

CATAN®

MARINS

EXTENSION 5/6 JOUEURS

RÈGLES

Présentation

Cette extension vous permet d'ajouter deux joueurs à vos parties de CATAN – Marins. Vous y trouverez tout le matériel nécessaire pour préparer une partie pour 5 ou 6 joueurs, ainsi que les quelques modifications de règles à apporter.

Important : pour jouer des parties de CATAN – Marins à 5 ou 6 joueurs, en plus du matériel de cette extension, vous aurez besoin du matériel de Catan – Le Jeu de Base et de son Extension 5/6 joueurs, ainsi que du matériel correspondant au scénario joué que vous trouverez dans Catan – Marins.

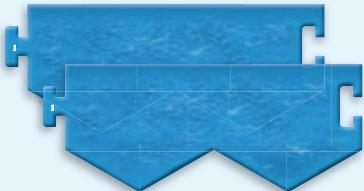
Remarque : ce symbole  est visible sur les tuiles et pièces de cadre de cette extension. Il vous permet de facilement les distinguer du reste de votre collection.

Sommaire

Présentation	1
Matériel.....	2
Mise en place	3
Déroulement de la partie	4
Notes sur les différentes éditions.....	5
Vers de Nouveaux Rivages	6
L'Archipel aux Six Îles	8
Océania	10
La Traversée du Désert.....	12
Le Peuple Oublié	14
Des Étoffes pour Catan	16
L'Île aux Pirates.....	18
Les Merveilles de Catan	20
Nouveau Monde (aventure personnalisable)	22
Aperçu d'un tour	24

Matériel

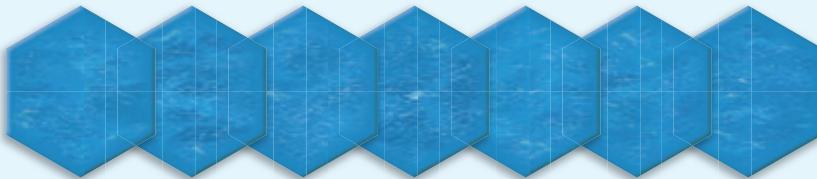
2 pièces de cadre



1 marqueur Port
spécialisé Laine



7 tuiles mer



3 tuiles Terrain



Rivière d'Or (x2), Désert (x1)

20 jetons Point
de Victoire (PV)



Verso : jeton Étoffe

6 jetons Fort Pirate



(3 verts, 3 violet)

2 jetons colorés



(1 vert, 1 violet)

2 jetons Phare



15 bateaux verts



15 bateaux violets



2 pions « Navire »
(et 2 socles dans lesquels les insérer)



Mise en place

Installation du plateau de jeu

Installez le plateau de jeu comme indiqué dans chacun des scénarios.

Important : placez les 6 pièces de cadre de CATAN – Le Jeu de Base, en utilisant les faces sans emplacement portuaire.

Afin de ne pas endommager les pièces de cadre, insérez les pièces de CATAN – Le Jeu de Base en les plaçant par-dessus celles de Marins. L'assemblage sera ainsi beaucoup plus facile et vous permettra de ne pas abîmer votre matériel.



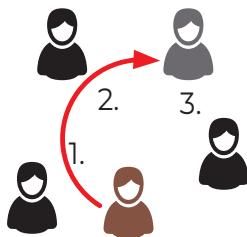
Mise en place de départ

Au début de la partie, chaque joueur lance les deux dés. Celui qui obtient le plus grand résultat devient le premier joueur (= Personne A). Il place devant lui le pion « Navire 1 ».

Ensuite, en tournant dans le sens horaire, le troisième joueur assis à la gauche de A prend le pion « Navire 2 » et le place devant lui.

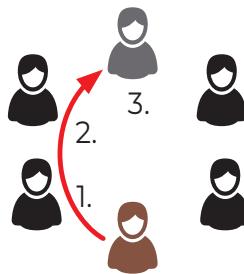
5 JOUEURS

3^{ème} place à la gauche de A = Navire 2



6 JOUEURS

3^{ème} place à la gauche de A = Navire 2



Phase de placement

Résolvez la phase de placement telle que décrite dans la version 3-4 joueurs du scénario que vous jouez.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en suivant les règles habituelles de CATAN – Le Jeu de Base et de CATAN - Marins, avec la modification suivante : lors du même tour de jeu, les deux joueurs qui ont les pions « Navire » vont pouvoir agir.

Tout d'abord, le joueur avec le « Navire 1 » entreprend ses actions : il **doit** lancer les dés pour déterminer les terrains qui produisent des ressources (le résultat s'applique à tous les joueurs). Puis il peut faire du commerce, déplacer 1 bateau, construire (routes, colonies, villes, bateaux) et/ou acheter des cartes Développement. Il peut également jouer 1 carte Développement (même avant de lancer les dés). Lorsqu'il a terminé, il passe les dés et le pion « Navire 1 » à son voisin de gauche.

Le joueur avec le « Navire 2 » entreprend alors ses actions : il peut échanger des ressources avec la Réserve (mais pas avec les autres joueurs), déplacer 1 bateau, construire (routes, colonies, villes, bateaux) et/ou acheter des cartes Développement. Il peut également jouer 1 carte Développement (mais pas avant que le joueur avec le « Navire 1 » n'ait lancé les dés). Lorsqu'il a terminé, il passe le pion « Navire 2 » à son voisin de gauche et met ainsi fin au tour de jeu.

Le joueur qui détient le pion « Navire 1 » débute un nouveau tour de jeu, comme décrit ci-dessus.

Résumé des actions

Avec le Navire 1

- Production de ressources (obligatoire !)
- Échanger avec les adversaires et la Réserve
- Construire / Acheter (routes, colonies, villes, bateaux, cartes Développement)
- Jouer 1 carte Développement
- Déplacer 1 bateau



Avec le Navire 2

- Échanger avec la Réserve (mais pas avec les adversaires !)
- Construire / Acheter (routes, colonies, villes, bateaux, cartes Développement)
- Jouer 1 carte Développement
- Déplacer 1 bateau



Notes sur les différentes éditions du jeu

Depuis sa première édition sortie en 1995, le jeu CATAN et ses extensions ont été maintes fois révisés. La version actuelle du jeu peut être combinée avec les versions sorties depuis 2010, celles contenant des figurines en plastique. Les seules différences sont d'ordres esthétiques, les illustrations des tuiles, marqueurs et jetons étant différentes.

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 Klober

Graphisme 3D : Andreas Resch

Développement technique : Monika Schall

Responsable de projet et rédaction : Jasmin Balle

Rédaction : Arnd Fischer, Tina Ländwehr-Rödde

Rédaction de la première édition : Reiner Müller

Équipe de développement : CATAN-Team

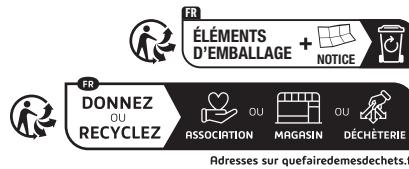
Adaptation Française Edge Studio

Traduction : Stéphanie-Patricia Toret

Responsable de localisation : Jean-François Jet

Mise en page : Luis E. Sánchez

Plus d'informations sur:
www.asmodee.fr



KOSMOS

© 1997, 2025 KOSMOS Verlag, Pfizerstr 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne.

© 1997, 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.

Scénario 1 : Vers de Nouveaux Rivages

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	16	2	3
Désert	2	3	4
Rivière d'Or	3	4	4
Colline	7	5	4
Forêt	7	6.	4
Pré	7	8	4
Champs	7	9.	4
Montagne	7	10	4
	Total	11	4
		12	3
	Total		38



Mise en Place

Préparez la grande île en suivant les règles d'installation du plateau de jeu de l'extension 5/6 joueurs de CATAN – Le Jeu de Base. Installez les petites îles comme indiqué sur le schéma ci-dessus. Placez aléatoirement les marqueurs Port sur les emplacements indiqués.

Règles Supplémentaires

Appliquez les mêmes règles que pour la version 3-4 joueurs de ce scénario.



Mise en Place Alternative

Mélangez face cachée les tuiles Terrain utilisées pour la grande île, puis placez-les aléatoirement. Mélangez face cachée les tuiles hexagonales des petites îles (zone encadrée en rouge), puis placez-les aléatoirement. Retournez toutes les tuiles, face visible. Faites de même avec les jetons numérotés, en les plaçant aléatoirement sur les tuiles Terrain. Assurez-vous que les jetons numérotés rouges ne soient pas placés les uns à côté des autres.

Scénario 2 : L'Archipel aux Six Îles

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	24	2	2
Désert	-	3	3
Rivière d'Or	-	4	4
Colline	6	5	4
Forêt	7	6.	4
Pré	7	8	3
Champs	6	9.	4
Montagne	6	10	4
Total	56	11	2
		12	2
		Total	32



Ports :
6 x Port spécialisé
(dont 2 en laine)
5 x Port 3:1

Matériel supplémentaire :
60 jetons PV

Mise en Place

Installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus. Placez aléatoirement les marqueurs Port sur les emplacements indiqués.

Règles Supplémentaires

Appliquez les mêmes règles que pour la version 3-4 joueurs de ce scénario.



Mise en Place Alternative

La forme des six îles ne doit pas être modifiée. Pour chacune des îles, vous pouvez réorganiser comme vous voulez les tuiles Terrain, les jetons numérotés et les marqueurs Port. Assurez-vous toutefois que les forêts et les prés n'aient pas de jetons numérotés à trop faibles probabilités de résultat aux dés.

Scénario 3 : Océania

Tuiles	Nombre		Jetons numérotés	Nombre
Mer	17		2	3
Désert	1		3	4
Rivière d'Or	3		4	4
Colline	7		5	4
Forêt	7		6.	4
Pré	7		8	4
Champs	7		9.	4
Montagne	7		10	4
Total	56		11	4
		Total	12	3

Ports :

6 x Port spécialisé
(dont 2 en laine)
5 x Port 3:1



Mise en Place

Installez les deux grandes îles de départ, les jetons numérotés, les tuiles Mer et les marqueurs Port comme indiqué sur le schéma ci-dessus. Mélangez les tuiles restantes du Territoire Inexploré et placez-les aléatoirement, face cachée, sur les emplacements gris au milieu du plateau de jeu. Mélangez les jetons numérotés restants, et empilez-les face cachée à côté du plateau de jeu.

Le pion Voleurs commence la partie sur la tuile Champs numérotée « 12 ». Le pion Pirates commence sur l'hexagone Mer marqué d'un X blanc.



Règles Supplémentaires

Appliquez les mêmes règles que pour la version 3-4 joueurs de ce scénario.

Mise en Place Alternative

La forme des îles ne doit pas être modifiée. Pour chacune des îles, vous pouvez réorganiser comme vous voulez les tuiles Terrain et les jetons numérotés. Exceptionnellement, il est possible pour 2 jetons numérotés rouges d'être placés côte à côte.

Scénario 4 : La Traversée du Désert

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	20	2	3
Désert	5	3	4
Rivière d'Or	3	4	4
Colline	7	5	4
Forêt	7	6.	4
Pré	7	8	4
Champs	7	9.	4
Montagne	7	10	4
Total	63	11	4
		12	3
		Total	38



Mise en Place

Installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus. Placez aléatoirement les marqueurs Port sur les emplacements indiqués. Tous les joueurs doivent construire leurs deux colonies de départ sur la grande île, au sud du désert.

Règles Supplémentaires

Appliquez les mêmes règles que pour la version 3-4 joueurs de ce scénario.



Mise en Place Alternative

Grande île : laissez les 5 tuiles Désert comme indiqué sur le schéma ci-dessus. Mélangez les tuiles Terrain utilisées pour la grande région de l'île (celles au sud du désert), puis placez-les aléatoirement. Faites de même avec les jetons numérotés, en les plaçant aléatoirement sur ces tuiles Terrain. Assurez-vous que les jetons numérotés rouges ne soient pas placés les uns à côté des autres.

Petites îles et terres au nord du désert : mélangez les tuiles des zones encadrées en rouge (y compris les 4 tuiles Mer), puis placez-les aléatoirement. Faites de même avec les jetons numérotés, en les plaçant aléatoirement sur les tuiles Terrain. Assurez-vous que les jetons numérotés rouges ne soient pas l'un à côté de l'autre et ne soit pas posés sur les tuiles Rivière d'Or.

Scénario 5 : Le Peuple Oublié

Tuiles	Nombre		Jetons numérotés	Nombre
Mer	22		2	1
Désert	4		3	4
Rivière d'Or	3		4	4
Colline	7		5	4
Forêt	7		6.	3
Pré	7		8	3
Champs	7		9.	3
Montagne	6		10	3
Total	63		11	3
		Total	12	1
			Total	29



Mise en Place

Installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus, puis effectuez le reste de la mise en place comme pour la version 3-4 joueurs du scénario (en utilisant 10 Jetons PV, 8 marqueurs Port et 6 cartes Développement).

Règles Supplémentaires

Appliquez les mêmes règles que pour la version 3-4 joueurs de ce scénario.



Mise en Place Alternative

Utilisez les règles de Mise en Place Alternative de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

Scénario 6 : Des Étoffes pour Catan

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	24	2	3
Désert	4	3	4
Rivière d'Or	2	4	4
Colline	4	5	4
Forêt	6	6.	4
Pré	5	8	4
Champs	6	9.	4
Montagne	5	10	4
Total	56	11	4
		12	3
		Total	38



Mise en Place

Installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus, puis effectuez le reste de la mise en place comme pour la version 3-4 joueurs du scénario. Il y aura 12 villages (représentés par les jetons numérotés placés sur les intersections des petites îles). Placez 5 jetons Étoffe à côté de chacun des 12 villages. Les 10 autres jetons Étoffe sont mis en réserve à côté du plateau de jeu.

Le pion Voleurs commence la partie sur la tuile Champs numérotée « 11 » en haut à gauche. Le pion Pirates commence sur l'hexagone Mer marqué d'un X blanc.



Règles Supplémentaires

Appliquez les mêmes règles que pour la version 3-4 joueurs de ce scénario.

Mise en Place Alternative

Utilisez les règles de Mise en Place Alternative de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

Scénario 7 : L'Île aux Pirates

Tuiles	Nombre		Jetons numérotés	Nombre
Mer	26		2	1
Désert	5		3	4
Rivière d'Or	4		4	4
Colline	4		5	4
Forêt	6		6.	4
Pré	6		8	4
Champs	5		9.	3
Montagne	7		10	3
Total	63		11	4
		Total	12	1
				Total 32



Mise en Place

Installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus, puis effectuez le reste de la mise en place comme pour la version 3-4 joueurs du scénario (Il y aura 6 Forts Pirate, constitués de 3 jetons Fort Pirate chacun).

Règles Supplémentaires

Appliquez les mêmes règles que pour la version 3-4 joueurs de ce scénario. De plus, appliquez la règle suivante pour la tuile Mer marquée d'un « ! » : si la flotte pirate termine son déplacement sur la tuile Mer « ! », les colonies/villes situées autour de cette tuile sont protégées contre l'attaque des pirates (il ne se passe rien).



Les cartes Point de Victoire sont assimilées à des chevaliers comme pour une partie à 4 joueurs.

Important : dans une partie à 5 joueurs, la couleur qui n'est pas utilisée est le violet. Laissez donc toutes les pièces violettes dans la boîte de jeu, vous ne les placez pas sur le plateau de jeu.

Mise en Place Alternative

Utilisez les règles de Mise en Place Alternative de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

Scénario 8 : Les Merveilles de Catan

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	24	2	2
Désert	4	3	3
Rivière d'Or	3	4	4
Colline	6	5	4
Forêt	7	6.	4
Pré	7	8	4
Champs	6	9.	4
Montagne	6	10	4
Total	63	11	4
		12	2
		Total	35



Mise en Place

Installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus, puis effectuez le reste de la mise en place comme pour la version 3-4 joueurs du scénario. Dans une partie à 5 ou 6 joueurs, les 7 fiches Merveille de Catan sont désormais à votre disposition (vous les trouverez toutes dans la boîte de *Marins*). Posez les 2 jetons Phare sur les intersections indiquées en haut du schéma.



Règles Supplémentaires

Appliquez les mêmes règles que pour la version 3-4 joueurs de ce scénario.

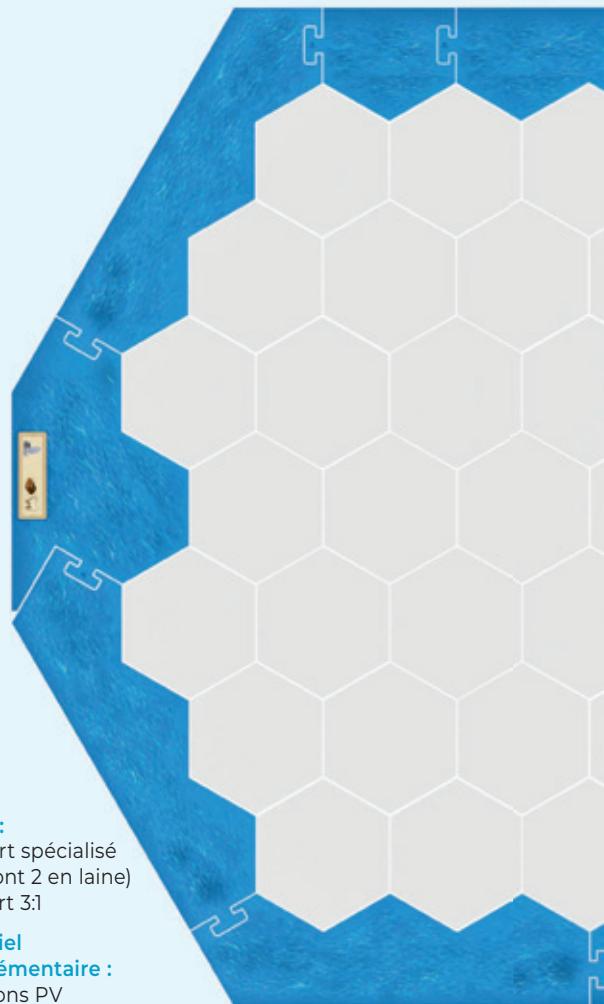
Le pion Voleurs commence la partie sur l'une des quatre tuiles Désert au choix. Le pion Pirates n'est pas utilisé dans ce scénario.

Mise en Place Alternative

Utilisez les règles de Mise en Place Alternative de la version 3-4 joueurs de ce scénario.

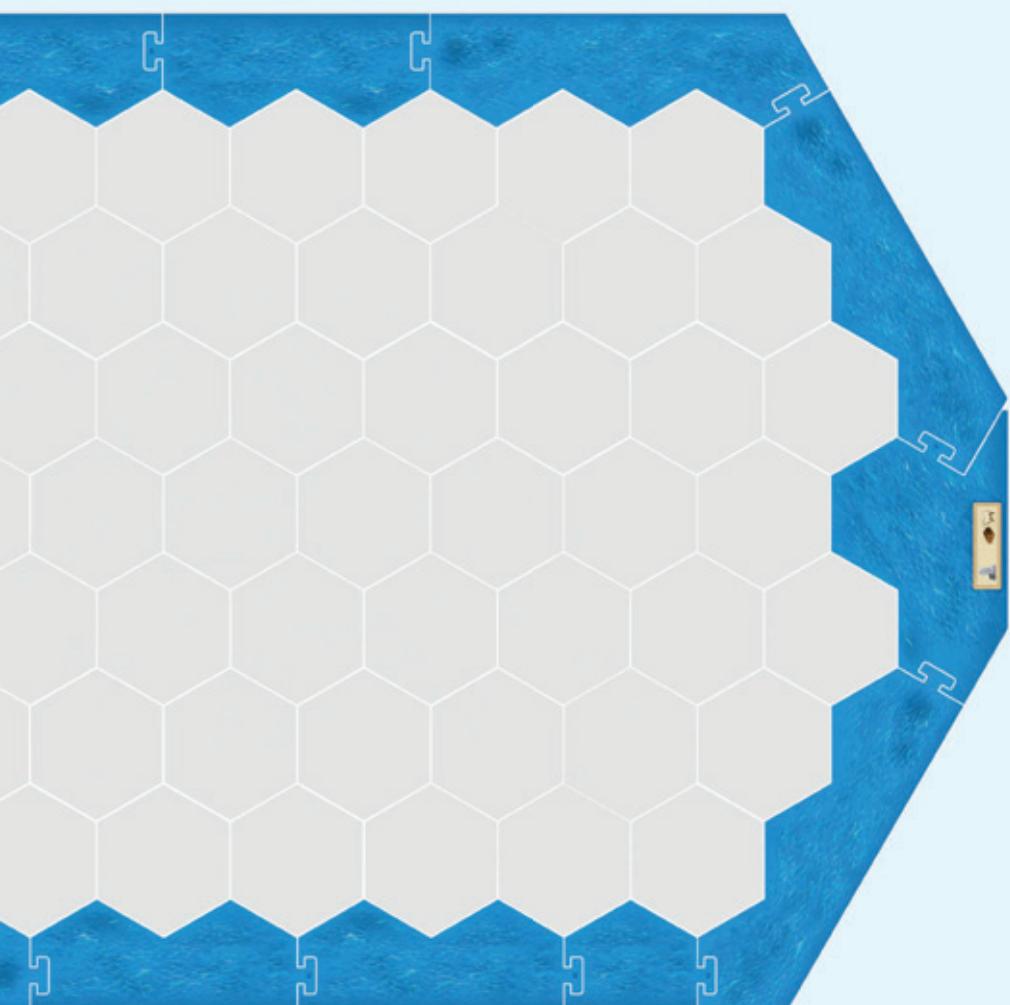
Nouveau Monde (aventure personnalisable)

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	21	2	2
Désert	3	3	3
Rivière d'Or	4	4	4
Colline	7	5	5
Forêt	7	6.	5
Pré	7	8	5
Champs	7	9.	5
Montagne	7	10	4
		11	4
		12	2
Total	63	Total	39



Mise en Place

Assemblez les pièces de cadre comme indiqué sur le schéma ci-dessus, puis installez le plateau de jeu comme pour la version 3-4 joueurs du scénario.



Règles Supplémentaires

Appliquez les mêmes règles que pour la version 3-4 joueurs de ce scénario.

Autres Options de Personnalisation

Appliquez les mêmes suggestions que pour la version 3-4 joueurs de ce scénario.



Avec le Navire 1

- Production de ressources (obligatoire !)
- Échanger avec les adversaires et la Réserve
- Construire / Acheter
 - (routes, colonies, villes, bateaux, cartes Développement)
- Jouer 1 carte Développement
- Déplacer 1 bateau



Avec le Navire 2

- Échanger avec la Réserve (mais pas avec les adversaires !)
- Construire / Acheter
 - (routes, colonies, villes, bateaux, cartes Développement)
- Jouer 1 carte Développement
- Déplacer 1 bateau