

SPOT IT!® CATAN

Règles du jeu

SPOT IT!® CATAN, c'est quoi ?

SPOT IT!® CATAN, c'est 76 cartes, 73 symboles, 9 symboles par carte, et toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. À vous de le découvrir ! Affrontez-vous seul ou en équipe sur 5 jeux et tentez de marquer 10 points avant les autres !

Matériel

- 19 cartes île de couleur sable
- 48 cartes Équipe (16 bleues, 16 orange et 16 rouges)
- 6 cartes Port
- 3 cartes Score (1 bleue, 1 orange et 1 rouge)

Avant de commencer...

Afin de vous entraîner à repérer le symbole identique entre deux cartes (même forme et même couleur, seule la taille peut être différente), piochez deux cartes au hasard et placez-les au centre de la table. Le premier joueur qui trouve ce symbole le nomme : il a réussi avant les autres ! Répétez l'opération avec de nouvelles cartes jusqu'à ce que tous les joueurs aient bien compris qu'il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes. C'est aussi simple que cela. Vous savez maintenant jouer !

But du jeu

Faites mieux que vos adversaires sur les jeux pour gagner des points.

À chaque fois, trouvez et nommez à voix haute le symbole identique entre votre carte et celle que vous examinez. Pour vous donner davantage de chances de l'emporter, jouez le plus rapidement possible !

Déroulement de la partie

Formez 2 ou 3 équipes composées de 1 ou 2 joueurs. Privilégiez des équipes composées du même nombre de joueurs.



Chaque équipe choisit sa couleur et prend :

- Les 16 cartes Équipe de cette couleur :
- La carte Score correspondante. Orientez-la pour que le 0 pointe vers le centre de la table.



Avant de commencer, déterminez le mode de jeu.

Pour les premières parties, il est conseillé de jouer en mode Découverte afin de vous familiariser avec les différents jeux. Quand vous vous sentirez à l'aise avec l'ensemble des règles, passez au mode Aventure.

En mode Découverte, choisissez un seul jeu, puis jouez-y plusieurs fois.

En mode Aventure, jouez aux 5 jeux dans l'ordre.

La partie se termine lorsqu'une équipe atteint ou dépasse 10 points. L'équipe ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, partagez la victoire.

Règles

Tous les joueurs jouent en même temps.

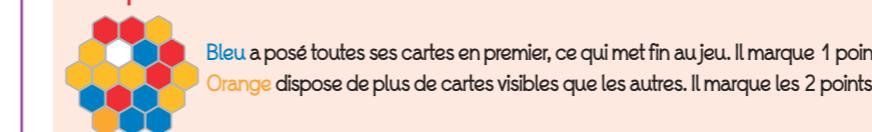
Retournez votre première carte. Quand vous identifiez le symbole en commun entre votre carte et n'importe quelle carte sur l'île (peu importe sa couleur ou son propriétaire), nommez-le et recouvrez cette dernière avec la vôtre. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes d'une équipe aient été posées, ce qui met immédiatement fin au jeu.

Points à marquer

L'équipe qui pose en premier toutes ses cartes marque **1 point**.

Comptez les cartes visibles de chacune des équipes. Celle qui en a le plus marque **2 points**. En cas d'égalité, chaque équipe à égalité marque les 2 points.

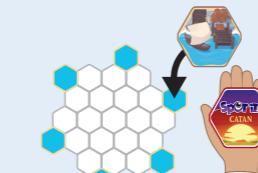
Exemple



Jeu 2 : Les ports

But du jeu

Avoir le plus de ports adjacents à des cartes de sa couleur.



Mise en place

Placez aléatoirement les cartes îles et les cartes Port, face visible, pour former l'île de Catan, comme sur l'exemple ci-contre. Chaque équipe prend l'ensemble de ses cartes en main.

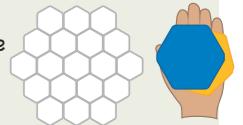
Jeu 3 : La route la plus longue

But du jeu

Constituer la route la plus longue.

Mise en place

Placez aléatoirement les cartes îles, face visible, pour former l'île de Catan, comme sur l'exemple ci-contre. Prenez 6 cartes de votre équipe et distribuez-les équitablement entre les autres équipes. Ensuite, mélangez les cartes reçues aux vôtres pour constituer votre pile, qui contient donc désormais des cartes adverses !



Exemple : à 2 équipes, le paquet de départ du joueur Orange est composé de ⚡ X 10 et ⚙ X 6, et le joueur Bleu est composé de ⚙ X 10 et ⚡ X 6.

Règles

Tous les joueurs jouent en même temps.

Retournez votre première carte. Quand vous identifiez le symbole en commun entre votre carte et n'importe quelle carte sur l'île (peu importe sa couleur ou son propriétaire), nommez-le et recouvrez cette dernière avec la vôtre. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes d'une équipe aient été posées, ce qui met immédiatement fin au jeu.



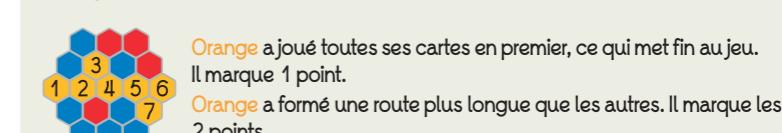
Points à marquer

L'équipe qui pose en premier toutes ses cartes marque **1 point**.

Comptez le plus grand groupe de cartes **adjacentes** de chacune des équipes, visibles sur l'île : c'est leur route la plus longue. L'équipe qui a la route la plus longue

marque **2 points**. En cas d'égalité, chaque équipe à égalité marque les 2 points.

Exemple



Jeu 4 : Les barbares

But du jeu

Récupérer le plus de cartes île.

Mise en place

Placez aléatoirement les cartes îles, face visible, pour former l'île de Catan, comme sur l'exemple ci-contre. Pour toute la durée du jeu, chaque équipe n'utilise qu'**une seule carte à sa couleur**, qu'elle place sur la table face cachée.



Règles

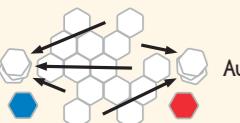
Tous les joueurs jouent en même temps.

Retournez votre carte Équipe. Quand vous identifiez le symbole en commun entre votre carte et n'importe quelle carte constituant l'île, nommez-le, puis **récupérez** cette carte et mettez-la de côté (sans cacher la vôtre !). Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes de l'île aient été récupérées, ce qui met immédiatement fin au jeu.

Points à marquer

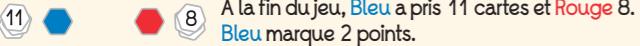
Comptez le nombre de cartes récupérées par chaque équipe. Celle qui en a le plus marque **2 points**. En cas d'égalité, chaque équipe à égalité marque les 2 points.

Exemple 1



Au cours du jeu, les joueurs prennent des cartes sur l'île.

Exemple 2



Jeu 5 : Les chevaliers

But du jeu

Récupérer un maximum de cartes de ses adversaires.

Mise en place

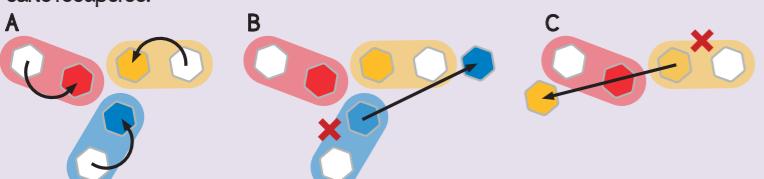
Chaque équipe empile l'ensemble de ses cartes et les place devant soi, faces cachées.

Règles

Tous les joueurs jouent en même temps.

Chaque équipe retourne simultanément sa première carte et la place au centre de la table (**A**). Quand vous identifiez le symbole en commun entre votre carte et n'importe quelle carte adverse, nommez-le, puis récupérez cette carte et placez-la près de vous (**B**).

Lorsque la carte d'une équipe est récupérée, l'équipe est éliminée de la manche (**X**). Les équipes sont éliminées une à une jusqu'à ce qu'une seule d'entre elles ne reste en jeu. Ainsi, à 3 équipes, la manche se poursuit jusqu'à l'élimination d'une deuxième équipe (**C**). À la fin de la manche, chaque équipe marque **1 point** par carte récupérée.



Continuez de jouer ce jeu jusqu'à ce qu'une des équipes ait atteint ou dépassé 10 points.

Comment marquer ses points ?

Pivotez votre carte Score d'un cran pour chaque point gagné. À partir de 6 points, retournez la carte.



Partie à 5 joueurs



Pour jouer à 5 joueurs, les ajustements suivants sont nécessaires :

Jeu 1 : Bienvenue à Catan

Mise en place : le joueur solo ne prend que 8 cartes en main.

Points à marquer : lors du décompte, **doublez** le nombre de cartes visibles du joueur solo avant de déterminer le vainqueur.

Jeu 2 : Les ports

Mise en place : le joueur solo ne prend que 8 cartes en main.

Points à marquer : lors du décompte, **doublez** le nombre de ports bordés par les cartes du joueur solo avant de déterminer le vainqueur.

Jeu 3 : La route la plus longue

Mise en place : le joueur solo ne prend que 8 cartes en main. Il ne donne qu'une de ses cartes à chaque équipe adverse, et n'en reçoit

Liste des symboles

Ressource Laine	Tuile Mer	Pion Ville	Soleil	Épée	Bœuf	Corde
Ressource Bois	Tuile Rivière d'or	Pion Voleur	Coucher de soleil	Dés	Fenêtre	Chariot
Ressource Argile	Tuile Montagne	Pion Chevalier	Tissu	Ancre	Harpe	Compas
Ressource Blé	Tuile Champ	Pion Barbare	Papier	Perroquet	Plume	Longue-vue
Ressource Minera	Tuile Pré	Balance	Pièce	Chèvre	Fourche	Corne à boire
Ressource Or	Pion Route	Pion Marchand	Tour	Baril	Pelle	Château
Tuile Forêt	Pion Bateau	Pion Poisson	Mains	Sabre	Bouclier	Livre
Tuile Colline	Pion Colonie	Pion Sac d'épices	Boussole	Cheval	Scie	Charrue

Marmite	Panier	Feu de camp	Carrosse	Pioche	Tente	Faux
Lanterne	Filet de pêche	Encre	Flacon	Mouette	Bannière	Gant
Quai	Phare	Sceau				

Crédits

Un jeu de Denis Blanchot, Jacques Cottreau et Play Factory, avec la participation de l'équipe Play Factory, dont : Jean-François Andreani, Toussaint Benedetti, Guillaume Gille-Naves et Igor Polouchine.

© 2025 CATAN GmbH - CATAN, the "CATAN Sun", the CATAN Brand Logo and the CATAN Hex Icon are registered trademark properties of CATAN GmbH (catan.com) in various territories of the world. All rights reserved.

Publié par Zygomatic - Asmodee Group - www.asmodee.com

Spot it!, Dobble, and Dobble characters are trademarks of Asmodee Group - www.zygomatic-games.com

Un petit peu d'histoire autour de la création du Dobble/Spot it! : Spot it!, c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Mais comment cela fonctionne-t-il ? Spot it! est construit à partir d'un principe d'intersection selon lequel deux lignes ont toujours un point et un seul en commun. En 1976, Monsieur Jacques Cottreau a eu l'idée de construire des généralisations d'un célèbre problème de « mathématiques amusantes » nommé problème de Kirkman ou problème des demoiselles qui est le suivant : « 15 jeunes filles d'un pensionnat sortent tous les jours en promenade par rangées de trois. Comment doit-on procéder pour que chacune d'entre elles se trouve une seule fois en compagnie de chacune des autres ? ». À l'aide de techniques inspirées par la théorie des codes correcteurs d'erreurs, il construisit quelques structures généralisant le problème. Ces structures sont bien connues des mathématiciens sous le nom de « blocs équilibrés incomplets ». À partir des propriétés particulières de ces

structures (principes d'intersection et d'optimisation), Monsieur Jacques Cottreau réalisa successivement deux jeux en les « habillant » d'une manière non conventionnelle. Le premier de ces jeux, un « rapporteur bizarre » fut publié dans les revues « Le Petit Archimède » et « Pour la Science ». M. Jacques Cottreau créa ensuite un deuxième jeu basé sur un plan projectif d'ordre 5 dans lequel les lignes furent remplacées par des cartes, les points par des images d'insectes, baptisé « jeu des insectes », le principe étant de trouver l'image d'insectes commune entre deux cartes. L'ancêtre de Spot it! était né ! Au printemps 2008, Denis Blanchot découvrit quelques cartes du « jeu des insectes », créé des décennies auparavant. Il est frappé par le génie de la mécanique d'intersection et s'associe à Jacques Cottreau pour en faire un « vrai » jeu. Pour Denis Blanchot, les motifs de type « bons points » doivent être repensés car ils sont trop complexes et interdisent un jeu de réflexe et d'ambiance. Les icônes doivent permettre une identification rapide, et doivent être plus ludiques et compréhensibles. Il faut de la fluidité. De même, les

cartes sont trop peu nombreuses (31) et comptent trop peu de symboles (6) ; il faut passer à 57 cartes à 8 symboles pour avoir une vraie sensation de jeu, soit un plan projectif d'ordre 7. Les règles du jeu doivent encore être imaginées... Bref, il y a tout un travail supplémentaire de création à mener. De très nombreux prototypes et tests de règles, notamment auprès d'enfants, sont réalisés par Denis Blanchot qui se charge seul du contact avec les éditeurs. La team Play Factory contribuera enfin avec Denis Blanchot à la forme finale du jeu. Dès l'automne 2009, Spot it!, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !

