

CATAN®

MARINS

EXTENSION

LIVRET DE RÈGLES



Sommaire

En route pour l'aventure !	2	La Traversée du Désert	14
Matériel	3	Le Peuple Oublié	16
But du jeu	3	Des Étoffes pour Catan	18
Règles générales	4	L'Île aux Pirates	20
Vers de Nouveaux Rivages	8	Les Merveilles de Catan	22
L'Archipel aux Quatre îles	10	Nouveau Monde	
Océania	12	(aventure personnalisable)	24



En route pour l'aventure !

À peine installé sur l'île de Catan et vous voilà prêt à plonger dans de nouvelles aventures ! Vous levez l'ancre et avec vos navires prenez le large, en mettant le cap sur les îles voisines. Quelles ressources allez-vous y découvrir ?

Échappez aux pirates, trouvez votre chemin à travers l'épais brouillard et installez-vous le long des rivières d'or tant convoitées. Hissez les voiles et découvrez ces passionnantes scénarios de l'univers CATAN !

Avec l'extension *Marins*, vous pourrez découvrir le jeu en mode Campagne, qui se compose de 8 scénarios à jouer les uns après les autres dans l'ordre indiqué, ou bien jouer un scénario personnalisable en partant à la découverte d'un Nouveau Monde (voir page 24). Chaque scénario ajoutera de nouvelles règles pour toujours plus de plaisir ludique !

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 :

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,

Sébastien Castro Casas, Pete Fenlon, Nadine

Fiedler, Caro Fischer, Stephanie Newman,

Donna Prior, Sabrina Risch, Kelli Schmitz et

Guido Teuber.

Adaptation Française Edge Studio

Traduction : Stéphanie-Patricia Torest

Responsable de localisation : J.-F. Jet

Mise en page : Luis E. Sánchez

Plus d'informations sur:

www.asmodee.fr

© 1997, 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 par 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.

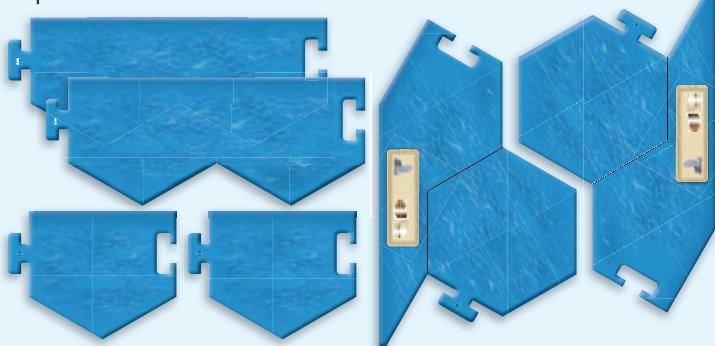
KOSMOS





Matériel

6 pièces de cadre



60 bateaux

(15 par couleur)



10 marqueurs Port



3:1 (x5), 1 marqueur Port spécialisé pour chaque type de ressource

30 tuiles hexagonales



Mer (x19), Colline (x2), Montagne (x2), Rivière d'Or (x2), Désert (x2), Champs (x1), Forêt (x1), Pré (x1)

10 jetons numérotés



6 fiches Coûts de Construction

(dont celles nécessaires pour l'extension 5/6 joueurs)



1 pion Pirates



7 fiches Merveille de Catan (dont le Phare et la Grande Bibliothèque, à utiliser avec l'extension 5/6 joueurs)



50 jetons Point de Victoire (PV)

(3 par couleur)



Verso : jeton Étoffe



12 jetons Fort Pirate

(3 par couleur)



4 jetons colorés

5 jetons

Grande Muraille



2 jetons

Grand Pont



But du jeu

Chaque scénario de CATAN – Marins vous propose diverses missions qui vous permettront de gagner des points de victoire. Vous devrez tenter d'atteindre le nombre de points de victoire spécifié par le scénario. La partie se termine lorsque le joueur actif atteint le nombre de points de victoire requis au cours de son tour. Ce joueur est alors déclaré vainqueur.

Remarque : commencez par lire les règles générales, elles s'appliquent aux 8 scénarios et à l'aventure personnalisable de la page 24.



Règles générales

Les Règles de Marins

Les règles habituelles de CATAN – Le Jeu de Base s'appliquent à cette extension, auxquelles vous ajoutez les règles décrites ci-après. Certains scénarios disposent de règles supplémentaires, qui vous seront expliquées dans les chapitres correspondants.

Cette extension vous propose de jouer une campagne composée de 8 scénarios, en respectant la progression indiquée dans ce livret. La succession de ces scénarios raconte l'histoire que vous allez vivre au cours de vos périples autour de l'île de Catan.

Vous pouvez également jouer à CATAN – Marins en mettant en scène votre propre scénario. Pour cela rendez-vous à la page 24 de ce livret.

Matériel et Mise en place d'un Scénario

Tous les scénarios nécessitent le matériel de CATAN - Le Jeu de Base, y compris les pièces de cadre du Jeu de Base. Au début de chaque scénario, vous trouverez un tableau qui liste précisément tout le matériel requis.

Remarque : Il faudra parfois mélanger les tuiles Terrain du Jeu de Base et celles de Marins. Puisque certains scénarios demandent de placer les tuiles face cachée, le dos de toutes les tuiles est identique pour ne pas pouvoir les identifier. Ce symbole  se trouve au recto de chaque tuile Terrain et marqueur Port, et au verso de chaque jeton numéroté de l'extension Marins. Il vous permet de facilement les distinguer du reste de votre collection, lorsque vous voudrez les trier pour les ranger.

Commencez par placer les pièces de cadre comme indiqué sur le schéma du scénario que vous voulez jouer.

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.

Placez les tuiles Mer et Terrain dans le cadre, comme indiqué par le schéma du scénario.

Placez les jetons numérotés sur les tuiles Terrain, comme indiqué.

Pour les ports, utilisez les marqueurs Port de l'extension Marins. Les scénarios indiquent si les ports doivent être placés face visible comme indiqué sur le schéma, ou bien placés aléatoirement. Dans ce cas, faites ceci :

- Mélangez, face cachée, le nombre de marqueurs Port requis pour le scénario, puis empilez-les.
- En commençant par le dessus de la pile, prenez les marqueurs Port et placez-les sur les emplacements indiqués, jusqu'à épuisement de la pile. Une fois tous les marqueurs placés, retournez-les, face visible.



Construction et Utilisation des Bateaux

Construction des bateaux

Les bateaux sont mis en jeu comme des routes. Cependant contrairement aux routes, les bateaux peuvent être déplacés.

Les bateaux peuvent être construits uniquement sur des « chemins maritimes » (c'est le bord commun entre 2 tuiles Mer) ou sur des « côtes » (c'est le bord commun entre 1 tuile Mer et 1 tuile Terrain).

Les règles suivantes s'appliquent à la construction des bateaux :

- Vous ne pouvez construire un bateau qu'à côté d'une intersection occupée par l'une de vos colonies/villes, ou à côté de l'un de vos propres bateaux (les déviations sont autorisées).
- Il ne peut y avoir que 1 seul bateau par chemin maritime ; sur une côte, il peut y avoir soit 1 bateau, soit 1 route, mais pas les deux.
- Un bateau ne peut pas être ajouté à la suite d'une route et vice-versa. Une route peut uniquement être prolongée par un bateau lorsqu'il y a d'abord une colonie/ville pour faire le lien entre le bateau et la route.

Rôle des bateaux

Les bateaux ont la même fonction sur la mer que les routes sur la terre :

- Un bateau relie deux intersections adjacentes.
- Plusieurs bateaux en file forment une « route maritime » permettant de traverser la mer.
- Un joueur qui possède une route maritime partant d'une de ses colonies/villes et atteignant une autre tuile Terrain peut, s'il respecte la Règle de Distance, y construire une nouvelle colonie. Il pourra par la suite explorer cette nouvelle terre en y construisant des routes ou continuer son exploration maritime avec des bateaux.

Phase de placement

Lors de la phase de placement, si vous posez une colonie sur une intersection côtière (c.-à-d. une intersection qui est en contact avec la mer), vous pouvez placer à côté de celle-ci un bateau, au lieu d'une route. Cela peut être utile si vous envisagez de partir rapidement en mer.



Bateau

Coûts de Construction : 1 bois + 1 laine



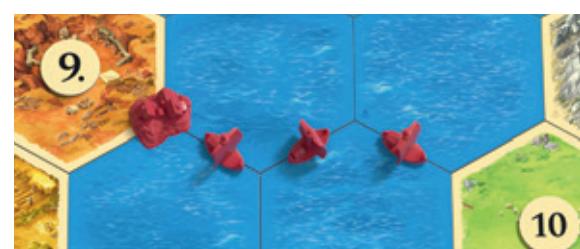
Exemple : Rouge a construit un bateau sur le chemin maritime adjacent à sa colonie du haut, et un bateau sur la côte qui est adjacente à sa colonie du bas.



Exemple : Rouge ne peut pas prolonger sa route directement avec son bateau.



Exemple : Rouge a créé une déviation dans sa route maritime, un bateau part vers le bas.



Exemple : Rouge a atteint une tuile Pré avec sa route maritime, il peut y construire une colonie sur l'intersection côtière adjacente à son bateau.



Déplacement des bateaux

Une ligne de bateaux placés les uns derrière les autres forme une « route maritime ».

Une route maritime est considérée « fermée » lorsqu'elle relie deux colonies et/ou villes de la même couleur.

Une route maritime est considérée « ouverte » lorsqu'elle ne relie pas deux colonies et/ou villes de la même couleur. Le bateau qui se trouve à l'extrémité d'une route maritime ouverte peut être déplacé (vous le retirez du plateau et vous le placez sur un autre emplacement valide pour la construction des bateaux).

Il est interdit de déplacer un bateau d'une route maritime fermée.

Cette règle s'applique même si un autre joueur construit une colonie sur l'intersection d'une route maritime fermée. Ceci interrompt une Route commerciale la plus longue, mais les colonies aux extrémités de la route maritime restent reliées et la route fermée.

Le joueur actif ne peut déplacer qu'un seul de ses bateaux par tour. Il ne peut pas déplacer un bateau qu'il vient de construire à ce tour. Lorsqu'il existe plusieurs déplacements possibles (s'il a plusieurs routes maritimes ouvertes), il choisit le bateau qu'il désire déplacer.

Bateaux et Routes

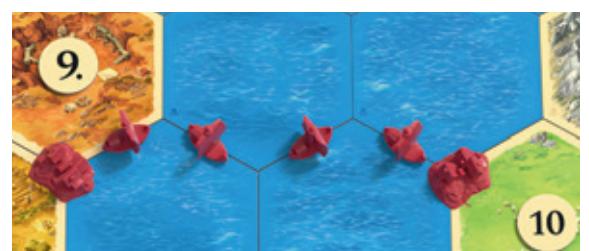
La Route commerciale la plus longue

Il faudra désormais prendre en compte les bateaux pour déterminer la « Route commerciale la plus longue ». Le joueur qui possède la plus longue ligne continue de routes et/ou de bateaux reçoit la fiche spéciale *Route commerciale la plus longue*.

Attention : les bateaux ne sont connectés aux routes terrestres que s'il existe une colonie/ville entre les deux.

La carte Développement Construction de Routes

Lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez construire gratuitement soit 2 routes, soit 2 bateaux, soit 1 bateau et 1 route.



Exemple : aucun bateau de cette route maritime ne peut être déplacé, car celle-ci est fermée.



Exemple : les deux routes maritimes de Rouge sont ouvertes. Rouge peut par exemple déplacer ce bateau (celui indiqué par la flèche) sur l'un des chemins maritimes/côtes marqués en vert.



Exemple : Rouge possède la Route commerciale la plus longue avec 4 bateaux et 2 routes. Pour y rattacher les deux bateaux à gauche, Rouge devrait construire une colonie sur l'intersection indiquée par la flèche. C'est l'unique façon de connecter des bateaux à une route côtière.



Jouer avec le Pion Pirates

Au début de la partie, placez le pion Pirates sur l'hexagone/tuile Mer marqué d'un X blanc sur le schéma de mise en place du scénario. Le pion Pirates se déplace lorsqu'un joueur obtient « 7 » aux dés ou si une carte Chevalier est jouée. Le pion Pirates est placé au milieu d'une tuile Mer, jamais sur des intersections.



Le joueur qui déplace le pion Pirates choisit vers quelle autre tuile Mer il le déplace. Ensuite, il peut voler 1 carte Ressource à un autre joueur qui possède un bateau sur un bord de la tuile Mer occupée par le pion Pirates. Si plusieurs joueurs possèdent des bateaux sur les bords de cette tuile, il décide à qui il vole une carte.

Tant qu'une tuile Mer est occupée par le pion Pirates, aucun bateau ne peut être construit ou déplacé sur les bords de cette tuile Mer, ni en être retiré. Les bateaux qui ne sont pas autour de la tuile occupée par le pion Pirates ne sont évidemment pas concernés par cette règle. Le pion Pirates peut également être déplacé sur un hexagone Mer du cadre (chaque hexagone du cadre est l'équivalent d'une tuile Mer).

Jouer avec les Pions Pirates et Voleurs

Au début de la partie, placez le pion Voleurs sur la tuile indiquée par le scénario.

Lorsque vous obtenez « 7 » aux dés, choisissez entre déplacer le pion Voleurs ou le pion Pirates. Vous devez forcément déplacer l'un des deux pions.

Le pion Voleurs est déplacé vers une autre tuile Terrain de votre choix, et il peut traverser les tuiles Mer sans restriction (sauf si une règle du scénario indique le contraire). Appliquez normalement les autres règles de CATAN - Le Jeu de Base.

Lorsque vous jouez une carte Chevalier, choisissez entre déplacer le pion Voleurs ou le pion Pirates, en suivant les mêmes règles que ci-dessus.

Nouvelle Tuile Terrain : Rivière d'Or

Cette extension vous propose une nouvelle tuile Terrain : la Rivière d'Or.



Cette tuile produit une nouvelle ressource : l'or ! Cependant, cet or existe uniquement en tant que ressource virtuelle qui vous permet d'obtenir n'importe quelle carte Ressource, il n'y a pas de carte Ressource de type « Or » !

Lorsque la somme des deux dés indique le jeton numéroté de la tuile Rivière d'Or, tous les joueurs qui possèdent au moins une colonie autour de cette tuile prennent 1 carte Ressource de leur choix pour chacune de leur colonie autour de cette tuile. Chaque joueur choisit le type de ressource qui lui convient.

Si un joueur possède une ville autour d'une rivière d'or, il reçoit évidemment 2 cartes Ressource. Ces cartes Ressource peuvent être de 2 types différents.

Fin de Partie

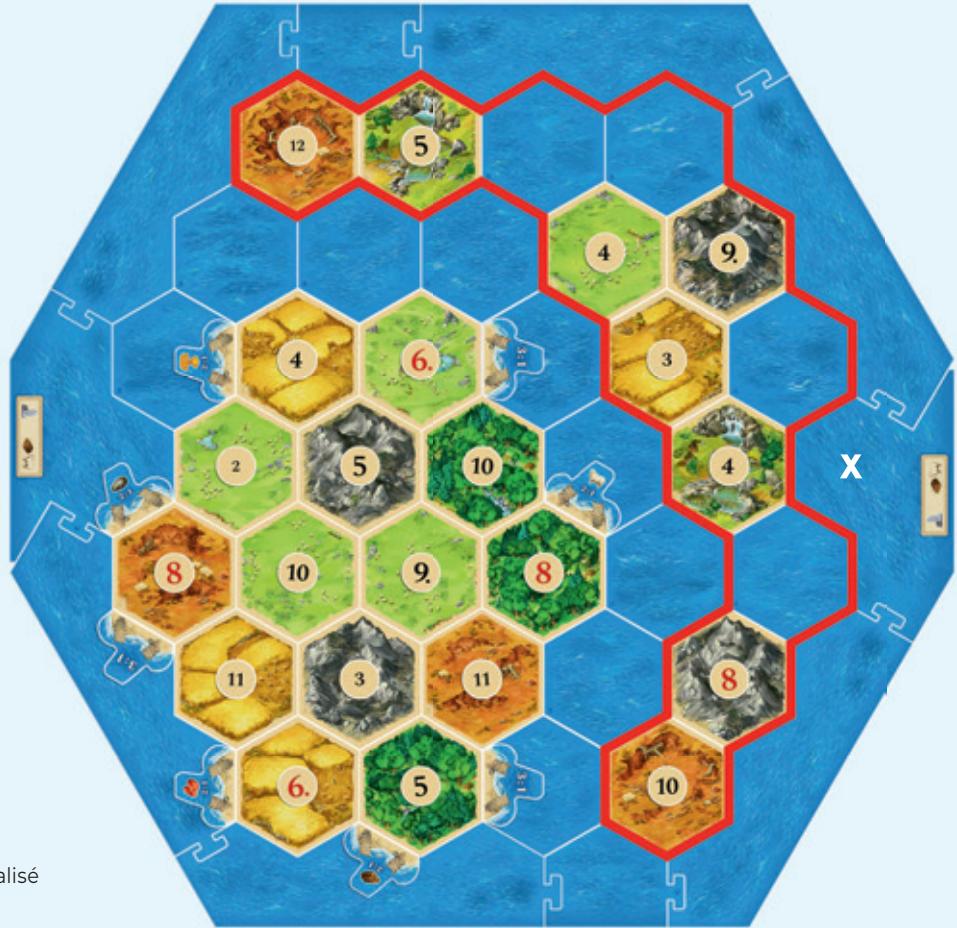
La partie se termine lorsque le joueur actif atteint ou dépasse, au cours de son tour, le nombre de points de victoire indiqué par le scénario. Il est alors déclaré vainqueur.



Scénario 1 : Vers de Nouveaux Rivages

Après un long voyage vous avez atteint Catan et établi vos premières colonies. De nouveaux ports sont aménagés et vous construisez des bateaux capables de naviguer en haute mer. Les plus courageux prennent la mer, prêts à découvrir de nouveaux horizons. Des rumeurs ne tardent pas à se

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	13	2	1
Désert	-	3	2
Rivière d'Or	2	4	3
Colline	4	5	3
Forêt	3	6	2
Pré	5	8	3
Champs	4	9	2
Montagne	4	10	3
	Total	11	2
	Total	12	1
	Total	35	22



Mise en Place

Pour une partie à 3 joueurs, installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus.

Pour une partie à 4 joueurs, reportez-vous au schéma de la page suivante.

Règles Supplémentaires

Phase de placement

Les joueurs doivent placer leurs deux colonies de départ sur la grande île en suivant les règles habituelles de CATAN - Le Jeu de Base. Si un joueur pose une colonie sur une intersection côtière, il peut placer un bateau au lieu d'une route à côté de cette colonie, et prendre ainsi immédiatement le large.

Pirates/Voleurs

Les pions Pirates et Voleurs sont utilisés dans ce scénario. À 3 joueurs, le pion Voleurs commence la partie sur la tuile numérotée « 12 ». À 4 joueurs, le pion Voleurs commence sur la tuile Désert. Le pion Pirates commence sur l'hexagone Mer marqué d'un X blanc.

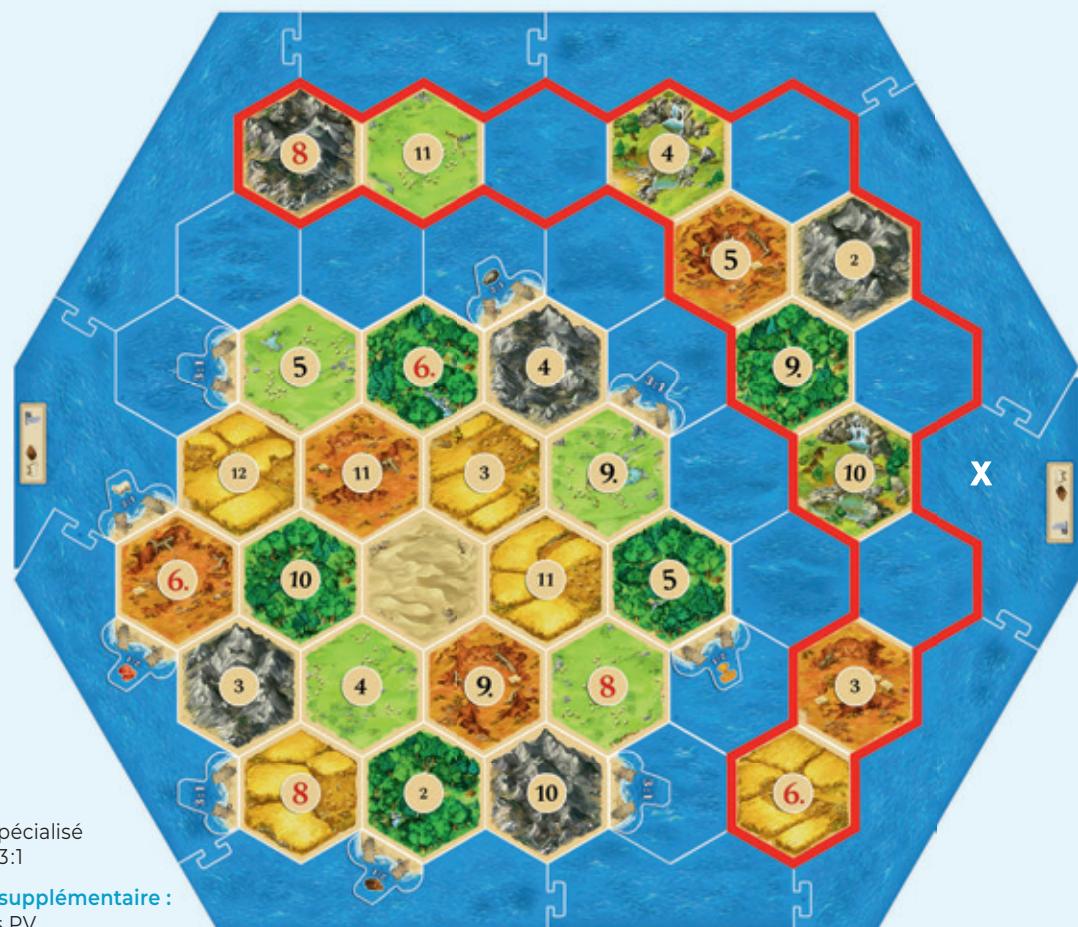
Points de victoire spéciaux

À chaque fois que vous construisez votre première colonie sur une petite île, vous recevez 2 jetons Point de Victoire (PV). Placez-les sous la colonie qui vient d'être construite (cette colonie vous rapporte donc 3 PV). Un joueur obtient ces points bonus pour « sa première colonie » sur l'île, même si un autre joueur a déjà construit une colonie sur cette île.



faire entendre au sujet de petites îles qui abriteraient des filons aurifères. C'est le début d'une ruée vers l'or. Vous équipez vos navires et mettez les voiles vers ces îles pour mettre la main sur ce métal précieux.

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	14	2	2
Désert	1	3	3
Rivière d'Or	2	4	3
Colline	5	5	3
Forêt	5	6	3
Pré	5	8	3
Champs	5	9	3
Montagne	5	10	3
Total	42	Total	27



Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 14 points de victoire.

Mise en Place Aléatoire

Grande île

Mélangez les tuiles Terrain utilisées pour la grande île, puis placez-les aléatoirement. Les jetons numérotés et les marqueurs Port sont aussi placés aléatoirement. Assurez-vous, lorsque vous placez les jetons numérotés, qu'il n'y ait pas deux chiffres rouges l'un à côté de l'autre.

Petites îles

Mélangez face cachée, toutes les tuiles situées dans la zone encadrée en rouge. Placez-les aléatoirement, puis retournez-les face visible. Faites de même avec les jetons numérotés utilisés pour les petites îles, en les plaçant aléatoirement sur les tuiles Terrain. À 4 joueurs, assurez-vous que les deux jetons numérotés rouges ne soient pas l'un à côté de l'autre.



Scénario 2 : L'Archipel aux Quatre îles

Vous êtes devenus des navigateurs expérimentés. Un jour en poursuivant votre périple vers l'ouest, vous découvrez un archipel que vous baptisez « Archipel aux Quatre îles ». Des ressources naturelles abondent sur ces îles. Les richesses minières ou les terres cultivables sont nombreuses sur ces territoires. Les premières colonies sont donc rapidement fondées.

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	15	2	1
Désert	-	3	2
Rivière d'Or	-	4	2
Colline	4	5	3
Forêt	4	6.	2
Pré	4	8	2
Champs	4	9.	3
Montagne	4	10	2
		11	2
		12	1
Total	35	Total	20



Mise en Place

Pour une partie à 3 joueurs, installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus.

Pour une partie à 4 joueurs, reportez-vous au schéma de la page suivante.

Règles Supplémentaires

Phase de placement

Chaque joueur peut placer ses deux colonies de départ sur la ou les îles de son choix. Au début de la partie, un joueur sera donc installé sur 1 ou 2 îles.

Toutes les autres îles sont pour lui des îles « étrangères ». Si un joueur pose une colonie sur une intersection côtière lors d'un tour de placement, il lui est conseillé de placer un bateau au lieu d'une route à côté de cette colonie.

Pirates/Voleurs

Les pions Pirates et Voleurs sont utilisés dans ce scénario. Le pion Voleurs commence la partie sur la tuile numérotée « 12 ». Le pion Pirates commence sur l'hexagone Mer marqué d'un X blanc.



Mais à peine arrivés, la curiosité vous pousse à toujours aller plus loin. Que trouverez-vous sur les autres îles ? Posséder un comptoir sur chacune des quatre îles devient une véritable obsession. Une course passionnante s'engage alors pour conquérir les emplacements disponibles sur ces nouvelles îles.

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	12	2	1
Désert	-	3	2
Rivière d'Or	-	4	3
Colline	4	5	3
Forêt	5	6.	2
Pré	5	8	2
Champs	5	9.	3
Montagne	4	10	3
		11	3
Total	35	Total	23

Ports :
5x Port spécialisé
4x Port 3:1

Matériel supplémentaire :
24 Jetons PV



Points de victoire spéciaux

À chaque fois que vous construisez votre première colonie sur une île « étrangère », vous recevez 2 jetons PV. Placez-les sous la colonie qui vient d'être construite (cette colonie vous rapporte donc 3 PV). Un joueur obtient ces points bonus pour « sa première colonie » sur l'île, même si un autre joueur a déjà construit une colonie sur cette île.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 13 points de victoire.

Mise en Place Alternative

La forme des quatre 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

D'autres explorateurs originaires de Catan se dirigent vers le nord-ouest et y découvrent de nouvelles îles auxquelles ils donnent le nom d'« Océania ». Entre ces îles, s'étend une mystérieuse mer, couverte d'un épais brouillard.

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	18	2	-
Désert	-	3	3
Rivière d'Or	2	4	2
Colline	4	5	3
Forêt	5	6.	3
Pré	5	8	3
Champs	4	9.	3
Montagne	4	10	2
Total	42	11	3
		Total	24



Mise en Place

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

Règles Supplémentaires

Phase de placement

Les joueurs placent leurs deux colonies de départ sur les grandes îles principales. Si un joueur pose une colonie sur une intersection côtière lors d'un tour de placement, il lui est conseillé de placer un bateau au lieu d'une route à côté de cette colonie.

Pirates/Voleurs

Les pions Pirates et Voleurs sont utilisés dans ce scénario. Le pion Voleurs commence la partie sur la tuile numérotée « 12 ». Le pion Pirates commence sur l'hexagone Mer marqué d'un X blanc.



Les intrépides marins qui ont osé s'aventurer dans ce brouillard, relatent la découverte d'îles qui regorgent de ressources et d'or ! C'est une fois de plus avec plein d'enthousiasme, que vous chargez vos navires de provisions et de semences pour aller conquérir les territoires dissimulés au cœur de cette mystérieuse mer. Que découvrirez-vous dans cet épais brouillard ?

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	15	2	1
Désert	-	3	3
Rivière d'Or	2	4	3
Colline	5	5	3
Forêt	5	6.	3
Pré	5	8	3
Champs	5	9.	3
Montagne	5	10	3
		11	3
		12	2
Total	42	Total	27



Découvrir le Territoire Inexploré

Dès que vous posez un bateau ou une route sur un chemin (maritime ou terrestre) qui est adjacent à une tuile face cachée, retournez cette tuile, face visible. S'il s'agit d'une tuile Mer, il ne se passe rien de plus. S'il s'agit d'une tuile Terrain, prenez le jeton numéroté au sommet de la pile de jetons, retournez-le et posez-le sur la tuile Terrain. Ensuite, ajoutez immédiatement à votre main 1 carte Ressource correspondant au type du terrain.

Fin de la partie

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

Mise en Place Alternative

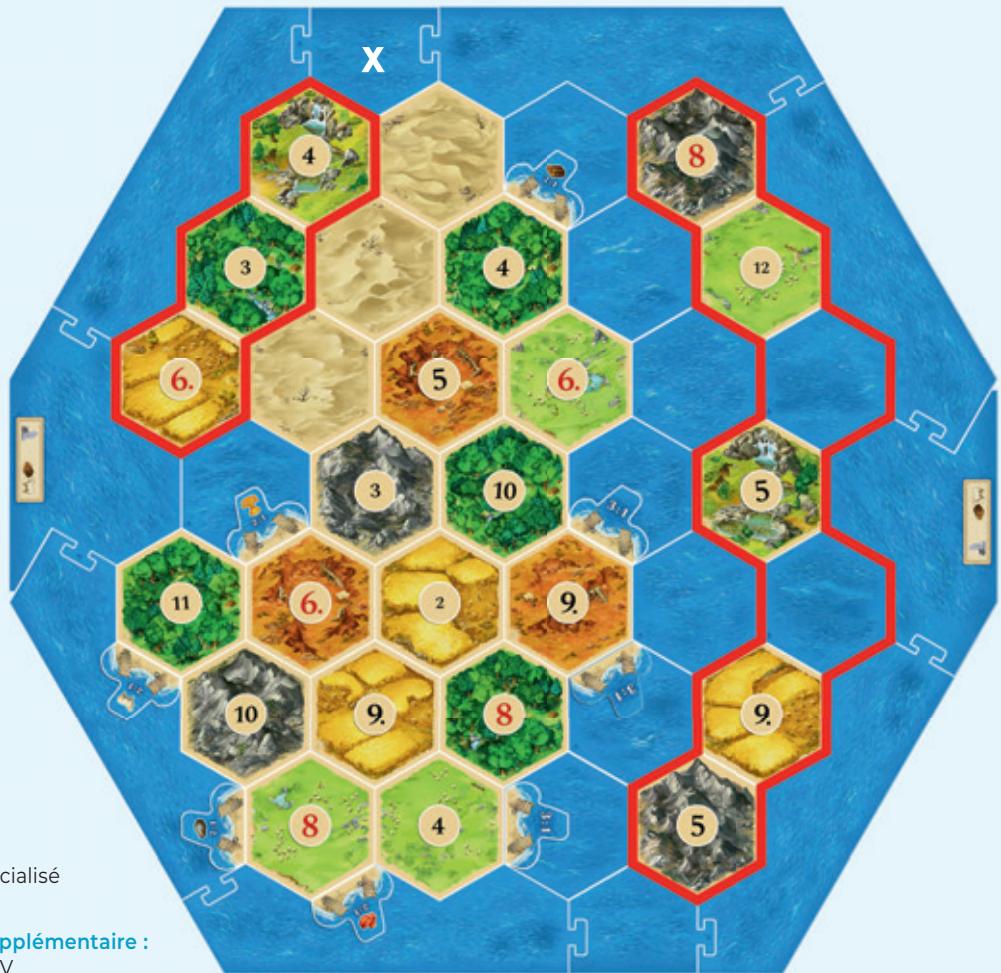
La forme des îles ne doit pas être modifiée. Pour chacune des îles, vous pouvez réorganiser comme vous voulez les tuiles Terrain, les jetons numérotés et les marqueurs Port. Exceptionnellement, il est possible pour 2 jetons numérotés rouges d'être placés côté à côté.



Scénario 4 : La Traversée du Désert

Loin au large de Catan, une grande île vient d'être découverte ! Au nord-ouest de celle-ci, une large bande désertique la séparant en deux, vous décidez de l'appeler « l'Île au Désert ». Peu après la fondation des premières colonies dans la moitié sud de l'île, des éclaireurs franchissent cette étendue désertique et découvrent des terres riches et fertiles.

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	10	(2)	1
Désert	3	(3)	2
Rivière d'Or	2	(4)	3
Colline	3	(5)	3
Forêt	5	(6)	3
Pré	4	(8)	3
Champs	4	(9)	3
Montagne	4	(10)	2
		(11)	1
		(12)	1
Total	35	Total	22



Mise en Place

Pour une partie à 3 joueurs, installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus.

Pour une partie à 4 joueurs, reportez-vous au schéma de la page suivante.

Règles Supplémentaires

Phase de placement

La grande île est coupée en deux par une bande désertique : au nord-ouest se trouve une étroite langue de terre (encadrée en rouge), et dans le sud

il y a une grande région. Tous les joueurs doivent construire leurs deux colonies de départ dans cette grande région.

Les petites îles à l'est (elles aussi encadrées en rouge), ainsi que les trois tuiles au nord-ouest du désert sont considérées comme des territoires « étrangers ».

Pirates/Voleurs

Les pions Pirates et Voleurs sont utilisés dans ce scénario. Le pion Voleurs commence la partie sur l'une des trois tuiles Désert au choix. Le pion Pirates commence sur l'hexagone Mer marqué d'un X blanc.



Au même moment vers l'est, des navires font la découverte de petites îles regorgeant de gisements d'or et de minerai. Les plus courageux d'entre vous partent vers le nord pour braver le désert alors que d'autres s'aventurent en mer, vers l'orient et ses richesses, afin d'être les premiers à y établir des colonies.

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
 Mer	12		1
 Désert	3		3
 Rivière d'Or	2		3
 Colline	5		3
 Forêt	5		3
 Pré	5		3
 Champs	5		3
 Montagne	5		3
Total	42		3
			2
		Total	27



Points de victoire spéciaux

À chaque fois que vous construisez votre première colonie sur un territoire « étranger », vous recevez 2 jetons PV. Placez-les sous la colonie qui vient d'être construite (cette colonie vous rapporte donc 3 PV). Un joueur obtient ces points bonus pour « sa première colonie » dans un territoire « étranger », même si un autre joueur a déjà construit une colonie dans ce même territoire.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 14 points de victoire.

Mise en Place Alternative

Laissez les 3 tuiles Désert comme indiqué sur les schémas ci-dessus. Pour la grande région, vous pouvez réorganiser comme vous voulez les tuiles Terrain, les jetons numérotés et les marqueurs Port. Vous pouvez également réorganiser les tuiles Terrain et les jetons numérotés des petites îles et de l'étroite langue de terre au nord-ouest du désert. 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



On vous rapporte la découverte d'une longue île étroite, plus loin vers le sud. Des colonies y sont très vite implantées. En explorant les eaux environnantes, vous débarquez sur de petites îles dont les habitants parlent une langue similaire à la vôtre et racontent les mêmes légendes que vous ! Après quelques recherches, il s'avère que ces personnes sont les descendants de navigateurs venus s'échouer ici il y a plusieurs siècles. Des marins appartenant à la flotte qui atteignit les côtes de Catan ! C'est dans l'allégresse que se déroulent les retrouvailles avec ces parents perdus qui vous procurent aides et cadeaux sans modération !

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
	19		1
	3		2
	2		2
Rivière d'Or			2
	5		2
	5		2
Forêt			2
	5		2
Pré			2
	5		1
Champs			
	5		
Montagne			
Total	49	Total	18



Ports : 5 x Port spécialisé, 1 x Port 3:1

Matériel supplémentaire : 4 cartes Développement, 8 jetons PV



Mise en Place

Installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-contre.

*Important : ne placez **aucun** jeton numéroté sur les petites îles.*

Placez 8 jetons PV sur les chemins indiqués le long des côtes. Mélangez face cachée les 6 marqueurs Port et placez-les aléatoirement sur les emplacements indiqués. Puis retournez-les, face visible. Prenez les 4 premières cartes Développement de la pile et posez chacune d'elle, face cachée, sur les emplacements indiqués sur le schéma.

Règles Supplémentaires

Phase de placement

Les joueurs placent leurs colonies et routes de départ sur la grande île située au centre du plateau de jeu, en suivant les règles habituelles de *CATAN - Le Jeu de Base*. Si un joueur pose une colonie sur une intersection côtière, il peut placer un bateau au lieu d'une route à côté de cette colonie. Il n'est pas possible de construire des colonies sur les petites îles. De plus, ces petites îles ne produisent aucune ressource.

Pirates/Voleurs

Les pions Pirates et Voleurs sont utilisés dans ce scénario. Le pion Voleurs commence la partie sur l'une des trois tuiles Désert au choix. Le pion Pirates commence sur la tuile Mer marquée d'un X blanc. Le pion Voleurs ne peut pas être déplacé vers les petites îles. Une fois qu'il a quitté sa tuile Désert de départ, le pion Voleurs ne peut plus y retourner.

Cadeaux

Les cadeaux des habitants des îles sont constitués de jetons PV, de cartes Développement et de marqueurs Port.

Points de victoire spéciaux

Le premier joueur à atteindre une petite île et à construire un bateau sur une côte occupée par un jeton PV, récupère ce jeton et le pose devant lui. Chaque jeton PV rapporte 1 point de victoire. Tout joueur qui arrive trop tard, n'aura rien !

Cartes Développement

Un joueur qui construit un bateau sur une côte où se trouve une carte Développement récupère la carte posée à cet endroit. Elle est considérée comme une carte Développement qui aurait été achetée à ce tour et doit donc respecter les règles et restrictions habituelles.

Marqueurs Port

Un joueur qui construit un bateau sur une côte où se trouve un marqueur Port, récupère ce marqueur Port :

- S'il possède une colonie sur une intersection côtière sans port, il doit immédiatement placer le marqueur Port, en l'accolant à la côte où se trouve sa colonie. Si plusieurs colonies sont éligibles, il en choisit une à qui attribuer le port.
- S'il ne possède aucune colonie sur une intersection côtière, il conserve ce marqueur devant lui. Lorsqu'il construira une colonie sur une intersection côtière sans port, il devra lui attribuer ce marqueur Port.

Chaque colonie d'une intersection côtière ne peut recevoir que 1 seul marqueur Port.

Un joueur qui place un marqueur Port bénéficie de ses avantages immédiatement.

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 13 points de victoire.

Mise en Place Alternative

Vous pouvez réorganiser comme vous voulez les tuiles Terrain et les jetons numérotés de la grande île située au centre du plateau de jeu. Mais assurez-vous que les 3 tuiles Terrain à droite ne reçoivent pas un jeton numéroté à forte probabilité (c'est-à-dire qu'on ait pas de 5, 6, 8 ou 9 sur ces tuiles).

Scénario 6 : Des Étoffes pour Catan



Vous découvrez toujours plus d'îles habitées par des femmes et des hommes du « Peuple Oublié ». De somptueux tissus et magnifiques vêtements attirent votre attention. Au fil des siècles, ce peuple a perfectionné l'art de la fabrication des étoffes. Comme vos habits sont loin d'être d'aussi belle qualité, vous engagez des négociations animées pour obtenir les plus beaux tissus.

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	18	2	2
Désert	2	3	3
Rivière d'Or	2	4	3
Colline	3	5	3
Forêt	4	6.	3
Pré	4	8	3
Champs	5	9.	3
Montagne	4	10	3
	Total	11	3
	Total	12	2
	Total	42	28



Ports : 5 x Port spécialisé, 4 x Port 3:1
Matériel supplémentaire : 50 jetons Étoffe

Mise en Place

Installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus. Mélangez face cachée les marqueurs Port et placez-les aléatoirement sur les emplacements indiqués. Puis retournez-les, face visible.

Deux jetons numérotés sont placés sur chacune des 4 petites îles, un à l'intersection nord et un à l'intersection sud. Ces jetons représentent des villages. Placez 5 jetons Étoffe à côté de chacun des 8 villages. Les 10 autres jetons Étoffe sont mis en réserve à côté du plateau de jeu.

Règles Supplémentaires

Phase de placement

Les joueurs placent leurs deux premières colonies et routes de départ sur les grandes îles situées au nord et au sud, en suivant les règles habituelles de CATAN - Le Jeu de Base. Lorsque tout le monde a placé sa 2^e colonie, un troisième tour de placement débute en commençant par le dernier joueur à avoir placé sa deuxième colonie. Chaque joueur commencera donc la partie avec 3 colonies en jeu. C'est cette 3^e



colonne qui déterminera les ressources de départ de chaque joueur. Si un joueur pose une colonie sur une intersection côtière, il peut placer un bateau au lieu d'une route à côté de cette colonie. Il n'est pas possible de construire des colonies sur les 4 petites îles au centre du plateau de jeu.

Commerce d'étoffes

Dès que vous établissez une route maritime entre l'une de vos colonies/villes et un village d'une petite île (une intersection ayant un jeton numéroté), vous entrez en relation commerciale exclusive avec ce village. Vous récupérez immédiatement 1 jeton Étoffe de ce village.

Au cours de la partie, à chaque fois que le nombre du jeton numéroté de ce village est obtenu aux dés, vous récupérez 1 autre jeton Étoffe de ce village. Si plusieurs joueurs sont en relation avec un même village, ils récupèrent tous un 1 jeton Étoffe du village lorsque le nombre du jeton numéroté est obtenu aux dés. S'il n'y a plus suffisamment de jetons pour tous les joueurs concernés, les jetons manquants sont pris dans la réserve.

Si le nombre obtenu aux dés désigne un village dans lequel il n'y a plus de jetons Étoffe, aucun joueur ne reçoit de jeton (et ils n'en prennent pas dans la réserve !).

Chaque paire de jetons Étoffe en votre possession vous rapporte 1 point de victoire (autrement dit, 2 jetons Étoffe = 1 PV). Pour un meilleur suivi de vos points, retournez chaque deuxième jeton Étoffe que vous obtenez pour afficher sa face jeton PV.

Déplacement des bateaux

Dès que vous établissez une route maritime entre l'une de vos colonies/villes et un village, cette route est considérée fermée. Aucun bateau ne peut donc plus être déplacé de cette route maritime, même si le village n'a plus de jeton à fournir !

Pirates/Voleurs

Les pions Pirates et Voleurs sont utilisés dans ce scénario. 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. Le pion Voleurs ne peut pas être déplacé vers les petites îles.

Le déplacement du pion Pirates doit respecter la règle spéciale suivante : un joueur ne peut déplacer le pion Pirates que s'il possède au moins une route maritime fermée entre une de ses colonies/villes et un village. Après avoir déplacé le pion Pirates, il choisit entre voler une carte Ressource à un autre joueur qui possède un bateau autour de la tuile Mer (selon la règle normale) ou bien lui voler 1 jeton Étoffe.

Route commerciale la plus longue

La fiche spéciale *Route commerciale la plus longue* n'est pas utilisée dans ce scénario. On n'utilise que la fiche spéciale *Armée la plus puissante*.

Fin de la partie

Il y a deux fins possibles :

- La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 14 points de victoire.
- La partie se termine immédiatement, s'il n'y a plus que 3 villages qui disposent de jetons Étoffe. Dans ce cas, le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, comptez les jetons Étoffe des joueurs concernés pour les dépasser, celui qui a le plus de jetons Étoffe remporte la partie.

Mise en Place Alternative

Pour chacune des deux grands îles, vous pouvez réorganiser comme vous voulez les tuiles Terrain et les jetons numérotés. Par contre assurez-vous que les tuiles Terrain et les jetons numérotés des 4 petites îles centrales ne changent pas. Le pion Voleurs commence la partie sur l'une des deux tuiles numérotées « 12 ».



Scénario 7 : L'Île aux Pirates

Des pirates ont envahi votre royaume insulaire ! Les navires marchands de Catan sont rapidement coulés par ces flibustiers aguerris et les colonies des îles occidentales sont conquises. Après avoir fortifié ces colonies, les pirates continuent leurs raids dans les mers environnantes. Sans relâche, ils harcèlent vos colonies avec leur flotte. Pour mettre un terme à l'effronterie de ces pirates, vous décidez de construire une flotte de guerre.

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	19	2	1
Désert	3	3	2
Rivière d'Or	4	4	3
Colline	2	5	3
Forêt	5	6.	3
Pré	5	8	3
Champs	5	9.	3
Montagne	5	10	3
		11	2
		12	1
Total	49	Total	24



Ports : 5 x Port spécialisé, 3 x Port 3:1
Matériel supplémentaire : 12 jetons Fort Pirate, 4 jetons colorés

Mise en Place

Installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-dessus. Mélangez face cachée les marqueurs Port et placez-les aléatoirement sur les emplacements indiqués. Puis retournez-les, face visible.

Important : ne posez pas de jetons numérotés sur la tuile Pré de la petite île en bas au centre, ni sur les tuiles Colline des îles situées à l'ouest. Ces tuiles ne produisent aucune ressource.

Chaque joueur place une colonie et un bateau de sa couleur sur la grande île située à l'est, comme indiqué sur le schéma. Les règles habituelles s'appliquent à cette île, toutes les autres sont considérées comme étant des îles pirates.

Pour les deux îles les plus à l'ouest, placez 4 Forts Pirate sur les intersections côtières, comme indiqué sur le schéma. Chaque Fort Pirate est constitué de 3 jetons Fort Pirate d'une même couleur empilés les uns sur les autres, le tout recouvert d'une colonie de la même couleur.

Posez les jetons colorés sur les intersections des tuiles Montagne, comme indiqué sur le schéma.



Important : dans une partie à 3 joueurs, la couleur qui n'est pas utilisée est le blanc. Laissez donc toutes les pièces blanches dans la boîte de jeu, vous ne les placez pas sur le plateau de jeu. De plus, à 3 joueurs, retirez les cartes Point de Victoire du paquet de cartes Développement, elles ne seront pas utilisées. À 4 joueurs, les cartes Point de Victoire restent dans le paquet, mais elles sont considérées comme étant des cartes Chevalier.

Les fiches spéciales *Route commerciale la plus longue* et *Armée la plus puissante* ne sont pas utilisées dans ce scénario.

Les cartes Chevalier (et les cartes Point de Victoire qui sont assimilées à des chevaliers) ne suivent pas les règles habituelles, elles permettent d'obtenir des navires de guerre (voir ci-dessous).

Règles Supplémentaires

Phase de placement

En plus de la colonie déjà disponible lors de la mise en place, les joueurs placent leurs deux colonies de départ sur la grande île située à l'est, en suivant les règles habituelles de *CATAN - Le Jeu de Base*. À la fin de la phase de placement, chaque joueur dispose donc de 3 colonies sur l'île orientale, ainsi que 1 Fort Pirate à l'ouest, fort qui ne compte cependant pas comme étant une colonie.

Pirates/Voleurs

Le pion Voleurs n'est pas utilisé dans ce scénario. Le pion Pirates représente la flotte pirate et suit les règles particulières décrites ci-contre. Le pion Pirates commence sur la tuile Mer marquée d'un X blanc.

Construction des bateaux

Chaque joueur ne peut construire qu'une seule route maritime en direction des îles occidentales. Cette route doit débuter à sa colonie côtière située sur la côte occidentale de la grande île, passer par l'intersection identifiée par le jeton coloré correspondant à la couleur du joueur et s'achever au Fort Pirate de sa couleur.

La route maritime ne peut pas avoir de déviation, ni se prolonger au-delà du Fort Pirate. La route maritime doit être développée de façon à atteindre le fort par le chemin le plus court. Il est interdit de bloquer d'autres routes maritimes.

Chaque joueur est libre de construire d'autres routes maritimes, mais seulement sur la côte orientale de la grande île.

Navires de guerre

Lorsque vous piochez une carte Chevalier (ou une carte Point de Victoire, dans une partie à 4 joueurs), vous pouvez améliorer le bateau « ordinaire » qui est le plus proche de votre colonie côtière, pour en faire un navire de guerre.

Pour montrer que ce bateau est devenu un navire de guerre, couchez-le sur le côté. La carte piochée est défaussée près du plateau de jeu.

Important : si la pile de cartes Développement est épuisée, aucune autre carte Développement ne pourra être achetée. Les cartes défaussées ne reviennent pas en jeu.

La flotte pirate

La flotte pirate se déplace, en tournant dans le sens horaire, autour des deux îles désertiques situées au centre du plateau de jeu. À chaque tour, après avoir lancé les dés, déplacez la flotte pirate. Elle se déplace d'un nombre de tuiles Mer égal au plus petit des deux chiffres obtenu aux dés. Si les deux dés affichent le même résultat, ne retenez le chiffre que d'un seul dé. Ce n'est qu'après le déplacement de la flotte pirate que les joueurs reçoivent leurs ressources.

Attaque des pirates

Si la flotte pirate termine son déplacement sur une tuile Mer autour de laquelle se trouve une colonie/ville, celle-ci est immédiatement attaquée, avant même que son propriétaire ne reçoive ses ressources et/ou ne résolve les effets d'un « 7 ».

- La force des pirates est égale à la valeur du dé affichant le plus petit chiffre.
- La force du joueur attaqué est égal au nombre de ses navires de guerre.
- Si la force des pirates est plus élevée que celle du joueur, il perd 1 carte Ressource de sa main et 1 carte Resource supplémentaire pour chaque ville qu'il possède. Les cartes sont prises au hasard par un autre joueur, puis remises dans la Réserve.
- Si la force du joueur est plus élevée, il prend une carte Ressource de son choix dans la Réserve.
- En cas d'égalité, il ne se passe rien.

Construire une colonie sur une île pirate

Dès que vous atteignez l'intersection occupée par votre jeton coloré, vous pouvez y construire une colonie (en payant bien évidemment son coût de construction). Cette colonie pourra être améliorée en ville selon les règles habituelles. Il n'est pas permis de construire des colonies sur les îles pirates ailleurs que sur cette intersection marquée par votre jeton coloré.

Attention : la construction de cette colonie augmente les probabilités de se faire attaquer par la flotte pirate !

« 7 » aux dés

Il n'y a pas de pion Voleurs dans ce scénario. Cependant, lorsque qu'un « 7 » est obtenu, tous les joueurs qui possèdent plus de 7 cartes Ressource doivent remettre la moitié de leurs cartes Ressource dans la Réserve, selon la règle habituelle. Puis le joueur actif peut voler une carte à n'importe qui.



Conquérir un Fort Pirate

Dès que vous atteignez le Fort Pirate de votre couleur avec votre route maritime (celle-ci est alors fermée), vous pouvez attaquer ce fort. Lancez un dé, le résultat obtenu détermine la force du fort.

- Si le nombre de vos navires de guerre dans votre route maritime est supérieur à la force du fort, vous remportez le combat et récupérez un des jetons situés sous le fort.
- Si le nombre de vos navires de guerre est inférieur à la force du fort, vous perdez le combat et devez retirer vos deux bateaux qui sont les plus proches du fort.
- En cas d'égalité, vous devez retirer 1 de vos bateaux (le bateau qui est le plus proches du fort).

Votre tour se termine à la fin du combat. Il n'est donc pas possible d'attaquer un fort plus d'une fois par tour. Après une défaite ou une égalité, vous devrez reconstruire 1 ou 2 bateaux si vous souhaitez de nouveau attaquer le fort.

Dès que vous récupérez les trois jetons situés sous le fort, vous avez réussi à chasser les pirates de cet endroit et reprenez le contrôle de la colonie. Vous en recevrez les ressources selon les règles habituelles et obtenez le point de victoire que rapport cette colonie.

Fin de la partie

Le premier joueur à chasser les pirates du fort de sa couleur et à atteindre 10 points de victoire, remporte la partie. Si tous les forts sont conquis avant qu'un joueur n'atteigne 10 points de victoire, la flotte pirate est retirée du jeu.

Mise en Place Alternative

Ce scénario a été conçu pour être le plus équilibré possible. Les mises en place alternatives sont déconseillées.

Scénario 8 : Les Merveilles de Catan

Les pirates ayant été vaincus, une période de paix et de prospérité débute sur les îles de Catan. Après avoir vu de magnifiques bâtiments sur l'archipel au nord, vous décidez de lancer d'énormes travaux d'embellissement sur votre île. Une compétition démarre très vite entre les différents intervenants. Qui sera le premier à bâtir une merveille pour la plus grande gloire de Catan ?

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	19	2	2
Désert	3	3	3
Rivière d'Or	2	4	3
Colline	5	6.	3
Forêt	5	8	3
Pré	5	9.	3
Champs	5	10	3
Montagne	5	11	3
Total	49	Total	27



Ports : 5 x Port spécialisé, 4 x Port 3:1

Matériel supplémentaire : 5 fiches Merveille de Catan, 5 jetons Grande Muraille, 2 jetons Grand Pont, 4 jetons colorés



Mise en Place

Installez le plateau de jeu en suivant le schéma ci-contre. Mélangez face cachée les marqueurs Port et placez-les aléatoirement sur les emplacements indiqués. Puis retournez-les, face visible. Mettez à côté du plateau de jeu, les 5 fiches Merveille de Catan (Grande Muraille, Grand Pont, Monument, Grand Théâtre et Château), ainsi que les jetons colorés. Posez les jetons Grande Muraille (en haut près des tuiles Désert) et les jetons Grand Pont (en bas au niveau du détroit) sur leurs intersections respectives, comme indiqué sur le schéma.

Règles Supplémentaires

Phase de placement

Les joueurs ne peuvent pas placer leurs colonies de départ sur les petites îles, ni sur les intersections occupées par des jetons Grande Muraille ou Grand Pont, ni sur les intersections marquées d'un point d'exclamation rouge.

Points de victoire spéciaux

Si au cours de la partie vous construisez une colonie sur une petite île, vous recevez 1 jeton PV. Placez-le sous la colonie qui vient d'être construite.

Construction d'une Merveille

Le premier joueur qui souhaite commencer la construction d'une merveille, peut en choisir une parmi les cinq proposées. Les autres joueurs choisiront parmi les merveilles restantes au fur et à mesure qu'ils voudront en construire une.

- Vous ne pouvez commencer la construction d'une merveille que si vous avez rempli les conditions indiquées sur sa fiche. Par exemple, vous ne pouvez commencer à construire le Grand Théâtre que si vous possédez 2 villes.
- Si les conditions sont remplies, posez sur la fiche appropriée le jeton coloré correspondant à votre couleur (posez votre jeton au niveau du texte de la carte). Vous devez désormais construire cette merveille.
- Chaque merveille est divisée en quatre étapes de construction. Pour terminer une étape vous devez dépendre à chaque fois les 5 ressources illustrées sur la carte.

- Dès que vous avez dépensé des ressources pour terminer la première étape, déplacez votre jeton coloré vers la case 1, en haut à gauche de votre fiche Merveille. Lorsque vous aurez dépensé des ressources pour l'étape 2, déplacez votre jeton vers la case 2, et ainsi de suite.

- Quand vous atteignez la case 4, la construction de votre merveille est terminée !
- Si vous disposez de suffisamment de ressources, vous pouvez terminer plusieurs étapes au cours d'un même tour.

Pirates/Voleurs

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

Fin de la partie

Il y a deux fins possibles :

- La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur est le premier à terminer la construction de sa merveille (atteindre la case 4 de la fiche).
- La partie se termine immédiatement lorsque, pendant son tour, un joueur atteint ou dépasse 10 points de victoire et est plus avancé que ses adversaires dans la construction de sa merveille (il est à une étape de construction plus élevée que ses adversaires).

Mise en Place Alternative

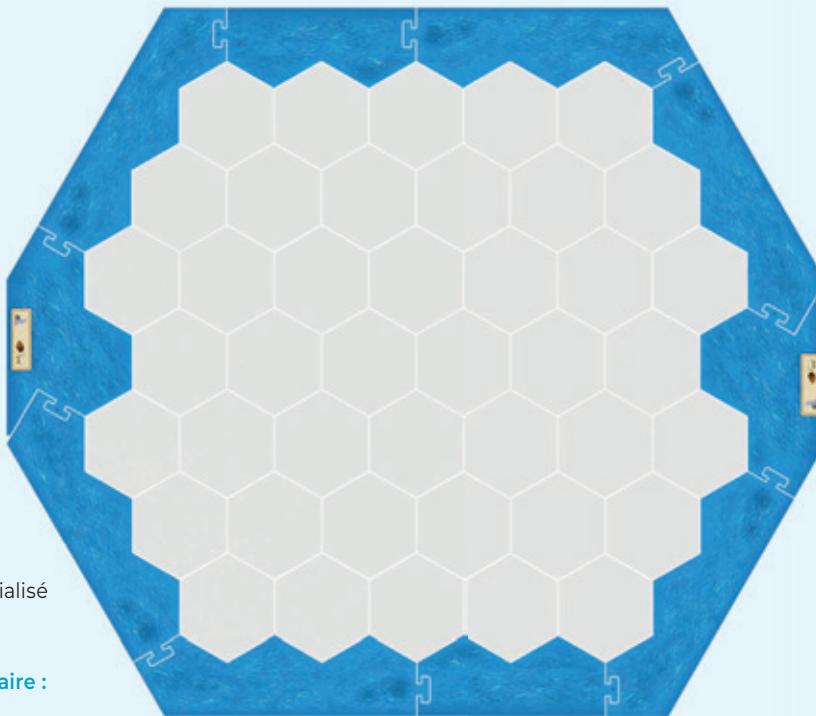
La forme des îles ne doit pas être modifiée. Pour la grande île, laissez les déserts comme indiqué sur le schéma, vous pouvez réorganiser comme vous voulez les autres tuiles Terrain et les jetons numérotés. Assurez-vous toutefois que les deux tuiles Terrain qui jouxtent les déserts n'aient pas de jetons numérotés à très fortes probabilités de résultat aux dés (donc pas de 6, ni de 8).



Nouveau Monde (aventure personnalisable)

Tuiles	Nombre	Jetons numérotés	Nombre
Mer	19	2	1
Désert	-	3	3
Rivière d'Or	-	4	3
Colline	4	5	3
Forêt	5	6.	2
Pré	5	8	2
Champs	5	9.	3
Montagne	4	10	3
	Total	11	2
	Total	12	1
	Total	Total	23

Envie de nouvelles aventures ? Aucun problème ! Jouez en suivant les instructions ci-après ou développez vos propres scénarios et embarquez vos amis ou votre famille dans de nouvelles aventures sur les mers de Catan !



Mise en Place

Assemblez les pièces de cadre comme indiqué sur le schéma ci-dessus. Mélangez toutes les tuiles indiquées ci-dessus face cachée, puis placez-les les unes après les autres à l'intérieur du cadre, en les retournant face visible.

Mélangez tous les jetons numérotés indiqués ci-dessus face cachée, puis placez-les les uns après les autres sur les tuiles Terrain, en les retournant face visible. Faites attention de ne pas avoir deux chiffres rouges (6 ou 8) l'un à côté de l'autre.

Mélangez face cachée les marqueurs Port et empilez-les à côté du plateau de jeu. À tour de rôle, en commençant par la personne la plus âgée, posez un marqueur Port, en le retournant face visible, à côté d'un bord d'une tuile Terrain, jusqu'à épuisement de la pile. Une intersection ne peut accueillir que 1 seul port.

Placez le pion Voleurs sur la tuile numérotée « 12 » (ou sur une tuile Désert si vous souhaitez les utiliser). Placez le pion Pirates sur un hexagone Mer du cadre au choix.

Règles Supplémentaires

Phase de placement

Chaque joueur peut placer ses deux colonies de départ sur la ou les îles de son choix. Au début de la partie, un joueur

sera donc installé sur 1 ou 2 îles. Toutes les autres îles sont pour lui des îles « étrangères ».

Points de victoire spéciaux

À chaque fois que vous construisez votre première colonie sur une île « étrangère », vous recevez 1 jeton PV. Placez-le sous la colonie qui vient d'être construite (cette colonie vous rapporte donc 2 PV).

Fin de la partie

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

Autres Options de Personnalisation

Si vous n'êtes pas satisfaits de la répartition des tuiles sur le plateau de jeu (trop de petites îles ou pas assez), n'hésitez pas à les réorganiser jusqu'à ce que le résultat convienne à tous !

Vous pouvez également créer vos propres scénarios, en utilisant ou adaptant les règles qui vous sont proposées dans ce livret. Si vous souhaitez utiliser des tuiles Rivière d'Or, assurez-vous de ne pas placer un jeton numéroté rouge dessus.