

KLAUS TEUBER

CATAN®

BARBARES & MARCHANDS

EXTENSION

LIVRET DE RÈGLES



Jouez avec 5-6 personnes à CATAN – Barbares & Marchands grâce à son extension 5/6 Joueurs !

Sommaire

Au sujet de cette extension	2	La Campagne	8
Matériel	3	Les Pêcheurs de Catan	8
Les Variantes	4	Les Rivières de Catan	10
Le Voleur au Grand Cœur	4	La Caravane Marchande	12
Les Péripéties de Catan	4	L'Invasion Barbare	15
Les Ports de Catan	6	Barbares & Marchands	20
CATAN à 2	6		

KOSMOS

Vivez de nombreuses aventures !

Vous serez confrontés à une grande variété de défis tout au long des scénarios de cette extension. Jetez vos filets sur les côtes de Catan ou dans son lac intérieur et attrapez de délicieux poissons pour agrémenter vos repas. Construisez de solides ponts par-dessus les rivières pour obtenir toujours plus de richesse et assurer votre prospérité. Mais attention ! Une attitude trop dépendante pourrait vous conduire à votre perte. Un groupe de nomades, rassemblés dans le désert, veut faire du commerce avec des marchandises qu'ils transportent dans leurs chariots. Celui ou celle qui fera la meilleure offre, obtiendra leur faveur et fera grimper la valeur des colonies et des villes le long de leur trajet. Mais votre commerce florissant attire la convoitise de barbares avides qui lorgnent sur les richesses de votre île. Défendez votre château contre les envahisseurs et réparez les dégâts infligés par ces barbares. Quel scénario vous captivera le plus ?

Au sujet de cette extension

Dans ce livret de règles, vous trouverez d'abord des explications concernant 4 variantes de jeu, puis les règles propres aux 5 scénarios qui peuvent être joués les uns après les autres dans le cadre d'une grande campagne.

La couleur et le symbole au dos des tuiles et des cartes vous permettent d'identifier à quelle variante/scénario elles appartiennent.

Toutes les variantes sont compatibles entre elles, ainsi qu'avec les scénarios de cette extension et ceux de *Marins*. Certaines variantes sont aussi compatibles avec les extensions *Villes & Chevaliers* et *Pirates & Découvreurs*. Dans certains cas, les règles ont dû être légèrement ajustées. Ces ajustements sont expliqués dans la présentation de la variante ou du scénario.

Les Variantes

	Le Voleur au Grand Cœur	
	Les Péripéties de Catan	
	Les Ports de Catan	
	CATAN à 2	

La Campagne

	Les Pêcheurs de Catan	
	Les Rivières de Catan	
	La Caravane Marchande	
	L'Invasion Barbare	
	Barbares & Marchands	

Auteur : Klaus Teuber (1952 – 2023)

Développement de CATAN : Benjamin Teuber

Illustration de couverture : Quentin Regnes

Illustration du matériel : Eric Hibbeler

Graphisme : Michaela Kienle, Sabine Kondirolli

Conception des figurines : Andreas Klobner

Graphisme 3D : Andreas Resch

Développement technique : Monika Schall

Responsable de projet et rédaction :

Tina Landwehr-Rödde

Rédaction : Jasmin Balle, Arnd Fischer

Rédaction de la première édition :

Reiner Müller

Équipe de Développement : Jasmin Balle, Arnd Beenen, Morgan Dontanville, Arnd Fischer, Bianca Freund, Sonja Krützfeldt, Tina Landwehr-Rödde, Ron Magin, Anne Reynolds, Az Sperry.

Remerciements spéciaux : Brea Blankenfeld, Sebastian Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman, Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz et Guido Teuber.

Adaptation Française

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Responsable de localisation : J.-F. Jet

Mise en page : Luis E. Sánchez

Plus d'informations sur :
www.asmodee.fr

© 2007, 2025 KOSMOS Verlag, Pfizerstr 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne.

© 2025 CATAN GmbH – CATAN, le « soleil CATAN », le logo commercial CATAN et le symbole Hex Catan sont ® de CATAN GmbH (catan.com) dans de nombreux pays. Tous droits réservés.

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distributed in/ Distribué au Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – Petites pièces – Danger d'étouffement. Warning ! Not suitable for children under 3 years old – Small parts – Choking hazard. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne.



Adresses sur quefairemesdechets.fr

KOSMOS



Matériel

24 Chevaliers (6 par couleur)



12 Ponts (3 par couleur)



36 Barbares



40 Pièces d'Or



26 Chariots (22 gris et 1 par couleur)



1 fiche spéciale
Première Puissance
Portuaire

108 cartes



37 x
Péripétie
de Catan



26 x
Invasion
Barbare



25 x
Barbares &
Marchands



4 x
Pêcheurs
de Catan



16 cartes Référence



2 tuiles Rivière



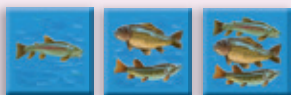
6 tuiles Terrain



6 marqueurs Site de pêche



29 jetons Poisson



11 x 10 x 8 x

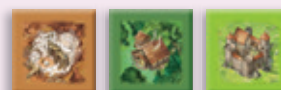
1 jeton Vieille Godasse



20 jetons Commerce



36 jetons Matériau
(12 par type)



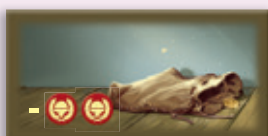
1 dé de
couleurs



1 tuile Fortune




4 tuiles Misère



4 plateaux Chariot



Remarque : Ce symbole  se trouve dans le coin inférieur gauche du recto des tuiles hexagonales de l'extension Barbares & Marchands. Il vous permettra de les distinguer facilement du reste de votre collection.

LES VARIANTES

Le Voleur au Grand Cœur

Que se passe-t-il au cœur de la forêt de Catan ? De nombreuses rumeurs parviennent à vos oreilles. Les brigands habituels auraient disparu sans laisser de traces et auraient été remplacés par un jeune voleur qui ne détrousserait que les plus riches !

Matériel supplémentaire

Aucun matériel supplémentaire requis.

Particularités de cette variante

Le « voleur au grand cœur » épargne les joueurs qui ne possèdent que 2 points de victoire. Ainsi vous êtes assurés qu'aucune récolte de ressources ne sera bloquée en début de partie.

Déroulement de la partie

Les règles habituelles de CATAN – Le Jeu de Base s'appliquent à cette variante en y ajoutant les modifications suivantes :

Si vous jouez une carte Chevalier ou obtenez « 7 » aux dés, le pion Voleurs ne peut pas être déplacé vers une tuile Terrain où se trouve une colonie d'un joueur qui n'a que 2 points de victoire.

Si le pion Voleurs ne peut être déplacé sur aucune tuile en suivant cette règle, le pion Voleurs reste sur la tuile Désert ou y retourne. Si un joueur dispose d'une colonie autour de la tuile Désert et qu'il n'a pas plus de 2 points de victoire, aucune carte ne peut lui être volée.

La règle qui dit que « lorsqu'un 7 est obtenu aux dés, les joueurs qui possèdent plus de 7 cartes Ressource doivent en remettre la moitié dans la Réserve » continue de s'appliquer quand vous utilisez cette variante.

Conseils pour cette variante

Cette variante est fortement recommandée lorsque vous jouez en famille, notamment avec les enfants.

Combinaisons possibles

Cette variante est compatible sans modification avec toutes les autres variantes et scénarios de cette extension ainsi qu'avec l'extension Marins.

Les Péripiétés de Catan

D'éminents probabilistes ont réussi à rendre les résultats des lancers de dés beaucoup plus prévisibles ! À l'aide de méthodes statistiques révolutionnaires, chaque nombre est maintenant utilisé aussi souvent que la probabilité l'exige.

Matériel supplémentaire

37 cartes Péripiété



Particularités de cette variante

Ces cartes remplacent les dés ! Plutôt que de lancer les dés au début de son tour, le joueur actif retourne la carte du dessus de la pile Péripiétés. Le nombre inscrit à droite de la carte détermine les tuiles Terrain qui produisent des ressources à ce tour.

Certaines de ces cartes déclenchent aussi une péripiété. Il existe 11 péripiétés différentes, réparties sur un peu plus de la moitié des cartes. Le hasard des dés est donc remplacé par la distribution statistique des valeurs, sans toutefois être complètement éliminé, grâce à la présence de ces péripiétés. La partie que vous allez jouer sera complètement différente que si vous utilisiez des dés !

Remarque : le texte de ces cartes Péripiété utilise souvent la mention « cartes de la main » plutôt que « cartes Ressource », car lorsque vous jouez cette variante avec l'extension Villes & Chevaliers, votre main ne contient pas que des cartes Ressource, elle peut aussi contenir des cartes Article de commerce.

Mise en place

Retirez la carte Nouvelle Année et mélangez les cartes restantes. Placez, face cachée, 5 cartes sous la carte Nouvelle Année. Posez les autres cartes, face cachée, sur la carte Nouvelle Année.

Déroulement de la partie

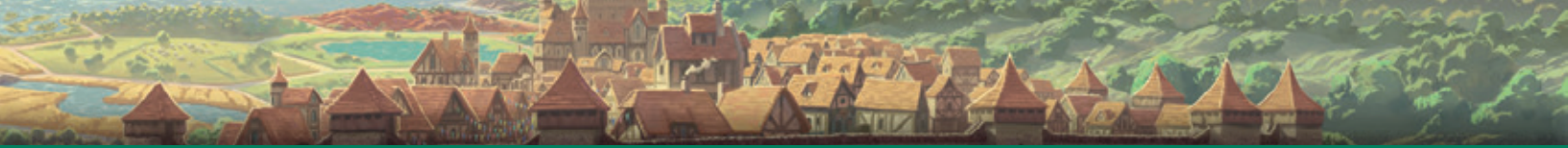
Les règles habituelles de CATAN – Le Jeu de Base s'appliquent à cette variante en y ajoutant les modifications suivantes :

Résolvez la péripiété indiquée sur la carte (si elle en a une) avant de collecter les ressources produites à ce tour.



Attaque des Voleurs ! (« 7 » x 6 cartes)

1. Chaque joueur qui possède plus de 7 cartes en main, en défausse la moitié. (Arrondir à l'entier inférieur.)
2. Déplacez le pion Voleurs. Prenez 1 carte au hasard dans la main d'un joueur qui possède une colonie/ville autour du terrain occupé par le pion Voleurs.



Épidémie (« 6 » x 1 carte et « 8 » x 1 carte)

Lors de la phase Ressources, les joueurs qui possèdent 1 ou plusieurs villes autour du terrain qui produit des ressources, ne reçoivent que 1 seule carte Ressource pour chacune d'elles.

Si vous jouez avec *Villes & Chevaliers*, vous ne recevez pas de carte Article de commerce.



Séisme (« 6 » x 1 carte)

Chaque joueur choisit 1 de ses routes et la couche sur le côté, pour indiquer que cette route est endommagée. Il devra la réparer avant de pouvoir construire d'autres routes.

Coût de réparation : 1 Bois + 1 Argile. (Vous redressez alors la route dans sa position d'origine.)

Une route endommagée reste prise en compte pour déterminer qui possède la *Route commerciale la plus longue*.

Aucune colonie ne peut être construite à côté d'une route endommagée.



Bons Voisins (« 6 » x 1 carte)

Chaque joueur choisit 1 carte de sa main et la donne au joueur à sa gauche. S'il n'a pas de carte en main, il ne donne rien.

Si vous jouez avec *Villes & Chevaliers*, vous pouvez donner une carte Article de commerce.



Tournoi de Chevaliers (« 5 » x 1 carte)

Le ou les joueurs qui ont joué le plus de cartes Chevalier prennent 1 Ressource de leur choix dans la Réserve.

Si vous jouez avec *Villes & Chevaliers*, le ou les joueurs dont le total de points de force des chevaliers actifs est le plus élevé, prennent 1 Ressource dans la Réserve. Il n'est pas possible de prendre une carte Article de commerce.



Avantage Commercial (« 5 » x 1 carte)

Le joueur qui a la *Route commerciale la plus longue* peut prendre 1 carte au hasard dans la main d'un joueur de son choix.



Mer Calme (« 9 » x 1 carte et « 12 » x 1 carte)

Le ou les joueurs qui possèdent le plus de colonies/villes sur des emplacements portuaires, prennent 1 Ressource de leur choix dans la Réserve.

Si vous jouez avec *Villes & Chevaliers*, vous ne pouvez pas prendre de carte Article de commerce.



Fuite des Voleurs ! (« 4 » x 2 cartes)

Remettez immédiatement le pion Voleurs sur la tuile Désert. Les joueurs qui possèdent des colonies ou villes autour du désert ne se font pas voler de carte.



Aide des Voisins (« 10 » x 1 carte et « 11 » x 1 carte)

Le ou les joueurs qui possèdent le plus de points de victoire doivent choisir 1 carte de leur main et la donner à un joueur qui a moins de points.

Si vous jouez avec *Villes & Chevaliers*, vous pouvez donner une carte Article de commerce.



Conflit (« 3 » x 1 carte)

Le joueur qui détient à lui seul l'*Armée la plus puissante* (il a la fiche ou il a joué le plus de cartes Chevalier) prend 1 carte au hasard dans la main d'un joueur de son choix.

Si vous jouez avec *Villes & Chevaliers*, c'est le joueur qui à lui seul possède le total de points de force des chevaliers actifs le plus élevé, qui prend 1 carte au hasard dans la main d'un joueur de son choix.



Année Faste (« 2 » x 1 carte)

Chaque joueur prend 1 Ressource de son choix dans la Réserve.

Si vous jouez avec *Villes & Chevaliers*, vous ne pouvez pas prendre de carte Article de commerce.



Nouvelle Année (x 1 carte)

1. Mélangez toutes les cartes Péripétie sauf celle-ci.
2. Placez 5 cartes Péripétie face cachée sous la carte Nouvelle Année.
3. Placez les 31 autres cartes Péripétie face cachée sur la carte Nouvelle Année.
4. Piochez la carte du dessus de la pile Péripéties et résolvez son effet.



Par une Belle Journée (« 3 » x 1 carte, « 4 » x 1, « 5 » x 2, « 6 » x 2, « 8 » x 4, « 9 » x 3, « 10 » x 2 et « 11 » x 1)

Lorsqu'une de ces cartes est retournée, il ne se passe rien de spécial. Les joueurs concernés récupèrent les ressources produites par le nombre indiqué.

Combinaisons possibles

Cette variante est compatible sans modification avec toutes les autres variantes et scénarios de cette extension ainsi qu'avec l'extension Marins.

Si vous jouez avec Villes & Chevaliers : le joueur actif lance d'abord le dé Évènement et le dé rouge. L'évènement du dé Évènement est résolu en premier. Le joueur actif retourne ensuite la carte du dessus de la pile Péripéties et en résout l'effet tel que décrit ci-dessus.

Si vous jouez avec Pirates & Découvreurs : de nombreuses cartes Péripétie font référence à des éléments de jeu (comme le pion Voleurs, les cartes Chevalier ou les ports) qui ne sont pas utilisés dans Pirates & Découvreurs. Dans ce cas, ignorez le texte de la carte Péripétie et ne tenez compte que de son nombre imprimé à droite.

LES VARIANTES

Les Ports de Catan

Grâce à un commerce florissant, les ports de Catan prennent de plus en plus d'importance. Étendez votre impérialisme économique en construisant des colonies et villes près des ports.

Matériel supplémentaire

Fiche spéciale *Première Puissance Portuaire*



Particularités de cette variante

La croissance commerciale de Catan est en plein essor et par conséquent, l'activité portuaire croît tout autant. La construction de colonies et de villes sur des emplacements portuaires vous attribue des **points portuaires** qui pourraient vous permettre d'obtenir 2 points de victoire supplémentaires.

Mise en place

La mise en place est identique à celle de *CATAN – Le Jeu de Base*. Posez la fiche spéciale *Première Puissance Portuaire* près du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Les règles habituelles de *CATAN – Le Jeu de Base* s'appliquent à cette variante en y ajoutant les modifications suivantes :

Une colonie construite sur un emplacement portuaire rapporte 1 point portuaire. Une ville construite sur un emplacement portuaire rapporte 2 points portuaires.

Le premier joueur à obtenir 3 points portuaires prend la fiche *Première Puissance Portuaire*. Détenir cette fiche rapporte 2 points de victoire.

Dès qu'un autre joueur possède plus de points portuaires, il récupère immédiatement cette fiche (et donc les 2 points de victoire qui vont avec).

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **11 points de victoire** ou plus au cours de son tour. Il est alors déclaré vainqueur.

Combinaisons possibles

Cette variante est compatible sans modification avec toutes les autres variantes, scénarios et extensions telles que *Marins et Villes & Chevaliers*. Pensez juste à augmenter de 1 le nombre de points de victoire requis pour remporter chaque scénario.

CATAN à 2

Désormais, il est possible de découvrir Catan en duo. Surmonterez-vous ce défi ?

Matériel supplémentaire

20 jetons Commerce



Mise en place

La mise en place est identique à celle de *CATAN – Le Jeu de Base*.

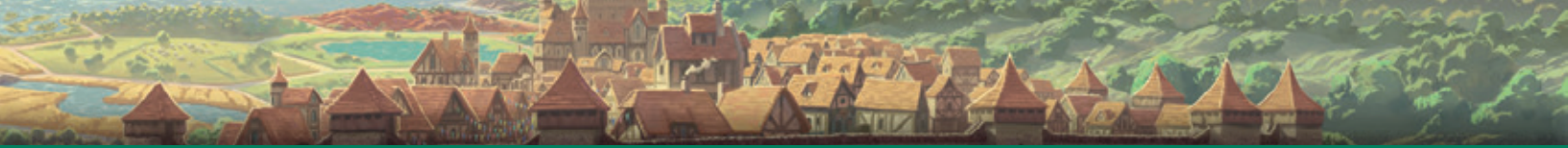
Les deux couleurs avec lesquelles vous ne jouez pas, sont celles des deux joueurs « fantômes » qui sont considérés comme étant neutres. Placez en réserve à côté du plateau de jeu, les figurines de ces deux couleurs ainsi que les 20 jetons Commerce. Puis chaque joueur « réel » prend 5 jetons Commerce et les conserve devant lui.

Phase de placement

Placez 1 colonie (sans route) sur les intersections indiquées ci-dessous pour chacun des deux joueurs neutres.

Chaque joueur place ensuite leurs colonies et leurs routes de départ en suivant les règles habituelles de *CATAN – Le Jeu de Base*. À la fin de la phase de placement, vous aurez donc au total 6 colonies et 4 routes sur le plateau de jeu.





Déroulement de la partie

Les règles de jeu sont les mêmes qu'à 3 et 4 joueurs, mais en prenant en compte les règles supplémentaires suivantes :

Phase Ressources

Au début de votre tour, lancez les dés deux fois de suite. Les deux résultats doivent être différents. Si le deuxième résultat est le même que le premier, relancez les dés jusqu'à ce que vous obteniez un résultat différent.

Immédiatement après chaque lancer, les joueurs reçoivent les ressources correspondantes ou le pion Voleurs est déplacé si un « 7 » est obtenu aux dés.

Le pion Voleurs peut également être déplacé entre les deux lancers grâce à une carte Chevalier ou une action de jeton Commerce.

Construction pour les joueurs neutres

Lorsque vous construisez une route/colonie, vous devez aussi construire (gratuitement) la même chose (route/colonie) pour l'un des joueurs neutres de votre choix. Si vous avez construit une colonie mais qu'il n'y a aucun emplacement valide pour construire une colonie neutre, construisez alors une route neutre.

Si vous achetez une carte Développement ou si vous construisez une ville, il ne se passe rien pour les joueurs neutres.

Les colonies des joueurs neutres ne leur rapportent aucune ressource. Cependant, il peut arriver qu'un joueur neutre développe la plus grande ligne continue de routes, il obtient dans ce cas la fiche spéciale *Route commerciale la plus longue*.



Exemple : Orange et Rouge jouent l'un contre l'autre ; Blanc et Bleu sont les joueurs neutres. Orange, la joueuse active, construit une colonie et doit donc maintenant en construire une également pour Bleu ou Blanc. Il n'est pas possible d'en construire une pour Blanc sans déroger à la Règle de Distance. Orange doit donc construire une colonie pour Bleu. Si elle n'avait pu construire aucune colonie neutre, Orange aurait à la place construit une route pour Blanc ou pour Bleu.

Actions des jetons Commerce

Pendant votre tour (même avant de lancer les dés pour la production de ressources) vous pouvez effectuer 1 des 2 actions suivantes :

- **Échange forcé :** prenez 2 cartes au hasard dans la main de votre adversaire et donnez-lui 2 cartes de votre choix en échange. Si votre adversaire n'a qu'une seule carte en main, prenez-la, mais en retour il faudra tout de même lui donner 2 cartes.
- **Déplacement des voleurs :** vous pouvez déplacer le pion Voleurs vers la tuile Désert. Si votre adversaire possède une colonie ou ville autour du désert, aucune carte ne lui est volée.

Coûts des actions

Si vous possédez un total de points de victoire inférieur ou égal à celui de votre adversaire, vous devrez dépenser 1 jeton Commerce pour effectuer une des actions ci-dessus.

Si vous possédez un total de points de victoire strictement supérieur à celui de votre adversaire, vous devrez dépenser 2 jetons Commerce pour effectuer une des actions ci-dessus.

Les jetons dépensés sont remis en réserve près du plateau de jeu.

Obtenir des jetons Commerce

Une fois pendant votre tour, vous pouvez défausser une de vos cartes Chevalier posées devant vous pour prendre 2 jetons Commerce de la réserve.

Si vous possédez la fiche *Armée la plus puissante* et qu'après avoir défaussé votre carte Chevalier, vous n'avez plus que 2 cartes Chevalier ou autant de cartes Chevalier que votre adversaire, vous perdez immédiatement cette fiche. Celle-ci reviendra au joueur qui possédait au moins 3 cartes Chevalier devant lui, en a plus que son adversaire.

Lorsque vous construisez une colonie autour du désert (même lors de la phase de placement), prenez 2 jetons Commerce de la réserve.

Lorsque vous construisez une colonie sur la côte (même lors de la phase de placement), prenez 1 jeton Commerce de la réserve.

Si la colonie que vous construisez est à la fois sur une côte et autour du désert (même lors de la phase de placement), prenez 3 jetons Commerce de la réserve !

Combinaisons possibles

Cette variante est compatible sans modification avec toutes les autres variantes et scénarios de cette extension ou encore avec les scénarios de l'extension Marins dans lesquels la fiche spéciale Armée la plus puissante est utilisée.

Si vous jouez avec Les Péripéties de Catan : pendant votre tour, retournez 2 cartes de la pile Péripéties au lieu de lancer les dés. Si la deuxième carte indique le même nombre que la première, ce nombre s'applique, on ne pioche pas une nouvelle carte.

Si vous jouez avec Villes & Chevaliers : il est possible de jouer à deux, en adaptant les règles. Plus d'informations sur www.asmodee.fr

LA CAMPAGNE

La campagne est composée de 5 scénarios dont la difficulté est progressive. Pour cette raison, nous vous conseillons de jouer les scénarios dans l'ordre proposé dans ce livret, en commençant par Les Pêcheurs de Catan.

En apportant certaines modifications aux règles, les différents scénarios de cette campagne sont théoriquement compatibles entre eux ou avec les scénarios de *Marins*, *Pirates & Découvreurs* et *Villes & Chevaliers*. Une description de chaque combinaison possible alourdirait ce livret de règles. Rendez-vous sur www.asmodee.fr pour plus d'informations.

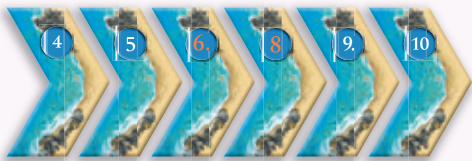
Les Pêcheurs de Catan

La vie suit son cours à Catan. Pour casser votre routine quotidienne, mais aussi diversifier votre alimentation, vous vous préparez à relever de nouveaux défis. La découverte d'un grand lac poissonneux a attiré toute votre attention ! Mais les côtes de l'île recèlent également d'abondants sites de pêche.

🕒 Durée : 45 à 60 Min. environ

Matériel supplémentaire

6 marqueurs Site de pêche numérotés
« 4 », « 5 », « 6 », « 8 », « 9 », « 10 »



29 jetons Poisson



1 jeton Vieille Godasse



1 tuile Lac numérotée
« 2 », « 3 », « 11 », « 12 »



4 cartes Référence Poissons



Particularités de ce scénario

Depuis la découverte de grandes zones poissonneuses à Catan, on assiste à une ruée vers la pêche qui s'avère des plus fructueuses.

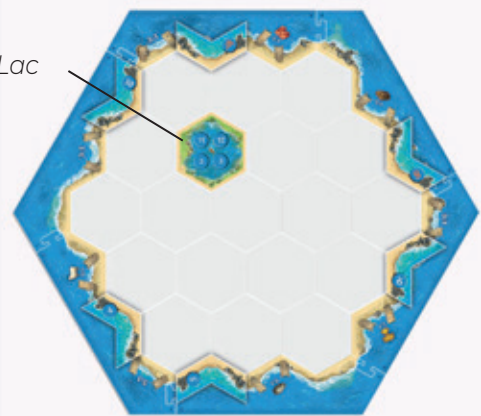
Les poissons fraîchement pêchés deviennent rapidement une denrée très recherchée, car échangeables contre certains avantages, comme l'expulsion temporaire des voleurs, l'obtention de ressource de la Réserve ou encore la construction de route.

Mise en place

Préparez la partie selon les règles habituelles, en appliquant les modifications suivantes :

- Remplacez la tuile Désert par la tuile Lac. Le lac ne peut se retrouver sur le pourtour de l'île (en contact avec une côte).
- Mélangez, face cachée, les jetons Poisson avec le jeton Vieille Godasse, et placez-les près du plateau de jeu.
- Placez aléatoirement un marqueur Site de pêche sur chacun des angles entrants de la côte, là où il n'y a pas de ports illustrés (voir schéma ci-contre).
- Posez le pion Voleurs près du plateau de jeu. Il entrera en jeu lorsque le premier « 7 » sera obtenu aux dés ou lorsqu'une carte Chevalier sera jouée.
- Chaque joueur prend 1 carte Référence qu'il pose devant lui.

Le Lac



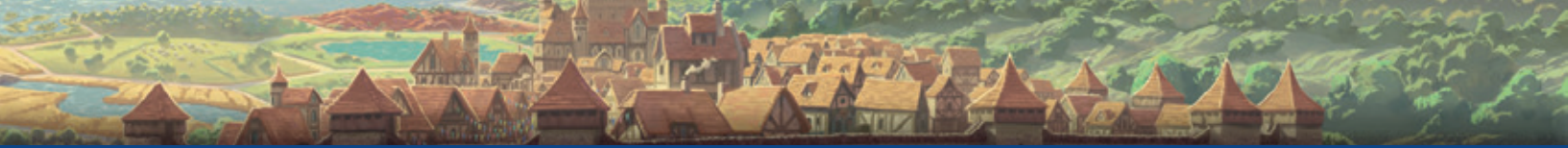
Déroulement de la partie

Les règles habituelles de CATAN – Le Jeu de Base s'appliquent à ce scénario, mais en prenant en compte les règles supplémentaires suivantes :

Les Poissons

Chaque marqueur Site de pêche situé sur les côtes dessert 3 intersections. La tuile Lac est aussi un site de pêche doté de 6 intersections.

Si vous avez une colonie sur l'une des intersections d'un site de pêche, vous recevrez 1 jeton Poisson à chaque fois que le nombre indiqué sur le marqueur Site de pêche (ou l'un des nombres de la tuile Lac) est obtenu aux dés.



Si c'est une ville que vous avez sur une intersection d'un site de pêche, vous recevez 2 jetons Poisson à chaque fois que le nombre indiqué est obtenu aux dés.

Lors la phase de placement, si vous construisez votre deuxième colonie sur l'une des intersections d'un site de pêche, vous recevez immédiatement 1 jeton Poisson.

Conservez devant vous, face cachée, les jetons Poisson que vous recevez.

Exemple : Orange possède une colonie sur le site de pêche « 9 ». Lors des prochains tours, si un « 9 » est obtenu aux dés, elle piochera 1 jeton Poisson dans la réserve, regardera son recto, puis le posera face cachée devant elle.



Dépensez des jetons Poisson

Le recto de chaque jeton Poisson montre 1, 2 ou 3 poissons.

Lors de la phase Commerce et Construction de votre tour, vous pouvez dépenser des jetons Poisson pour effectuer des livraisons et bénéficier de l'avantage correspondant. Plus vous livrez de poissons, plus l'avantage est intéressant :

2 poissons : retirez le pion Voleurs du jeu. Il revient en jeu lorsqu'un 7 est obtenu aux dés.

3 poissons : prenez au hasard 1 carte Ressource dans la main d'un autre joueur.

4 poissons : prenez 1 carte Ressource de votre choix dans la Réserve.

5 poissons : construisez gratuitement 1 route.

7 poissons : piochez gratuitement 1 carte Développement.

Déposez les jetons Poisson dépensés, face visible, à côté de la réserve de jetons Poisson qui sont face cachée.

Règles additionnelles

7 jetons Poisson maximum : vous ne pouvez pas posséder plus de 7 jetons Poisson. Si vous possédez déjà 7 jetons et deviez en gagner 1 ou 2 supplémentaires, vous pouvez à la place échanger l'un de vos jetons contre un de la réserve (piochez-en un qui est face cachée).

Plusieurs livraisons par tour : vous pouvez effectuer plusieurs livraisons lors du même tour. Cependant, chacune de ces livraisons doit être entièrement payée et résolue avant de pouvoir en faire une autre. Par exemple, vous ne pouvez pas dépenser 2 jetons à 3 poissons sous prétexte de cumuler une livraison de 2 poissons (et donc retirer le pion Voleurs) avec une livraison de 4 poissons (prendre 1 carte Ressource).

On ne rend pas la monnaie : si vous dépensez plus de poissons que le coût de la livraison (par exemple, vous dépensez un jeton à 3 poissons pour effectuer une livraison de 2 poissons), le ou les poissons excédentaires sont perdus.

Les jetons Poisson ne sont pas des ressources : les jetons Poisson ne font pas partie de votre main de cartes Ressource et ne sont donc pas pris en compte lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés.

Si vous déplacez le pion Voleurs, vous ne pouvez pas voler de jeton Poisson à un autre joueur.

Les voleurs volent également sur le lac : le pion Voleurs peut être déplacé vers la tuile Lac. Cette tuile fonctionne comme les autres tuiles Terrain. Par contre vous ne pouvez pas déplacer le pion Voleurs vers les marqueurs Site de pêche.

Ports et sites de pêche : certaines intersections sont à la fois un emplacement portuaire et un site de pêche. Si vous possédez une colonie ou une ville sur ce type d'intersection, vous bénéficiez des avantages proposés par le port et par le site de pêche.

Épuisement de la réserve de jetons Poisson : lorsqu'il n'y a plus de jeton Poisson face cachée, retournez et mélangez les jetons qui sont face visible afin de constituer une nouvelle réserve.

Pas de commerce avec les poissons : les joueurs ne peuvent pas s'échanger entre eux des jetons Poisson.

La Vieille Godasse : lorsque vous piochez ce jeton, vous devez le poser immédiatement face visible devant vous. Lors de votre tour suivant, vous pouvez donner ce jeton à un joueur de votre choix qui possède un nombre de points de victoire supérieur ou égal au vôtre. Celui-ci pourra, lors de son prochain tour, donner la Vieille Godasse à un autre joueur qui possède un nombre de points de victoire supérieur ou égal au sien, et ainsi de suite.

Le joueur qui détient le jeton Vieille Godasse a besoin de 1 point de victoire supplémentaire pour remporter la partie !

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **10 points de victoire** ou plus au cours de son tour. Un joueur avec le jeton Vieille Godasse ne remporte la partie que s'il possède au moins 11 points de victoire au cours de son tour.

Combinaisons avec les variantes

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

Si vous jouez avec Catan à 2 :

Chaque joueur commence la partie avec 5 jetons Poisson : 2 jetons à 1 poisson, 2 jetons à 2 poissons et 1 jeton à 3 poissons. Les autres jetons Poisson sont mélangés et placés face cachée pour constituer une réserve.

Les jetons Commerce ne sont pas utilisés. Le joueur qui possède le moins de points de victoire dépense 1 poisson de moins pour effectuer ses livraisons.

Les joueurs reçoivent des jetons Poisson uniquement lorsque le nombre indiqué sur un marqueur Site de pêche (ou l'un des nombres de la tuile Lac) est obtenu aux dés. Ils ne reçoivent pas de jeton Poisson pour la construction d'une colonie sur la côte ou autour du lac, ou s'ils défaussent des cartes Chevalier.

Si vous jouez avec Les Péripiétés de Catan :

Fuite des Voleurs ! : avec cette carte, le pion Voleurs est retiré du jeu, dans l'attente de son prochain déplacement.

Si vous jouez avec Les Ports de Catan :

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint 11 points de victoire (12 points de victoire s'il est le possesseur de la Vieille Godasse).

LA CAMPAGNE

Les Rivières de Catan

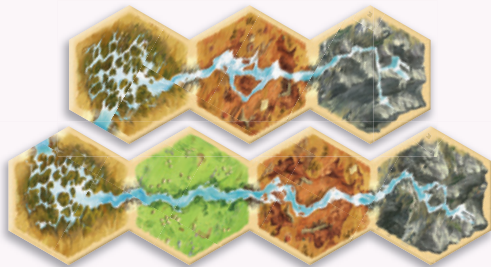
Alors que certains de vos concitoyens sont devenus pêcheurs, d'autres ont choisi de s'établir près des rivières mais pas pour les mêmes raisons. Le commerce est particulièrement florissant le long des rivières et peut rapporter beaucoup d'or !

Évidemment, tout le monde désire détenir le plus de richesse. Il n'est donc pas surprenant de voir, ici et là, des voies marchandes qui longent les rivières ou des ponts pour les traverser. Qu'advient-il de vous ? Parviendrez-vous à devenir la personne la plus riche de Catan ?

🕒 Durée : 45 à 60 Min. environ

Matériel supplémentaire

2 grandes tuiles Rivières
(1 tuile de 3 terrains, 1 tuile de 4 terrains)



40 Pièces d'Or d'une valeur de 1 ou 5



1 tuile Fortune



4 tuiles Misère



2 cartes Référence Rivières



Dos

2 cartes Référence Or



Dos

12 Ponts (3 par couleur)



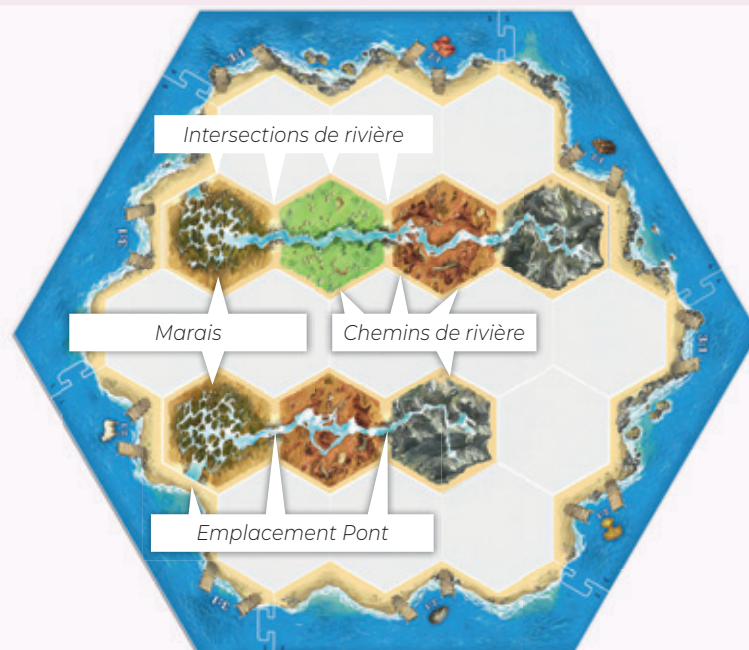
Particularités de ce scénario

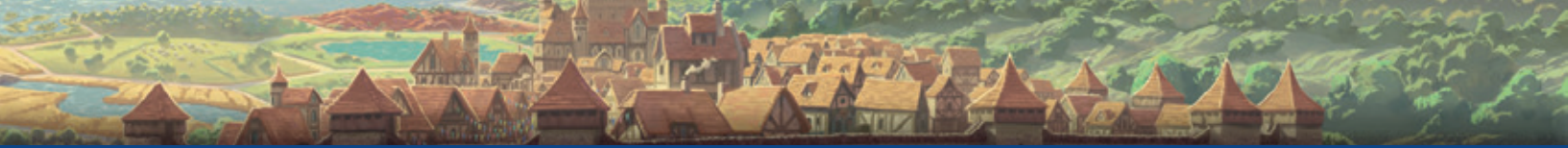
Chaque route, colonie ou pont construit au bord d'une rivière rapporte de l'or. Vous pouvez échanger cet or contre une ressource de votre choix de la Réserve. Celui ou celle qui possède le plus d'or reçoit la tuile Fortune, ce qui lui rapporte 1 point de victoire supplémentaire. Mais attention ! On s'appauvrit à dépenser son or sans compter. Si vous vous retrouvez dans la misère, vous perdrez 2 points de victoire.

Mise en place

Assemblez les pièces de cadre et placez les deux grandes tuiles Rivières, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

Puis disposez aléatoirement dans les emplacements vides, les tuiles Terrain suivantes : 1 x Colline, 4 x Forêt, 2 x Pré, 4 x Champ, 1 x Montagne.





Enfin, répartissez les jetons numérotés :

Ne placez aucun jeton numéroté sur les deux marais.

Mettez de côté le jeton numéroté « 2 » (celui qui a un « B » au verso).

Placez le jeton A sur une des tuiles côtières de votre choix. Elle devient le point de départ pour placer les autres jetons numérotés en suivant l'ordre alphabétique, comme dans CATAN – Le Jeu de Base. Le jeton B ayant été mis de côté, c'est donc le jeton C qui sera placé après le A.

Une fois que tous les jetons ont été placés, retournez-les pour que leur numéro soit visible. Posez alors le jeton « 2 » sur la tuile où se trouve le jeton « 12 ». Cette tuile produira des ressources lorsque « 2 » ou « 12 » est obtenu aux dés.

Placez le pion Voleurs sur l'un des deux marais.

Posez les pièces d'or, les 4 tuiles Misère et la tuile Fortune près du plateau de jeu, ainsi que les 4 cartes Référence.

Chaque joueur prend les 3 ponts correspondant à la couleur qu'il a choisie pour la partie.

Phase de placement

Chaque joueur place, comme d'habitude, 2 colonies avec 1 route chacune. Mais les règles suivantes s'appliquent :

Une route ne peut pas être construite sur un emplacement Pont, c'est-à-dire qu'elle ne peut pas traverser une rivière. Cette règle s'applique pendant toute la partie.

Chaque route construite sur un chemin d'une tuile Rivière vous rapporte 1 Or.

Chaque colonie construite sur une intersection d'une tuile Rivière vous rapporte 1 Or.

Il est donc possible de commencer la partie avec un maximum de 4 Or.

Répartition des tuiles Fortune et Misère

Tous les joueurs qui, après la phase de placement, possèdent le moins d'or reçoivent chacun une tuile Misère.

Important : si tous les joueurs ont la même quantité d'or (ou pas d'or du tout), ils prennent tous une tuile Misère.

Au début de la partie, si un **seul** joueur possède plus d'or que ses adversaires, il reçoit la tuile Fortune. Dans le cas contraire, la tuile reste près du plateau de jeu pour le moment.

Déroulement de la partie

Les règles habituelles de CATAN – Le Jeu de Base s'appliquent à ce scénario, mais en prenant en compte les règles supplémentaires suivantes :

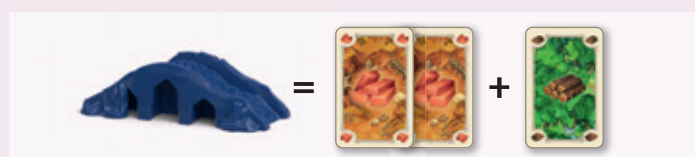
Construction d'une route ou d'une colonie le long d'une rivière

Chaque route ou colonie que vous construisez sur un chemin ou une intersection d'une tuile Rivière vous rapporte 1 Or.

Une colonie que vous transformez en ville ne vous rapporte pas d'or.

Construction de pont

Coût : 2 x Argile + 1 Bois



Chaque joueur dispose de 3 ponts pour toute la partie. Construire un pont vous rapporte 3 Or.

Un pont ne peut être construit que sur l'un des 7 emplacements Pont. (Autrement dit, un pont doit traverser une rivière.)

Le pont que vous construisez doit être relié à l'une de vos propres routes ou colonies. Le pont compte comme une route dans le calcul déterminant la possession de la *Route commerciale la plus longue*.

Note : la carte Développement « Construction de Routes » ne permet pas de construire un pont.

Tuile Fortune



Tuile Fortune (+1 point de victoire)

En principe, cette tuile est toujours en la possession du joueur le plus riche, c'est-à-dire celui ou celle qui possède le plus grand total d'Or. Mais vous devez rendre cette tuile si :

- Un autre joueur possède autant ou plus d'or que vous.
- En dépensant votre or, votre total d'Or ne dépasse plus celui des autres joueurs.

Si, pour l'une des raisons mentionnées ci-dessus, vous devez rendre la tuile Fortune, vous devez la remettre à un autre joueur uniquement s'il est le seul à posséder le plus grand total d'Or. Sinon, la tuile est mise près du plateau de jeu jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau un joueur qui soit le plus riche.

La tuile Fortune vous rapporte **1 point de victoire**.

LA CAMPAGNE

Tuiles Misère



Tuile Misère (-2 points de victoire)

À tout moment de la partie, chaque joueur qui possède moins d'or que le joueur le plus riche reçoit une tuile Misère. Dès lors qu'un joueur devient le plus riche, il remet sa tuile Misère près du plateau de jeu. Si tous les joueurs ont la même quantité d'or (ou pas d'or du tout), ils prennent tous une tuile Misère.

La tuile Misère vous octroie un malus de **- 2 points de victoire**, ce qui signifie que votre total de points de victoire est réduit de 2.

L'Or

Gagner de l'or : il est possible de gagner de l'or autrement qu'en construisant des routes, des colonies et des ponts. Vous pouvez aussi en obtenir :

- En faisant du commerce avec la Réserve au rapport 4:1
- En faisant du commerce avec un de vos ports (spécialisé ou non spécialisé)
- En faisant du commerce avec les autres joueurs

Dépenser de l'or : jusqu'à deux fois pendant votre tour, vous pouvez échanger 2 Or contre une ressource de votre choix de la Réserve. Vous pouvez dépenser de l'or dès le même tour où vous en recevez.

L'or n'est pas une ressource et ne peut donc pas être volé à la suite du déplacement du pion Voleurs.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **10 points de victoire** ou plus au cours de son tour.

Conseils pour ce scénario

Un joueur qui possède une tuile Misère peut difficilement remporter la partie. Aussi nous vous recommandons d'utiliser votre or avec parcimonie et de n'acheter des ressources que si vous avez la possibilité de construire au bord d'une rivière et ainsi augmenter votre réserve d'or.

Combinaisons avec les variantes

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

Si vous jouez avec Catan à 2 :

- Si vous construisez une colonie autour d'un marais, vous recevez 2 jetons Commerce.
- Si le pion Voleurs devait être déplacé vers la tuile Désert, il se déplace vers l'un des deux marais.

Si vous jouez avec Les Péripéties de Catan :

Fuite des Voleurs ! : le pion Voleurs est déplacé sur un des marais.

Si vous jouez avec Les Ports de Catan :

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint 11 points de victoire.

La Caravane Marchande

Catan connaît une prospérité remarquable. Mais cela ne réjouit pas tous ses habitants. Pour certains, il y a trop d'agitation et d'animation sur l'île. Ils décident de s'éloigner et d'adopter le rythme plus paisible d'une vie nomade. S'ils gagnent en tranquillité, ils réalisent rapidement que leurs repas ne sont pas très variés et qu'il leur faut aussi trouver de la laine pour se confectionner de nouveaux vêtements.

🕒 Durée : 60 Min. environ

Matériel supplémentaire

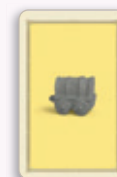
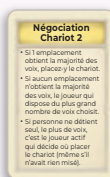
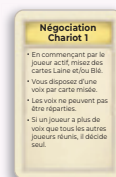
1 tuile Oasis



22 Chariots Gris



2 cartes Référence Négociation



Dos

Particularités de ce scénario

Le groupe de nomades s'est établi autour de l'oasis. Ils ont un besoin urgent de laine et de blé. Comme les habitants sédentaires de Catan ont toujours de la laine et des céréales en stock,

les nomades envoient leurs chariots pour échanger ces ressources tant convoitées. Au cours de la partie, 3 caravane marchandes vont être formées à l'aide des chariots. Toute colonie



ou ville qui se trouve sur le parcours d'une caravane marchande rapporte 1 point de victoire supplémentaire. Toute route qui partage le même chemin avec un chariot compte comme 2 routes lorsque vous déterminez la possession de *la Route commerciale la plus longue*.

Mise en place

La tuile Oasis remplace la tuile Désert. Placez-la exactement au centre de l'île. L'orientation de la tuile n'a aucune importance.

Placez les chariots gris près du plateau de jeu.

Posez le pion Voleurs près du plateau de jeu. Il entrera en jeu lorsque le premier « 7 » sera obtenu aux dés ou lorsqu'une carte Chevalier sera jouée. Déplacez-le alors vers l'une des tuiles de votre choix ayant un jeton numéroté. Les voleurs ne peuvent jamais se trouver sur l'oasis.

Posez les deux cartes Référence *Négociation* près du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Les règles habituelles de *CATAN – Le Jeu de Base* s'appliquent à ce scénario, mais en prenant en compte les règles supplémentaires suivantes :

Placement d'un chariot

À la toute fin de votre tour, si vous avez construit au moins une colonie ou une ville, vous devez placer exactement 1 chariot. L'endroit où il sera placé sera déterminé par les joueurs au cours d'une ronde de négociations (voir ci-contre).

Un chariot est toujours placé sur un chemin. Il doit être placé à l'extrémité d'une caravane marchande (donc dans le prolongement d'un autre chariot). Il n'est pas possible de créer une déviation dans la ligne de chariots qui constituent une caravane marchande.

Une route peut être construite sur un chemin déjà occupé par un chariot, et un chariot peut être placé sur un chemin où se trouve déjà une route. Placez tout simplement les figurines côte à côte.

Le premier chariot d'une caravane marchande doit toujours être placé sur le chemin pointé par l'une des flèches visibles sur la tuile Oasis.



Exemple : Le premier chariot entre en jeu. Il peut être placé sur l'un des 3 chemins dans le prolongement des flèches.

Il existe ensuite toujours 2 chemins possibles sur lesquels placer les chariots suivants. Une fois les trois caravanes démarrées, il existe jusqu'à 6 possibilités de placement d'un chariot. Tous les joueurs qui intègrent la ronde de négociations peuvent participer à la discussion afin de savoir où placer le nouveau chariot.



Exemple : le chariot a été placé en « A ». Le chariot suivant pourra donc être placé sur l'un des 4 chemins en pointillés.

Ronde de négociations

En commençant par le joueur qui vient de terminer son tour (tour au cours duquel il a construit une colonie ou une ville) et en continuant dans le sens horaire, tous les joueurs misent zéro, une ou plusieurs cartes Blé et/ou Laine de sa main (en les posant face visible devant lui). Seuls les joueurs qui ont misé au moins une carte peuvent participer aux négociations pour déterminer le chemin où sera placé le chariot.

Chaque joueur dispose d'une voix par carte misee.

Si un joueur a, à lui seul, misé plus de cartes que tous les autres joueurs réunis, il décide seul du chemin sur lequel sera placé le chariot.

Dans le cas contraire, chaque joueur attribue sa ou ses voix au chemin sur lequel il souhaiterait que le chariot soit placé. Les voix d'un même joueur ne peuvent pas être réparties sur plusieurs chemins.

Déterminez alors le résultat de la négociation :

1. Si un chemin rassemble la majorité des voix, placez-y le chariot.
2. Si aucun chemin n'a de majorité, c'est le joueur qui a misé le plus de cartes qui décide, seul, où placer le chariot.
3. S'il n'y a pas de joueur majoritaire, c'est le joueur qui vient de terminer son tour qui choisit où placer le chariot (même si ce joueur n'a misé aucune carte).

Enfin, tous les joueurs remettent les cartes Laine et Blé mises dans la Réserve.

*Important : les joueurs ne misent qu'une **seule fois**. Il n'est pas possible d'ajouter des cartes après qu'un autre joueur a misé.*

LA CAMPAGNE



Exemple : Rouge et Blanc ont chacun 2 voix, Bleu et Orange n'ont aucune voix. Orange est la joueuse active.

Rouge choisit le chemin A et Blanc, le chemin B. Aucun chemin ne rassemble de majorité. Rouge et Blanc sont à égalité de voix. Puisque c'est Orange la joueuse active, c'est elle qui choisit un chemin sur lequel placer le nouveau chariot.

Règles additionnelles

Fin d'une caravane marchande : s'il n'y a plus de chemin où placer un chariot pour prolonger une caravane marchande, celle-ci est terminée. Lorsque la réserve de chariots est épuisée, les 3 caravanes marchandes sont terminées.

Jonction de 2 caravanes marchandes : lorsque deux caravanes marchandes se rejoignent à une intersection, elles fusionneront en une seule lorsqu'un prochain chariot y sera ajouté. Cette nouvelle caravane pourra ensuite être prolongée selon les règles habituelles.

Chariots sur la côte et à l'oasis : une caravane peut longer la côte. Toutefois, il n'est pas possible de placer le premier chariot d'une caravane marchande sur un des chemins du pourtour de l'oasis. Par contre si la caravane revient vers l'oasis, il sera possible de placer un chariot sur l'un des chemins du pourtour de l'oasis.

Avantages des caravanes marchandes

Une route qui occupe le même chemin qu'un chariot compte comme 2 routes. Il est donc possible de recevoir la fiche *Route commerciale la plus longue* en ayant moins de 5 routes contiguës, si la ligne de routes comporte un chariot et que cette ligne atteint une valeur de « 5 ».

Évaluation des villes et colonies : les villes et colonies situées entre 2 chariots rapportent 1 point de victoire supplémentaire.



Exemple : Il y a 3 caravanes marchandes. Une colonie de Blanc et 2 colonies de Bleu leur rapportent chacun 1 point de victoire supplémentaire, puisqu'elles sont situées entre deux chariots. De plus, 3 routes de Bleu et 1 route de Blanc comptent double. Il existe 6 chemins possibles (montrés par les flèches blanches) pour placer le prochain chariot.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **12 points de victoire** ou plus au cours de son tour.

Conseils pour ce scénario

Dans CATAN – Le Jeu de Base, la laine est généralement considérée comme la ressource ayant le moins d'importance. Dans ce scénario, la laine joue un rôle non négligeable puisqu'en plus de son utilisation normale, elle permet aussi de remporter des négociations qui peuvent avoir des retombées significatives en termes de points de victoire. Le blé permet aussi d'obtenir des voix lors des négociations, mais il est déjà très sollicité pour la construction. Aussi, il peut être avantageux lors de la phase de placement de construire une colonie près d'une tuile Pré aux probabilités de rendement élevé ou d'envisager de le faire plus tard au cours de partie.

Combinaisons avec les variantes

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

Si vous jouez avec Catan à 2 :

Les rondes de négociations vont permettre de placer 2 chariots :

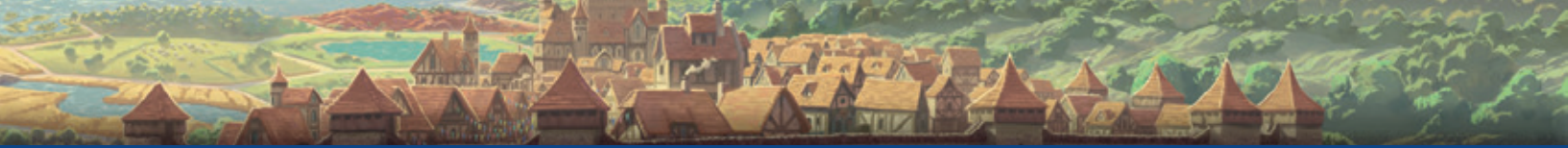
- Le joueur qui remporte la négociation, place 2 chariots. Il doit cependant prolonger 2 caravanes marchandes différentes.
- En cas d'égalité, chaque joueur place 1 chariot, en commençant par le joueur actif.
- Si le pion *Voleurs* devait être déplacé vers la tuile Désert, retirez-le du jeu dans l'attente de son prochain déplacement.

Si vous jouez avec Les Péripéties de Catan :

Fuite des Voleurs ! : avec cette carte, le pion *Voleurs* est retiré du jeu, dans l'attente de son prochain déplacement.

Si vous jouez avec Les Ports de Catan :

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



L'Invasion Barbare

La prospérité de Catan ne passe pas inaperçue ! D'effroyables barbares débarquent sur le littoral, semant crainte et terreur. Personne ne sait où ils vont frapper. Dans un premier temps, il s'agissait d'une petite poignée de barbares, qui ne s'attaquaient qu'aux récoltes. Mais il en arrive toujours plus et ils osent désormais s'attaquer aux colonies et aux villes ! Mais, vous, les protecteurs de Catan, êtes prêts à unir vos forces. Vos chevaliers seront-ils assez puissants pour repousser les barbares ?

🕒 Durée : 60 à 90 Min. environ

Matériel supplémentaire

<p>26 cartes Développement</p> <div> </div>	<p>2 cartes Référence Invasion Barbare</p>	<p>2 cartes Référence Or</p>	<p>40 Pièces d'Or d'une valeur de 1 ou 5</p>
<p>1 tuile Château</p>	<p>24 Chevaliers (6 par couleur)</p>	<p>2 cartes Référence Chevalier</p>	<p>2 cartes Référence Bataille</p>
<p>36 Barbares</p>	<p>1 dé de couleurs</p>		

Particularités de ce scénario

De plus en plus de barbares débarquent sur Catan, ils occupent les tuiles côtières et bloquent leur production. Les colonies et les villes situées sur les côtes ne sont pas épargnées, elles peuvent tomber entre les mains de ces barbares. Vous tentez de rassembler vos chevaliers au château, afin de contrer cette menace barbare.

Mise en place

Assemblez les pièces de cadre et placez les tuiles Désert et Château, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

Puis placez aléatoirement dans les emplacements gris foncé, les tuiles Terrain suivantes, face visible : 2 x Colline, 2 x Forêt, 3 x Pré, 2 x Champ et 1 x Montagne. Ces tuiles Terrain sont des tuiles côtières qui représentent le littoral de Catan.



LA CAMPAGNE

Dans les hexagones clairs au centre de l'île, placez aléatoirement les tuiles Terrain suivantes, face visible : 1 x Colline, 1 x Forêt, 1 x Pré, 2 x Champ et 2 x Montagne. Une des tuiles Forêt n'est pas utilisée pour ce scénario.

Répartissez les jetons numérotés sur le plateau de jeu, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Placez 1 barbare sur la tuile qui a le jeton « 2 » et un 1 barbare sur la tuile qui a le jeton « 12 ». Les autres figurines de barbare sont mises en réserve près du plateau de jeu.

Mélangez les 26 cartes Développement spécifiques à ce scénario. Empilez-les face cachée dans l'un des compartiments du sabot à cartes. Les cartes Développement de CATAN – Le Jeu de Base ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Posez le dé de couleurs sur la tuile Château. Disposez les 8 cartes Référence près du plateau de jeu pour y accéder facilement.

Le pion Voleurs et la fiche Armée la plus puissante ne sont pas utilisés dans ce scénario, vous pouvez les ranger dans la boîte de jeu.

Chaque joueur prend 6 chevaliers correspondant à la couleur qu'il a choisie pour la partie.

Phase de placement

Chaque joueur place d'abord une colonie, puis une ville, chacune avec une route. Pour chaque terrain adjacent à sa ville, il reçoit 1 carte Ressource correspondante qu'il prend dans la Réserve.

Déroulement de la partie

Les règles habituelles de CATAN – Le Jeu de Base s'appliquent à ce scénario, mais en prenant en compte les règles supplémentaires suivantes :

Résumé :

1. Les barbares envahissent Catan (lorsqu'un joueur construit une colonie ou une ville)
2. Les cartes Développement achetées sont immédiatement jouées (pendant la phase Commerce et Construction)
3. Placement des chevaliers (grâce à des cartes Développement – Adoubement ou Preux Chevalier)
4. Déplacement des chevaliers (à la fin du tour, après la phase Commerce et Construction)
5. Fuite des barbares (après la fin du tour)

1. Les barbares envahissent Catan

Invasion barbare

À chaque fois que qu'une colonie ou une ville est construite, cela déclenche une invasion barbare.

Après avoir construit votre colonie/ville, interrompez votre tour et résolvez l'invasion barbare de la façon suivante :

- Lancez les deux dés numérotés 3 fois de suite. Les trois résultats doivent être différents et ne doivent pas être un « 7 ». Si vous obtenez un « 7 » ou des résultats identiques, relancez aussi souvent que nécessaire pour obtenir 3 résultats différents.
- Après chaque lancer, placez 1 barbare sur la tuile **côtière** dont le numéro correspond au résultat. Si cette tuile est déjà occupée par 3 barbares, ne placez pas d'autre barbare dessus. Dans ce cas, il ne se passe rien et les dés ne sont pas relancés.

Conquête d'une tuile côtière

Dès que vous placez le troisième barbare sur une tuile côtière, retournez le jeton numéroté de cette tuile, afin que le nombre du jeton ne soit plus visible.

Cette tuile ne produit plus aucune ressource. De plus, puisque le jeton est retourné, il n'est plus possible pour les barbares d'envahir cette tuile.

Il n'est également plus possible de construire des routes ou des colonies sur les chemins et les intersections d'une tuile côtière conquise par les barbares. Les colonies d'une tuile côtière conquise ne peuvent pas être améliorées en ville.

Conquête d'une colonie ou d'une ville

Dès qu'une colonie ou une ville est encerclée par la mer et/ou des tuiles côtières conquises, ces colonies/villes sont considérées comme « conquises » et ne rapportent plus de points de victoire.



Si la colonie/ville était sur un emplacement portuaire, vous ne pouvez plus utiliser son port. Pour indiquer qu'une colonie/ville est conquise, couchez sa figurine sur le côté.

Puisque les tuiles Désert et Château ne peuvent pas être conquises, les colonies et les villes construites autour de ces tuiles sont protégées.

Dès que tous les barbares sont présents sur Catan, c'est-à-dire qu'il n'y a plus de figurine de barbare en réserve, on ne lance plus les dés pour résoudre une invasion barbare.



Exemple : Rouge lance les dés et obtient un « 3 ». Elle place un barbare sur la tuile côtière « 3 » (A).

Le deuxième lancer donne un « 9 ». Elle place un barbare sur la tuile côtière « 9 » (B). Puisqu'il y a maintenant 3 barbares sur cette tuile, celle-ci est considérée « conquise ». Rouge retourne le jeton numéroté de la tuile. La colonie de Rouge est également considérée « conquise » puisqu'elle n'est plus adjacente à aucune tuile Terrain libre. Rouge couche sur le côté sa colonie.

Le troisième lancer donne un « 7 », elle doit relancer les dés.

Elle obtient « 3 ». Mais comme ce résultat est identique au premier lancer, Rouge doit encore relancer les dés.

Le dernier lancer donne « 8 ». La tuile C (où est le jeton numéroté « 8 ») est déjà conquise (son jeton est retourné). Rouge n'y place donc aucun barbare.

Ainsi, Rouge a obtenu 3 résultats différents et placé 2 barbares.

2. Les cartes Développement achetées sont immédiatement jouées

Lorsque vous achetez une carte Développement, vous devez la révéler immédiatement et appliquer son effet. Vous pouvez acheter autant de cartes que vous le souhaitez pendant votre tour. Vous devez cependant résoudre les effets des cartes dans l'ordre d'achat.

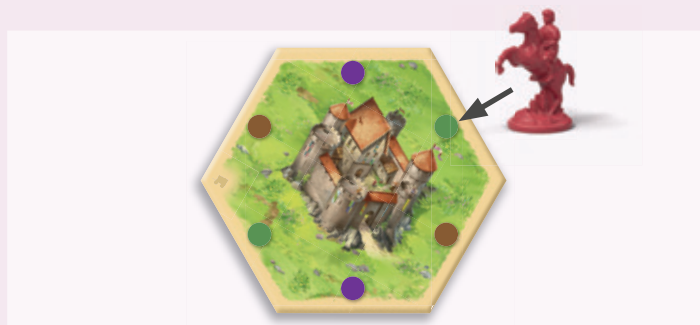
Les cartes Développement jouées sont défaussées près du sabot à cartes. Si la pile de carte Développement est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour reconstituer une nouvelle pile.

3. Placement des chevaliers

Vous pouvez placer un chevalier en jouant une carte *Adoubement* ou *Preux Chevalier*.

La carte *Adoubement* vous permet de placer un de vos chevaliers sur un chemin libre de la tuile Château.

La carte *Preux Chevalier* vous permet de placer un de vos chevaliers sur un chemin libre de la tuile de votre choix.



4. Déplacement des chevaliers

À la fin de votre tour, c'est-à-dire après la Phase Commerce et Construction, vous pouvez déplacer chacun de vos chevaliers sur une distance maximale de 3 chemins.

Si, pendant votre tour, vous avez placé un chevalier sur un chemin de la tuile Château, vous **devez** le déplacer.

En dépensant 1 Blé, vous pouvez déplacer 1 chevalier de 2 chemins supplémentaires (donc sur une distance maximale de 5 chemins). Si vous souhaitez déplacer plusieurs chevaliers sur une distance maximale de 5 chemins, vous devez dépenser 1 Blé pour chacun d'eux.

Lors de son déplacement, votre chevalier peut traverser vos chevaliers, colonies et villes, mais aussi ceux des autres joueurs. Les chevaliers peuvent aussi emprunter des chemins occupés par des figurines de route, peu importe que ces routes soient les vôtres ou celles de vos adversaires.

Un chevalier ne peut pas terminer son déplacement sur un chemin occupé par un autre chevalier. De plus, un chevalier ne peut jamais terminer son déplacement sur un des chemins du château. Un chevalier peut terminer son déplacement sur un chemin occupé par une route.

LA CAMPAGNE

5. Fuite des barbares

Après la fin de votre tour, vous devez vérifier si les conditions de victoire des chevaliers contre les barbares des tuiles côtières sont remplies. En commençant par la tuile côtière à gauche du château et en poursuivant en sens horaire, vérifiez chacune des tuiles côtières.

La victoire est obtenue lorsqu'il y a plus de chevaliers sur les chemins d'une tuile côtière que de barbares sur cette tuile. Les barbares de cette tuile sont alors vaincus.

Les barbares sont faits prisonniers

En suivant les règles suivantes, répartissez entre les joueurs les barbares vaincus, en tant que prisonniers :

- Si un joueur a vaincu tous les barbares à lui seul avec ses chevaliers, il récupère tous les barbares comme prisonniers.
- Si plusieurs joueurs ont des chevaliers engagés dans la bataille contre les barbares, chacun d'eux récupère 1 prisonnier. S'il n'y a pas suffisamment de barbares pour tous les joueurs, la répartition se joue aux dés. Le ou les joueurs qui obtiennent le résultat le plus élevé, récupèrent 1 prisonnier. Le ou les joueurs qui ne récupèrent aucun prisonnier, gagnent 3 Or en compensation. En cas d'égalité aux dés, les joueurs relancent.
- Après la répartition, s'il reste 1 prisonnier, il est remis au joueur qui avait le plus de chevaliers engagés dans la bataille. En cas d'égalité, le prisonnier est attribué à celui qui obtient le résultat le plus élevé sur un lancer de dés. Les autres joueurs gagnent 3 Or en compensation.

Chaque paire de prisonniers vous rapporte 1 PV.



Exemple : Rouge déplace son chevalier de 2 chemins pour l'amener sur la tuile côtière 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 1 barbare comme prisonnier. Le troisième barbare est attribué à Rouge qui avait le plus de chevaliers engagés.

Libérer une tuile occupée par 3 barbares

Lorsque les chevaliers ont vaincu les 3 barbares occupant une tuile côtière, on considère que cette tuile est « libérée ». Retournez le jeton numéroté pour que son nombre soit de nouveau visible. Cette tuile côtière pourra produire des ressources lorsqu'elle est désignée par les dés. Mais notez que cette tuile peut à nouveau être la cible d'une nouvelle invasion barbare !

Toutes les villes et/ou colonies qui étaient couchées autour de cette tuile sont redressées et rapportent à nouveau aux joueurs leurs points de victoire.

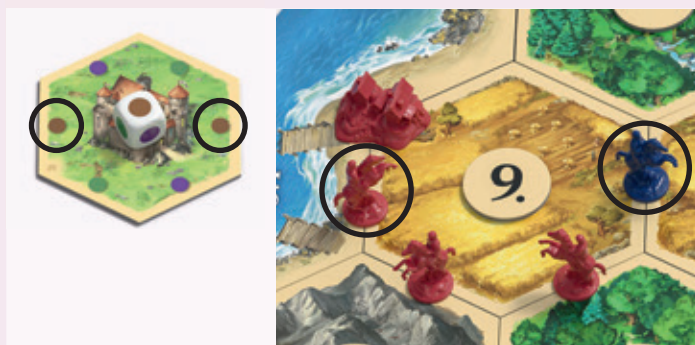


Exemple : les barbares ont été repoussés. La colonie rouge est redressée et redevient fonctionnelle. Le jeton numéroté est retourné face visible.

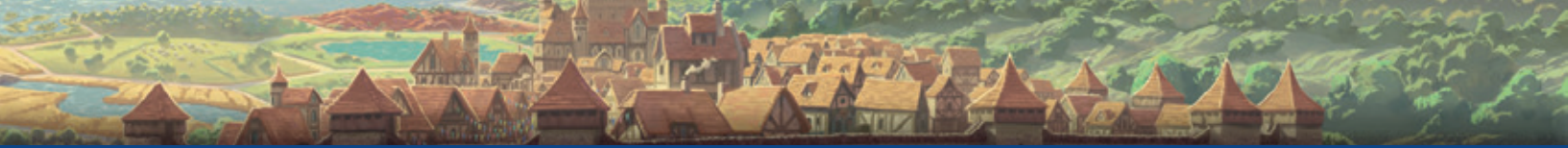
Perte de chevaliers après une victoire

Après une victoire, un des joueurs dont les chevaliers étaient engagés dans la bataille doit lancer le dé de couleurs afin de déterminer si des chevaliers seront perdus.

La couleur obtenue au dé indique, en se reportant aux couleurs visibles sur la tuile Château, les deux chemins qui vont subir des pertes. Un chevalier situé sur l'un des deux chemins (désignés par la couleur obtenue au dé) de la tuile où a eu lieu la bataille est perdu. Un chevalier perdu retourne dans la réserve de son propriétaire. En compensation, le joueur reçoit 3 Or pour chaque chevalier qu'il a perdu.



Exemple : après une victoire, on lance le dé de couleurs pour déterminer quels chevaliers sont perdus. Les chemins « marron » sont touchés. Un chevalier rouge et un chevalier bleu sont situés sur les chemins correspondant aux ronds marron de la tuile Château. Rouge et Bleu retirent leur chevalier et reçoivent 3 Or, chacun.



Obtenir « 7 » aux dés

Celui qui obtient un « 7 » aux dés vole une carte Ressource (pas d'or) au joueur de son choix.

Bien que le pion Voleurs ne soit pas utilisé dans ce scénario, la règle suivante s'applique tout de même : les joueurs qui ont plus de 7 cartes en main doivent en défausser la moitié.

L'Or

Jusqu'à deux fois pendant votre tour, vous pouvez échanger 2 Or contre une ressource de votre choix de la Réserve.

Il est possible d'obtenir de l'or en échangeant des cartes Ressource avec vos ports ou avec les autres joueurs.

Les cartes *Trahison* et *Complot*

Ces cartes Développement permettent d'éliminer des barbares situés sur les tuiles côtières ou de les déplacer vers une autre tuile côtière. Un barbare retiré d'une tuile conquise (une tuile occupée par 3 barbares) permet de la libérer. Les colonies et villes couchées sont donc redressées, et le jeton numéroté est retourné face visible. Cette tuile produit à nouveau des ressources, jusqu'à ce qu'un troisième barbare vienne s'y installer.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **12 points de victoire** ou plus au cours de son tour.

Conseils pour ce scénario

Pour avoir une chance de remporter ce scénario, vous devez utiliser vos chevaliers. Ils sont nécessaires pour retirer les barbares des tuiles autour desquelles se trouvent vos villes et colonies, mais ils vous permettront également de faire des prisonniers qui vous rapporteront des points de victoire.

Vaincre les barbares seul est très difficile, c'est pourquoi il est conseillé aux joueurs de coopérer entre eux, surtout ceux qui disposent de peu de points de victoire.

Combinaisons avec les variantes

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

Si vous jouez avec Catan à 2 :

- Un chevalier d'une couleur neutre est utilisé en tant que « chevalier mercenaire », il peut être joué par les deux joueurs. Dès qu'un joueur place son premier chevalier, il doit aussi placer le chevalier mercenaire sur un des chemins du château. Lors de son tour, le joueur déplace d'abord ses chevaliers et ensuite le mercenaire. Le mercenaire reste en jeu jusqu'à la fin de la partie. Il n'est jamais perdu lors d'une victoire, même s'il se trouve sur le chemin désigné par le dé de couleurs.
- Lorsqu'un joueur construit une colonie pour lui et ensuite pour le joueur neutre, il lance à deux reprises les dés pour l'invasion des barbares : sa colonie déclenche une première invasion, puis la colonie du joueur neutre en déclenche une seconde.
- Puisqu'il n'y a pas de pion Voleurs, il ne peut évidemment pas être déplacé. Les joueurs peuvent cependant déplacer un barbare vers une autre tuile côtière à l'aide de leurs jetons Commerce. Si un joueur possède un nombre de points de victoire inférieur ou égal à celui de son adversaire, cette action lui coûte 1 jeton Commerce. S'il a plus de points de victoire, l'action lui coûte 2 jetons Commerce.
- S'il n'y a pas suffisamment de prisonniers pour tous les joueurs après une victoire dans laquelle est impliqué le mercenaire, ne lancez pas les dés pour lui. Son résultat aux dés est toujours considéré comme étant « 3 ».
- Un chevalier perdu rapporte 1 jeton Commerce et 2 Or au lieu de 3 Or.

Si vous jouez avec Les Péripiétés de Catan :

La fiche Armée la plus puissante et le pion Voleurs n'étant pas utilisés lors de ce scénario, vous devrez adapter certaines péripiétés :

- **Attaque des Voleurs !** : les joueurs qui ont plus de 7 cartes en main en défaussent la moitié. Le joueur actif prend 1 carte au hasard dans la main d'un joueur de son choix.
- **Fuite des Voleurs !** : comme il n'y a pas de voleurs, ignorez l'effet de cette carte.
- **Conflit** : le joueur qui possède, à lui seul, le plus de chevaliers en jeu prend 1 carte au hasard dans la main d'un joueur de son choix.

Si vous jouez avec Les Ports de Catan :

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

LA CAMPAGNE

Barbares & Marchands

La paix est revenue sur Catan depuis que les barbares ont été repoussés. L'heure est maintenant à la reconstruction. Le château a été particulièrement endommagé, mais la restauration va bon train. Vos concitoyens en sont déjà à réparer les vitraux et les statues. De la carrière, ils doivent obtenir du marbre, le sable doit être transformé à la verrerie et des outils à la carrière de marbre. Chaque matériau que vous livrez au bon endroit vous rapporte de l'or et des points de victoire. Il y a beaucoup de circulation sur les routes de Catan, car tout le monde veut s'enrichir en transportant des matériaux. Chaque cargaison livrée est payée en or pur ! Mais prenez garde, quelques barbares rôdent encore sur l'île, attendant sournoisement le moment opportun pour semer à nouveau la terreur...

⌚ Durée : 90 Min. environ

Matériel supplémentaire



Particularités de ce scénario

Le château doit être restauré pour retrouver toute sa splendeur. Pour cela, il faut y acheminer des vitraux et du marbre. Vous devrez également amener du sable à la verrerie et des outils à la carrière de marbre. Chaque matériau que vous livrez au bon endroit vous rapporte de l'or et des points de victoire.

Il y a 3 nouvelles tuiles Terrain qui servent de tuiles Objectif pour le transport des matériaux.

Mise en place

Assemblez les pièces de cadre et placez les 3 tuiles Objectif, comme indiqué sur le schéma ci-contre. Assurez-vous qu'aucun des chemins dessinés à l'intérieur de ces tuiles ne pointe vers la mer. Retirez 1 tuile Désert, 1 tuile Champ et 1 tuile Pré du matériel de CATAN – Le Jeu de Base, elles ne seront pas utilisées pour ce scénario. Placez aléatoirement et face visible, les tuiles restantes : 3 x Colline, 4 x Forêt, 3 x Pré, 3 x Champ et 3 x Montagne.





Retirez les jetons numérotés « 2 » et « 12 », ils ne sont pas utilisés dans ce scénario. Placez les autres jetons en suivant l'ordre alphabétique comme dans *CATAN – Le Jeu de Base*, en ignorant les jetons B (« 2 ») et H (« 12 »). Ne placez pas de jetons numérotés sur les 3 tuiles Objectif.

Triez les jetons Matériau selon leur verso (côté où est dessiné un bâtiment) afin de constituer trois piles. Chaque pile est mélangée et placée à côté de la tuile Objectif correspondante. (Voir schéma page 20.)

Placez 1 barbare sur chaque chemin marqué d'un **X**. (Voir schéma page 20.)

Mélangez les cartes Développement spécifiques à ce scénario. Empilez-les face cachée dans l'un des compartiments du sabot à cartes. Les cartes Développement de *CATAN – Le Jeu de Base* ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Le pion Voleurs et la fiche *Route commerciale la plus longue* ne sont pas utilisés dans ce scénario, vous pouvez les ranger dans la boîte de jeu.

Disposez les 6 cartes Référence près du plateau de jeu pour y accéder facilement.

Chaque joueur prend 1 plateau Chariot, 1 figurine Chariot et 1 figurine Chevalier correspondant à sa couleur, ainsi que 5 Or. Placez le plateau Chariot devant vous, puis posez votre chevalier sur la case en haut de la colonne 1, comme illustré ci-dessous.



Phase de placement

Chaque joueur place d'abord une colonie, puis une ville, chacune avec une route. Après avoir construit votre ville, placez votre figurine Chariot à côté de celle-ci. Pour chaque terrain adjacent à votre ville, recevez 1 carte Ressource correspondante.

Déroulement de la partie

Les règles habituelles de *CATAN – Le Jeu de Base* s'appliquent à ce scénario, mais en prenant en compte les règles supplémentaires suivantes :

Tuiles Objectif

Au centre de chaque tuile Objectif, se trouve une intersection occupée par un bâtiment. On peut atteindre ce bâtiment central par 4 chemins.



Les règles suivantes s'appliquent pour chaque tuile Objectif :

- En suivant les règles habituelles, vous pouvez construire des routes vers l'intersection centrale de la tuile Objectif.
- Vous ne pouvez pas construire de colonie au centre de la tuile (A).
- Vous ne pouvez pas construire de route sur les trois chemins côtiers (en bord de mer) de la tuile Objectif.
- Tant que la Règle de Distance est respectée, vous pouvez construire une colonie sur les 4 intersections *terrestres* des tuiles Objectif.



Exemple : trois des quatre chemins qui mènent au centre de la tuile Objectif disposent de routes construites par Bleu et Rouge. Aucune colonie ne peut être construite sur l'intersection centrale (A). Il n'est également pas possible de construire des routes sur les 3 chemins côtiers (marqués d'une croix rouge) d'une tuile Objectif.

Phase de déplacement

À la fin de votre tour, après la Phase Commerce et Construction, vous pouvez déplacer votre chariot en respectant les règles suivantes :

- Plusieurs chariots peuvent occuper une même intersection (mettez-les à côté de l'intersection si elle est déjà occupée par une autre figurine).
- Les chariots se déplacent d'une intersection à une autre en empruntant les chemins. Se déplacer d'une intersection à une autre coûte un ou plusieurs points de déplacement.
- Au début de la partie, chaque joueur dispose de 4 points de déplacement. Ce nombre peut augmenter au fil de la partie en améliorant son plateau Chariot.

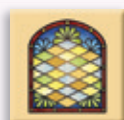
LA CAMPAGNE

- Se déplacer sur un chemin (sans route) coûte 2 points de déplacement. Si vous vous déplacez sur une de vos routes, cela ne coûte que 1 point de déplacement. Si vous vous déplacez sur une route d'un autre joueur, le déplacement coûte aussi 1 point de déplacement, mais vous devez en plus donner 1 Or au propriétaire de la route.
- Si un barbare se trouve sur le chemin ou la route, le déplacement coûte 2 points de déplacement supplémentaires.
- Si vous n'avez pas suffisamment de points de déplacement pour atteindre l'intersection suivante, vos points restants sont perdus. Lorsque le chariot d'un joueur atteint l'intersection centrale d'une tuile Objectif, ce chariot termine son déplacement et tout point de déplacement excédentaire est perdu. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos points de déplacement.
- Une fois par tour, vous pouvez dépenser 1 carte Blé pour prolonger votre déplacement de 2 points supplémentaires. Vous pouvez effectuer ce prolongement après avoir terminé le déplacement régulier de votre chariot.

Déterminer le premier objectif et les suivants

Lors de son **premier** déplacement, chaque joueur a la possibilité de choisir vers laquelle des 3 tuiles Objectif il envoie son chariot.

Lorsque vous atteignez pour la première fois l'intersection centrale d'une tuile Objectif, vous ne gagnerez pas d'or puisque vous n'y livrez aucun jeton Matériau. Par contre, vous prenez le jeton Matériau du dessus de la pile de cette tuile Objectif et vous le retournez pour que son recto soit visible. Vous y verrez illustré l'un des 4 matériaux suivants :



Vitrail



Outils

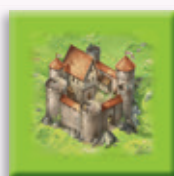
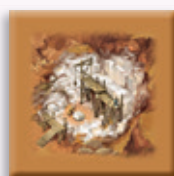
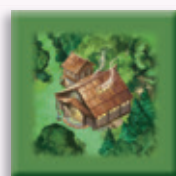


Sable



Marbre

Chaque tuile Objectif ne produit que deux types de matériaux comme indiqué ci-dessous :



Posez le jeton Matériau (recto visible) devant vous. Il vous indique vers quelle tuile Objectif vous devez transporter cette marchandise. Si vous vous trouvez par exemple à la verrerie et que vous y piochez un jeton Vitrail, vous devrez amener votre chariot au château pour y livrer ce vitrail.

Sur chaque tuile Objectif est illustré le(s) matériau(x) à livrer :



Le château

La restauration du château nécessite du marbre et des vitraux. Le château produit des outils et du sable.



Carrière de marbre

La carrière a besoin d'outils. Elle produit du marbre et du sable.



Verrerie

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

Vous ne pouvez assurer que 1 seule livraison à la fois. Vous devez donc livrer le matériau en votre possession avant d'en obtenir un autre.

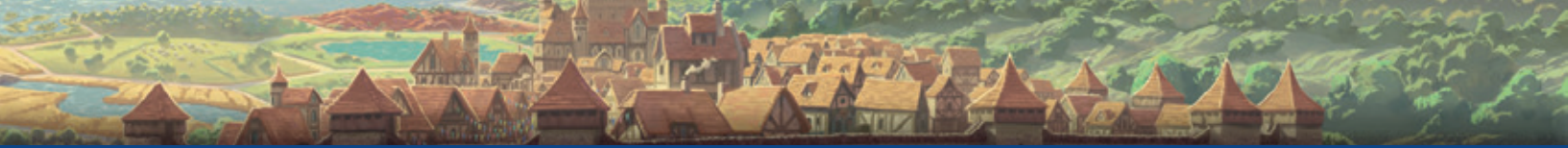
Contrat rempli

Lorsque votre chariot atteint l'intersection centrale de la tuile Objectif pour laquelle vous avez un matériau à livrer, on considère que vous avez rempli votre contrat.

Retournez le jeton Matériau (coté bâtiment visible). Ce jeton vous rapporte désormais 1 point de victoire.

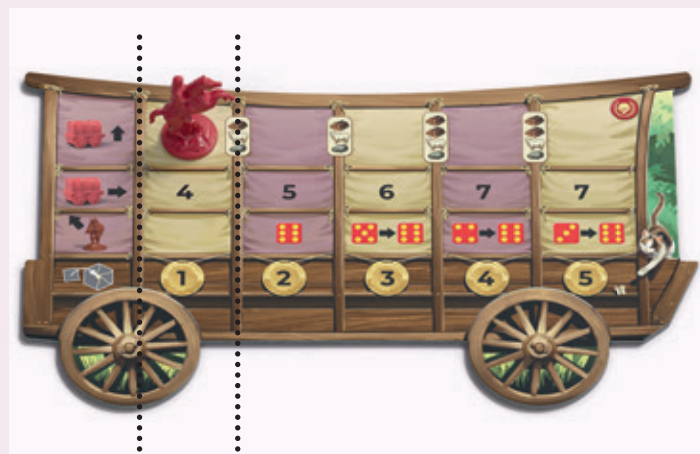
De plus, selon le niveau d'amélioration de votre chariot, vous gagnerez entre 1 et 5 Or.

Enfin, prenez un nouveau jeton Matériau du dessus de la pile de la tuile Objectif où se trouve votre chariot. Ce nouveau jeton détermine votre prochaine livraison.



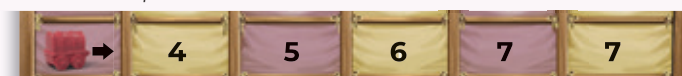
Amélioration du plateau Chariot

Votre plateau Chariot représente votre figurine Chariot, en y regroupant toutes ses caractéristiques.

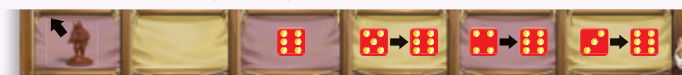


Vous commencez la partie dans cette première colonne.

Points de déplacement



Résultats à obtenir pour expulser un barbare



Récompense en Or pour les contrats remplis

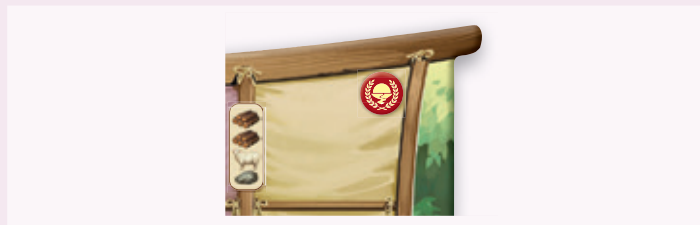


Pendant la phase Commerce et Construction, vous pouvez améliorer votre plateau Chariot, en payant le coût indiqué dans le petit cartouche situé à droite de votre chevalier.



Avancez ensuite votre chevalier d'une case vers la droite.

Si vous parvenez à atteindre le plus haut niveau d'amélioration (la colonne « 5 ») avec votre chevalier, vous obtenez 1 point de victoire supplémentaire.



Les Barbares

Traverser un chemin occupé par un barbare

Si vous souhaitez emprunter avec votre chariot un chemin occupé par un barbare, vous avez besoin de dépenser 2 points de déplacement supplémentaires (chemin + barbare = 4 points de déplacement ; route + barbare = 3 points de déplacement).

Si vous n'avez pas suffisamment de points de déplacement pour circuler sur un chemin occupé par un barbare, soit vous perdez vos points de déplacement restants et vous laissez votre chariot sur l'intersection située devant le barbare, soit vous modifiez votre itinéraire afin de contourner ce barbare.

Expulser un barbare

Dès que vous atteignez le deuxième niveau d'amélioration de votre plateau Chariot, vous pouvez tenter d'expulser le barbare. Arrêtez votre chariot sur l'intersection située devant le barbare, puis lancez 1 dé. Si le résultat requis est obtenu, vous déplacez le barbare vers n'importe quelle autre route ou chemin et pouvez poursuivre votre déplacement avec vos points restants.

Si vous n'obtenez pas le résultat requis, le barbare reste où il est ; vous devez laisser votre chariot sur l'intersection située devant le barbare ou changer d'itinéraire.

Si en expulsant un barbare vous le déplacez vers la route d'un autre joueur, aucune carte n'est volée à ce joueur (il ne s'agit pas d'un « 7 » obtenu aux dés !).



Exemple : Rouge a atteint le troisième niveau d'amélioration. En obtenant un 5 ou un 6, Rouge expulse le barbare et le déplace ailleurs. En obtenant 1, 2, 3 ou 4 le barbare reste où il est.

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

Il ne peut y avoir que 1 seul barbare par chemin ou route.

LA CAMPAGNE

Obtenir « 7 » aux dés

Si vous obtenez un « 7 » aux dés, déplacez un des 3 barbares vers un chemin ou une route de votre choix.

Si vous déplacez un barbare vers une route appartenant à un autre joueur, vous volez à ce joueur 1 carte Ressource (pas d'or).

Bien que le pion Voleurs ne soit pas utilisé dans ce scénario, la règle suivante s'applique tout de même : les joueurs qui ont plus de 7 cartes en main doivent en défausser la moitié.

Obtenir « 2 » ou « 12 » aux dés

Si vous obtenez un « 2 » ou un « 12 » aux dés, relancez les dés.

L'Or

Jusqu'à deux fois pendant votre tour, vous pouvez échanger 2 Or contre une ressource de votre choix de la Réserve.

Il est possible d'obtenir de l'or en échangeant des cartes Ressource avec vos ports ou avec les autres joueurs.

L'or n'est pas une ressource et n'est donc pas pris en compte lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **13 points de victoire** ou plus au cours de son tour.

Conseils pour ce scénario

La construction de routes est au cœur d'une stratégie gagnante pour ce scénario. Plus vous êtes en capacité d'utiliser vos propres routes pour déplacer votre chariot, plus vous pouvez transporter les matériaux rapidement, sans avoir à dépenser de l'or pour payer l'utilisation des routes de vos adversaires.

D'ailleurs, faites attention à vos réserves d'or ou votre chariot pourrait se retrouver coincer au milieu des routes adverses sans pouvoir circuler. Si aucun adversaire n'utilise vos routes (vous ne recevrez donc pas d'or en paiement), vous devrez alors faire des échanges avec les autres joueurs, la Réserve ou un port.

Combinaisons avec les variantes

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

Si vous jouez avec Catan à 2 :

Lorsque vous utilisez les routes d'un joueur neutre, vous devez donner à la Réserve la moitié du total d'or que vous dépensez (arrondir au supérieur) et l'autre moitié à votre adversaire (arrondir à l'inférieur). Par exemple, si vous devez payer 3 Or, vous en donnez 2 à la Réserve et 1 à votre adversaire.

Puisqu'il n'y a pas de pion Voleurs, il ne peut évidemment pas être déplacé. Avec leurs jetons Commerce, les joueurs peuvent cependant déplacer un barbare vers un autre chemin (mais pas vers une route).

Une colonie construite autour d'une tuile Objectif rapporte 1 jeton Commerce.

Si vous jouez avec Les Péripiétés de Catan :

Retirez les cartes Péripiété « 2 » et « 12 ».

La fiche Route commerciale la plus longue et le pion Voleurs n'étant pas utilisés lors de ce scénario, vous devrez adapter certaines péripiétés :

- **Attaque des Voleurs !** : les joueurs qui ont plus de 7 cartes en main en défaussent la moitié. Déplacez un barbare vers un chemin ou une route de votre choix. Si vous déplacez le barbare vers une route adverse, prenez 1 carte au hasard dans la main du propriétaire de cette route.
- **Fuite des Voleurs !** : comme il n'y a pas de voleurs, ignorez l'effet de cette carte.
- **Séisme** : emprunter une route endommagée coûte 2 points de déplacement.

Si vous jouez avec Les Ports de Catan :

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