

KLAUS TEUBER

# CATAN®

## PIRATES & DÉCOUVREURS

### EXTENSION

### LIVRET DE RÈGLES



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

#### Sommaire

Au sujet de cette extension .....	2
Matériel .....	3
Assemblage de la boîte de rangement ...	4
Mise en place commune à tous les scénarios .....	5
Règles applicables à tous les scénarios ....	6
Scénario 1 – Terres en vue !.....	12
Scénario 2 – Les Repaires de Pirates.....	13
Scénario 3 – Du Poisson pour Catan.....	17
Scénario 4 – Des Épices pour Catan .....	20
Scénario 5 – Pirates & Découvreurs.....	23

KOSMOS



## Vivez de nombreuses aventures !

Tout au long des cinq scénarios de cette extension, vous serez confrontés à une grande variété de missions. À l'aide de vos bateaux, vous partirez à la découverte d'îles inconnues et y construirez des colonies. Vous assiégerez des repaires de pirates, pêcherez du poisson que vous livrerez au Conseil de Catan ou négocierez de précieuses épices avec les habitants des îles productrices. Le dernier scénario vous mettra au défi de remplir ces trois missions en même temps !

## Au sujet de cette extension

*Pirates & Découvreurs* se compose de plusieurs scénarios qui s'imbriquent progressivement. Dans chaque scénario, vous aurez pour mission d'explorer une zone maritime inconnue avec vos bateaux et de construire des colonies sur les îles que vous découvrirez. Le premier scénario « Terres en vue ! » vous servira de scénario d'initiation aux principales règles de base de cette extension.

Dans les scénarios suivants, vous recevrez des tâches supplémentaires (missions) à accomplir. À savoir : conquérir des repaires de pirates, attraper des poissons et les livrer au Conseil de Catan ou marchander des épices avec les mystérieux habitants des îles aux Épices.

Les premières pages de ce livret, vous expliquent les règles de base qui s'appliquent à l'ensemble des scénarios, puis les règles complémentaires qui sont spécifiques aux scénarios 2 à 5. Enfin, les scénarios vous seront présentés de manière détaillée.

Chaque scénario (à partir du deuxième) vous invite à remplir une nouvelle mission en plus de la ou les missions précédentes. Des règles spécifiques s'appliquent à chaque nouvelle mission. Pour cette raison, nous vous conseillons de jouer les scénarios dans l'ordre proposé dans ce livret.

**Auteur :** Klaus Teuber (1952 – 2023)

**Développement de CATAN :** Benjamin Teuber

**Illustration de couverture :** Quentin Regnes

**Illustration du matériel :** Eric Hibbeler

**Graphisme :** Michaela Kienle

**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**

**Traduction :** Stéphanie-Patricia Torest

**Responsable de localisation :** J.-F. Jet

**Mise en page :** Luis E. Sánchez

**Plus d'informations sur:**

[www.asmodee.fr](http://www.asmodee.fr)

© 2013, 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.

**KOSMOS**



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



## Matériel

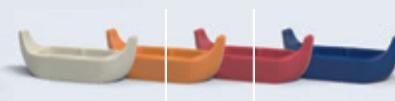
16 Colonies portuaires  
(4 par couleur)



36 Unités  
(9 par couleur)



12 Bateaux  
(3 par couleur)



8 Explorateurs  
(2 par couleur)



12 Marqueurs  
(3 par couleur)



4 Bateaux pirates (1 par couleur)



6 Bancs de  
poissons



24 Sacs  
d'épices

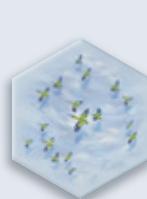


40 Pièces d'Or  
de valeur 1



36 Pièces d'Or  
de valeur 3

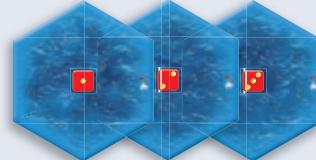
### Tuiles hexagonales (dos Perroquets Verts)



Rivière d'Or (x3)



Poisson (x3)



Épices (x3)

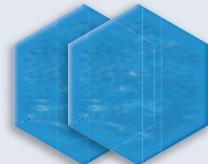


Terrain (x6)



Dos

Mer (x2)



6 jetons numérotés



Dos

Colline (x1), Forêt (x1), Pré (x1),  
Champs (x1), Montagne (x2)

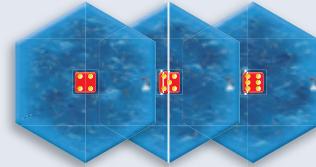
### Tuiles hexagonales (dos Oies Brunes)



Rivière d'Or (x3)



Poisson (x3)



Épices (x3)

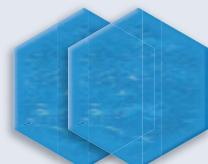


Terrain (x6)



Dos

Mer (x2)



6 jetons numérotés



Dos

Colline (x1), Forêt (x1), Pré (x1),  
Champs (x2), Montagne (x1)

4 fiches Coûts de Construction



6 jetons  
Repaire de  
Pirates



Dos

3 pistes Mission et 3 fiches spéciales (PV)



Les Repaires de Pirates



Meilleur chasseur de pirates



Du Poisson pour Catan



Meilleur pêcheur



Des Épices pour Catan



Meilleur comptoir d'épices

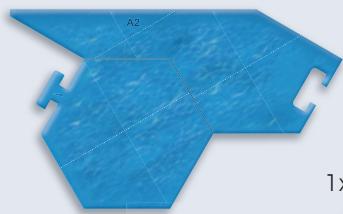


## 15 pièces de cadre et sections maritimes

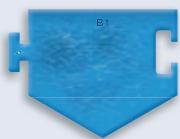
1x Pièce de cadre A1



1x Pièce de cadre A2



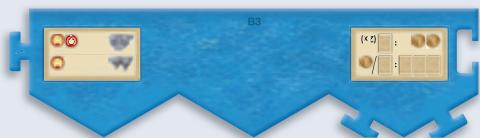
2x Pièce de cadre B1



2x Pièce de cadre B2



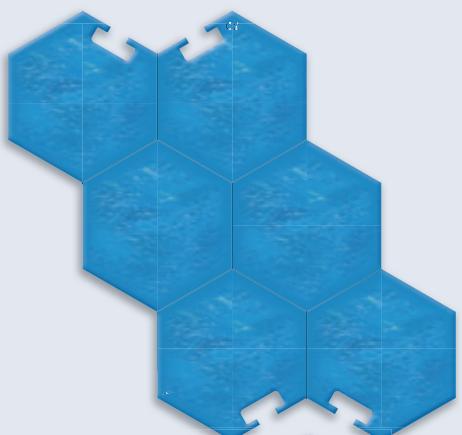
2x Pièce de cadre B3



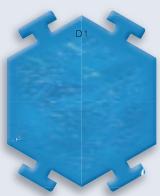
1x Section maritime C1



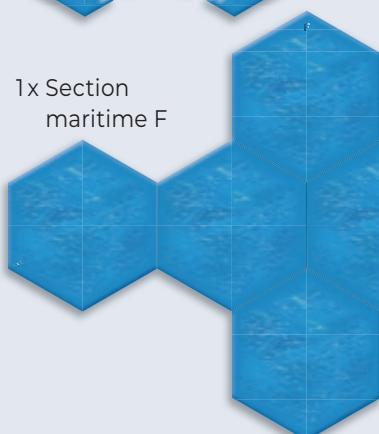
1x Section maritime C2



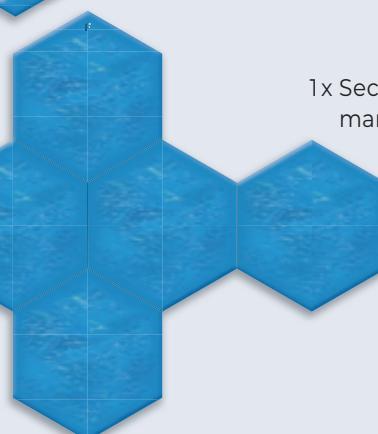
1x Section maritime D1 1x Section maritime D2



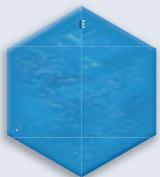
1x Section maritime F



1x Section maritime G

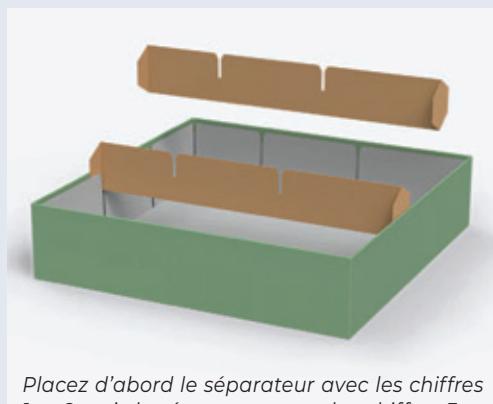


1x Section maritime E

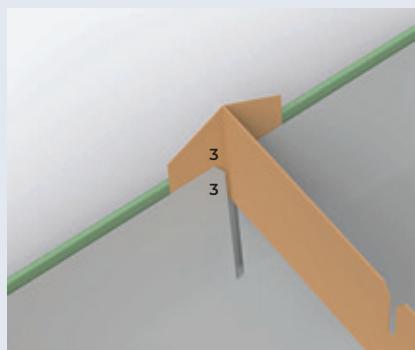


Remarque : Ce symbole se trouve au recto des tuiles hexagonales de l'extension Pirates & Découvreurs dans leur coin inférieur gauche. Il vous permettra de les distinguer facilement du reste de votre collection. Une « section maritime » est une tuile ou un ensemble de tuiles Mer préassemblées utilisé lors de la mise en place d'un scénario.

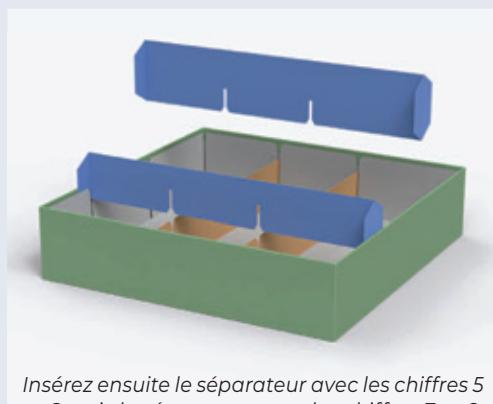
## Assemblage de la boîte de rangement



Placez d'abord le séparateur avec les chiffres 1 et 2, puis le séparateur avec les chiffres 3 et 4 dans le cadre en carton qui se trouve déjà dans la boîte.



Pour cela, pliez les extrémités des séparateurs vers l'extérieur et glissez-les derrière le cadre en carton, comme indiqué sur l'image.

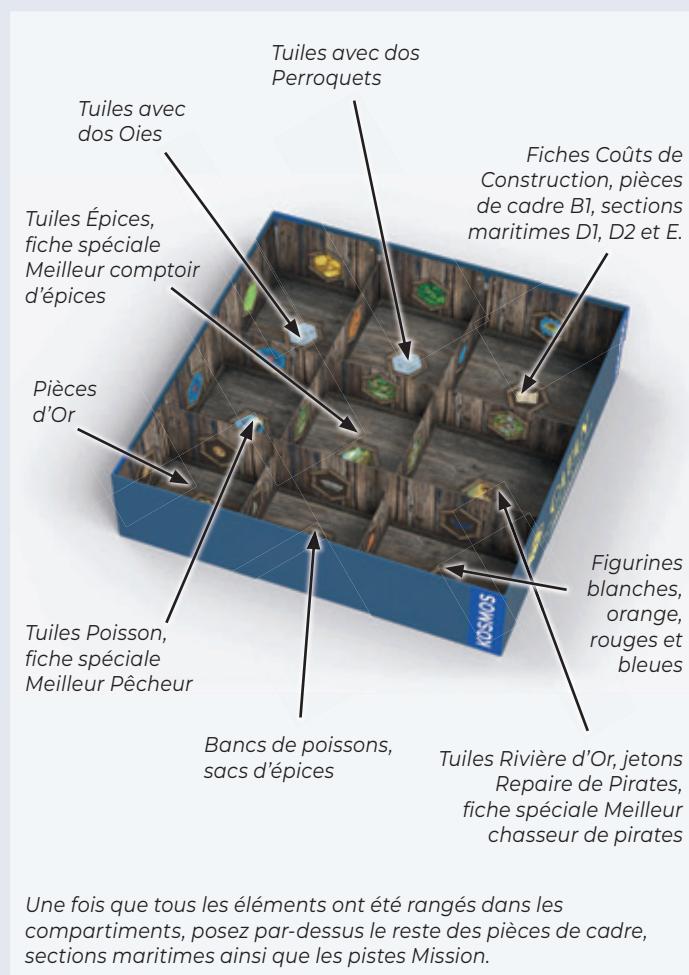


Insérez ensuite le séparateur avec les chiffres 5 et 6, puis le séparateur avec les chiffres 7 et 8, perpendiculairement aux deux autres.



## Rangement des différents éléments dans la boîte de jeu

Les illustrations des différents compartiments vous guideront dans le tri et rangement des éléments de jeu.



**Important :** ce matériel de CATAN – Le Jeu de Base est requis pour tous les scénarios, sans exception. Il ne sera donc plus mentionné dans la description des scénarios. N'oubliez pas d'inclure à chaque fois ces éléments.

La mise en place suivante s'applique à tous les scénarios. Les mises en place spécifiques à chaque scénario vous sont expliquées dans la description du scénario.

## Installation du plateau de jeu

Assemblez le plateau de jeu à l'aide des pièces de cadre de CATAN – Le Jeu de Base et des pièces de cadre et sections maritimes de cette extension, comme indiqué sur le schéma d'installation du scénario.

**Important :** vous devrez toujours utiliser le côté **sans port** des 6 pièces de cadre de CATAN – Le Jeu de Base. De plus, il vous sera plus facile d'assembler le cadre, si vous insérez les pièces de CATAN – Le Jeu de Base en les plaçant par-dessus celles de Pirates & Découvreurs.

## Placement des tuiles Terrain et des jetons numérotés pour créer l'île de départ

Scénario 1 et 2 : placez les tuiles Terrain de CATAN – Le Jeu de Base dans la zone de l'île de départ, comme indiqué sur le schéma. Posez ensuite les jetons numérotés de CATAN – Le Jeu de Base, comme indiqué sur le schéma.

Scénario 3, 4 et 5 : mise en place aléatoire. Pour cela, mélangez, face cachée, les tuiles Terrain et placez-les aléatoirement dans la zone de l'île de départ. Retournez-les, puis posez les jetons numérotés sur les tuiles, comme indiqué sur le schéma. La position des jetons numérotés ne doit pas être modifiée. Cette mise en place aléatoire est également possible pour le scénario 2.

## Placement des tuiles et des jetons numérotés dans les territoires inexplorés

Placez les tuiles avec les dos Perroquets et les dos Oies dans les zones correspondantes des territoires inexplorés. Les tuiles à utiliser sont indiquées dans la description des différents scénarios. Triez les tuiles en fonction de leur dos (Perroquets ou Oies), puis posez-les en 2 piles distinctes. Mélangez chaque pile séparément. Posez les tuiles avec le dos Perroquets dans la zone inexplorée nord et les tuiles avec le dos Oies dans la zone inexplorée sud, dos visible.

Triez maintenant les jetons numérotés également en fonction de leur dos (Perroquets ou Oies). Mélangez-les séparément, puis empilez-les (dos visible) à côté de leurs zones respectives, comme indiqué sur le schéma du scénario.

## Matériel de cette extension

Pour chaque scénario, vous aurez besoin du matériel suivant :

Les 16 colonies portuaires (4 par couleur ; à trois joueurs, rangez la couleur non utilisée dans la boîte de jeu).



# Mise en place commune à tous les scénarios

## Matériel nécessaire provenant de CATAN – Le Jeu de Base

Prenez les tuiles Terrain suivantes :

2 x Colline, 4 x Forêt, 3 x Pré, 2 x Champs et 3 x Montagne

Ainsi que les jetons numérotés suivants :

3, 3, 4, 4, 5, 6, 6, 8, 8, 9, 10, 10, 11, 11, 12.

Prenez toutes les routes et les colonies des couleurs avec lesquelles vous voulez jouer. Vous n'avez pas besoin des villes avec cette extension.

Vous aurez également besoin de toutes les cartes Ressource et des sabots à cartes (les cartes Développement ne sont pas utilisées), les 6 pièces de cadre du jeu de base, ainsi que les deux dés.



Les 12 bateaux (3 par couleur ; à deux ou trois joueurs, rangez les couleurs non utilisées dans la boîte de jeu).



Les 8 explorateurs (2 par couleur ; à deux ou trois joueurs, rangez les couleurs non utilisées dans la boîte de jeu).



Les tuiles suivantes avec le dos Perroquets



Les tuiles suivantes avec le dos Oies



Toutes les pièces d'or



## Règles applicables à tous les scénarios

### Règles de CATAN – Le Jeu de Base

Les règles habituelles de CATAN – Le Jeu de Base s'appliquent à tous les scénarios, à l'exception des points suivants :

- Les cartes Développement ne sont pas utilisées.
- Les fiches spéciales *Route commerciale la plus longue* et *Armée la plus puissante* ne sont pas utilisées.
- Les colonies ne peuvent pas être améliorées en ville.
- Il n'y a pas de pion Voleurs. Lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés, tous les joueurs qui ont plus de 7 cartes Ressource en main (nous parlerons simplement de « ressources » dans la suite de ces règles, au lieu de cartes Ressource) doivent en remettre la moitié dans la Réserve (arrondir à l'entier inférieur).
- Commerce : il n'y a pas de ports dans cette extension, ni d'échange au rapport 4:1. Par contre, vous pouvez procéder à des échanges avec la Réserve au rapport 3:1 ; c'est-à-dire que vous y remettez 3 ressources identiques pour y prendre 1 autre ressource de votre choix ou pour y prendre 1 Or.

### Règles de Pirates & Découvreurs

#### Phase de placement

Dans le scénario 1, la mise en place n'est pas libre. Le schéma de ce scénario vous indique où placer vos figurines. Vous trouverez à la page 13 une explication détaillée de cette mise en place.

À partir du scénario 2, la mise en place est libre. En respectant les règles de CATAN – Le Jeu de Base, placez tout d'abord sur l'île de départ une colonie portuaire, puis une colonie (chacune sans route). Vous devez placer votre colonie portuaire sur l'une des intersections côtières marquées d'un point gris (reportez-vous aux schémas des différents scénarios).

Vous pouvez placer votre colonie sur n'importe quelle intersection de votre choix (vous pouvez également choisir l'une des intersections marquées d'un point gris). Attention toutefois à bien respecter la Règle de Distance lors du placement de votre colonie et de votre colonie portuaire.



Exemple : colonie portuaire et bateau d'exploration adjacent



La personne qui a placé sa colonie en dernier, place en premier une de ses routes sur l'un des chemins adjacents à sa colonie. Ensuite, elle place un bateau d'exploration (bateau + explorateur dedans) sur l'un des deux ou trois chemins maritimes adjacents à sa colonie portuaire. Chaque joueur fait de même à tour de rôle dans le sens horaire. Pour finir, chaque joueur reçoit ses ressources de départ, soit une ressource pour chaque tuile Terrain adjacente à sa dernière colonie placée. Après cela, la partie peut commencer avec la phase Ressources.

Dans une partie **à 3 joueurs**, les figurines de la quatrième couleur ne sont pas utilisées.

Dans une partie **à 2 joueurs**, placez des figurines des couleurs non choisies sur l'île de départ à titre d'obstacle, elles seront considérées comme étant neutres. Seuls les bateaux d'exploration de ces couleurs restent dans la boîte de jeu. Après que les deux joueurs ont placé leur colonie portuaire, le premier joueur place une colonie portuaire d'une couleur neutre, puis le deuxième joueur fait de même. Ensuite, le deuxième joueur place une colonie d'une couleur neutre, et enfin le premier joueur fait de même.

## Les Phases d'un Tour

### 1. Phase Ressources

À son tour, le joueur lance les dés et détermine la production de ressources, selon les règles habituelles. Lorsqu'un joueur n'obtient aucune ressource, il reçoit 1 Or de la Réserve, sauf lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés.

### 2. Phase Commerce et Construction

Après la production de ressource, vous pouvez, comme d'habitude, échanger et construire dans l'ordre de votre choix.

Particularités :

**Rapport 3:1** : il n'y a pas de ports dans cette extension. Toutefois, vous pouvez procéder à des échanges avec la Réserve au rapport 3:1 ; c'est-à-dire que vous y remettez 3 ressources identiques pour y prendre 1 autre ressource de votre choix ou pour y prendre 1 Or.

**Acheter des ressources avec de l'or** : l'or ne peut pas être échangé avec la Réserve au rapport 3:1, mais peut faire partie d'un échange avec un autre joueur. Mais vous avez le droit, **jusqu'à deux fois par tour**, d'acheter 1 ressource de votre choix dans la Réserve en payant 2 Or.

### 3. Phase de Déplacement

Après avoir terminé la phase Commerce et Construction, vous effectuez une phase de déplacement :

Vous pouvez déplacer et entreprendre des actions avec chacun de vos bateaux. Il n'est plus possible de faire du commerce ou de construire pendant ou après la phase de déplacement.

Votre tour se termine après la phase de déplacement.

## Règles spécifiques à Pirates & Découvreurs

### Les bateaux

Les bateaux permettent de transporter des personnes et des biens d'un endroit à l'autre en circulant sur les chemins maritimes.

Un « chemin maritime », c'est le bord commun entre 2 tuiles Mer ou le bord commun entre 1 tuile Mer et 1 tuile Terrain. Les bords des pièces de cadre adjacents à une tuile Mer ou à une tuile Terrain sont aussi considérés comme des chemins maritimes.

Chaque chemin maritime peut accueillir jusqu'à 2 bateaux, d'un même joueur ou de deux joueurs différents. Les chemins le long des côtes peuvent être occupés simultanément par 1 route et jusqu'à 2 bateaux.

### Construction des bateaux

Coût de Construction : 1 Bois + 1 Laine



Lorsque vous construisez un bateau, placez-le sur l'un des deux ou trois chemins maritimes reliés à l'une de vos colonies portuaires.

Vous ne pouvez pas construire de bateau sur un chemin maritime qui longe une tuile inexplorée.

Si vous souhaitez construire un bateau et que vos bateaux sont déjà tous en jeu, vous pouvez en retirer un du plateau de jeu et le construire à nouveau à côté de l'une de vos colonies portuaires, en payant 1 Bois et 1 Laine. Si vous retirez un bateau avec un chargement, son chargement est perdu et remis dans la Réserve.

### Déplacement des bateaux

Pendant votre tour, seuls vos bateaux peuvent être déplacés, et ce uniquement pendant la phase de déplacement.

Un bateau se déplace d'un chemin maritime à l'autre. Il peut se déplacer vers n'importe quelle direction et en changer au cours du déplacement ; il est également possible pour un bateau de revenir sur ses pas lors d'un même déplacement.

Chaque bateau dispose de 4 points de déplacement. Lorsque vous déplacez un bateau d'un chemin maritime à un autre, cela vous coûte 1 point de déplacement.

Le déplacement d'un bateau doit être complètement terminé avant de pouvoir en déplacer un autre.

Vous pouvez acheter 2 points de déplacement supplémentaires pour votre bateau en payant 1 Laine (dans la limite de 1 fois par bateau).

Vous pouvez déplacer votre bateau sur un chemin maritime occupé par 1 ou 2 bateaux. Toutefois, vous ne pouvez pas terminer le déplacement de votre bateau sur un chemin maritime déjà occupé par 2 bateaux.

### Changement et déchargement des bateaux

Chaque bateau possède un emplacement de chargement qui peut accueillir deux petites figurines (unité, sac d'épices) ou une grande figurine (explorateur, banc de poissons).

À tout moment, vous pouvez retirer une figurine d'un de vos bateaux et la remettre dans votre réserve. Cela est utile si vous souhaitez faire de la place pour y mettre une figurine plus intéressante.

Charger et décharger un bateau ne coûte aucun point de déplacement. Un bateau peut être déplacé après un chargement ou un déchargement, s'il lui reste encore un ou plusieurs points de déplacement.



## Explorer à l'aide des bateaux

Afin de découvrir de nouvelles terres, vous devez mettre le cap au nord et au sud, en direction des territoires inexplorés.



Si pendant le déplacement d'un bateau (chargé ou non), l'une de ses extrémités (proue ou poupe) est adjacente à l'intersection d'une tuile inexplorée, on considère que vous venez de découvrir quelque chose. Retournez la tuile pour que sa face devienne visible.



S'il s'agit d'une tuile Terrain, prenez un jeton numéroté ayant le même dos que la tuile, retournez-le pour que son numéro soit visible et posez-le sur la tuile.



En récompense, prenez dans la Réserve une ressource correspondant au type du terrain.



S'il s'agit d'un autre type de tuile (par exemple, une tuile Mer ou Épices), prenez dans la Réserve 2 Or.

Découvrir une tuile inexplorée met automatiquement fin au déplacement du bateau. Les éventuels points de déplacement restants sont perdus.

## Les colonies

Vous pouvez construire une colonie de deux façons. Soit comme dans CATAN – Le Jeu de Base, c'est-à-dire à la suite d'un route sur une intersection autorisée, soit à l'aide d'un bateau d'exploration (voir page 9).

Une colonie vous rapporte **1 point de victoire**.

## Les colonies portuaires

Coût de Construction : 2 x Blé + 2 x Minerai



Vous ne pouvez construire une colonie portuaire qu'en améliorant une colonie située sur une intersection côtière de l'île de départ ou d'une tuile Terrain découverte.

Lorsque vous améliorez une de vos colonies pour en faire une colonie portuaire, remettez cette colonie dans votre réserve et remplacez-la par une de vos colonies portuaires.

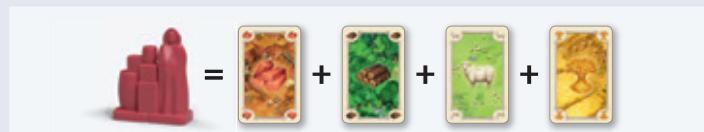
Une colonie portuaire possède une « rade » qui peut accueillir 2 petites figurines (unité, sac d'épices) ou 1 grande figurine (explorateur, banc de poissons).

*Important : lorsqu'une tuile Terrain adjacente à une colonie portuaire est désignée par les dés, celle-ci ne produit que 1 ressource, comme une colonie normale.*

Une colonie portuaire vous rapporte **2 points de victoire**.

## Les explorateurs

Mettre en jeu un explorateur



Coût : 1 Argile + 1 Bois + 1 Laine + 1 Blé.

La mise en jeu d'un explorateur nécessite de dépenser les mêmes ressources que pour la construction d'une colonie.

Lorsque vous mettez un explorateur en jeu, placez-le soit dans une rade libre d'une de vos colonies portuaires, soit dans un bateau vide qui est adjacent à une de vos colonies portuaires. Il est interdit de placer un explorateur **à côté** d'une colonie ou d'une colonie portuaire.

Si une figurine occupe déjà la rade de la colonie portuaire ou un bateau adjacent à une colonie portuaire, vous ne pourrez mettre en jeu votre explorateur que si vous retirez la précédente figurine en la remettant dans votre réserve.

Un explorateur ne peut pas se déplacer par voie terrestre, il peut uniquement voyager par bateau.



## Chargement d'un explorateur

Lors de la phase de déplacement : si une extrémité d'un de vos bateaux vides est adjacente à une colonie portuaire occupée par un explorateur, vous pouvez charger l'explorateur dans votre bateau qui devient alors un bateau d'exploration.



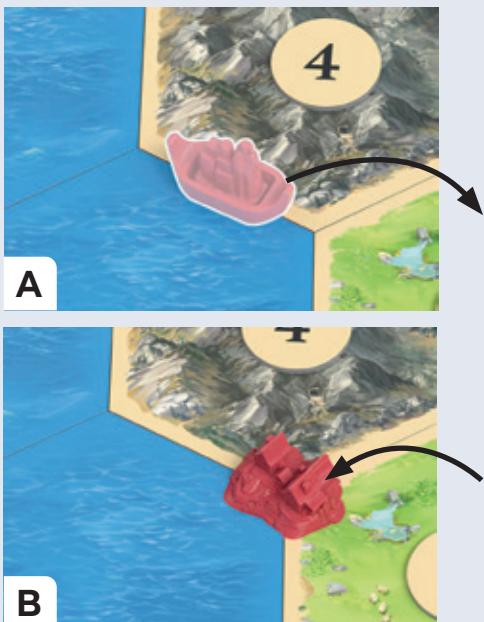
Charger un explorateur ne met pas fin au déplacement du bateau. Vous pouvez continuer de déplacer ce bateau d'exploration, en suivant les règles habituelles de déplacement des bateaux.

## Fonder une colonie avec un bateau d'exploration

Lorsque l'extrémité d'un de vos bateaux d'exploration est adjacente à l'intersection d'une tuile Terrain, vous pouvez y fonder une colonie. En fonction du scénario, certaines exceptions peuvent s'appliquer, celles-ci vous seront expliquées dans le scénario concerné.



Pour fonder une colonie, remettez dans votre réserve le bateau et l'explorateur qui est à bord (A), puis placez gratuitement une de vos colonies sur l'une des intersections adjacentes de la tuile Terrain (B).



Dans chacune des deux zones inexplorées, votre première colonie devra être fondée avec un bateau d'exploration. À partir de cette première colonie, vous pourrez ensuite construire des routes et des colonies, selon les règles habituelles. Mais aussi continuer à fonder d'autres colonies, en utilisant vos bateaux d'exploration si vous le souhaitez.

**Important :** vous ne pouvez pas construire de route sur un chemin (ou chemin maritime) d'une tuile inexplorée et vous ne pouvez pas construire de colonie sur une intersection d'une tuile inexplorée. Si vous construisez une route de telle sorte que l'une de ses extrémités pointe vers l'intersection d'une tuile inexplorée, cette dernière n'est pas considérée découverte. Seul un bateau vous permet de découvrir de nouvelles tuiles inexplorées.

Vous connaissez maintenant toutes les règles pour vous lancer dans le scénario d'initiation « Terres en Vue ! ». (Rendez-vous à la page 12.)

Si vous êtes déjà un joueur vétéran de CATAN et souhaitez directement commencer avec le scénario 2, lisez d'abord les règles complémentaires ci-dessous. Ces règles s'appliquent à l'ensemble des scénarios 2 à 5.

## Règles pour les scénarios 2 à 5

À partir du deuxième scénario, vous pourrez recruter des unités et lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés, des bateaux pirates agiront. De plus, le Conseil de Catan vous confiera des missions.

### Les unités

Selon le scénario, les unités représenteront des marchands ou des guerriers.

#### Recruter et charger une unité

Coût : 1 Laine + 1 Minerai



Lorsque vous recrutez une unité, payez son coût puis placez-la soit dans un emplacement libre de la rade d'une de vos colonies portuaires, soit dans un emplacement libre de l'un de vos bateaux adjacent à l'une de vos colonies portuaires.

Si une unité est placée dans la rade d'une colonie portuaire, elle peut être chargée dans un bateau durant la phase de déplacement, puis transportée jusqu'à la destination où elle sera déchargée.

Vous pouvez placer jusqu'à 2 unités dans une rade ou un bateau vide.

Après avoir chargé ou déchargé une unité, un bateau peut continuer son déplacement s'il lui reste des points de déplacement.

### Déplacement des unités

Les unités peuvent uniquement être déplacées via un bateau de leur couleur. Elles ne peuvent pas se déplacer le long des chemins ou routes terrestres.

### Transbordement de figurines

#### Entre un bateau et une colonie portuaire

Lorsque l'extrémité d'un bateau est adjacente à une colonie portuaire, vous pouvez permutez des figurines entre ce bateau et la colonie portuaire.



## Entre deux bateaux

Transborder directement des figurines entre 2 bateaux adjacents n'est pas autorisé. Il est toutefois possible de faire un transbordement indirect si l'extrémité de chaque bateau est adjacente à une même colonie portuaire qui pourra servir d'intermédiaire lors du transbordement.



A



B



C

**Exemple :** le bateau rouge a 2 unités, son extrémité est adjacente à la colonie portuaire. La rade de la colonie portuaire est occupée par un explorateur (A). C'est le tour de Rouge, qui échange les places des unités dans le bateau avec celle de l'explorateur (B). Pour finir, Rouge charge le bateau de droite avec les deux unités (C).

Conseil : en construisant vos colonies portuaires à des endroits stratégiques, il vous sera possible d'utiliser deux bateaux et une colonie portuaire pour déplacer plus rapidement vos figurines.

## Les bateaux pirates

### Placement du premier bateau pirate

Mis à part les deux exceptions suivantes, vous pouvez placer/déplacer un bateau pirate sur n'importe quelle tuile Mer.

Exceptions : il est interdit de placer/déplacer un bateau pirate sur les pièces de cadre ou tuiles Mer adjacentes à l'île de départ.

Chaque joueur dispose d'un bateau pirate de sa couleur.



Le premier joueur à obtenir un « 7 » aux dés place son bateau pirate sur une tuile Mer (au milieu de la tuile). Son bateau pirate reste sur cette tuile jusqu'à ce qu'un autre joueur obtienne un « 7 » aux dés ou que son bateau pirate soit chassé (voir page 11).

### « 7 » aux dés

#### Déplacer un bateau pirate

Lorsqu'un « 7 » est obtenu aux dés, tous les joueurs ayant plus de 7 ressources en main doivent défausser la moitié de leurs cartes.

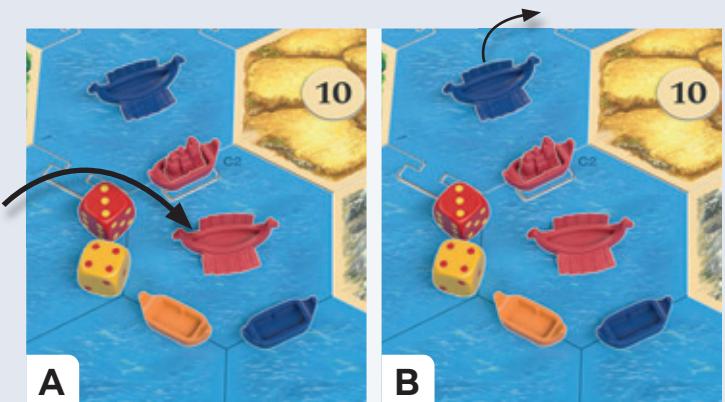
Si vous obtenez un « 7 » et que **votre bateau pirate** est déjà en jeu, vous devez alors le déplacer vers une autre tuile Mer de votre choix.

Si c'est **le bateau pirate d'un autre joueur** qui est en jeu, placez votre bateau pirate sur une tuile Mer de votre choix (cela peut être la tuile occupée par le bateau pirate adverse). Votre adversaire retire ensuite son bateau pirate et le remet dans sa réserve. Ainsi, il ne peut jamais y avoir plus d'un bateau pirate en même temps sur le plateau de jeu.

#### Vol d'une ressource

Lorsque vous avez placé ou déplacé votre bateau pirate sur une tuile Mer, vous devez prendre une ressource au hasard dans la main **d'un** joueur possédant un bateau sur l'un des chemins maritimes de cette tuile Mer. Ne tenez pas compte des colonies portuaires et des colonies.

Si le joueur que vous volez n'a pas de ressource, vous pouvez lui prendre 1 Or à la place.



**Exemple :** Rouge obtient un « 7 » et place son bateau pirate. Bleu doit donc retirer son bateau pirate. Rouge peut ensuite voler 1 ressource à Bleu ou à Orange.

### Payer un tribut aux pirates

Lorsque vous souhaitez déplacer un de vos bateaux le long des chemins maritimes d'une tuile Mer occupée par un bateau pirate adverse, vous devez payer un tribut de 1 Or **à la Réserve**. Quitter la tuile Mer occupée par un bateau pirate adverse requiert aussi le paiement du tribut.

Si vous souhaitez déplacer plusieurs bateaux le long d'une tuile Mer occupée par un bateau pirate adverse, vous devrez payer 1 Or pour chaque bateau.

Même si vous avez déjà dépensé 4 Or pendant votre phase de Commerce et Construction pour acheter 2 ressources, cela ne vous exemptera pas de payer le tribut.



Une fois le tribut payé, vous pouvez déplacer votre bateau d'autant de chemins maritimes que vous voulez le long de la tuile Mer occupée par le bateau pirate (vous pouvez quitter et revenir sur cette tuile Mer plusieurs fois durant le même tour sans avoir à repayer un tribut). À votre prochain tour, si votre bateau devait encore se déplacer le long d'une tuile occupée par un bateau pirate adverse, vous devrez à nouveau payer le tribut.

Vous n'avez aucun tribut à payer pour votre propre bateau pirate.

Vous pouvez construire ou utiliser (charger, décharger, transborder) un bateau le long d'une tuile Mer occupée par un bateau pirate adverse. Vous ne payez pas de tribut pour cela.

### Chasser un bateau pirate

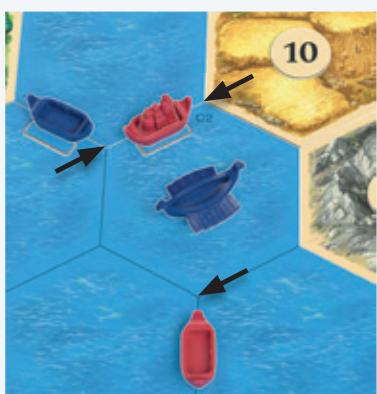
Pour chasser un bateau pirate adverse, au moins un de vos bateaux doit être prêt au combat. Pour être prêt au combat, un bateau doit remplir les deux conditions suivantes :

- Le bateau ne doit pas avoir été déplacé pendant ce tour.
- Une extrémité du bateau doit être adjacente à l'une des intersections de la tuile Mer occupée par le bateau pirate, ou le bateau doit occuper l'un des chemins maritimes de la tuile Mer occupée par le bateau pirate.

Pendant votre phase de déplacement, vous pouvez essayer de chasser le bateau pirate adverse une fois pour chacun de vos bateaux répondant à ces deux conditions.

Pour chasser le bateau pirate, lancez un dé pour chacun de vos bateaux prêts au combat. Si vous obtenez un 6, le bateau pirate est vaincu. Son propriétaire le retire du plateau de jeu et le remet dans sa réserve.

Ensuite, placez votre propre bateau pirate sur n'importe quelle tuile Mer et volez une ressource de la main d'un joueur qui possède un bateau sur l'un des chemins maritimes de cette tuile Mer.



**Exemple :** c'est la phase de déplacement de Rouge. Elle possède deux bateaux qu'elle n'a pas déplacés. Chacun d'eux est adjacent à une intersection de la tuile Mer occupée par le bateau pirate.

Elle lance le dé deux fois – une fois pour chacun de ses bateaux.



Premier dé : échec



Deuxième dé : succès

Elle obtient un 6 lors de son deuxième lancer et chasse le bateau pirate de Bleu.



Bleu doit remettre son bateau pirate dans sa réserve.



Rouge place ensuite son bateau pirate dans sa réserve.

Le bateau que vous avez utilisé pour chasser un bateau pirate peut ensuite être déplacé normalement.

Si vous ne parvenez pas à chasser le bateau pirate, vous devez alors payer le tribut si vous souhaitez vous déplacer le long de la tuile Mer occupée par ce bateau pirate ou quitter cette tuile. Sinon, vous ne pourrez pas déplacer votre bateau.

### Règles générales des missions

À l'exception du premier scénario, les scénarios 2, 3, 4 et 5 vous proposent d'accomplir 1 à 3 missions. Si un scénario indique plusieurs missions, celles-ci peuvent être effectuées simultanément.

Le matériel de chaque mission contient toujours une piste Mission et une fiche spéciale de points de victoire.



**Exemple :** ceci est la piste Mission et la fiche spéciale de la mission Les Repaires des pirates.

Au début de la partie, chaque joueur place un de ses marqueurs sur la case départ (la case rectangulaire) de chaque piste Mission utilisée.

Chaque fois que vous remplissez l'objectif d'une mission, avancez votre marqueur de 1 case sur la piste de cette mission. Si vous avancez votre marqueur sur une case occupée par un autre marqueur, placez le vôtre sur celui déjà présent.

Vous avez toujours le nombre de points de victoire indiqué à côté de la case occupée par votre marqueur. Le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste, reçoit la fiche spéciale de cette mission. Elle lui rapporte 1 PV tant qu'il la détient.

Si plusieurs joueurs sont les plus avancés sur une même piste, c'est celui dont le marqueur est en-dessous de la pile qui récupère la fiche spéciale.



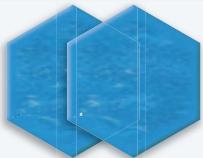
# Scénario 1 : Terres en vue !

Ce scénario d'initiation vous permet de vous familiariser aux règles de base de *Pirates & Découvreurs*. Construisez des bateaux et embarquez pour découvrir de nouvelles terres ! Envoyez vos explorateurs, fondez de nouvelles colonies et améliorez-les en colonies portuaires.

## Matériel supplémentaire

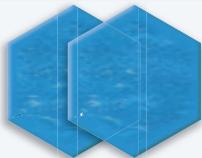
Ce scénario utilise les pièces de cadre et sections maritimes : A 1, A 2, 2 x B 3, C 1, C 2, D 1, F

*Les tuiles suivantes au dos Perroquets*



2 tuiles Mer

*Les tuiles suivantes au dos Oies*



2 tuiles Mer

## Mise en place complémentaire

Assemblez le cadre comme indiqué sur le schéma. Mélangez séparément les tuiles et jetons numérotés avec le dos Perroquets et le dos Oies. Posez-les, face cachée, comme indiqué dans le paragraphe *Mise en place commune à tous les scénarios*.

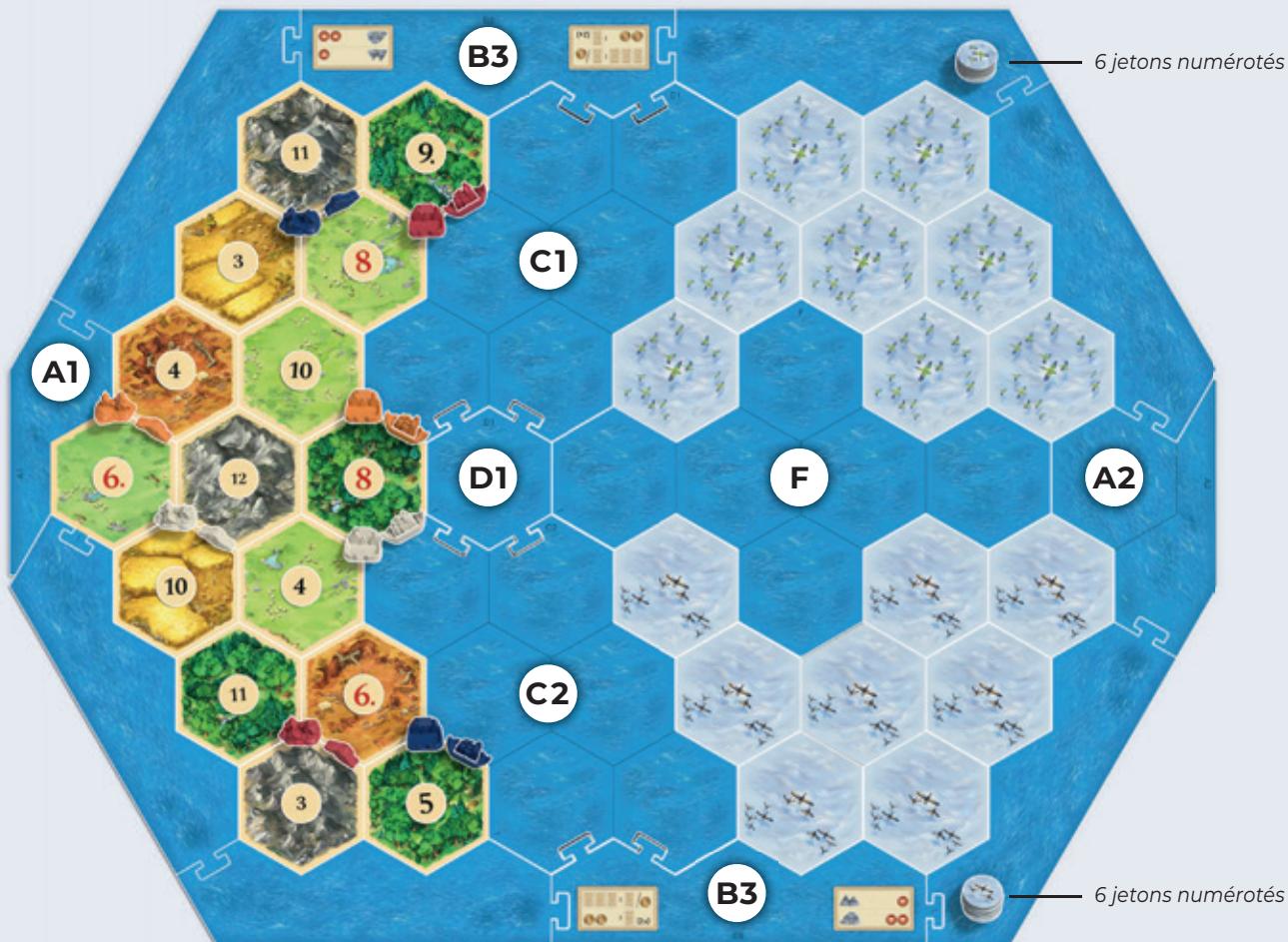
Chaque joueur prend les figurines suivantes dans la couleur qu'il s'est choisie :

- 4 colonies portuaires

- 3 bateaux
- 2 explorateurs

Chaque joueur prend également une fiche Coûts de Construction et 2 Or.

Mettez les cartes Ressource et les dés de *CATAN – Le Jeu de Base* près du plateau de jeu et constituez une réserve avec les pièces d'or restantes.





## Phase de placement

Dans ce premier scénario, la mise en place n'est pas libre. Chaque joueur place 1 colonie portuaire et 1 bateau avec 1 explorateur dedans (= bateau d'exploration) ainsi que 1 colonie et 1 route aux endroits indiqués sur le schéma ci-contre.

Dans une partie à 3 joueurs, les figurines de la quatrième couleur ne sont pas utilisées.

Dans une partie à 2 joueurs, toutes les figurines sont utilisées. Les figurines des couleurs non choisies sont placées sur le plateau à titre d'obstacle. Seuls les bateaux d'exploration des couleurs non choisies sont retirés du jeu.

Ressources de départ : pour chaque tuile Terrain adjacente à sa colonie, chaque joueur prend 1 ressource correspondante.

## Déroulement de la partie

Jouez selon les règles décrites dans le paragraphe *Règles applicables à tous les scénarios* (à partir de la page 6).

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **8 points de victoire** ou plus au cours de son tour. Il est alors déclaré vainqueur.

# Scénario 2 – Les Repaires de Pirates

Dans ce scénario, vous aurez pour mission de trouver les rivières d'or, occupées par des repaires de pirates, et de vous emparer de ces repaires. Il vous faudra recruter des unités et les transporter pour capturer ces repaires et ainsi accéder à leurs rivières d'or.

## Matériel supplémentaire

Ce scénario utilise les pièces de cadre et sections maritimes : A 1, A 2, 2 x B 1, 2 x B 3, C 1, C 2, D 1, E, F. Ce sont les mêmes éléments que vous avez utilisés dans le scénario 1 auxquels s'ajoutent B1 et E.



36 Unités (9 de chaque couleur)



4 Bateaux pirate (1 de chaque couleur)



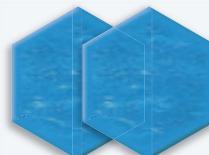
4 Marqueurs (1 de chaque couleur)

Dans une partie à deux ou trois joueurs, les figurines des couleurs non choisies (unités, bateaux pirate et marqueurs) ne sont pas utilisées.

### Les tuiles suivantes au dos Perroquets



3 tuiles Rivière d'Or

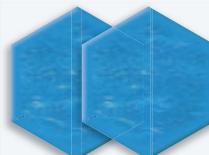


2 tuiles Mer

### Les tuiles suivantes au dos Oies



3 tuiles Rivière d'Or



2 tuiles Mer



Piste Mission Les Repaires de Pirates



Fiche spéciale Meilleur chasseur de pirates



6 jetons Repaire de Pirates

## Mise en place complémentaire

Assemblez le cadre comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Si vous venez juste de terminer le scénario 1, agrandissez le cadre en lui ajoutant les pièces de cadre B1. Utilisez la section maritime E pour remplir l'espace entre les pièces D1 et F.



### Placement des tuiles et des jetons pour créer l'île de départ

Les tuiles et les jetons numérotés de CATAN – Le Jeu de Base sont utilisés pour créer l'île de départ, comme indiqué ci-dessus.

Lorsque vous jouez à ce scénario pour la deuxième fois, nous vous conseillons d'installer le plateau aléatoirement. Mélangez les tuiles de l'île de départ, face cachée, puis placez-les au hasard dans la zone de gauche pour créer l'île de départ. Par contre, ne changez jamais la position des jetons numérotés de l'île de départ.

### Préparation des territoires inexplorés

Mélangez séparément les tuiles et jetons numérotés avec le dos Perroquets et le dos Oies. Posez-les, face cachée, comme indiqué dans le paragraphe *Mise en place commune à tous les scénarios*.

Chaque joueur prend ensuite les figurines suivantes dans la couleur qu'il s'est choisie :

- 4 colonies portuaires
- 3 bateaux
- 2 explorateurs
- 9 unités
- 1 bateau pirate
- 1 marqueur

Chaque joueur prend également une fiche Coûts de Construction et 2 Or.



Mettez les cartes Ressource et les dés de CATAN – Le Jeu de Base près du plateau de jeu et constituez une réserve avec les pièces d'or restantes.

Posez également la piste Mission *Les Repaires de Pirates* et la fiche spéciale correspondante près du plateau de jeu. Placez vos marqueurs sur la case de départ rectangulaire de la piste Mission.

Mélangez les 6 jetons Repaire de pirates, face cachée (les numéros ne sont donc pas visibles) et formez une pile que vous posez également à côté du plateau de jeu.

## Phase de placement

Résolvez la phase de placement comme indiqué page 6.

## Déroulement de la partie

Jouez en suivant les règles décrites page 6 et suivantes.

Voici votre mission :

### Les Repaires de Pirates

#### Découverte d'un repaire de pirates

Si vous découvrez une rivière d'or avec un repaire de pirates, vous recevez 2 Or (A). Ensuite, prenez un jeton Repaire de pirates mis de côté et, sans le regarder (donc sans le retourner), placez-le sur le repaire de pirates (B).



A



B

*Important : tant qu'il y a un jeton Repaire de pirates sur une tuile, il est interdit de construire une route sur un chemin autour de cette tuile ou de construire une colonie sur une intersection de cette tuile.*

### S'emparer d'un repaire de pirates

#### Placer des unités

Dans cette mission, vous envoyez des unités au combat. Si l'une des extrémités d'un bateau chargé avec 1 ou 2 unités est adjacente à l'intersection d'une tuile Rivière d'Or occupée par un jeton Repaire de pirates, la ou les unité(s) peuvent être placées sur ce jeton. Il peut y avoir au maximum 3 unités sur un jeton Repaire de pirates.

*Important : vous ne pouvez pas placer d'unités sur une tuile Rivière d'Or sans jeton Repaire de pirates ou sur d'autres tuiles Terrain.*

#### Capturer le repaire

Le repaire de pirates est capturé dès qu'il y a exactement 3 unités sur son jeton.

Lorsque vous placez une troisième unité sur le repaire de pirates, continuez de résoudre votre phase de déplacement, puis lorsqu'elle est terminée, appliquez les effets de la capture :

Chaque joueur ayant participé à la capture reçoit 2 Or en récompense et avance son marqueur d'une case sur la piste Mission (cela indique sa progression dans la mission). Le joueur actif est le premier à avancer son marqueur, suivi des autres joueurs en sens horaire.

#### Déterminer le héros

Chaque joueur ayant participé à la capture lance un dé et ajoute à son résultat le nombre d'unités qu'il avait sur le repaire de pirates. Le joueur avec le résultat le plus élevé avance d'une autre case sur la piste Mission, mais il doit pour cela remettre une de ses unités dans sa réserve personnelle.

En cas d'égalité, le joueur qui avait le plus d'unités remporte l'égalité, sinon tous les joueurs impliqués dans l'égalité, relancent le dé.

Si un joueur capture un repaire de pirates seul, il avance automatiquement son marqueur d'une case supplémentaire, mais il doit tout de même remettre une de ses unités dans sa réserve personnelle.

### Après la capture

#### Retourner le jeton Repaire de pirates

Pour indiquer que le repaire de pirates a été capturé, retournez le jeton pour que son numéro devienne visible. Pour cela, décalez les unités restantes en les laissant sur la tuile Rivière d'Or, puis retournez le jeton. Chaque joueur pourra récupérer ses unités, en les chargeant sur ses bateaux, lors des prochains tours.



#### Exemple de capture d'un repaire de pirates



Rouge déplace son bateau, chargé de 2 unités. Son extrémité est adjacente à l'intersection d'une tuile Rivière d'Or occupée par un jeton Repaire de pirates.



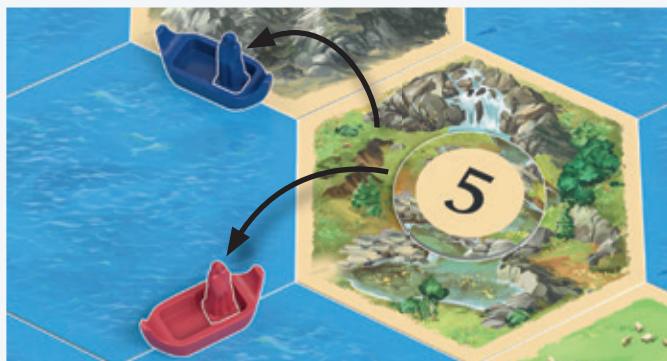
Rouge pose ses 2 unités sur le jeton Repaire de pirates. Avec l'unité de Bleu, il y a maintenant 3 unités sur ce repaire de pirates. Le repaire de pirates a donc été capturé.



Les effets de la capture sont résolus à la fin du tour de Rouge :

Rouge et Bleu reçoivent 2 Or et avancent chacun leur marqueur d'une case sur la piste Mission. Ensuite, ils déterminent qui est le héros en lançant chacun un dé : Rouge obtient un 5 et Bleu un 6. En additionnant leurs unités, ils arrivent à un total de 7 contre 7. Comme Rouge a plus d'unités, elle remporte l'égalité. Elle avance son marqueur d'une autre case sur la piste Mission, mais doit retirer une de ses unités en la remettant dans sa réserve.

Le jeton Repaire de pirates est retourné.



Lors des tours suivants, Bleu charge son unité à bord d'un de ses bateaux, Rouge fait de même.

#### Production d'or des tuiles Rivière d'Or

Il est possible de construire des routes sur les chemins d'une tuile Rivière d'Or libérée et des colonies sur ses intersections, pour autant que ces infrastructures ne soient pas au contact d'une tuile inexplorée ou d'un repaire de pirates non capturé.

Lors de la phase Ressources, lorsque la tuile Rivière d'Or libérée est désignée par les dés, vous recevez 2 Or pour chaque colonie ou colonie portuaire que vous possédez autour de cette tuile.

#### Fin de la partie

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



## Scénario 3 – Du Poisson pour Catan

Dans ce scénario, vous utiliserez le matériel des missions *Les Repaires des Pirates* et *Du Poisson pour Catan*.

Le Conseil de Catan vous envoie dans une zone particulièrement poissonneuse afin d'assurer l'approvisionnement de la population en nourriture. Attrapez autant de poissons que possible et livrez-les à l'entrepôt du Conseil de Catan.

### Matériel supplémentaire

Ce scénario utilise les pièces de cadre et sections maritimes : A 1, A 2, 2 x B 1, 2 x B 3, C 1, C 2, D 2, E, F. Ce sont les mêmes éléments que vous avez utilisés dans le scénario 2, à l'exception de l'élément D1 qui est remplacée par le D2 – l'entrepôt du Conseil de Catan.



36 Unités (9 de chaque couleur)



4 Bateaux pirate (1 de chaque couleur)



8 Marqueurs (2 de chaque couleur)

Dans une partie à deux ou trois joueurs, les figurines des couleurs non choisies (unités, bateaux pirate et marqueurs) ne sont pas utilisées.



Piste Mission Les Repaires de Pirates



Fiche spéciale Meilleur chasseur de pirates



Piste Mission Du Poisson pour Catan



Fiche spéciale Meilleur pêcheur

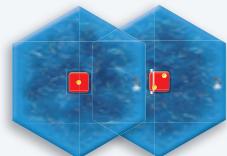


6 jetons Repaire de Pirates



6 Bancs de poissons

#### Les tuiles suivantes au dos Perroquets

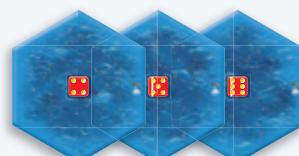


2 tuiles Poisson sélectionnées aléatoirement



3 tuiles Rivière d'Or

#### Les tuiles suivantes au dos Oies



3 tuiles Poisson



2 tuiles Rivière d'Or sélectionnées aléatoirement

Rangez dans la boîte de jeu la tuile Poisson au dos Perroquets et la tuile Rivière d'Or au dos Oies sans les regarder.

## Mise en place complémentaire

Assemblez le cadre comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Si vous venez juste de terminer le scénario 2, remplacez simplement la section maritime D1 par la D2.



### Placement des tuiles et des jetons pour créer l'île de départ

Préparez l'île de départ comme indiqué dans le paragraphe *Mise en place commune à tous les scénarios*, page 5.

### Préparation des territoires inexplorés

Mélangez séparément les tuiles et jetons numérotés avec le dos Perroquets et le dos Oies. Posez-les, face cachée, comme indiqué dans le paragraphe *Mise en place commune à tous les scénarios* (page 5).

Chaque joueur prend ensuite les figurines suivantes dans la couleur qu'il s'est choisie :

- 4 colonies portuaires
- 3 bateaux
- 2 explorateurs
- 9 unités
- 1 bateau pirate
- 2 marqueurs

**Conseil :** si vous venez de jouer le scénario 2, utilisez les mêmes figurines en y ajoutant 1 marqueur supplémentaire.

Chaque joueur prend également une fiche Coûts de Construction et 2 Or.

Mettez les cartes Ressource et les dés de CATAN – Le Jeu de Base près du plateau de jeu et constituez une réserve avec les pièces d'or restantes.

Posez également les 6 bancs de poissons et les pistes Mission *Les Repaires de Pirates* et *Du Poisson pour Catan*, ainsi que leurs fiches spéciales, près du plateau de jeu. Placez vos marqueurs sur la case de départ rectangulaire de chaque piste Mission.

Mélangez les 6 jetons Repaire de pirates, face cachée (les numéros ne sont donc pas visibles) et formez une pile que vous posez également à côté du plateau de jeu.



## Phase de placement

Résolvez la phase de placement comme indiqué page 6.

## Déroulement de la partie

Jouez en suivant les règles décrites page 6 et suivantes. Appliquez également les règles de la mission *Les Repaires de Pirates* du scénario 2 (pages 13 et suivantes).

Voici votre nouvelle mission :

### La Pêche

#### Découverte d'un banc de poissons

Chaque tuile Poisson affiche un dé numéroté de 1 à 6. Lorsqu'un joueur découvre une tuile Poisson, il reçoit 2 Or.

#### Lancer un dé pour placer un banc de poissons

Pendant votre phase de déplacement, vous pouvez lancer une seule fois 1 dé pour tenter de placer un banc de poissons sur l'une des tuiles Poisson découvertes. Une seule restriction s'applique : vous ne pouvez pas interrompre le déplacement d'un de vos bateaux pour faire ceci. Vous devez donc lancer le dé après avoir entièrement terminé le déplacement d'un bateau ou avant de commencer le déplacement d'un de vos bateaux.

Si le résultat obtenu correspond au numéro d'une des tuiles Poisson découvertes, prenez un banc de poissons en réserve et posez-le sur la tuile désignée par le dé. Toutefois, deux situations peuvent vous empêcher de poser un banc de poissons sur la tuile désignée par le dé :

- Il y déjà un banc de poissons sur la tuile.
- Un bateau pirate occupe cette tuile.

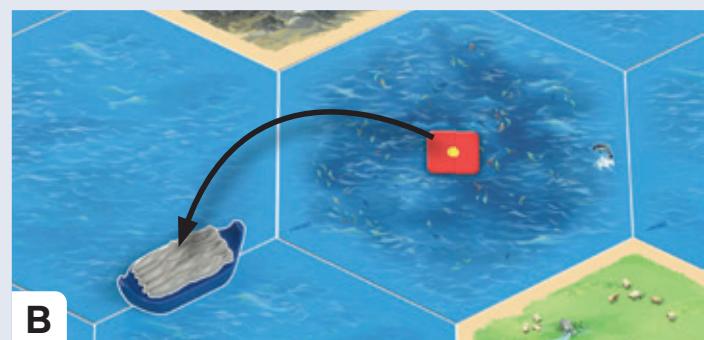
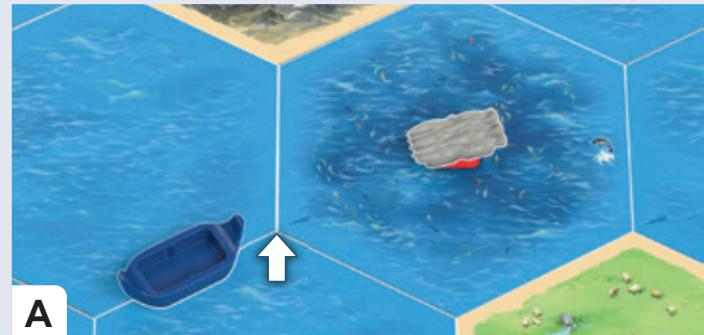
Dans ces deux cas, vous ne pouvez pas poser de banc de poissons. De même, si le résultat du dé désigne une tuile Poisson qui n'a pas encore été découverte.

Si la réserve de banc de poissons est épuisée, vous ne pouvez pas lancer le dé pour placer un nouveau banc de poissons.

#### Pêcher du poisson

Vous pouvez pêcher un banc de poissons lorsque l'extrémité d'un de vos bateaux est adjacente à une intersection de la tuile Mer occupée par ce banc de poissons ou lorsque votre bateau occupe l'un des chemins maritimes de cette tuile. Prenez le banc de poissons et posez-le dans votre bateau. Comme ce banc de poissons occupe les deux emplacements du bateau, vous ne pourrez pas mettre d'autres figurines à bord de ce dernier.

Si vous déplacez votre bateau vers une tuile Poisson et que vous pêchez du poisson (vous chargez le banc de poissons dans le bateau), vous pouvez continuer le déplacement de votre bateau s'il lui reste des points de déplacement.



#### Livrer le poisson

Le Conseil de Catan possède un entrepôt sur une petite île sur laquelle se trouvent 2 ports (identifiés par un cercle avec une ancre) pour le déchargement. Si l'une des extrémités d'un de vos bateaux chargé d'un banc de poissons est adjacente à l'un de ces ports, vous pouvez y décharger votre bateau. Le banc de poissons est alors remis en réserve. Ensuite, vous avancez votre marqueur de 1 case sur la piste Mission Du Poisson pour Catan.

Après avoir déchargé un banc de poisson, vous pouvez continuer le déplacement de votre bateau s'il lui reste des points de déplacement.

Conseil : la tuile de l'entrepôt du Conseil de Catan est considérée comme une tuile Mer. Vous ne pouvez pas construire de route sur ses chemins maritimes, ni de colonie sur ses intersections, à l'exception des deux intersections et du chemin maritime communs à l'île de départ. Puisque la tuile de l'entrepôt du Conseil de Catan est adjacente à l'île de départ, les bateaux pirates ne peuvent pas être posés dessus.

#### Bancs de Poissons et Pirates

Si un bateau pirate est posé sur une tuile occupée par un banc de poissons, ce banc de poissons est remis en réserve.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **15 points de victoire** ou plus au cours de son tour. Il est alors déclaré vainqueur.



## Scénario 4 – Des Épices pour Catan

Ce scénario utilise le matériel des missions suivantes : *Du Poisson pour Catan* et *Des Épices pour Catan*.

Votre mission est de transporter vos unités (avec l'aide de vos bateaux) vers les villages des îles aux Épices. Sur place, vous devrez faire du commerce avec les habitants afin d'acquérir leurs précieuses épices. Ensuite, toujours grâce à vos bateaux, vous livrerez ces épices à l'entrepôt du Conseil de Catan.

### Matériel supplémentaire

Ce scénario utilise les pièces de cadre et sections maritimes : A 1, A 2, 2 x B 2, 2 x B 3, C 1, C 2, D 2, E, F, G. Ce sont les mêmes éléments que vous avez utilisés dans le scénario 3, à l'exception de l'élément B1 qui est remplacé par le B2, et l'élément G qui est une nouveauté.



36 Unités (9 de chaque couleur)



4 Bateaux pirate (1 de chaque couleur)



8 Marqueurs (2 de chaque couleur)

Dans une partie à deux ou trois joueurs, les figurines des couleurs non choisies (unités, bateaux pirate et marqueurs) ne sont pas utilisées.



Piste Mission Du Poisson pour Catan



Fiche spéciale  
Meilleur pêcheur



Piste Mission Des Épices pour Catan



Fiche spéciale Meilleur  
comptoir d'épices

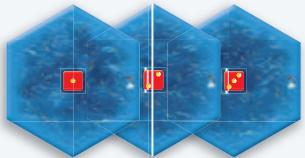


6 Bancs de poissons



24 Sacs d'épices

#### Les tuiles suivantes au dos Perroquets



3 tuiles Poisson

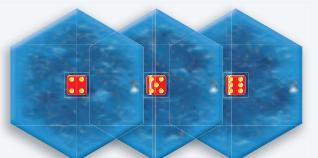


3 tuiles Épices



1 tuile Mer

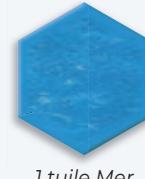
#### Les tuiles suivantes au dos Oies



3 tuiles Poisson



3 tuiles Épices



1 tuile Mer

### Mise en place complémentaire

Assemblez le cadre comme indiqué sur le schéma ci-contre. Si vous venez juste de terminer le scénario 3, remplacez simplement les pièces de cadre B1 par les pièces de cadre B2. En plus, vous avez besoin de la section maritime G.



### Placement des tuiles et des jetons pour créer l'île de départ

Préparez l'île de départ comme indiqué dans la *Mise en place commune à tous les scénarios*, page 5.

### Préparation des territoires inexplorés

Mélangez séparément les tuiles et jetons numérotés avec le dos Perroquets et le dos Oies. Posez-les, face cachée, comme indiqué dans le paragraphe *Mise en place commune à tous les scénarios* (page 5).

Chaque joueur prend ensuite les figurines suivantes dans la couleur qu'il s'est choisie :

- 4 colonies portuaires
- 3 bateaux
- 2 explorateurs
- 9 unités
- 1 bateau pirate
- 2 marqueurs

**Conseil :** si vous venez de jouer le scénario 3, utilisez exactement les mêmes figurines.

Chaque joueur prend également une fiche Coûts de Construction et 2 Or.

Mettez les cartes Ressource et les dés de CATAN – Le Jeu de Base près du plateau de jeu et constituez une réserve avec les pièces d'or restantes.

Posez également les 6 bancs de poissons, les 24 sacs d'épices, les pistes *Mission Du Poisson* pour *Catan* et *Des Épices pour Catan*, ainsi que leurs fiches spéciales, près du plateau de jeu. Placez vos marqueurs sur la case de départ rectangulaire de chaque piste Mission.

### Phase de placement

Résolvez la phase de placement comme indiqué page 6.

### Déroulement de la partie

Jouez en suivant les règles décrites page 6 et suivantes. Appliquez également les règles de la mission *Du Poisson pour Catan* du scénario 3 (pages 17 et suivantes).

Voici votre nouvelle mission :

### Les Épices

#### Découverte d'un village d'épices

Lorsque vous découvrez une tuile Épices, vous recevez 2 Or. Ensuite, placez sur cette tuile autant de sacs d'épices (pris dans la réserve) qu'il y a de joueurs dans la partie.

#### Placer une unité et charger un sac d'épices

Dans cette mission, vous envoyez des unités acquérir des épices. Si l'une des extrémités d'un de vos bateaux chargé avec 1 ou 2 unités est adjacente à l'intersection d'une tuile Épice, vous pouvez placer 1 unité (et seulement une) sur cette tuile Épice.



En retour, vous chargez un sac d'épices à bord de votre bateau. De plus, vous obtenez un avantage particulier pour le reste de la partie (voir ci-contre *Les Avantages des Tuiles Épices*).



### Livrer un sac d'épices

Si l'une des extrémités d'un de vos bateaux chargé d'un ou deux sacs d'épices est adjacente à l'un des ports du Conseil de Catan, vous pouvez y décharger votre bateau. Le ou les sac(s) d'épices sont alors remis en réserve. Ensuite, pour chaque sac ainsi livré, vous avancez votre marqueur de 1 case sur la piste Mission Des Épices pour Catan.

### Règles complémentaires

Chaque joueur ne peut placer que 1 seule unité par tuile Épices, pour laquelle il reçoit en échange 1 seul sac d'épices à charger dans son bateau.

Une unité placée sur une tuile Épices y reste jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez plus la reprendre dans un bateau.

Vous pouvez construire une route sur un des chemins d'une tuile Épices ou une colonie sur une de ses intersections que si vous avez placé une unité sur cette tuile.

Après avoir chargé ou déchargé un sac d'épices, vous pouvez continuer le déplacement de votre bateau s'il lui reste des points de déplacement.

### Les Avantages des tuiles Épices

Lorsque vous avez placé une unité sur une tuile Épices, vous êtes désormais ami avec les habitants de son village. Ces derniers vous procurent l'avantage illustré sur la tuile, que vous pouvez utiliser immédiatement.

#### 1. Voyage rapide (2x)

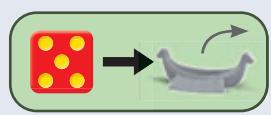
Les habitants de deux villages sont d'habiles navigateurs et vous montrent comment voyager plus rapidement sur la mer.



L'avantage *Voyage rapide* augmente immédiatement de 1 le nombre de points de déplacement de tous vos bateaux. Chacun de vos bateaux peut désormais se déplacer à chaque tour de 5 chemins maritimes au lieu de 4. Si vous êtes ami avec les deux villages qui procurent l'avantage *Voyage rapide*, vous obtenez l'avantage deux fois, permettant à vos bateaux d'avoir 6 points de déplacement. Vous avez toujours le droit de payer 1 Laine pour obtenir 2 points de déplacement supplémentaires, vous permettant d'obtenir jusqu'à un total de 8 points de déplacement (c'est le déplacement maximal possible).

#### 2. Bonus contre les pirates (2x)

Les habitants de deux villages ont dû faire face aux pirates à de nombreuses reprises et ont quelques conseils à vous donner pour les chasser.



L'un de ces villages affiche un dé avec le chiffre 5 et l'autre un dé avec le chiffre 4. Lorsque vous êtes ami avec l'un de ces villages, vous chassez désormais les bateaux pirates si vous obtenez un 6 ou le chiffre indiqué sur le dé de ce village. Si vous êtes ami avec les deux villages, vous pourrez chasser les pirates si vous obtenez un 4, un 5 ou un 6.

#### 3. Or facile (2x)

Les habitants de deux villages sont des marchands aguerris. Ils achètent des ressources et paient avec de l'or.



Si vous êtes ami avec l'un de ces deux villages, 1 fois pendant votre phase Commerce et Construction, vous pouvez échanger 1 ressource de votre choix contre 1 Or. Si vous êtes ami avec les deux villages, vous pouvez alors échanger 1 ressource contre 1 Or jusqu'à 2 fois durant votre phase Commerce et Construction.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **15 points de victoire** ou plus au cours de son tour. Il est alors déclaré vainqueur.



## Scénario 5 – Pirates & Découvreurs

Ce dernier scénario épique inclut les 3 missions : *Les Repaires de Pirates*, *Du Poisson pour Catan* et *Des Épices pour Catan*.

### Matériel supplémentaire

Ce scénario utilise les pièces de cadre et sections maritimes : A 1, A 2, 2 x B 1, 2 x B 2, 2 x B 3, C 1, C 2, D 2, E, F, G. Prenez en plus une des tuiles Mer avec un dos Oies pour combler l'espace entre la section maritime G et le cadre. Ce sont les mêmes éléments que vous avez utilisés dans le scénario 4, en y ajoutant les pièces de cadre B1 et la tuile Mer avec un dos Oie.



36 Unités (9 de chaque couleur)



4 Bateaux pirate (1 de chaque couleur)



12 Marqueurs (4 de chaque couleur)

Dans une partie à deux ou trois joueurs, les figurines des couleurs non choisies (unités, bateaux pirate et marqueurs) ne sont pas utilisées.



Piste Mission Les Repaires de Pirates



Fiche spéciale Meilleur chasseur de pirates



Piste Mission Du Poisson pour Catan



Fiche spéciale Meilleur pêcheur



Piste Mission Des Epices pour Catan



Fiche spéciale Meilleur comptoir d'épices

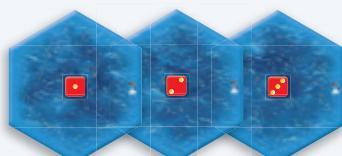


6 jetons Repaire de Pirates

#### Les tuiles suivantes au dos Perroquets



3 tuiles Rivière d'Or



3 tuiles Poisson



3 tuiles Épices



tuile Mer

#### Les tuiles suivantes au dos Oies



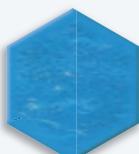
3 tuiles Rivière d'Or



3 tuiles Poisson



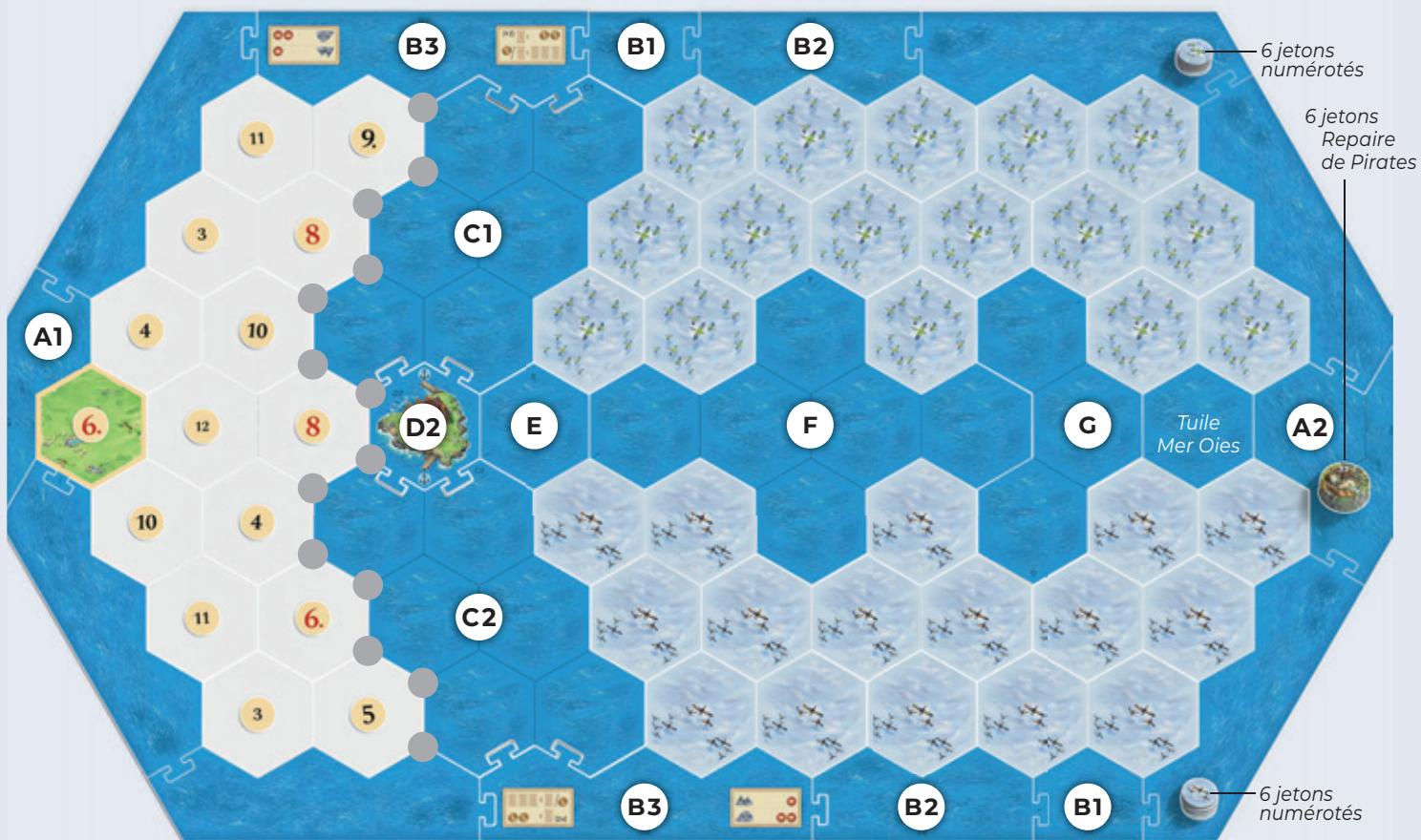
3 tuiles Épices



tuile Mer

## Mise en place complémentaire

Assemblez le cadre comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Si vous venez juste de terminer le scénario 4, ajoutez les pièces de cadre B1. En plus, vous avez besoin d'une tuile Mer avec le dos Oies que vous placez entre la section maritime G et le cadre.



### Placement des tuiles et des jetons pour créer l'île de départ

Préparez l'île de départ comme indiqué dans la *Mise en place commune à tous les scénarios*, page 5.

### Préparation des territoires inexplorés

Mélangez séparément les tuiles et jetons numérotés avec le dos Perroquets et le dos Oies. Posez-les, face cachée, comme indiqué dans le paragraphe *Mise en place commune à tous les scénarios* (page 5).

Chaque joueur prend ensuite les figurines suivantes dans la couleur qu'il s'est choisie :

- 4 colonies portuaires
- 3 bateaux
- 2 explorateurs
- 9 unités
- 1 bateau pirate
- 3 marqueurs

Conseil : si vous venez de jouer le scénario 4, vous utilisez exactement les mêmes figurines en y ajoutant un marqueur supplémentaire.

Chaque joueur prend également une fiche Coûts de Construction et 2 Or.

Mettez les cartes Ressource et les dés de CATAN – Le Jeu de Base près du plateau de jeu et constituez une réserve avec les pièces d'or restantes.

Posez également les 6 bancs de poissons, les 24 sacs d'épices, les pistes Mission *Les Repaires de pirate*, *Du Poisson pour Catan* et *Des Épices pour Catan*, ainsi que leurs fiches spéciales, près du plateau de jeu. Placez vos marqueurs sur la case de départ rectangulaire de chaque piste Mission.

Mélangez les 6 jetons Repaire de pirates, face cachée (les numéros ne sont donc pas visibles) et formez une pile que vous posez également à côté du plateau de jeu.

### Phase de placement

Résolvez la phase de placement comme indiqué page 6.

### Déroulement de la partie

Jouez en suivant les règles décrites page 6 et suivantes. Appliquez également les règles des missions *Les Repaires de Pirates* (page 13), *Du Poisson pour Catan* (pages 17) et *Des Épices pour Catan* (page 20).

### Fin de la partie

La partie se termine lorsque le joueur actif atteint **17 points de victoire** ou plus au cours de son tour. Il est alors déclaré vainqueur.