

KLAUS TEUBER

CATAN[®]

LE JEU DE BASE

LIVRET DE RÈGLES



Sommaire

Bienvenue dans l'univers CATAN !	2	Déroulement d'une partie en détail	6
But du jeu	2	1. Phase Ressources	6
Matériel	3	2. Phase Commerce et Construction ..	7
Mise en place de la première partie	4	Fin de Partie	11
Aperçu du déroulement d'une partie	6	Mise en place pour joueurs experts	12

Bienvenue dans l'univers CATAN !

Après de nombreux jours passés en haute mer, vous atteignez les côtes d'une île inhabitée – l'île de Catan. Observez votre environnement et installez-vous sur des emplacements stratégiques de l'île. Utilisez les ressources que vous obtiendrez - argile, bois, laine, blé, minerai - pour construire des routes, des colonies, des villes et vous développer.

Les ressources seront produites par les différents terrains de l'île en lançant des dés, mais vous pourrez aussi en obtenir en faisant du commerce. Mais attention à vos adversaires ! Ils pourraient s'approprier les meilleurs emplacements avant vous ou faire appel à des voleurs pour vous dépouiller de vos ressources durement gagnées !

But du jeu

Le premier joueur qui atteint 10 points de victoire remporte la partie. Vous pourrez obtenir des points de victoire en construisant de nouvelles colonies et villes, en achetant des cartes Développement et en remplissant les conditions indiquées sur les fiches spéciales *Route commerciale la plus longue* et *Armée la plus puissante*.



Klaus Teuber (1952 – 2023) était l'un des auteurs de jeu les plus populaires au monde. Ses nombreux jeux primés ont fait le bonheur de millions de joueurs dans le monde entier.

C'est en 1995 qu'est édité pour la première fois son plus grand succès : CATAN, qui la même année remporta le prestigieux *Spiel des Jahres*, le prix du jeu de l'année en Allemagne. C'est avec ce jeu qu'il pose les bases de ce qui deviendra par la suite le type de jeu que l'on qualifie de « jeux à l'allemande ». Depuis, le jeu a été traduit dans plus de 40 langues et est distribué dans 70 pays. De nombreuses extensions et variantes ont été créées, ce qui a donné naissance à un univers de jeu unique en son genre.

Klaus Teuber est décédé en 2023. Son fils Benjamin, avec qui il développait des jeux depuis plus de 10 ans déjà, a repris le flambeau. Il veillera à la pérennité et au respect de l'univers CATAN et à ses évolutions.

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 Klover

Graphisme 3D : Andreas Resch

Développement technique : Monika Schall

Responsable de projet et rédaction :

Tina Landwehr-Rödde

Rédaction : Jasmin Balle, Arnd Fischer

Rédaction de la première édition :

Reiner Müller

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

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

Adaptation Française 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

© 1995, 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 Villaro, 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.



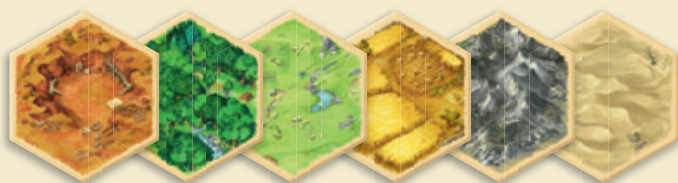


Matériel

6 pièces de cadre

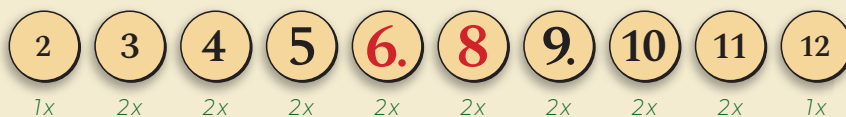


19 tuiles Terrain



Colline (x3) / Forêt (x4) / Pré (x4) / Champs (x4) / Montagne (x3) / Désert (x1)

18 jetons numérotés



16 Villes

(4 par couleur)



20 Colonies

(5 par couleur)



60 Routes

(15 par couleur)



1 pion Voleurs

2 dés



4 fiches Coûts de Construction

2 fiches spéciales

2 sabots



Route commerciale la plus longue



Armée la plus puissante



25 cartes Développement



Point de Victoire (x5)



Monopole (x2)



Construction de Routes (x2)



Invention (x2)



Chevalier (x14)



Dos

95 cartes Ressource



Argile (x19)



Bois (x19)



Laine (x19)



Blé (x19)



Minerai (x19)



Dos

4 boîtes de rangement pour figurines



À assembler avant la première partie.
Les chiffres vous indiquent dans quel ordre pousser le carton pour marquer les plis.

Mise en place de la première partie

Si c'est la première fois que vous jouez à CATAN – Le Jeu de Base, nous vous conseillons la mise en place suivante :

1. Cadre

Assemblez les pièces de cadre, en faisant correspondre les chiffres identiques près des encoches.

2. Tuiles Terrain

Placez les tuiles Terrain comme indiqué sur le schéma ci-contre. L'île de Catan est constituée de 1 désert et de 5 types de terrain différents. Chacun d'eux produit un type de ressource (sauf le désert qui ne produit rien).



La Colline produit de l'Argile



La Forêt produit du Bois



Le Pré produit de la Laine



Le Champ produit du Blé



La Montagne produit du Minéral



Le Désert ne produit aucune ressource

3. Jetons Numérotés

Placez les jetons numérotés sur les tuiles Terrain comme indiqué sur le schéma ci-contre. *Remarque : le désert ne reçoit pas de jeton numéroté.*

4. Voleurs

Placez le pion Voleurs sur la tuile Désert.

5. Figurines

Chaque joueur choisit une couleur avec laquelle il souhaite jouer, puis prend le matériel correspondant à la couleur choisie. Chaque joueur place sur l'île 2 colonies et 2 routes de sa couleur comme indiqué sur le schéma ci-contre. Puis il conserve devant lui ses autres figurines : 3 colonies, 13 routes et 4 villes. *Remarque : si vous n'êtes que trois à jouer, remettez toutes les figurines blanches dans la boîte de jeu.*





6. Matériel Restant

Triez les cartes Ressource par type afin de constituer 5 piles. Chaque pile est placée face visible dans un compartiment des sabots. Mélangez les cartes Développement et posez-les face cachée dans le dernier compartiment libre. Les sabots sont placés à côté du plateau de jeu et constituent la Réserve.

Chaque joueur prend une fiche Coûts de Construction. Les fiches spéciales *Route commerciale la plus longue* et *Armée la plus puissante* sont placées à côté du plateau de jeu, ainsi que les 2 dés.



7. Ressources de Départ

Chaque joueur reçoit pour sa colonie, identifiée par une étoile sur le schéma ci-contre, ses ressources de départ : prenez dans la Réserve une carte Ressource correspondant à chaque terrain entourant votre colonie. Conservez vos cartes Ressource en main, en les cachant à la vue des autres joueurs.

Exemple : pour sa colonie identifiée par une étoile, Bleu prend 1 carte Argile, 1 carte Minéral et 1 carte Blé.

8. Qui Commence ?

Chaque joueur lance les deux dés et additionne les chiffres obtenus. Celui qui obtient la somme la plus grande commence la partie.

Aperçu du déroulement d'une partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire. Lorsque vous êtes le joueur actif (c'est-à-dire quand c'est à votre tour de jouer), effectuez dans cet ordre les deux phases suivantes :

1. Phase Ressources

Lancez les dés afin de déterminer les ressources produites pour ce tour. Selon le résultat obtenu, les joueurs pourront collecter des ressources ou le pion Voleurs sera activé.

2. Phase Commerce et Construction

Vous pouvez échanger des cartes Ressource avec les autres joueurs, avec la Réserve ou avec les ports. Vous pouvez également construire des routes, des colonies, des villes et/ou acheter des cartes Développement.

De plus, vous pouvez à tout moment pendant votre tour (même avant de lancer les dés !) jouer 1 carte Développement. Une fois votre tour terminé, passez les dés à votre voisin de gauche qui devient le joueur actif. Il effectue son tour en commençant par la phase Ressources.

Déroulement d'une partie en détail

Lorsque vous êtes le joueur actif, vous avez la possibilité à tout moment de votre tour de jouer une carte Développement. Vous pouvez le faire avant la phase Ressources si cela vous arrange. Cependant, vous **ne** pouvez **pas** jouer une carte Développement que vous avez acheté au cours de ce même tour.

1. Phase Ressources

Lancez les deux dés et additionnez les chiffres obtenus. Selon la somme obtenue il ne se passe pas la même chose :



Vous n'avez pas obtenu « 7 » :
Distribution de ressources

La somme des deux dés indique les tuiles Terrain qui produisent des ressources (le résultat s'applique à tous les joueurs).

Chaque joueur qui possède une **colonie** autour d'une tuile Terrain dont le jeton numéroté correspond à la somme obtenue, reçoit 1 carte Ressource du type correspondant au terrain.

Chaque joueur qui possède une **ville** autour d'une tuile Terrain dont le jeton numéroté correspond à la somme obtenue, reçoit 2 cartes Ressource du type correspondant au terrain.

Un joueur qui possède 2 ou 3 colonies ou villes autour d'une tuile Terrain qui produit des ressources, reçoit 1 carte Ressource pour **chacune** de ses colonies et 2 cartes Ressource pour **chacune** de ses villes.



Exemple : si un 4 est obtenu, Orange reçoit 2 Bois pour ses 2 colonies. Rouge reçoit 1 Bois. Si un 8 est obtenu, Rouge reçoit 1 Blé. Si à la place de sa colonie, Rouge possédait une ville, il aurait reçu 2 Blés.

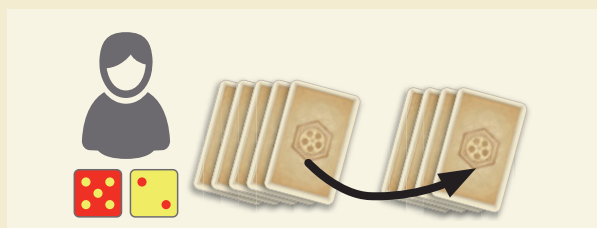


Vous avez obtenu « 7 » aux dés : Le pion Voleurs est activé

Les terrains ne produisent pas, les joueurs ne reçoivent pas de ressource. À la place, résolvez les étapes suivantes :

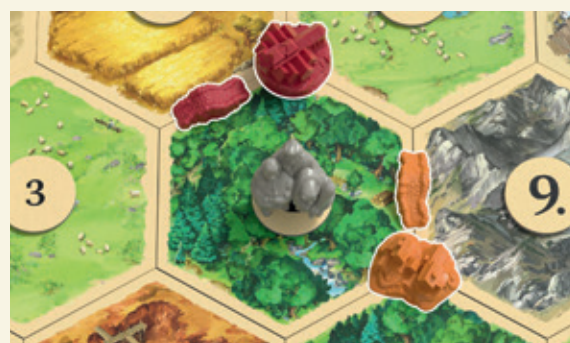
Vérifier le nombre de cartes en main

Tous les joueurs comptent le nombre de cartes qu'ils ont dans leur main. Ceux qui possèdent plus de 7 cartes Ressource doivent remettre la moitié de leurs cartes Ressource (au choix) dans la Réserve. En cas d'un nombre impair de cartes, on arrondit en faveur du joueur (par exemple, s'il a 9 cartes, il en remettra 4 dans la Réserve).



Déplacer le pion Voleurs

Le joueur actif doit déplacer le pion Voleurs vers une autre tuile Terrain. Ensuite, le joueur actif vole 1 carte Ressource à un autre joueur qui possède une colonie ou une ville autour de la tuile Terrain occupée par le pion Voleurs. La carte est prise au hasard dans la main du joueur.



Exemple : Bleu a déplacé le pion Voleurs vers la forêt. Orange possède une colonie autour de cette forêt, Rouge a une ville. Bleu décide de voler une carte à Rouge.

Important : lorsque la tuile Terrain occupée par le pion Voleurs est désignée par les dés, les propriétaires des colonies et des villes autour de cette tuile ne reçoivent AUCUNE ressource !

Après avoir distribué les ressources produites ou déplacé le pion Voleurs, poursuivez votre tour avec la phase Commerce et Construction.

2. Phase Commerce et Construction

Pendant la phase Commerce et Construction, le joueur actif peut faire du commerce et/ou construire des infrastructures et/ou acheter des cartes Développement. Il peut alterner entre ces différentes options, dans l'ordre de son choix, voire ne rien faire. Par exemple, il peut construire, puis faire du commerce, puis construire encore, etc.



Commerce

Pendant votre tour, vous pouvez faire du commerce, en échangeant des cartes Ressource de votre main. Vous pouvez faire autant d'échanges que vous souhaitez tant que vous avez des cartes en main à échanger. Il existe 3 types de commerce :

Commerce avec les autres joueurs

Vous pouvez échanger des cartes Ressource avec tous les autres joueurs. Vous annoncez quelles ressources vous aimeriez obtenir et ce que vous proposez en échange. Vous pouvez également recevoir des offres des autres joueurs, auxquelles vous pouvez réagir avec des contre-propositions.



Exemple : c'est le tour de Bleu et il a besoin de 1 Blé. Orange propose de lui échanger 1 Blé contre 1 Laine. Bleu accepte son offre et les deux joueurs s'échangent leur carte.

Important : les autres joueurs ne peuvent échanger qu'avec le joueur actif, ils ne peuvent pas échanger entre eux.

Commerce avec la Réserve

Vous pouvez échanger avec la Réserve au rapport 4:1.

Pour cela, remettez 4 cartes Ressource identiques dans la Réserve et prenez-y 1 carte Ressource d'un autre type de votre choix.



Commerce avec les ports

Si vous disposez d'une colonie ou d'une ville sur un emplacement portuaire (ce sont les intersections au bord de la mer près desquelles est dessiné un ponton), vous pouvez faire des échanges grâce à votre port, comme suit :

Port non spécialisé (rapport 3:1)

Remettez 3 cartes Ressource identiques dans la Réserve et prenez-y 1 carte Ressource d'un autre type de votre choix.



Port spécialisé (rapport 2:1)

L'avantageux rapport 2:1 s'applique uniquement au type de ressource illustré entre les pontons (au-dessus du 2:1). Remettez dans la Réserve 2 cartes Ressource, identiques au type indiqué par le port, et prenez-y 1 carte Ressource d'un autre type de votre choix.



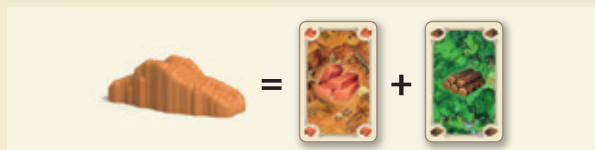
Construction

Pendant votre tour, vous pouvez construire une ou plusieurs infrastructures afin d'augmenter votre production de ressources et le nombre de vos points de victoire. Pour construire, vous devez dépenser une certaine combinaison de cartes Ressource (comme illustrée sur votre fiche Coûts de Construction) correspondant à ce que vous souhaitez construire. Les cartes Ressource dépensées sont remises dans la Réserve. Vous prenez alors une route, une colonie ou une ville de votre réserve personnelle et la placez sur le plateau de jeu.

Route

Coûts de Construction : 1 Argile + 1 Bois

Les routes sont construites uniquement sur les chemins. On appelle « chemin » le bord commun entre 2 tuiles Terrain adjacentes ou entre une tuile Terrain et la mer. On ne peut construire que 1 seule route sur chaque chemin. Chaque chemin aboutit toujours à une intersection, c'est-à-dire le point de jonction entre 3 tuiles (point de jonction entre 2 tuiles quand elles sont près de la mer).





Vous ne pouvez construire une route qu'à côté d'une intersection occupée par l'une de vos colonies/villes ou à côté d'une intersection inoccupée prolongeant une de vos routes.



Exemple : Bleu peut construire une nouvelle route sur un des chemins marqués en vert, mais pas sur les chemins marqués d'un X.

Route commerciale la plus longue

Dès qu'un joueur possède une ligne continue d'au moins 5 figurines Route (sans compter les dérivations) qui est ininterrompue par une colonie ou une ville adverse, il reçoit la fiche spéciale *Route commerciale la plus longue*. Si un autre joueur réussit à réaliser une ligne de routes plus longue que celle de l'actuel détenteur de la fiche spéciale, il la récupère immédiatement. Détenir la fiche *Route commerciale la plus longue* rapporte **2 points de victoire**.



Exemple : Rouge possède une ligne continue de 6 routes (la dérivation constituée de 2 routes ne compte pas) et reçoit la fiche *Route commerciale la plus longue*. La ligne de 7 routes de Orange est séparée en 2 blocs par la colonie rouge : un bloc de 4 routes et un bloc de 3 routes.

Colonie

Coûts de Construction : 1 Argile + 1 Bois + 1 Laine + 1 Blé

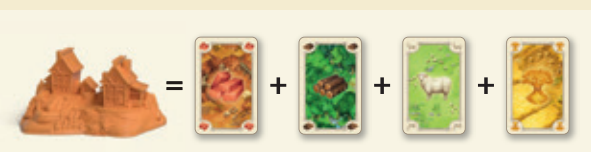
Vous ne pouvez construire une colonie que sur une intersection desservie par au moins une de vos routes. Attention de bien respecter la « Règle de Distance ».

Règle de Distance

Une colonie ne peut être construite sur une intersection que si les 3 intersections adjacentes sont libres (c.-à-d. non occupées par une colonie ou ville appartenant à n'importe quel joueur).

Lors de la phase Ressources, vous recevez 1 carte Ressource pour **chaque** colonie que vous possédez autour d'une tuile Terrain désignée par les dés.

Chacune de vos colonies vous rapporte **1 point de victoire**.



Exemple : Rouge peut construire une colonie sur l'intersection entourée en vert. À cause de la Règle de Distance, elle ne peut pas en construire sur les intersections marquées d'un X.



Ville

Coûts de Construction : 2 x Blé + 3 x Minéral

Vous ne pouvez construire une ville qu'en améliorant une de vos colonies qui est déjà sur le plateau de jeu.

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

Lors de la phase Ressources, vous recevez 2 cartes Ressource pour **chaque** ville que vous possédez autour d'une tuile Terrain désignée par les dés.

Chacune de vos villes vous rapporte **2 points de victoire**.



Carte Développement

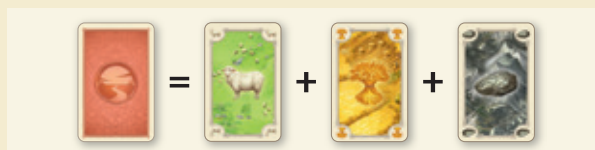
Coûts d'Achat : 1 Laine + 1 Blé + 1 Minéral

Pendant la phase Commerce et Construction, vous pouvez également acheter des cartes Développement.

Lorsque vous achetez une carte Développement, dépensez les ressources indiquées et piochez la carte Développement du dessus de la pile, regardez-la, puis posez-la face cachée devant vous. Les cartes Développement sont conservées face cachée jusqu'à leur utilisation. Vous ne pouvez pas immédiatement jouer la ou les cartes *Développement* que vous venez d'acheter à ce tour, il vous faudra attendre un prochain tour.

Lors de votre tour, vous ne pouvez jouer que 1 seule carte Développement. (Vous pouvez la jouer à tout moment de votre tour, même avant de lancer les dés pour la production de ressources.) Chaque carte ne peut être jouée qu'une seule fois.

Il existe 3 types de carte Développement :



Monopole, Construction de Routes, Invention

Lorsque vous jouez une de ces cartes, appliquez l'effet qui est écrit dessus, puis posez-la face visible devant vous.



Chevalier

Lorsque vous jouez une de ces cartes, déplacez le pion Voleurs vers une autre tuile Terrain. Volez 1 carte Ressource à un autre joueur, selon la règle décrite dans le paragraphe « Déplacer le pion Voleurs » (page 7). Posez vos cartes Chevalier qui ont été jouées face visible devant vous.





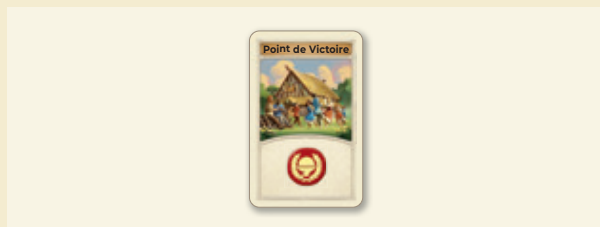
Armée la plus puissante

Le joueur qui le premier a 3 cartes Chevalier face visible devant lui reçoit la fiche spéciale *Armée la plus puissante* qui lui rapporte **2 points de victoire**. Dès qu'un autre joueur possède plus de cartes Chevalier que l'actuel détenteur de la fiche *Armée la plus puissante*, il la récupère immédiatement.



Point de Victoire

Les cartes Point de Victoire sont conservées face cachée. Vous ne les révéléz que si lors de votre tour elles vous permettent d'atteindre le minimum de 10 points de victoire requis pour remporter la partie. Vous pouvez révéler plusieurs cartes Points de Victoire pendant votre tour. Vous pouvez révéler des cartes Points de Victoire que vous venez d'acheter à ce tour.



Fin de Partie

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



Exemple : Bleu met fin à la partie avec ses 10 points de victoire (2 villes, 3 colonies, la Route commerciale la plus longue et 1 carte Point de Victoire). Bleu a gagné ! Rouge totalise 8 points de victoire, tout comme Orange. Blanc a obtenu 6 points de victoire.

	Détient	Points
	2	4 PV
	3	3 PV
Cartes PV	1	1 PV
Fiches spé.	Route la plus longue	2 PV
Total		10 PV

	Détient	Points
	1	2 PV
	4	4 PV
Cartes PV	0	0 PV
Fiches spé.	Armée la plus puissante	2 PV
Total		8 PV

	Détient	Points
	2	4 PV
	4	4 PV
Cartes PV	0	0 PV
Fiches spé.	–	0 PV
Total		8 PV

	Détient	Points
	1	2 PV
	3	3 PV
Cartes PV	1	1 PV
Fiches spé.	–	0 PV
Total		6 PV

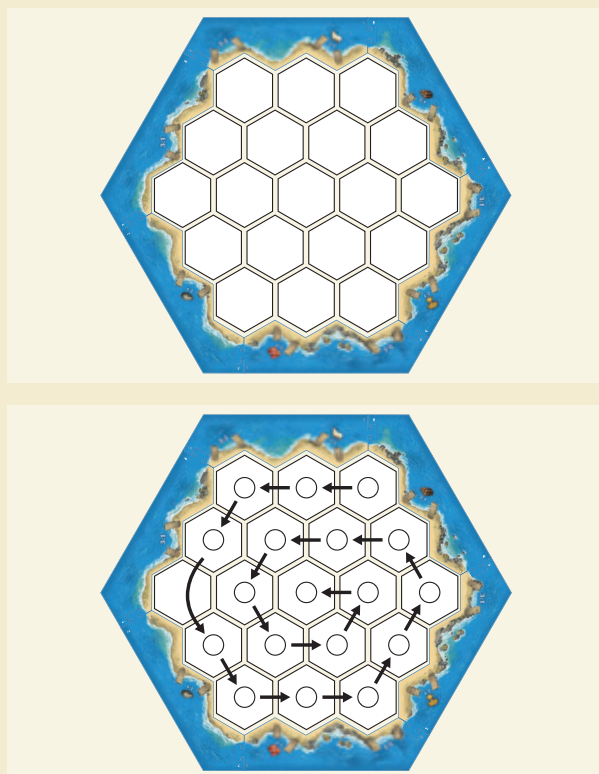
Mise en place pour joueurs experts

Après avoir joué quelques parties de *CATAN – Le Jeu de Base*, vous pourrez installer le plateau de jeu de la façon suivante :

1. Commencez par assembler les **pièces de cadre** dans l'ordre de votre choix.
2. Mélangez les différentes **tuiles Terrain** face cachée, puis placez-les aléatoirement à l'intérieur du cadre. Ensuite, retournez face visible toutes les tuiles Terrain.
3. Placez les **jetons numérotés** comme suit : étalez-les à côté du plateau de jeu avec leur face lettre visible. Posez ensuite les jetons numérotés par ordre alphabétique sur les tuiles Terrain. Commencez par poser le jeton A sur une tuile située dans un **coin** de votre choix, puis posez les jetons suivants en progressant vers le centre dans le sens antihoraire (afin de former une spirale au fur et à mesure que vous posez les jetons).

Attention : ne placez pas de jeton numéroté sur la tuile Désert, cette tuile est ignorée et vous passez directement à la tuile suivante.

Après avoir posé tous les jetons, retournez-les pour que leur chiffre soit visible. Placez le pion Voleurs sur le désert.



Phase de placement : mise en place des infrastructures de départ

Vous allez placer vos infrastructures de départ de la façon suivante. Chaque joueur lance les dés. Celui qui obtient le résultat le plus élevé devient le premier joueur. Il sera le premier à placer ses infrastructures de départ sur le plateau de jeu. La phase de placement se déroule en 2 tours :

1^{er} tour de placement

Prenez 1 de vos colonies et placez-la sur une intersection libre de votre choix. Placez ensuite 1 de vos routes sur l'un des 3 chemins adjacents à cette colonie. En tournant dans le sens horaire, chaque autre joueur fait de même : il place 1 colonie de sa couleur et y connecte 1 route de sa couleur.

N'oubliez pas de respecter la Règle de Distance quand vous placez les colonies ! (voir p.9)

2^e tour de placement

Après que chaque joueur a placé sa première colonie, le dernier joueur à avoir placé sa colonie débute le 2^e tour. En respectant la Règle de Distance, il prend 1 deuxième colonie et la place sur une intersection libre de son choix. Il place ensuite 1 route sur l'un des trois chemins adjacents à cette colonie. En tournant dans le sens **antihoraire**, chaque autre joueur fait de même : il place 1 colonie de sa couleur et y connecte 1 route de sa couleur.

Ressources de départ

Chaque joueur reçoit maintenant ses ressources de départ. Pour chaque terrain adjacent à sa deuxième colonie, il reçoit 1 carte Ressource correspondante qu'il prend dans la Réserve.

La partie peut désormais commencer !