la fiche *Armée la plus puissante*.

Avec Les Péripiétés de Catan : À son tour, un joueur dévoile 2 cartes plutôt qu'une. Si la deuxième carte montre le même nombre que la première, la deuxième carte est aussi appliquée (on ne pioche pas une nouvelle carte).

Avec Villes & Chevaliers : Pour l'instant, cette variante n'est pas compatible avec *Villes & Chevaliers*. Si une règle devient disponible, elle sera disponible sur edgeent.fr

La campagne

La campagne est composée de 5 scénarios différents. Ceux-ci sont présentés en ordre de complexité, en commençant par le plus simple, *Les Pêcheurs de Catan*, pour terminer avec le plus complexe, *Barbares & Marchands*. Il est donc conseillé de jouer les scénarios dans l'ordre.

LES PÊCHEURS DE CATAN

Après avoir établi leurs premières colonies, les colons semblaient heureux de leurs récoltes et de leurs troupeaux de moutons. Mais, comme tout bon habitant de Catan, ils ne sont jamais entièrement satisfaits du fruit de leur labeur. Après de nombreux mois à ne manger que du pain, des céréales et de l'agneau, les colons souhaitent diversifier leur alimentation. Ce n'est donc qu'une question de temps avant que les habitants de Catan, munis de leurs cannes à pêche et de leurs filets s'installent sur les côtes poissonneuses.

Durée : 45 à 60 minutes

Matériel supplémentaire requis :



PRÉSENTATION

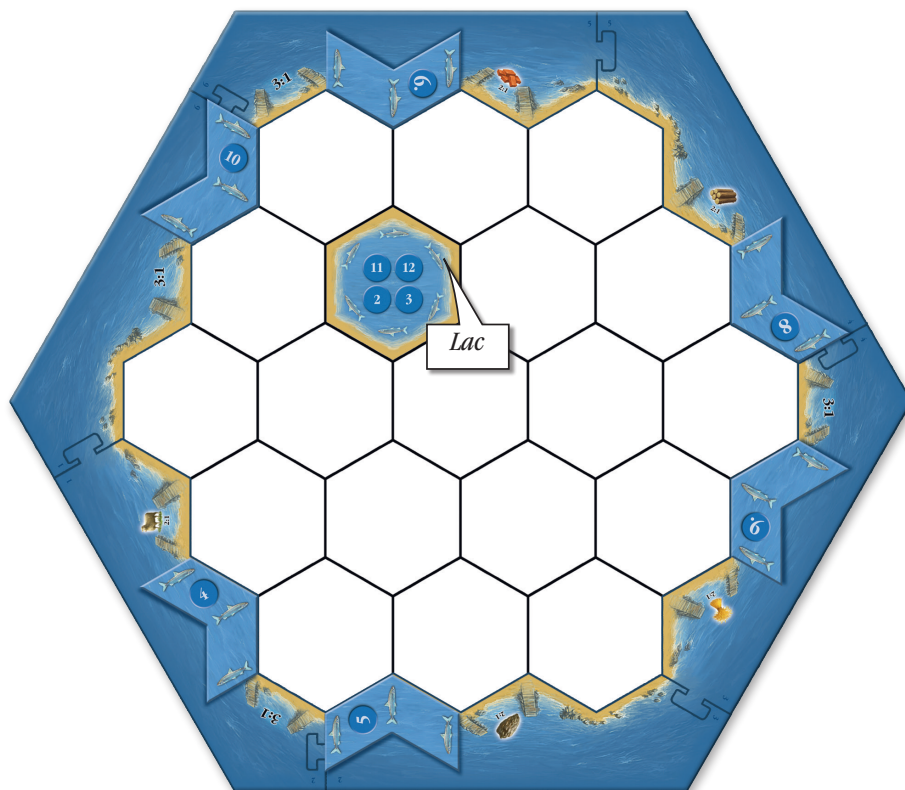
Bien que les côtes et lacs de Catan regorgent de vie, les poissons étaient déjà une denrée connue, quoique rare sur Catan. Cependant, la découverte de lieux riches en poissons mène à une ruée vers la pêche qui s'avère des plus fructueuses. Les poissons recueillis deviennent rapidement une ressource très recherchée. Les voleurs quittent temporairement l'île pour 2 poissons donnés volontairement, un colon peut mettre la main sur une ressource de son choix pour 4 poissons ou encore construire une route pour 5 poissons et bien plus encore...

MISE EN PLACE

Le plateau est assemblé selon les règles habituelles.

- La tuile *Désert* est remplacée par la tuile *Lac* numérotée. Le lac ne peut se retrouver sur le bord de l'île (la côte).
- Les jetons *Poisson* (incluant le jeton *Vieille chaussure*) sont mélangés, face cachée, et placés à côté des cartes *Ressource*.
- Placez au hasard un marqueur *Site de pêche* sur chacun des coins libres de la côte (voir schéma ci-dessous).
- Le pion *Voleurs* débute la partie en dehors du plateau et entre en jeu lorsque le premier 7 est obtenu aux dés.

Exemple de mise en place :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

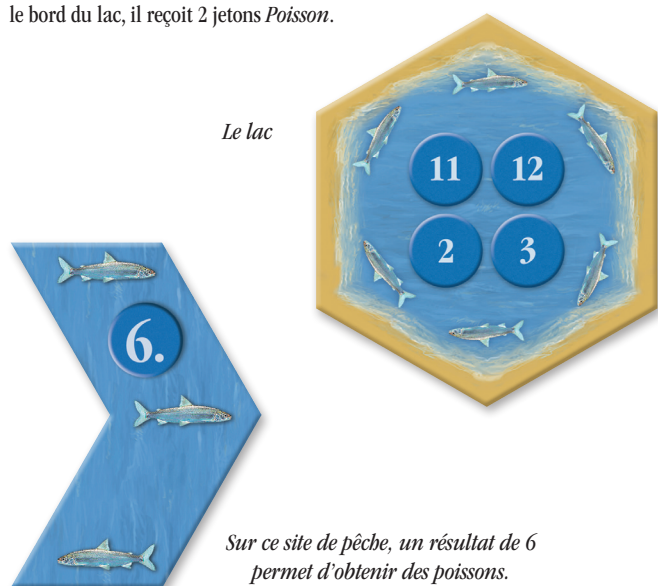
Suivez les règles de jeu habituelles, en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les poissons

Chaque *Site de pêche* dessert 3 intersections. Un joueur qui a établi une colonie sur l'une des 3 intersections d'un site de pêche reçoit un jeton *Poisson* lorsque le nombre du site est obtenu aux dés. Lors la phase de placement, si un joueur pose sa deuxième colonie sur l'une des intersections d'un *Site de pêche*, il reçoit un jeton *Poisson*. Si le joueur possède une ville sur l'une de ces intersections, il reçoit 2 jetons *Poisson*. Les jetons ainsi reçus sont placés, face cachée, devant le joueur.

Un joueur qui possède une colonie au bord de la tuile *Lac* reçoit un jeton *Poisson* lorsque le résultat obtenu aux dés est : 2, 3, 11 ou 12. S'il possède une ville sur le bord du lac, il reçoit 2 jetons *Poisson*.



Actions possibles avec les jetons *Poisson*

Chaque jeton *Poisson* représente 1, 2 ou 3 poissons. À son tour, un joueur peut utiliser ses jetons *Poisson* lors de sa phase de construction et de commerce pour effectuer une action. Plus il livre de poissons, plus l'avantage de l'action est intéressant :

2 poissons : Le joueur peut retirer le pion *Voleurs* du jeu (il revient en jeu lorsqu'un 7 est obtenu aux dés ou lorsqu'une carte *Chevalier* est jouée).

3 poissons : Le joueur peut prendre, au hasard, une carte *Ressource* d'un autre joueur.

4 poissons : Le joueur peut prendre de la Réserve une carte *Ressource* de son choix.

5 poissons : Le joueur peut construire gratuitement une route.

7 poissons : Le joueur peut piocher gratuitement une carte *Développement*.

Lorsqu'un joueur utilise des jetons *Poisson*, il les pose face visible à côté de la réserve de jetons *Poisson* face cachée.

RESPECTEZ LES POINTS SUIVANTS :

- **Maximum de 7 jetons *Poisson* :** Un joueur ne peut pas posséder plus de 7 jetons *Poisson*. S'il a 7 jetons et qu'il devrait en obtenir 1 ou 2 supplémentaires (avec une colonie ou une ville), il peut à la place échanger un seul de ses jetons contre un de la réserve (pioché face cachée).
- **On ne rend pas la monnaie :** si un joueur dépense plus de poissons que le coût de l'action, le poisson excédentaire est perdu.

• Il est possible de faire plus d'une action par tour avec les poissons :

Un joueur peut, pendant un même tour, exécuter plusieurs actions avec ses jetons *Poisson*. Cependant, chacune de ses actions est payée et réalisée indépendamment. Par exemple, un joueur ne peut pas dépenser 2 jetons avec 3 poissons pour retirer le pion *Voleurs* du plateau (2 poissons) et ensuite prendre une carte *Ressource* de la réserve (4 poissons).

• Les jetons *Poisson* ne sont pas des ressources :

Les jetons *Poisson* ne font pas partie de la main de cartes *Ressource* et ne sont donc pas pris en compte lorsqu'un 7 est obtenu aux dés. Un joueur qui déplace le pion *Voleurs* ne peut également pas voler un jeton *Poisson*.

• Ports et sites de pêche :

Certaines intersections présentent un port et un site de pêche. Un joueur possédant une colonie ou une ville à cet endroit bénéficie des deux avantages.

• Épuisement de la réserve de jetons *Poisson* :

Lorsqu'il n'y a plus de jetons *Poisson* face cachée en réserve, les jetons utilisés jusqu'à présent (placés face visible) sont mélangés pour former une nouvelle réserve.

• Pas d'échange avec les poissons :

Les joueurs ne peuvent pas échanger des jetons *Poisson* entre eux.

LA VIEILLE CHAUSSURE...

Le joueur qui pioche le jeton *Vieille chaussure* le met face visible devant lui. Pendant son tour, un joueur peut remettre la vieille chaussure à un joueur de son choix qui possède **plus de points de victoire** que lui. Celui-ci doit conserver la vieille chaussure jusqu'à ce qu'un autre joueur ait plus de points que lui.

Lorsqu'un joueur possède le jeton *Vieille chaussure*, il a besoin de 1 point de victoire supplémentaire pour remporter la partie. Dans le cas du jeu de base, un joueur avec la vieille chaussure a besoin de 11 points de victoire pour remporter la partie. Le jeton *Vieille chaussure* ne représente pas un point négatif, il augmente tout simplement le nombre de points requis par son propriétaire pour remporter la partie.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède au moins 10 points de victoire à son tour de jeu. Un joueur qui possède la vieille chaussure peut uniquement remporter la partie s'il possède 11 points de victoire à son tour.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Ce scénario est compatible avec toutes les variantes de cette extension.

Avec *Catan pour 2 joueurs* :

- Chaque joueur commence la partie avec 5 jetons *Poisson* : 2 jetons avec 1 poisson, 2 jetons avec 2 poissons et 1 jeton avec 3 poissons. Les autres jetons sont mélangés et placés face cachée comme d'habitude.
- Les jetons *Commerce* ne sont pas utilisés. Le joueur qui possède le moins de points de victoire paie 1 poisson de moins pour ses actions.
- Les joueurs reçoivent des jetons *Poisson* uniquement lorsque le nombre d'un site de pêche ou du lac est obtenu. Ils ne reçoivent pas de jeton lorsqu'ils construisent une colonie sur la côte ou à côté du lac, ni s'ils défaussent une carte *Chevalier*.

Avec *Les Péripiétés de Catan* :

- *Fuite des voleurs!* : Avec cette carte, le pion *Voleurs* est retiré du plateau jusqu'à son prochain déplacement (avec un 7 ou une carte *Chevalier*).

Avec *Le Capitaine de port* :

La partie se termine lorsqu'un joueur possède 11 points de victoire (12 points de victoire si le joueur possède la vieille chaussure).

La campagne

LES RIVIÈRES DE CATAN

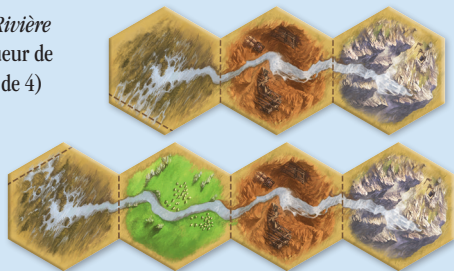
Alors que certains colons sont devenus pêcheurs, d'autres ont choisi de s'établir près des rivières, source de vie et de richesse sur Catan. Le commerce est particulièrement florissant au bord des rivières et plusieurs colons parviennent à en extraire de l'or.

Il n'est donc pas surprenant de voir, ici et là, des ponts qui permettent de traverser les rivières. Évidemment, tous les habitants désirent devenir le colon le plus riche. Malheureusement, bien qu'il ne puisse y avoir qu'un seul colon le plus riche, aucun colon n'est à l'abri d'être le plus pauvre.

Durée : 45 à 60 minutes

Matériel supplémentaire requis :

2 grandes tuiles *Rivière*
(une d'une longueur de 3 tuiles et l'autre de 4)



Pièces d'or d'une valeur de 1 ou 5



1 tuile *Colon le plus riche*



12 ponts (3 par couleur)



4 tuiles *Colon pauvre*



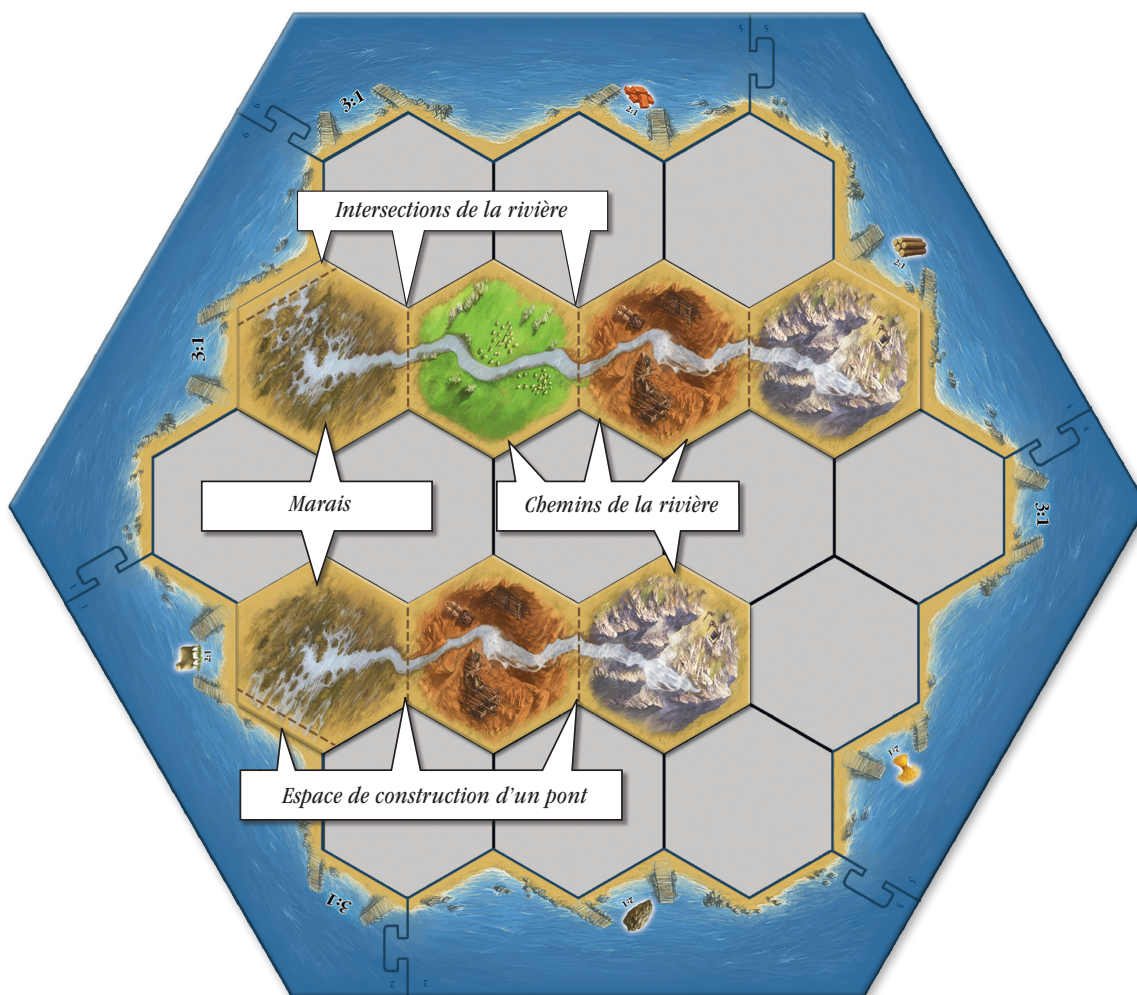
PRÉSENTATION

Chaque route ou chaque colonie construite au bord d'une rivière rapporte 1 Or au joueur. Un joueur peut échanger 2 Or pour une ressource de son choix. Celui qui possède le plus d'or est le colon le plus riche et reçoit 1 point de victoire supplémentaire. Mais attention, si un joueur fait partie des plus pauvres, il perd alors 2 points de victoire.

MISE EN PLACE

Assemblez l'île en plaçant les deux grandes tuiles *Rivière* tel qu'indiqué ci-dessous.

- Retirez les tuiles suivantes du jeu de base : 2 x Montagne, 2 x Colline, 2 x Pré, 1 x Désert. Puis terminez l'assemblage de l'île avec les autres tuiles.



- On ne place aucun jeton numéroté sur les deux marais.
- Le jeton numéroté « 2 » est mis de côté pour l'instant.
Placez le jeton A sur une des tuiles côtières de votre choix. Ceci devient le point de départ pour placer les autres jetons numérotés, en ordre alphabétique, comme dans le jeu de base.
Le jeton B (le 2) est ignoré pour l'instant (le jeton C est donc placé après le A). Une fois que tous les jetons ont été placés et retournés, posez le jeton 2 sur la tuile où se trouve le jeton 12. Cette tuile produit des ressources lorsqu'un 2 ou un 12 est obtenu aux dés.
- Le pion *Voleurs* est placé sur l'un des deux marais.
- Les pièces d'or sont mises de côté pour l'instant. Aucun joueur ne possède d'or avant la phase de placement.
- Chaque joueur reçoit les 3 ponts de sa couleur.
- Les tuiles *Colon pauvre* et *Colon le plus riche* sont mises de côté, près du plateau.

PHASE DE PLACEMENT

Chaque joueur place, comme dans le jeu de base, 2 colonies avec 1 route chacune. Les règles supplémentaires suivantes doivent être observées :

- Une route ne peut être construite sur un espace de construction de pont, c'est-à-dire sur la rivière (cette règle s'applique pour toute la partie).
- Chaque route construite sur le chemin d'une rivière rapporte 1 Or au joueur.
- Chaque colonie construite sur l'intersection d'une rivière rapporte 1 Or au joueur.

Les tuiles *Colon le plus riche* et *Colon pauvre*

Un joueur peut donc commencer la partie avec, au maximum, 4 Or. Tous les joueurs qui possèdent le moins d'or après la mise en place reçoivent une tuile *Colon pauvre*. **Important** : Si tous les joueurs ont la même quantité d'or (ou aucun or), ils reçoivent tous une tuile *Colon pauvre* (-2 points de victoire).



Au début de la partie, s'il y a un seul joueur avec le plus d'or, il reçoit la tuile *Colon le plus riche*. Sinon, la tuile est mise de côté, pour l'instant.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Suivez les règles de jeu habituelles, en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Construction d'une route ou d'une colonie au bord d'une rivière

Tout comme pendant la phase de placement, un joueur reçoit 1 Or s'il construit une route ou une colonie au bord d'une rivière. Celui qui améliore en ville une colonie située au bord d'une rivière ne reçoit pas d'or pour l'amélioration.

Construction de pont

La construction d'un pont coûte 2 argiles et 1 bois. Un pont doit être placé à la suite d'une route ou d'une colonie/ville de la même couleur et le pont doit être posé sur l'un des sept espaces de construction de pont. Un joueur qui construit un pont reçoit 3 Or. Un pont est considéré comme une route pour le calcul de la route la plus longue. Chaque joueur peut construire jusqu'à 3 ponts. La carte *Développement – Construction de routes* ne permet pas de construire un pont au lieu d'une route.

Le colon le plus riche

Cette tuile rapporte 1 point de victoire. En principe, le joueur le plus riche l'a toujours en sa possession. Un joueur doit rendre cette tuile si :

- Un autre joueur possède autant ou plus d'or que lui.
- Le joueur dépense son or et n'en a plus suffisamment pour être le plus riche.

Si un joueur doit, pour l'une des raisons mentionnées, rendre la tuile *Colon le plus riche*, la tuile est remise à un autre joueur uniquement s'il a le plus d'or. Sinon, la tuile est mise de côté jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau un joueur avec le plus d'or.

Colon pauvre

À tout moment de la partie, tous les joueurs qui ont le moins d'or reçoivent une tuile *Colon pauvre*. Dès qu'un joueur reçoit de l'or et quitte le groupe des colons pauvres, il remet sa tuile dans la Réserve. Si tous les joueurs ont la même quantité d'or (ou aucun or), ils reçoivent tous une tuile *Colon pauvre*. Cette tuile diminue de 2 les points de victoire du joueur.

L'or

À son tour, un joueur peut, **jusqu'à deux fois par tour**, échanger 2 Or contre une ressource de son choix. Il peut utiliser ses pièces d'or dès qu'il les reçoit. Il est aussi possible d'obtenir de l'or en échangeant des cartes *Ressource* : soit en effectuant un échange au taux de 4:1 avec la Réserve, soit en utilisant un de ses ports ou en commerçant avec les autres joueurs. L'or n'est pas une ressource et ne peut donc pas être volée suite au déplacement du pion *Voleurs*.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède au moins 10 points de victoire à son tour de jeu.

CONSEILS POUR CE SCÉNARIO

Un joueur qui possède une tuile *Colon pauvre* peut difficilement remporter la partie. Ainsi, il est recommandé d'utiliser son or pour acheter des ressources uniquement lorsqu'un joueur peut s'établir au bord d'une rivière, ce qui permet d'augmenter sa réserve d'or.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Ce scénario est compatible avec toutes les variantes de cette extension.

Avec *Catan pour 2 joueurs* :

- Celui qui construit une colonie sur le bord d'un marais reçoit 2 jetons *Commerce*.
- Au lieu d'être déplacé sur le désert, le pion *Voleurs* est remis sur l'un des deux marais.

Avec *Les Péripiétés de Catan* :

- *Fuite des voleurs!* : Le pion *Voleurs* est déplacé sur un des marais.

Avec *Le Capitaine de port* : La partie se termine lorsqu'un joueur possède 11 points de victoire.

La campagne

LA CARAVANE

Catan jouit d'une prospérité remarquable et la pêche et le commerce sont au cœur de celle-ci. Toujours à la recherche de nouvelles richesses, un groupe de nomades décide d'explorer le désert. Ils chassent rapidement les voleurs et s'installent auprès d'une oasis. Ayant maintenant un endroit où habiter et profiter de l'air sec du désert, ces nomades réalisent rapidement qu'ils doivent trouver de la nourriture et de la laine...

Durée : environ 60 minutes

Matériel supplémentaire requis :

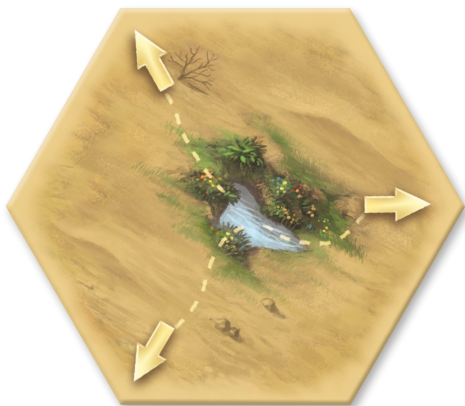


PRÉSENTATION

Un groupe de nomades s'est établi autour de l'oasis. Les nomades ont un besoin urgent de nourriture et de laine. Pour obtenir ceux-ci, ils sont prêts à échanger les richesses du désert. Comme les habitants de Catan ont toujours de la laine et des céréales en réserve, les nomades envoient leurs chameaux pour échanger ces ressources tant convoitées. Au cours de la partie, trois caravanes seront formées avec les chameaux. Toutes les colonies et les villes qui se trouvent sur le parcours de la caravane rapportent un point de victoire supplémentaire. Toutes les routes qui sont parallèles à un chameau de la caravane comptent comme deux routes lorsque vous déterminez la Route commerciale la plus longue.

MISE EN PLACE

La tuile Oasis remplace la tuile Désert. Les figurines Chameau sont placées à côté du plateau en réserve. Le pion Voleurs commence la partie à l'extérieur du plateau. Lorsqu'un premier 7 est obtenu aux dés, le pion Voleurs est déplacé, selon la règle habituelle, sur une tuile avec un jeton numéroté. Les voleurs ne peuvent donc jamais être placés sur l'oasis.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

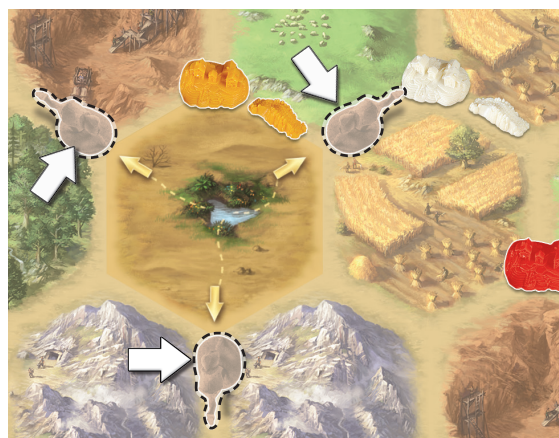
Suivez les règles de jeu habituelles, en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

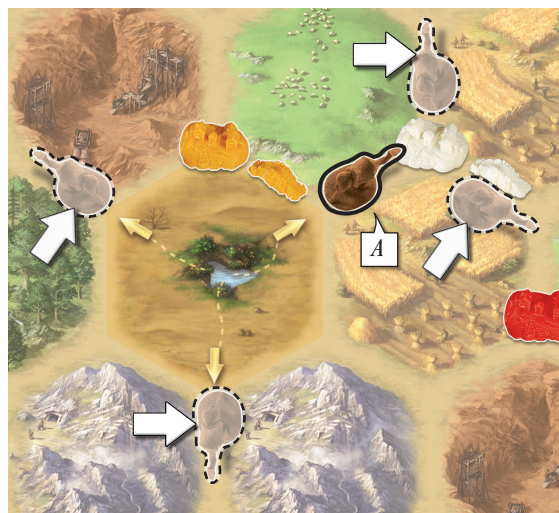
À la fin d'un tour lors duquel un joueur a construit au moins une colonie ou une ville, les joueurs négocient pour décider du lieu où exactement 1 chameau sera placé sur le plateau. Des chameaux placés les uns derrière les autres forment une caravane.

Placement d'un chameau

- Un chameau est toujours placé sur un chemin (de la même manière qu'une route). Il doit être placé dans le prolongement d'un autre chameau (à l'extrémité de la caravane). Il n'est pas permis de créer une dérivation au milieu d'une caravane.
- Un chameau et une route peuvent se retrouver sur un même chemin. Ils sont tout simplement placés côte à côte.
- Le **premier chameau** d'une caravane doit toujours être placé à la suite d'une des flèches de l'oasis et pointer dans la même direction.
- **Pour tous les autres chameaux d'une caravane**, il y a toujours 2 choix de placement possibles. Dès que les trois caravanes ont démarré, les joueurs ont 6 possibilités de placement pour chaque chameau. Les joueurs négocient entre eux afin de savoir où le chameau est placé.



Exemple 1 : Le premier chameau doit être placé. Il peut être placé sur l'un des 3 emplacements en pointillés.



Exemple 2 : Le premier chameau est placé en A. Le prochain chameau pourra donc être placé sur l'un des 4 emplacements en pointillés.

Période de négociations

En commençant par le joueur qui a construit la colonie ou la ville, tous les joueurs, en sens horaire, misent face visible une ou des cartes *Blé* et/ou *Laine*. Seuls les joueurs qui ont misé au moins une carte peuvent participer aux négociations.

- Chaque carte misee par un joueur lui rapporte une voix.
- Si un joueur a, à lui seul, plus de cartes que tous les autres joueurs réunis, il décide de l'emplacement du chameau.
- Si deux joueurs ou plus ont la majorité des voix et qu'ils s'accordent sur l'endroit où placer le chameau, ils placent le chameau conformément à cette entente.
- Si les joueurs ne s'entendent pas, le joueur seul qui a misé le plus de cartes décide où le chameau est placé.
- S'il n'y a pas de joueur majoritaire, c'est au joueur dont c'est le tour que revient le choix de l'emplacement du chameau, même si ce joueur n'a misé aucune carte.

Ensuite, tous les joueurs remettent les cartes miseses dans la Réserve.

Important : Les joueurs ne misent qu'une seule fois. Il n'est pas possible d'ajouter des cartes plus tard à leur mise initiale.

RESPECTEZ LES POINTS SUIVANTS :

Fin d'une caravane

S'il n'est plus possible de continuer une caravane (dû à une impasse par exemple), celle-ci est terminée. Si la réserve de chameaux est épuisée, les 3 caravanes sont terminées.

Jonction de 2 caravanes

Deux caravanes peuvent être jointes à l'aide d'un chameau. Cette nouvelle caravane est ensuite continuée comme d'habitude.

Chameaux sur la côte et à l'oasis

Une caravane peut longer la côte. Toutefois, il n'est pas possible de placer le premier chameau de la caravane sur un des chemins de l'oasis. Cependant, il est possible, si la caravane revient vers l'oasis, de placer un chameau sur un des chemins de l'oasis.

Avantages des caravanes

- **La Route commerciale la plus longue**
Une route située sur le même chemin qu'un chameau compte comme deux routes pour déterminer la Route commerciale la plus longue. Il est donc possible de recevoir la fiche *Route commerciale la plus longue* en ayant moins de 5 figurines Route contiguës.
- **Évaluation des villes et des colonies**
Les villes et les colonies situées entre 2 chameaux rapportent 1 point de victoire supplémentaire.

Exemple 3 (ci-contre) :

Dans cet exemple, on a 3 caravanes. Blanc possède une colonie qui lui rapporte 1 point de victoire supplémentaire alors que Bleu possède deux colonies pour 2 points supplémentaires. Ces colonies leur accordent 1 point supplémentaire puisqu'elles sont situées entre deux chameaux. De plus, pour déterminer la Route commerciale la plus longue, trois des routes du joueur Bleu comptent double ainsi que l'une des routes du joueur blanc. Il existe six emplacements possibles pour placer le prochain chameau.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède au moins 12 points de victoire à son tour de jeu.

CONSEILS POUR CE SCÉNARIO

En temps normal, la laine est la ressource la moins importante dans le jeu de base. Dans ce scénario, l'importance de la laine n'est pas négligeable puisqu'en plus de son usage normal, elle sert aussi à remporter les négociations qui permettent de décider où sont placés les chameaux et ainsi obtenir des points de victoire supplémentaires. Le blé est également employé lors des négociations, cependant, comme il est déjà en forte demande pour les constructions de base, la laine devrait être employée davantage dans les négociations. Pensez à ce nouvel usage de la laine lors de la mise en place initiale, la laine ne sera pas de trop dans ce scénario.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Ce scénario est compatible avec toutes les variantes de cette extension.

Avec *Catan pour 2 joueurs* :

Lorsqu'il y a une période de négociations, on place 2 chameaux :

- Celui qui gagne les négociations place les 2 chameaux. Il doit cependant placer ces chameaux dans 2 caravanes différentes.
- En cas d'égalité, chaque joueur place 1 chameau, en commençant par le joueur dont c'est le tour.
- Si le pion *Voleurs* doit retourner dans le désert, il est plutôt retiré du plateau jusqu'à son prochain déplacement (avec un 7 ou une carte *Chevalier*).

Avec *Les Péripéties de Catan* :

Fuite des voleurs! : Avec cette carte, le pion *Voleurs* est retiré du plateau jusqu'à son prochain déplacement (avec un 7 ou une carte *Chevalier*).

Avec *Le Capitaine de port* :

La partie se termine lorsqu'un joueur possède 13 points de victoire.



La campagne

L'INVASION BARBARE

La prospérité de Catan ne passe pas inaperçue. Des barbares affamés s'apprêtent à atterrir sur les côtes de Catan, semant la crainte et la terreur. Au départ, les habitants mènent une vie paisible, mais peu à peu, les barbares s'approchent. Ils débutent en s'attaquant à la production des ressources, ce qui leur permet d'accroître leurs forces. Dès qu'ils sont assez forts, ils partent à la conquête des colonies et des villes. Mais les habitants de Catan ne laissent pas la peur s'emparer d'eux et ils sont prêts à unir leurs forces. Des chevaliers sont armés et prêts à défendre Catan. Y parviendront-ils ?

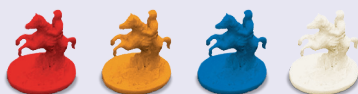
Durée : 60 à 90 minutes

Matériel supplémentaire requis :

Figurines *Barbare*



24 figurines *Chevalier*, 6 par couleur



25 cartes *Développement*



Carte couverture

Dors

1 tuile *Château*



1 dé de couleurs



Pièces d'or d'une valeur de 1 ou 5

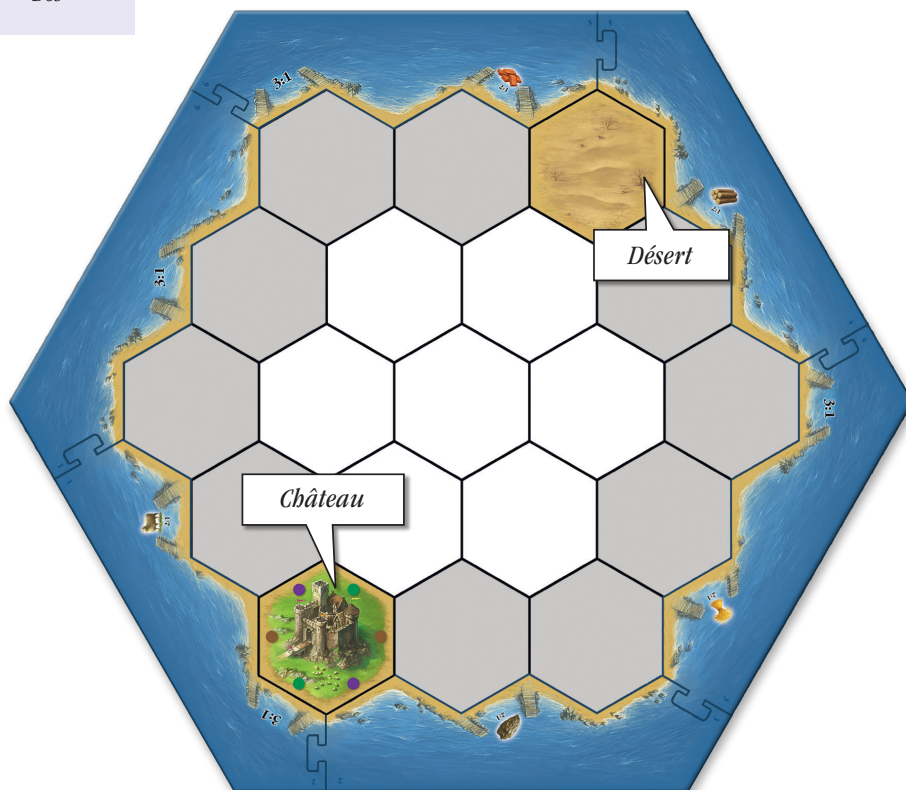


PRÉSENTATION

Les barbares posent pied sur les côtes de Catan dans le but de prendre possession des richesses qui s'y trouvent. Puisqu'il y a de plus en plus de barbares le long de la côte, ceux-ci y empêchent rapidement la production de ressources. Afin d'empêcher les barbares de saccager leurs colonies ou leurs villes et d'écraser cette menace, les habitants préparent une armée de chevaliers au château.

MISE EN PLACE

- **Le plateau :** Assemblez le cadre et placez le château et le désert tel qu'indiqué ci-dessous. Dans les hexagones gris, placez au hasard face visible : 2 x Forêt, 2 x Colline, 3 x Pré, 1 x Montagne et 2 x Champs. Ces tuiles côtières constituent la côte de Catan. Dans les hexagones blancs, placez au hasard face visible : 1 x Forêt, 1 x Pré, 1 x Colline, 2 x Montagne et 2 x Champs. Une des tuiles Forêt n'est pas utilisée.



La campagne

2. Les cartes Développement achetées sont immédiatement dévoilées et appliquées.

Lorsqu'un joueur achète une carte *Développement*, il doit la dévoiler immédiatement et appliquer son effet. Un joueur peut acheter autant de cartes qu'il le désire pendant son tour. Il doit alors appliquer les effets des cartes dans l'ordre d'achat. Les cartes jouées sont défaussées. Si la pioche de carte *Développement* est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

3. Placement des chevaliers

Un joueur peut placer un chevalier lorsqu'il joue une carte *Adoubement d'un chevalier* ou *Preux chevalier*. La carte *Adoubement d'un chevalier* permet au joueur de prendre une de ses figurines *Chevalier* et de la mettre sur l'un des chemins (bords) libres du château. La carte *Preux chevalier* permet au joueur de mettre son chevalier sur un chemin libre de la tuile de son choix.



4. Déplacement des chevaliers

Un joueur peut déplacer chacun de ses chevaliers à la fin de son tour, c'est-à-dire après la phase de commerce et de construction. S'il a placé un chevalier sur l'un des chemins du château pendant son tour, il **doit** le déplacer de cet endroit.

Chaque chevalier peut se déplacer gratuitement sur une distance maximale de 3 chemins ; si le joueur dépense 1 blé, il peut déplacer 1 chevalier sur une distance maximale de 5 chemins. Il doit payer 1 blé pour chaque chevalier qu'il souhaite déplacer sur une distance maximale de 5 chemins.

Lors de son déplacement, un chevalier peut ignorer les chevaliers, les colonies et les villes, même ceux des adversaires. Évidemment, un chevalier ne peut terminer son déplacement sur une autre figurine *Chevalier*. De plus, un chevalier ne peut jamais terminer son déplacement sur un des chemins du château.

Un chevalier peut se déplacer et terminer son déplacement sur un chemin occupé par une route, incluant les routes adverses.

5. Fuite des barbares

a) Vérification de la condition de victoire

Après la fin de son tour, un joueur doit vérifier si la condition de victoire est remplie sur les tuiles côtières. En débutant par la tuile côtière à gauche du château et en poursuivant en sens horaire, le joueur observe chacune des tuiles côtières.

La victoire est obtenue lorsqu'il y a plus de chevaliers sur les chemins d'une tuile côtière qu'il y a de barbares sur cette tuile.

b) La condition de victoire est remplie

Les barbares vaincus sur la côte sont distribués comme prisonniers aux joueurs en suivant les règles suivantes :

- Si un joueur a vaincu tous les barbares à lui seul avec ses chevaliers, il prend tous les barbares comme prisonniers.
- Si plusieurs joueurs avaient des chevaliers présents, ils reçoivent tous un prisonnier. S'il n'y a pas suffisamment de barbares pour tous les joueurs, les joueurs lancent les dés. Les prisonniers sont d'abord distribués à ceux qui obtiennent les résultats les plus élevés. Les joueurs qui ne reçoivent pas de prisonnier obtiennent 3 Or en compensation. En cas d'égalité aux dés, les joueurs relancent.
- S'il reste un prisonnier, il est remis au joueur qui avait le plus de chevaliers. S'il n'y a pas un tel joueur, le prisonnier est attribué suite à un lancer de dés. Le gagnant reçoit le prisonnier et le ou les perdants, 3 Or.

Chaque groupe de 2 barbares prisonniers qu'un joueur possède lui rapporte 1 point de victoire.

14 | La campagne | L'Invasion Barbare



Exemple : Le joueur Rouge déplace son chevalier de 3 chemins pour l'amener sur la tuile conquise (A). Quatre chevaliers font ainsi face à 3 barbares. Les barbares sont vaincus. Puisque les deux joueurs (Rouge et Bleu) ont participé à la victoire, ils reçoivent chacun un barbare comme prisonnier. Le joueur Rouge reçoit le troisième barbare puisqu'il a contribué le plus à la victoire en ayant 3 chevaliers (là où le joueur Bleu n'en avait qu'un).

c) Si une tuile occupée par 3 barbares est reprise ...

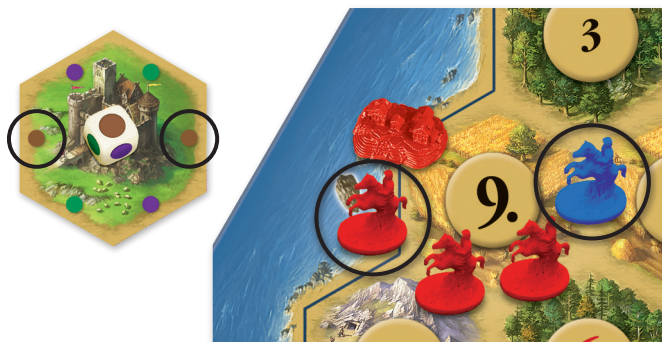
... le jeton numéroté est retourné. La tuile côtière produit à nouveau des ressources lorsque son nombre est obtenu et toutes les villes et/ou colonies situées à côté de cette tuile sont redressées si elles avaient été conquises par les barbares. Les joueurs récupèrent également les points de victoire pour ces infrastructures. Cependant, les barbares peuvent à nouveau revenir sur cette tuile.



Exemple : La colonie rouge (A) est redressée et sert à nouveau. Le jeton numéroté (B) est retourné face visible.

d) Perte de chevaliers après une victoire

Après une victoire, les joueurs qui ont participé au combat doivent lancer le dé de couleurs situé sur le château afin de déterminer s'ils perdent 0, 1 ou 2 chevaliers. La couleur obtenue au dé indique, en se basant sur les couleurs de la tuile *Château*, les deux chemins touchés. Un chevalier situé sur l'un des deux chemins (désigné par la couleur obtenue au dé) de la tuile reconquise est perdu. Un chevalier perdu retourne dans la réserve du joueur. Pour compenser la perte d'un chevalier, un joueur reçoit 3 Or pour chaque chevalier perdu.



Exemple : Après une victoire, le dé de couleurs est lancé pour déterminer quels chevaliers sont perdus. Les chemins bruns sont touchés. Un chevalier rouge et un chevalier bleu sont situés sur les chemins correspondants à brun. Les propriétaires replacent leur chevalier dans leur réserve et reçoivent chacun 3 Or.

Obtenir un 7 aux dés

Celui qui obtient un 7 aux dés vole une carte *Ressource* (pas d'or) au joueur de son choix. Malgré le fait que les voleurs ne sont pas utilisés dans ce scénario, les joueurs qui ont plus de 7 cartes en main doivent en défausser la moitié.

L'or

À son tour, un joueur peut, **jusqu'à deux fois par tour**, échanger 2 Or contre une ressource de son choix. Il est aussi possible d'obtenir de l'or en échangeant des cartes *Ressource* : en effectuant un échange avec ses ports ou avec les autres joueurs.

Les cartes *Trahison et Complot*

Ces cartes *Développement* permettent d'éliminer des barbares situés sur les tuiles côtières. Un barbare retiré d'une tuile conquise (occupée par 3 barbares) permet de la reprendre. Les colonies et villes adjacentes sont donc redressées. Le jeton numéroté est également retourné face visible. Cette tuile et les colonies et villes adjacentes produisent à nouveau des ressources, jusqu'à ce que la tuile soit conquise à nouveau.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède au moins 12 points de victoire à son tour de jeu.

CONSEILS POUR CE SCÉNARIO

Pour avoir une chance de remporter la partie dans ce scénario, vous devez avoir des chevaliers. Non seulement sont-ils nécessaires pour retirer les barbares des tuiles où ont été construites villes et colonies, mais les barbares capturés par les chevaliers donnent aussi des points de victoire. Vaincre les barbares seul est très difficile, c'est pourquoi les joueurs devraient coopérer pour combattre les barbares, particulièrement ceux qui ont peu de points de victoire.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Ce scénario est compatible avec toutes les variantes de cette extension.

Avec *Catan pour 2 joueurs* :

1. Il y a exactement un chevalier d'une couleur neutre qui est employé comme « chevalier étranger » et qui peut être utilisé par les deux joueurs. Dès qu'un joueur place son premier chevalier, il doit aussi placer le chevalier étranger sur un des chemins du château. Il place d'abord son chevalier et ensuite le chevalier neutre. Le chevalier étranger reste en jeu jusqu'à la fin de la partie. Il n'est jamais perdu lors d'une victoire, même s'il est sur le chemin désigné par le dé de couleurs.
2. Lorsqu'un joueur construit une colonie pour lui et pour le joueur neutre, il lance à deux reprises les dés pour l'arrivée des barbares : en premier pour sa colonie et ensuite pour celle du joueur neutre.
3. Puisqu'il n'y a pas de pion *Voleurs*, il ne peut évidemment pas être déplacé. Les joueurs peuvent cependant déplacer un barbare à l'aide de leurs jetons *Commerce*. Si un joueur possède moins ou autant de points de victoire que son adversaire, l'action lui coûte 1 jeton *Commerce* tandis que s'il a plus de points de victoire, l'action lui coûte 2 jetons *Commerce*.
4. S'il n'y a pas suffisamment de prisonniers pour tous les joueurs après une victoire dans laquelle est impliqué le chevalier étranger, ne lancez pas le dé pour le chevalier étranger. Son résultat aux dés est toujours 3.
5. Un chevalier perdu donne 1 jeton *Commerce* et 2 Or au lieu de 3 Or.

Avec *Les Péripéties de Catan* :

Puisque l'armée la plus puissante ou le pion *Voleurs* ne sont pas dans ce scénario, les événements suivants sont adaptés ainsi :

Attaque des voleurs! : Ceux qui possèdent plus de 7 cartes en main en défaussent la moitié (arrondir à l'entier inférieur). Prenez au hasard 1 carte *Ressource* de la main du joueur de votre choix.

Fuite des voleurs! : Comme il n'y a pas de voleurs, cet événement n'a pas d'effet.

Conflit : Le joueur qui possède à lui seul le plus de chevaliers en jeu prend 1 carte *Ressource* du joueur de son choix.

Avec *Le Capitaine de port* :

La partie se termine lorsqu'un joueur possède 13 points de victoire.



La campagne

BARBARES & MARCHANDS

Une fois la horde de barbares repoussée, les habitants regagnent leur vie paisible. L'heure est maintenant aux réparations. Le château, où siège le conseil de Catan, a été particulièrement endommagé. Mais la restauration va bon train. En fait, les habitants en sont déjà à la réparation des vitraux et des statues de marbre. De la carrière, ils doivent obtenir du marbre, le sable doit être transformé dans la verrerie et les habitants ont aussi besoin d'outils.

Évidemment, vous vous impliquez dans cette rénovation d'envergure puisque chaque cargaison livrée vous rapportera de l'or. Mais prenez garde, quelques barbares occupent toujours l'île et attendent surnoisement le moment opportun pour semer à nouveau la terreur...

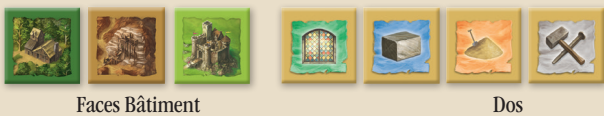
Durée : environ 90 minutes

Matériel supplémentaire requis :

3 tuiles *Terrain*
(objectif)



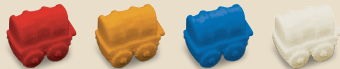
36 jetons *Matériau*



Faces Bâtiment

Dos

4 figurines *Charriot*, 1 par couleur



3 figurines *Barbare*



20 cartes *Marchand*



Carte couverture

Cartes *Charriot* aux couleurs des joueurs

Dos

40 pièces d'or
d'une valeur
de 1 ou 5



25 cartes *Développement*



Carte couverture

Cartes *Développement*

Dos

PRÉSENTATION

Le château doit être restauré afin d'être plus mirobolant que jamais. Pour cela, des vitraux sont installés, des statues de marbre sont sculptées et l'aménagement intérieur est repensé. Les joueurs doivent transporter le verre et le marbre dans la cour du château ainsi que fournir du sable à la verrerie et des outils à la carrière de marbre. Chaque matériau transporté à destination donne de l'or et compte comme point de victoire. Le premier joueur à atteindre 13 points de victoire est le vainqueur.

Il y a trois nouvelles tuiles *Terrain* qui servent d'objectif pour l'obtention et le transport des matériaux.

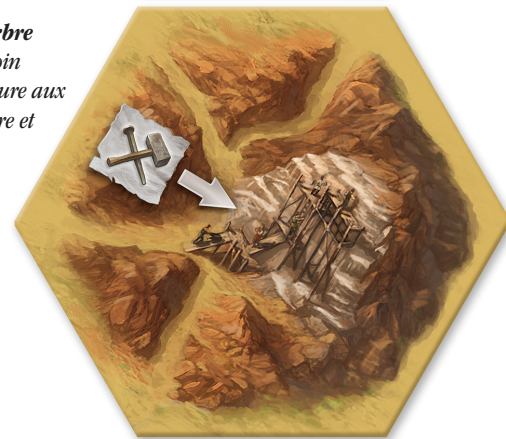
Le château

La restauration du château nécessite du marbre et des vitraux. Cette tuile procure aux joueurs des outils et du sable.



Carrière de marbre

La carrière a besoin d'outils. Elle procure aux joueurs du marbre et du sable.



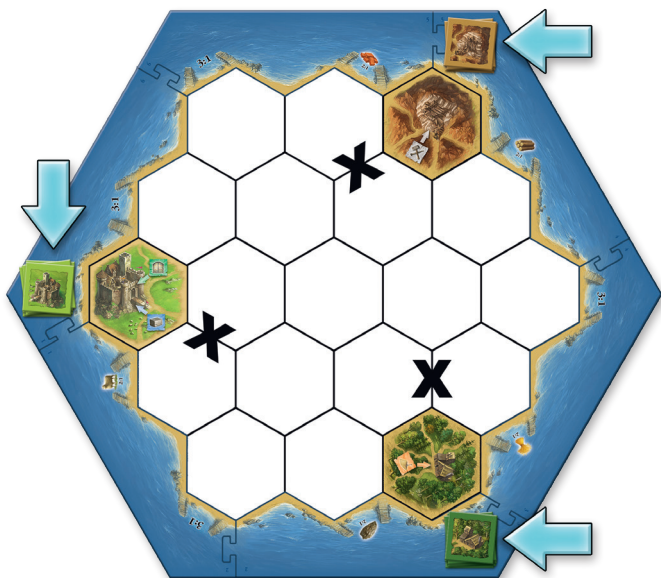
Verrerie

La verrerie a besoin de sable. Elle fournit des vitraux et des outils.



MISE EN PLACE

- Assemblez le cadre. Les trois tuiles objectifs sont mises en place, tel qu'indiqué ci-dessous. Les tuiles devraient être posées de façon à ce que les chemins dessinés au milieu pointent vers l'intérieur du plateau et non vers la mer. Les trois tuiles suivantes ne sont pas employées dans ce scénario : le désert, un pré et un champ. Les autres tuiles sont disposées au hasard.



- Les **trois tuiles objectifs n'ont pas** de jeton numéroté. Les jetons 2 et 12 ne sont également pas employés. Les autres jetons sont placés en suivant la mise en place de base, en omettant les jetons **B** (le 2) et **H** (le 12). Les tuiles objectifs sont ignorées lors du placement des jetons.
- Les jetons *Matériau* sont triés selon l'illustration du bâtiment, afin de constituer trois piles. Chaque pile est mélangée et placée à côté du bâtiment illustré sur la tuile.
- Les trois figurines *Barbare* sont placées sur les chemins marqués d'un X.
- Les cartes *Développement* du jeu de base ne sont pas employées, elles sont remplacées par les cartes *Développement* correspondant à ce scénario.
- Chaque joueur reçoit 5 Or.
- Chaque joueur reçoit les 5 cartes *Charriot* de sa couleur. Chacun trie ensuite sa pile de façon à ce que le dos des cartes de sa pile soit en ordre croissant, de 1 à 5. Chaque joueur dévoile ensuite la première carte qu'il met à côté de sa pile (voir l'illustration).



- Le pion *Voleurs* n'est pas employé dans ce scénario et il est rangé dans la boîte.
- Il n'y a pas de points de victoire supplémentaires pour la Route commerciale la plus longue. La fiche *Route commerciale la plus longue* n'est donc pas nécessaire et elle est rangée dans la boîte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Suivez les règles de jeu habituelles, en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

PHASE DE PLACEMENT

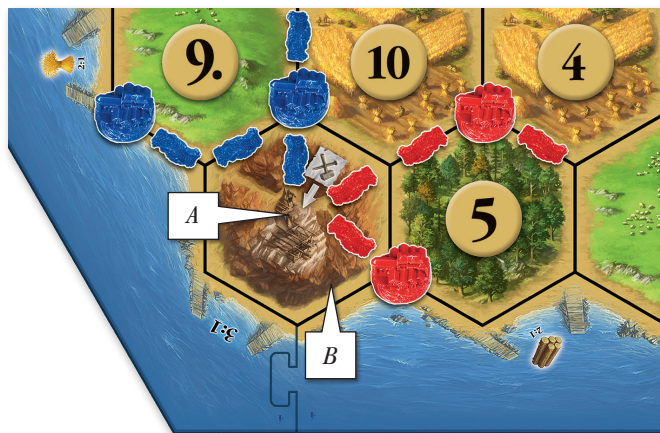
Chaque joueur place d'abord une colonie et une ville, chacune accompagnée d'une route. Lorsqu'un joueur a placé sa ville, il place son charriot à côté de celle-ci et reçoit 1 ressource pour chaque tuile adjacente à la ville.

LES TUILES OBJECTIFS

Au milieu de chaque tuile objectif se trouvent une intersection centrale et un bâtiment.

On peut atteindre le bâtiment par quatre chemins. Les règles suivantes s'appliquent pour chaque tuile objectif :

- En suivant les règles habituelles, il est possible de construire des routes vers l'intersection centrale d'une tuile objectif.
- Cependant, il n'est pas possible de construire une colonie au centre de la tuile (A).
- Il n'est pas possible de construire une route sur chacun des trois chemins qui bordent la mer (B).
- Pour autant que la Règle de Distance soit respectée, il est possible de construire une colonie sur chacune des 4 intersections terrestres des tuiles objectifs.



Exemple :

Il y a une route sur 3 des 4 chemins de la tuile objectif. Il n'est jamais possible de construire une colonie au centre des tuiles objectifs (A). Il n'est également pas possible de construire des routes sur les 3 chemins constituant la côte (B).

PHASE DE DÉPLACEMENT

À la fin de son tour, après la phase de commerce et de construction, un joueur peut déplacer son charriot. Les règles suivantes doivent toutefois être observées :

1. Déplacement du charriot

- Les charriots se déplacent d'une intersection à l'autre. Se déplacer d'une intersection à l'autre coûte un ou plusieurs points de déplacement.
- Au début de la partie, chaque joueur possède 4 points de déplacement. Ce nombre peut augmenter au fil de la partie en améliorant son charriot.
- Se déplacer sur un chemin (sans route) coûte 2 points de déplacement. Si vous vous déplacez sur une de vos routes, le déplacement coûte 1 seul point de déplacement. Si la route appartient à un joueur adverse, le déplacement ne coûte que 1 point de déplacement, mais vous devez aussi payer 1 Or au propriétaire de la route.
- S'il y a un barbare sur le chemin ou la route, le déplacement coûte 2 points de déplacement supplémentaires (voir section 5a).

La campagne

- Les points de déplacement sont perdus à la fin du tour. S'il vous reste des points à la fin de votre déplacement, ou que vous n'en avez pas suffisamment pour atteindre la prochaine intersection, les points excédentaires sont perdus. Lorsque le charriot d'un joueur atteint l'intersection centrale d'une tuile objectif, ce charriot termine son tour de déplacement et tout point de déplacement excédentaire est perdu. Un joueur n'a pas à utiliser tous ses points de déplacement.
- Un joueur peut utiliser **1 seule carte Blé** par tour pour augmenter sa capacité de déplacement de 2. Le joueur peut même effectuer ceci après avoir terminé le déplacement normal de son charriot.
- À tout moment, il peut y avoir plusieurs charriot sur une même intersection.

2. Déterminer un objectif

Lors de son premier déplacement, chaque joueur choisit vers laquelle des 3 tuiles objectives il envoie son charriot.

Lorsqu'un joueur atteint le bâtiment à l'**intersection centrale** d'une tuile objectif pour la première fois, il ne reçoit pas d'or (voir 3. Compléter un objectif) puisqu'il ne livre pas de jetons *Matériau*. Le joueur pioche un jeton *Matériau* de la tuile objective atteinte. Il y a 4 matériaux différents :



Il y a deux matériaux possibles par jetons *Matériau*, selon la tuile objective d'où le jeton provient :



Un joueur qui possède un matériau découvert devant lui doit le transporter avec son charriot à l'endroit où ce matériau est requis. Par exemple, si son charriot est sur la verrerie et qu'il a obtenu un vitrail, il doit mener son charriot au château. Un charriot permet de transporter un seul matériau. Un joueur doit donc livrer le matériau qu'il a en sa possession avant d'en obtenir un autre.

3. Compléter un objectif

Si un joueur se rend à l'intersection centrale d'une tuile objective (où il y a le bâtiment) vers laquelle il doit apporter un matériau, il complète son objectif.

Le joueur retourne son jeton *Matériau* du côté du bâtiment. Cette tuile compte désormais comme un point de victoire.

De plus, selon le niveau d'amélioration de son charriot, il reçoit entre 1 et 5 Or. Pour la dernière action de son tour, il pioche un nouveau jeton *Matériau* de la tuile où il se trouve. Ce nouveau jeton détermine son prochain objectif.

4. Amélioration d'un charriot

Les détails de la figurine *Charriot* sont donnés sur la carte *Charriot*.

A : Le nombre de points de déplacement (5 pour la carte ci-dessous).

B : 2 Or comme récompense pour un objectif complété.

C : Un barbare est chassé avec le résultat illustré (un 6 pour la carte ci-dessous).



Pour améliorer son charriot, un joueur doit payer les ressources indiquées au dos de la carte du prochain niveau. Le joueur effectue cette amélioration lors de sa phase de commerce et de construction. La nouvelle carte est placée de façon à recouvrir complètement l'ancienne. Un joueur qui parvient à atteindre le **5^e niveau** avec son charriot reçoit également 1 point de victoire supplémentaire.

5. Les barbares

a) Traverser un chemin occupé par un barbare

Celui qui désire traverser, avec son charriot, un chemin occupé par un barbare a besoin de 2 points de déplacement supplémentaires (chemin + barbare = 4 points de déplacement ; route + barbare = 3 points de déplacement). Si le joueur n'a pas suffisamment de points de déplacement, il peut **arrêter** son charriot ou **modifier son trajet** avec ses points restants.

b) Chasser un barbare

Dès qu'un joueur atteint le deuxième niveau de son charriot, il peut essayer de chasser un barbare. Dans ce cas, lorsque le charriot du joueur s'apprête à traverser un chemin où se trouve un barbare, il lance un dé. Si le résultat requis est obtenu, le joueur peut déplacer le barbare sur une route ou un chemin adjacent. Dans ce cas, aucune ressource n'est volée si le barbare est déplacé sur la route d'un adversaire. Le joueur peut ensuite poursuivre son déplacement avec le reste de ses points. Si le joueur n'obtient pas le résultat requis au dé, il peut : payer plus de points de déplacement, s'arrêter ou modifier son trajet.

Note :

Il est possible de construire une route sur un chemin occupé par un barbare.

Il ne peut y avoir qu'un seul barbare par chemins ou route.

6. Obtenir un 7 aux dés

Celui qui obtient un 7 aux dés déplace un des 3 barbares sur un chemin ou une route de son choix. S'il est déplacé sur une route appartenant à un autre joueur, vous lui volez une carte *Ressource*.

Malgré le fait que les voleurs ne sont pas dans ce scénario, les joueurs qui ont plus de 7 cartes en main doivent en défausser la moitié, comme dans le jeu de base.

7. Obtenir un 2 ou un 12 aux dés

Lorsque vous obtenez un 2 ou un 12 aux dés, relancez.

8. L'or

L'or est important afin de pouvoir employer les routes des adversaires. À son tour, un joueur peut, **jusqu'à deux fois par tour**, échanger 2 Or contre une ressource de son choix. L'or n'est pas une ressource et n'est donc pas pris en considération lorsqu'un 7 est obtenu aux dés. Il est aussi possible d'obtenir de l'or en échangeant des cartes *Ressource* : soit en effectuant un échange avec la Réserve (4 : 1), avec ses ports ou avec les autres joueurs.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède au moins 13 points de victoire à son tour de jeu.

CONSEILS POUR CE SCÉNARIO

Bien qu'il n'y ait pas de points de victoire pour la route la plus longue dans ce scénario, la construction des routes est au cœur d'une stratégie gagnante. Vos routes vous permettent de déplacer votre charriot d'une tuile objectif à l'autre plus rapidement. De plus, non seulement aurez-vous moins d'or à payer à vos adversaires, mais vous pourrez également en récolter plus.

D'ailleurs, il vous est très important de toujours avoir une certaine quantité d'or afin de ne pas vous retrouver pris entre deux routes adverses. Si aucun adversaire n'emploie vos routes, vous devrez alors faire des échanges afin d'obtenir de l'or et en cas de pénurie majeure, faire un échange avec la Réserve.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Ce scénario est compatible avec toutes les variantes de cette extension.

Avec *Catan pour 2 joueurs* :

- Un joueur qui utilise des routes neutres doit payer la moitié du total de l'or à la Réserve et l'autre moitié à son adversaire. Vous arrondissez en faveur de la Réserve. Par exemple, si vous payez 3 Or, vous donnez 2 Or à la Réserve et 1 Or à votre adversaire.
- Plutôt que de pouvoir déplacer le pion *Voleurs* avec les jetons *Commerce*, les joueurs peuvent maintenant déplacer, de la même manière, un barbare sur un chemin (et non sur une route).
- Une colonie construite à côté d'une tuile objectif donne 1 jeton *Commerce*.

Avec *Les Péripiétés de Catan* :

Puisqu'il n'y a pas de Route commerciale la plus longue ou de pion *Voleurs* dans ce scénario, les événements suivants sont adaptés ainsi :

Attaque des voleurs! :

Ceux qui possèdent plus de 7 cartes en main en défaussent la moitié (arrondir à l'entier inférieur). Déplacez un barbare sur un chemin de votre choix. Si vous avez déplacé le barbare sur une route adverse, prenez au hasard une carte *Ressource* de la main du propriétaire de cette route.

Fuite des voleurs! : Comme il n'y a pas de voleurs, cet événement n'a pas d'effet.

Séisme : 2 points de déplacement sont requis pour traverser une route endommagée.

Avec *Le Capitaine de port* :

La partie se termine lorsqu'un joueur possède 14 points de victoire.

Consultants au développement de cette extension :

TM Spiele GmbH

avec Reiner Müller, Wolfgang Lüdtkke, Peter Neugebauer et Fritz Gruber

Catan GmbH

avec Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber et Arnd Beenen

Oliver & Petra Sack

avec Katharina Sack, Yannick Sack et Michael Pfundstein

Frank Wölfelschneider

avec Daniela Wölfelschneider, Daniela Reisser et Thomas Reisser

Xavi Bühlmann

avec Jonas Bühlmann, Nina Bühlmann, Anja Gschwind et Oliver Lehmann

Daniel Stehli

avec Martin Gürber, Jochen Buscher, André Fleckner et Giuseppe Goffi

Dr. Reiner Düren

avec Anna Lebrato, Manuel Lebrato, Monika Lebrato, Arend Overhoff, Nils Overhoff et Dr. Martina Fach-Overhoff

Dirk Blask

avec Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich, Guido Heinrich

Dietmar Stadler

avec Sylvia et Klaus Rustler, Heinz Penzel, Denis Neumann, Simon Löbe, Meike et Julia Stadler et Sebastian Rapp

Crédits

Auteurs : Klaus et Benjamin Teuber

Illustration : Michael Menzel

Graphisme : Michaela Kienle

Design des figurines : Andreas Klobner

Graphisme 3D : Andreas Resch

Rédaction de la version originale : Arnd Fischer (2015), Reiner Müller, Sebastian Rapp

Version française Edge Entertainment

Traduction : F2Z et Jean-François Gagné

Relecture, correction, mise à jour : Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

KOSMOS

EDGE

Catan GmbH © 2007, catan.de. © 2007, 2015 KOSMOS Verlag. © 2018 Asmodee. Tous droits réservés. Adaptation française 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.



KLAUS TEUBER

CATAN

EXTENSION

MARINS



Marins

Une extension pour
Catan – le jeu de base

Après avoir construit des routes, fondé des villes et exploité les richesses de l'île de Catan, les colons utilisent maintenant leurs ressources pour fabriquer de grands bateaux. Cette extension vous propose 9 scénarios passionnants qui vous feront découvrir de nouveaux rivages. Chacun des scénarios est original et vous propose de nouvelles règles de jeu. Vos objectifs seront différents d'une partie à l'autre.



KLAUS TEUBER

CATAN

Junior



PARCOUREZ LES MERS À 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 !



CATAN

EXTENSION

BARBARES & MARCHANDS

Jouez à 5 ou 6 joueurs en ajoutant l'extension 5-6 Barbares & Marchands



Pendant les 10 années qui ont suivi la sortie de *Villes & Chevaliers*, la question qui m'a été le plus souvent posée concernait le développement d'une troisième extension pour Catan. À l'époque, rien n'était prévu car je croyais avoir répondu à la demande en proposant les extension *Marins* afin d'étendre la zone de jeu et *Villes & Chevaliers* afin d'apporter une plus grande profondeur stratégique.

Au début de l'année 2006, nous avons réalisé un sondage en ligne posant notamment la question suivante : qu'est-ce que vous souhaiteriez voir de plus dans l'univers de Catan ? La principale réponse fut : des variantes pour le jeu de base. Puisque j'avais accumulé plusieurs idées intéressantes au fil des 10 dernières années, j'ai décidé de pousser le développement de celles-ci plus loin. Vous tenez maintenant entre vos mains le résultat de cette aventure : une campagne constituée de 5 scénarios offrant aux joueurs de nouveaux défis qui leur permettront de redécouvrir le jeu de base. Le tout est accompagné de nombreuses variantes vous donnant la possibilité d'adapter le jeu à vos besoins. Vous pouvez donc apercevoir le fil conducteur qui se dégage de cette troisième extension : varier le plaisir du jeu de base. Pour les joueurs les plus passionnés, les deux derniers scénarios offrent d'ailleurs une profondeur comparable à *Villes & Chevaliers*, voire plus complexe.

Il va de soi qu'une extension de cette ampleur n'a pu être conçue seul. C'est pour cela que je désire remercier tous les collaborateurs qui ont participé à toutes les étapes de la conception de cette extension. Votre aide a été plus que précieuse à tous les niveaux.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir avec cette extension pour Catan qui s'intitule : *Barbares & Marchands*.

Klaus Teuber, février 2007

MATÉRIEL

138 éléments de jeu
- 24 chevaliers, 6 par couleur



- 12 ponts, 3 par couleur



- 4 charriots, 1 par couleur



- 36 barbares de couleur bronze



- 40 pièces d'or : 25 x 1, 15 x 5
(une pièce de valeur 5 équivaut à 5 pièces d'or)



- 22 chameaux de couleur bronze



117 cartes

- 1 ensemble de cartes pour **L'Invasion Barbare**
- 2 ensembles de cartes pour **Barbares & Marchands**
- 1 ensemble de cartes pour **Les Péripiétés de Catan**
- 4 cartes pour **Les Pêcheurs de Catan**

3 planches avec des tuiles et jetons à détacher

1 dé de couleurs

1 livret de règles

TABLE DES MATIÈRES

● Les variantes	page 2
● Le Voleur Princier	page 2
● Les Péripiétés de Catan	page 2
● Le Capitaine de Port	page 4
● Catan pour 2 Joueurs	page 5
● La campagne	page 6
● Les Pêcheurs de Catan	page 6
● Les Rivières de Catan	page 8
● La Caravane	page 10
● L'Invasion Barbare	page 12
● Barbares & Marchands	page 16
Crédits	page 20