

Les variantes

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Détachez soigneusement les pièces de carton de leur cadre. Vous trouverez sur le dos des pièces le nom de la variante ou du scénario dans lequel la tuile est employée. La couleur des dos, employée également aux dos des cartes correspondantes, sert aussi à distinguer les différents scénarios et variantes. Les couleurs sont : Variante : *Les Péripiétés de Catane* : gris ● Scénarios : *Les Pêcheurs de Catane* : bleu pâle ● *Les Rivières de Catane* : bleu foncé ● *L'Invasion barbare* : violet ● *Barbares & Marchands* : brun ●

NOTE

Toutes les variantes sont compatibles entre elles et avec l'extension *Marins*. Certaines variantes sont aussi compatibles avec *Villes & Chevaliers*. Évidemment, certains points de règle doivent être modifiés ou adaptés. Les changements nécessaires sont décrits dans la variante ou le scénario respectif.

LE VOLEUR PRINCIER

Que se passe-t-il au cœur de la forêt de Catane? Différentes bi-stoires parviennent à se faufiler hors de la sombre forêt noire. Isebold et sa bande de crapules se seraient enfuis, craignant un jeune voleur qui les aurait chassés. On le surnomme Robin Desbois et il allégerait le voyage des plus riches sur son territoire alors qu'il laisse les moins nantis circuler librement...

Durée : selon le scénario choisi

Matériel supplémentaire requis : aucun

EN DÉTAILS

Qui n'a jamais été embêté par un voleur vilainement placé en début de partie? Ces moments où aucun joueur n'obtient de 7, faisant en sorte qu'une précieuse ressource se retrouve bloquée pour une durée péniblement longue. Le voleur princier épargne les joueurs, tant et aussi longtemps qu'ils n'ont **pas plus de 2** points de victoire.

MODIFICATIONS AUX RÈGLES

Suite à un résultat de 7 aux dés ou à une carte *Chevalier*, le pion *Voleurs* ne peut être déplacé sur une tuile *Terrain* à laquelle touche la colonie d'un joueur qui n'a que 2 points de victoire.

Dans le cas où le voleur ne peut être déplacé sur aucune tuile en suivant cette règle, le voleur demeure sur le désert ou y retourne. Si un joueur possède une colonie touchant au désert et qu'il n'a pas plus de 2 points, on ne peut pas lui voler de carte.

Cependant, même en appliquant cette règle, les joueurs qui possèdent plus de 7 cartes *Ressource* lorsqu'un 7 est obtenu aux dés doivent en défausser la moitié.

CONSEILS POUR CETTE VARIANTE

Cette variante est fortement recommandée lorsque vous jouez en famille, notamment avec des plus jeunes.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Cette variante peut être combinée sans modification avec toutes les autres variantes, scénarios et l'extension *Marins*.

LES PÉRIPIÉTÉS DE CATANE

« Un joueur fait sa propre chance » ; cette expression prend tout son sens dans *Catane*. Dés en main, le joueur s'apprête à rallier le destin de son côté. Du moins, c'est ce qu'il souhaite. Il y a ainsi une lutte tendue entre les joueurs et la chance. Il arrive parfois que la chance favorise un joueur, les résultats obtenus aux dés défiant quant à eux toutes statistiques.

Heureusement, d'imminents chercheurs ont mis au point un système qui remplace la chance par les statistiques. Certains habitants qualifient même ce système de merveille. Cependant, cette application rigoureuse des statistiques exactes entraîne des conséquences des plus fâcheuses. Une conséquence parmi tant d'autres est le fait que les joueurs ne pourront plus blâmer leur défaite sur les résultats obtenus aux dés.

Durée : selon le scénario choisi

Matériel supplémentaire requis :



EN DÉTAILS

Ces cartes remplacent les dés. Plutôt que de lancer les dés au début de son tour, un joueur dévoile maintenant la première carte de la pioche *Péripiétés*. Le nombre sur la carte détermine les tuiles *Terrain* qui produisent des ressources (toujours en suivant le jeton numéroté). Sur certaines de ces cartes se trouve aussi une péripiété. On compte 11 péripiétés différentes, réparties sur un peu plus de la moitié des cartes. Le hasard est donc remplacé par la distribution statistique des valeurs, sans toutefois être éliminé complètement, grâce à la présence des péripiétés. Dans tous les cas, ceci assure une partie complètement différente.

MISE EN PLACE

Enlevez d'abord la carte *Fin de l'année* et la carte couverture.

- Mélangez les autres cartes.
 - Placez, face cachée, 5 cartes sous la carte *Fin de l'année*. Les autres cartes sont posées face cachée sur la carte *Fin de l'année*.
 - Lorsque toutes les cartes au-dessus de la carte *Fin de l'année* ont été jouées, mélangez toutes les cartes *Événement* à nouveau et refaites la mise en place à partir du point a).
- Cinq (5) cartes sont donc toujours exclues de la pioche.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES



Attaque des voleurs! (Résultat aux dés : 6 x « 7 »)

- Chaque joueur qui possède plus de 7 cartes en main en défausse la moitié (arrondi à l'unité inférieure).
- Déplacez le pion *Voleurs*. Prenez aléatoirement 1 carte *Ressource* de la main d'un joueur possédant une ville et/ou une colonie adjacente à la tuile où se trouvent les voleurs.



Épidémie (Résultats aux dés : « 6 » et « 8 »)

Chaque joueur ne reçoit qu'une carte *Ressource* pour chacune de ses villes qui produisent ce tour-ci.

Villes & Chevaliers :

Vous ne pouvez pas recevoir de carte Article de commerce.



Séisme (Résultat aux dés : « 6 »)

Chaque joueur doit tourner de côté une de ses routes, au choix. Afin de pouvoir construire d'autres routes, les joueurs doivent d'abord réparer leur route endommagée. Le coût de réparation est de 1 carte *Bois* et 1 carte *Argile*. Une route endommagée compte toujours pour la *Route la plus longue*. Il n'est pas possible de construire une colonie ou une ville à la suite d'une route endommagée.



Bons voisins (Résultat aux dés : « 6 »)

Chaque joueur donne 1 carte *Ressource* de son choix (s'il en a une) au joueur à sa gauche.

Villes & Chevaliers :

Un joueur peut aussi donner une carte Article de commerce.



Tournoi de chevaliers (Résultat aux dés : « 5 »)

Le ou les joueurs avec le plus de carte *Chevalier* dévoilée prennent 1 ressource de leur choix de la banque.

Villes & Chevaliers :

Le ou les joueurs avec le plus de points de puissance avec leurs chevaliers actifs prennent une carte Ressource de la banque. Il n'est pas possible de prendre une carte Article de commerce.



Avantage commercial (Résultat aux dés : « 5 »)

Le joueur qui possède la fiche *Route la plus longue* prend 1 carte *Ressource* (pas de carte *Développement*) du joueur de son choix.

Villes & Chevaliers :

Pas de carte Progrès.



Mer calme (Résultats aux dés : « 9 » et « 12 »)

Le ou les joueurs qui possèdent le plus de colonies ou villes sur un port reçoivent 1 carte *Ressource* de leur choix.

Villes & Chevaliers :

Les joueurs ne peuvent prendre 1 carte Article de commerce.



Fuite des voleurs! (Résultat aux dés : 2 x « 4 »)

Le pion *Voleurs* est immédiatement remis sur le désert. Les joueurs possédant des colonies ou villes adjacentes au désert ne se font pas voler de carte.



Aide des voisins (Résultats aux dés : 1 x « 10 » et 1 x « 11 »)

Le ou les joueurs possédant le plus de points de victoire doivent donner 1 carte *Ressource* de leur choix à un joueur qui a moins de points.

Villes & Chevaliers :

On peut aussi donner une carte Article de commerce.



Conflit (Résultat aux dés : « 3 »)

Le joueur qui possède l'armée la plus puissante (la fiche ou le plus de cartes *Chevalier*) prend 1 carte *Ressource* (pas de carte *Développement*) du joueur de son choix.

Villes & Chevaliers :

Le joueur qui possède le plus de points de puissance avec ses chevaliers actifs prend 1 carte Ressource (pas de carte Progrès) du joueur de son choix.



Année prospère (Résultat aux dés : « 2 »)

Chaque joueur reçoit 1 carte *Ressource* de son choix.

Villes & Chevaliers :

Vous ne pouvez pas prendre de carte Article de commerce.



Cartes sans texte spécifique

(Résultats aux dés : 1 x « 3 », 1 x « 4 », 2 x « 5 », 2 x « 6 », 4 x « 8 », 3 x « 9 », 2 x « 10 » et 1 x « 11 »)

Le labeur des colons permet l'essor de Catane!

Lorsqu'une de ces cartes est dévoilée, il n'y a aucun événement.



Nouvelle année

- Mélangez toutes les cartes sauf celle-ci.
- Placez 5 cartes face cachée sous cette carte.
- Déposez les 31 autres cartes *Événement* face caché sur cette carte.
- Piochez la prochaine carte *Événement*.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Cette variante peut être combinée sans modification avec toutes les autres variantes, scénarios et l'extension *Marins*.

Avec Villes & Chevaliers : À son tour, un joueur lance d'abord le dé rouge et le dé *Événement*. L'événement du dé *Événement* est appliqué en premier. Le joueur dévoile ensuite la première carte de la variante *Péripiétés de Catane* (les cartes *Événement*) et procède tel que décrit ci-dessus.

Les variantes

LE CAPITAINE DE PORT

Malgré les risques et périls qu'elle implique, la mer a toujours séduit les femmes et les hommes les plus aventureux. Évidemment, le lieu de rencontre pour ces gens a toujours été le port, endroit où l'on peut trouver de nombreux aventuriers. Toutefois, ces aventuriers ne sont pas les individus les plus calmes. Ainsi, celui qui parviendra à obtenir le calme de cette meute affamée d'aventure est appelé à un prestigieux rôle. Avez-vous l'honneur de devenir le Capitaine de port?

Durée : selon le scénario choisi

Matériel supplémentaire requis :

Fiche de points de victoire *Capitaine du port*



EN DÉTAILS

La croissance commerciale de Catane est en plein essor et par conséquent, l'activité portuaire croît tout autant. Les colonies et les villes placées sur des ports donnent maintenant des **points portuaires** importants qui vous permettront peut-être d'obtenir 2 points de victoire supplémentaires.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles du jeu de base Catane s'appliquent. La partie prend fin lorsqu'un joueur possède 11 points de victoire ou plus durant son tour de jeu.



MISE EN PLACE

Le jeu est mis en place comme à l'habitude, auquel on ajoute la fiche *Capitaine de port*.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

- Une colonie construite sur un port vaut **1 point de victoire** et **1 point portuaire**. Une ville construite sur un port vaut **2 points de victoire** et **2 points portuaires**.
- Le premier joueur à obtenir **3 points portuaires** reçoit la fiche *Capitaine de port* qui vaut 2 points de victoire.
- Dès qu'un joueur possède **plus** de points portuaires, il récupère automatiquement cette fiche ainsi que les 2 points de victoire.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Cette variante peut être combinée sans modification avec toutes les autres variantes, scénarios ainsi que les extensions *Marins* et *Villes & Chevaliers*. Dans tous les cas, le nombre de points de victoire requis pour remporter la partie devrait être augmenté de 1.



CATANE POUR DEUX

Catane est un jeu conçu principalement pour 3 et 4 joueurs. Cependant, il ne faut pas oublier les situations où il n'y a que 2 joueurs.

Voici enfin une variante conçue pour jouer à Catane à 2 joueurs. Un tout nouveau défi vous attend!

Durée : selon le scénario choisi

Matériel supplémentaire requis :

20 jetons *Commerce*

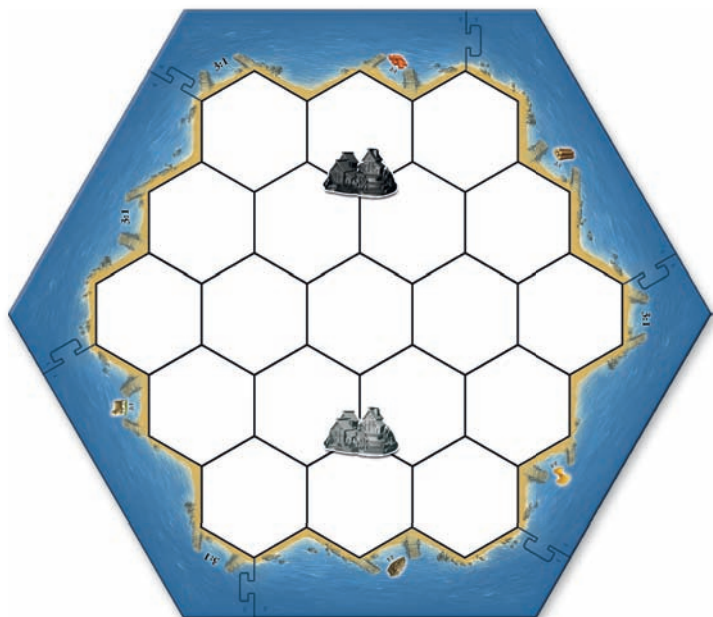


PRÉPARATION

On prépare le jeu en suivant les règles de base. Les deux couleurs qui ne sont pas choisies sont les couleurs des deux joueurs neutres. Ces deux couleurs sont placées à côté du plateau pour le moment. Les jetons *Commerce* sont également placés à proximité du plateau. Chaque joueur débute la partie avec 5 jetons *Commerce*.

PHASE DE MISE EN PLACE

Placez aux intersections illustrées une colonie sans route pour chacun des joueurs neutres. Les deux joueurs placent leurs colonies et leurs routes de départ en suivant la règle de mise en place habituelle. Après la mise en place, le plateau sera occupé des 2 colonies et des 2 routes de chaque joueur ainsi que de la colonie de chacun des joueurs neutres.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles de jeu sont les mêmes qu'à 3 et 4 joueurs en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Production avec les dés

À son tour, un joueur lance les dés deux fois de suite. Les deux résultats doivent être différents. Si le deuxième résultat est le même que le premier, le joueur relance les dés jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat différent. Après, les joueurs reçoivent les ressources, ou le pion *Voleurs* est déplacé, pour chacun des jets.

Construction pour les joueurs neutres

Lorsqu'un joueur construit une route ou une colonie, il construit également (et gratuitement) pour le joueur neutre de son choix, une route ou une colonie, selon ce qu'il a construit. Dans le cas où un joueur construit une colonie et qu'il n'y a aucun emplacement légal pour placer une colonie neutre, le joueur place à ce moment une route neutre.

Si un joueur achète une carte *Développement* ou s'il construit une ville, les joueurs neutres ne sont pas concernés. Les colonies des joueurs neutres ne produisent pas de ressource. Cependant, les joueurs neutres peuvent obtenir la fiche *Route la plus longue*.

Actions des jetons *Commerce*

Un joueur peut effectuer **une** des deux actions suivantes pendant son tour. Une action coûte 1 jeton *Commerce* pour un joueur qui possède moins ou autant de points de victoire que son adversaire. S'il a plus de points de victoire, l'action lui coûte 2 jetons *Commerce*. Les jetons utilisés sont remis dans la réserve.

- **Action :** Échange obligatoire : Le joueur prend deux cartes au hasard de la main de son adversaire et lui donne deux cartes de son choix en échange.
- **Action :** Déplacement des voleurs : Le joueur peut déplacer le pion *Voleurs* sur le désert.

Obtenir des jetons *Commerce*

- Une fois pendant son tour, un joueur peut défausser une de ses cartes *Chevalier* dévoilées pour obtenir 2 jetons *Commerce*. Si le joueur possédait la fiche *Armée la plus puissante* et qu'après l'échange il n'a que 2 cartes *Chevalier* ou autant de cartes *Chevalier* que son adversaire, il perd aussi la fiche *Armée la plus puissante*. La fiche *Armée la plus puissante* est remise au joueur qui possède plus de cartes *Chevalier* dévoilées que son adversaire (au moins 3).
- Un joueur qui construit une colonie à côté du désert (même lors de la phase de mise en place) reçoit 2 jetons *Commerce*.
- Un joueur qui construit une colonie sur la côte (même lors de la phase de mise en place) reçoit 1 jeton *Commerce*.
- Si un joueur construit une colonie touchant à la côte et au désert, il reçoit 3 jetons *Commerce*.

COMBINAISONS POSSIBLES :

Cette variante peut être combinée sans modification avec toutes les autres variantes et scénarios ainsi que les scénarios de l'extension *Marins* où il est possible d'obtenir la fiche *Armée la plus puissante*.

Avec Les Péripiétés de Catane : À son tour, un joueur dévoile 2 cartes plutôt qu'une. Si la deuxième carte montre le même nombre que la première, la deuxième carte est aussi appliquée, comme la première. Une troisième carte n'est jamais dévoilée dans cette situation.

Avec Villes & Chevaliers : Pour l'instant, cette variante n'est pas compatible avec *Villes & Chevaliers*. Si une règle devient disponible, elle sera affichée sur www.filosofigames.com.

La campagne

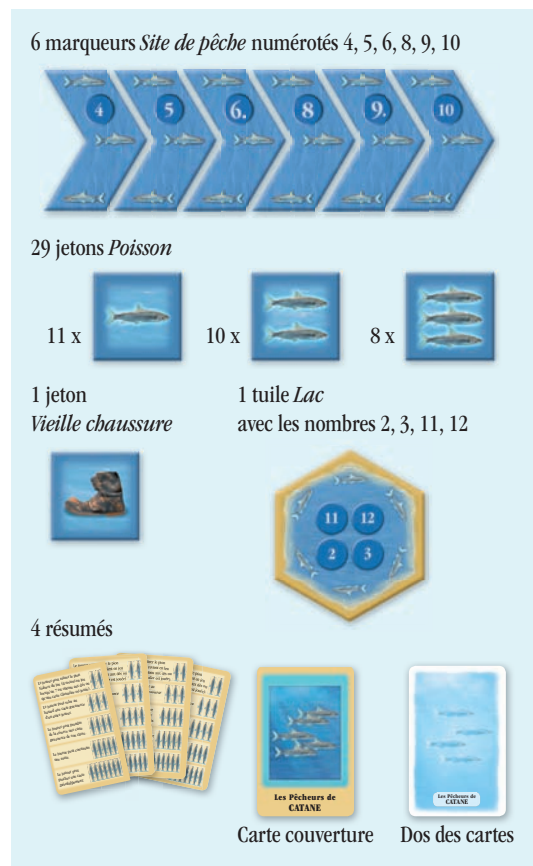
La campagne est composée de 5 scénarios différents. Ceux-ci sont présentés en ordre de complexité, en commençant par le plus simple, *Les Pêcheurs de Catane*, pour terminer avec le plus complexe, *Barbares & Marchands*. Il est donc conseillé de jouer les scénarios dans l'ordre qu'ils sont présentés.

LES PÊCHEURS DE CATANE

Après avoir établi leurs premières colonies, les colons semblaient heureux de leurs récoltes et de leurs troupeaux de moutons. Mais, comme tout bon habitant de Catane, ils ne sont jamais entièrement satisfaits du fruit de leur labeur. Après de nombreux mois à ne manger que du pain, des céréales et de l'agneau, les habitants se lancent à la recherche d'une certaine variété alimentaire. Ce n'est donc qu'une question de temps avant que les habitants de Catane, munis de leurs cannes à pêche et de leurs filets s'installent sur la côte afin de mettre leur chance à l'épreuve. Les jours paisibles de la vie marine de Catane sont maintenant choses du passé...

Durée : 45 à 60 minutes

Matériel supplémentaire requis :



EN DÉTAILS

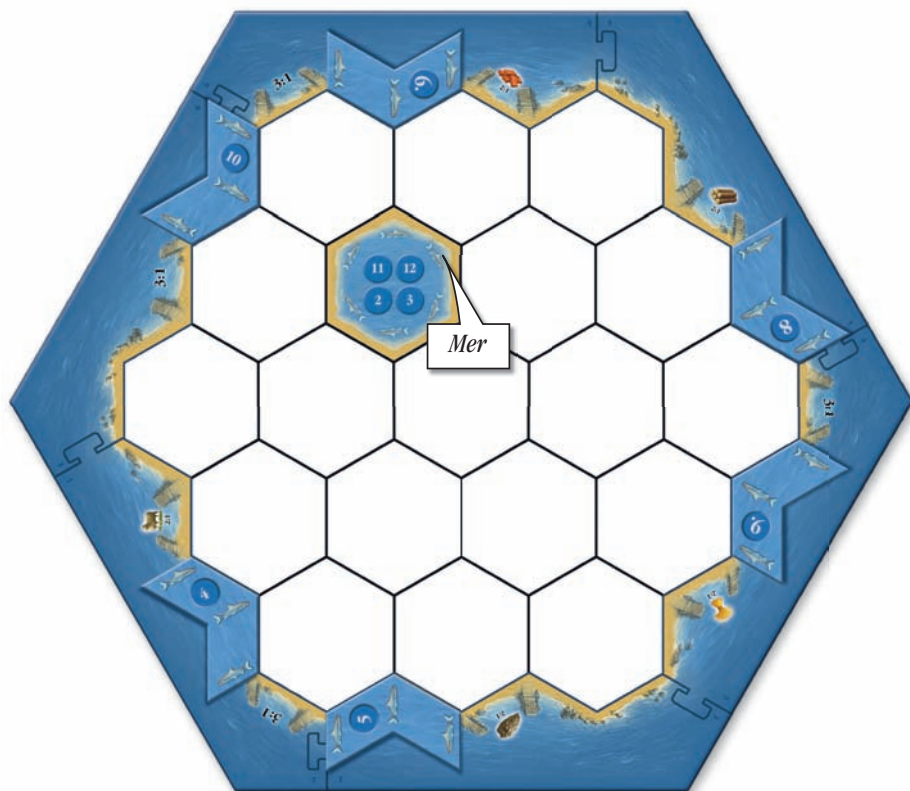
Bien que les côtes et lacs de Catane regorgent de vie, les poissons étaient déjà une denrée connue, quoi que rare sur Catane. Cependant, la découverte de lieux riches en poissons mène à une ruée vers la pêche qui s'avère des plus fructueuses. Les poissons recueillis deviennent rapidement une ressource très recherchée. Les voleurs quittent temporairement l'île pour 2 poissons donnés volontairement, un colon peut mettre la main sur une ressource de son choix pour 4 poissons ou encore construire une route pour 5 poissons et bien plus encore...

PRÉPARATION

Le plateau est assemblé comme à l'habitude.

- La tuile *Désert* est remplacée par la tuile *Lac* numérotée. Le lac ne peut se retrouver sur le bord de l'île (la côte).
- Les jetons *Poissons* (incluant le jeton *Vieille chaussure*) sont mélangés, face cachée, et placés à côté des cartes *Ressource*.
- Placez aléatoirement un marqueur *Site de pêche* sur chacun des coins libres de la côte (voir l'illustration).
- Le pion *Voleurs* débute la partie à l'extérieur de plateau et entre en jeu lorsque le premier 7 est obtenu aux dés.

Exemple de mise en place :



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

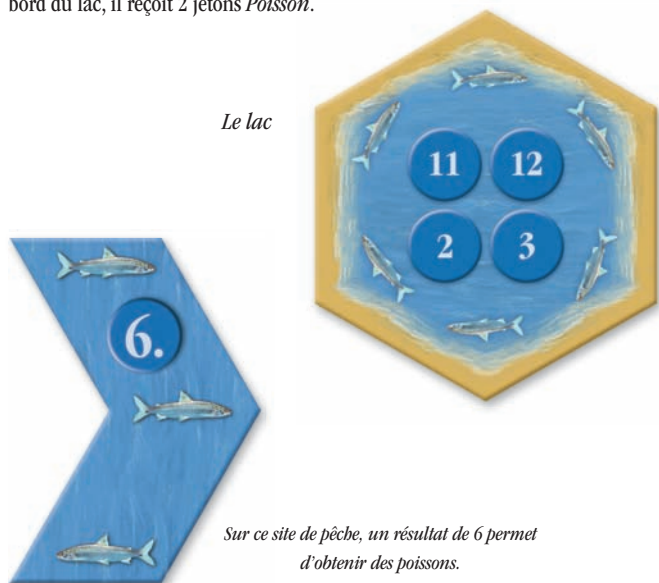
Les règles de jeu sont les mêmes, en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les poissons

Chaque *Site de pêche* dessert 3 intersections. Un joueur qui a établi une colonie sur l'une des 3 intersections d'un site de pêche reçoit un jeton *Poisson* lorsque le nombre du site est obtenu aux dés. Lors la phase de mise en place, si un joueur pose sa deuxième colonie sur l'une des intersections d'un *Site de pêche*, il reçoit un jeton *Poisson*. Si le joueur possède une ville sur l'une de ces intersections, il reçoit plutôt 2 jetons *Poisson*. Les jetons ainsi reçus sont placés, face cachée, devant le joueur.

Un joueur qui possède une colonie au bord de la tuile *Lac* reçoit un jeton *Poisson* lorsque le résultat obtenu aux dés est : 2, 3, 11 ou 12. S'il possède une ville sur le bord du lac, il reçoit 2 jetons *Poisson*.



Actions possibles avec les jetons *Poisson*

Chaque jeton *Poisson* illustre 1, 2 ou 3 poissons. À son tour, un joueur peut utiliser ses jetons *Poisson* lors de sa phase construction et commerce pour effectuer une action. Plus il livre de poissons, plus l'avantage de l'action est intéressant :

2 poissons : Le joueur peut retirer le pion *Voleurs* du jeu (il revient en jeu lorsqu'un 7 est obtenu aux dés ou lorsqu'une carte *Chevalier* est jouée).

3 poissons : Le joueur peut voler, au hasard, une carte *Ressource* d'un autre joueur.

4 poissons : Le joueur peut prendre de la réserve une carte *Ressource* de son choix.

5 poissons : Le joueur peut construire une route.

7 poissons : Le joueur peut piocher une carte *Développement*.

Lorsqu'un joueur utilise des jetons *Poisson*, il les pose face visible à côté de la pile face cachée.

DE PLUS, LES POINTS SUIVANTS S'APPLIQUENT :

• **Maximum de 7 jetons *Poisson* :** Un joueur ne peut posséder plus que 7 jetons *Poisson*. Si ce joueur obtient 1 ou 2 jetons *Poisson* (avec une colonie ou une ville respectivement), il peut échanger un seul de ses jetons contre un de la réserve (pioché face cachée).

• **Les jetons *Poisson* ne peuvent être changés en jetons ayant moins de poisson :** Si un joueur utilise plus de poissons qu'une action en coûte, il perd les poissons excédentaires.

• **Il est possible de faire plus d'une action par tour avec les poissons :** Un joueur peut, pendant un même tour, exécuter plusieurs actions avec ses jetons *Poisson*. Cependant, chacune de ses actions est payée et réalisée indépendamment. Par exemple, un joueur ne peut fournir 2 jetons avec 3 poissons pour retirer le pion *Voleurs* du plateau (2 poissons) et ensuite prendre une carte *Ressource* de la réserve (4 poissons).

• **Les jetons *Poisson* ne sont pas des ressources :** Les jetons *Poisson* ne font pas partie de la main de cartes *Ressource* et ne sont donc pas considérés lorsqu'un 7 est obtenu aux dés. Un joueur qui déplace les voleurs ne peut également pas voler un jeton *Poisson*.

• **Ports et sites de pêche :** Certaines intersections présentent un port et un site de pêche. Un joueur possédant une colonie ou une ville à cet endroit bénéficie des deux avantages.

• **Épuisement de la réserve de jetons *Poisson* :** Lorsque la pioche de jetons *Poisson* est épuisée, les jetons utilisés jusqu'à présent (placés face visible) sont mélangés pour former une nouvelle réserve.

• **Pas d'échange avec les poissons :** Les joueurs ne peuvent pas échanger des jetons *Poisson* entre eux.

LA VIEILLE CHAUSSURE...

Le joueur qui pioche le jeton *Vieille chaussure* le met face visible devant lui. Pendant son tour, un joueur peut remettre la vieille chaussure à un joueur de son choix qui possède **plus de points de victoire** que lui. Celui-ci doit conserver la vieille chaussure jusqu'à ce qu'un autre joueur ait plus de points que lui.

Lorsqu'un joueur possède le jeton *Vieille chaussure*, il a besoin de 1 point de victoire supplémentaire pour remporter la partie. Dans le cas du jeu de base, un joueur avec la vieille chaussure a besoin de 11 points de victoire pour remporter la partie. Le jeton *Vieille chaussure* ne représente pas un point négatif, il augmente tout simplement le pointage requis par son propriétaire pour remporter la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède au moins 10 points de victoire à son tour de jeu. Un joueur qui possède la vieille chaussure peut uniquement remporter la partie s'il possède 11 points de victoire à son tour.

COMBINAISONS POSSIBLES :

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

Avec *Catane pour 2 joueurs* :

- Chaque joueur débute la partie avec 5 jetons *Poisson* : 2 jetons avec 1 poisson, 2 jetons avec 2 poissons et 1 jeton avec 3 poissons. Les autres jetons sont mélangés et placés face cachée comme à l'habitude.
- Les jetons *Commerce* ne sont pas utilisés. Le joueur qui possède le moins de points de victoire paie plutôt 1 poisson de moins pour ses actions.
- Les joueurs reçoivent des jetons *Poisson* uniquement lorsque le nombre d'un site de pêche ou du lac est obtenu. Ils ne reçoivent pas de jeton lorsqu'ils construisent une colonie sur la côte ou à côté du lac, ni s'ils défont une carte *Chevalier*.

Avec *Les Péripiétés de Catane* :

- *Fuite des voleurs ! :* Avec cette carte, le pion *Voleurs* est retiré du plateau jusqu'à son prochain déplacement (avec un 7 ou une carte *Chevalier*).

Avec *Le Capitaine de port* :

La partie se termine lorsqu'un joueur possède 11 points de victoire (12 points de victoire si le joueur possède la vieille chaussure).

La campagne

LES RIVIÈRES DE CATANE

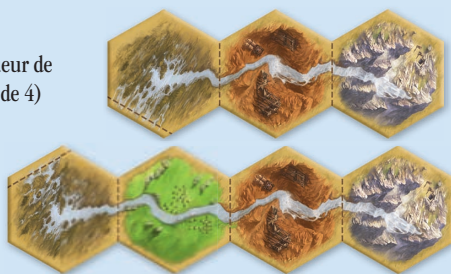
Alors que certains colons se sont précipités vers la pêche, d'autres ont choisi de s'établir près des rivières, source de vie et de richesse sur Catane. Le commerce est particulièrement florissant au bord des rivières et plusieurs parviennent à en extraire de l'or.

Il n'est donc pas surprenant de voir, ici et là, des ponts qui permettent de traverser les rivières. Évidemment, tous les habitants désirent devenir le colon le plus riche. Malheureusement, bien qu'il ne puisse y avoir qu'un seul colon le plus riche, aucun colon n'est à l'abri d'être le plus pauvre.

Durée : 45 à 60 minutes

Matériel supplémentaire requis :

2 tuiles *Rivière*
(une d'une longueur de 3 tuiles et l'autre de 4)



Pièces d'or d'une valeur de 1 ou 5



1 tuile *Colon le plus riche*



12 ponts (3 par couleur)



4 tuiles *Colon pauvre*



EN DÉTAILS

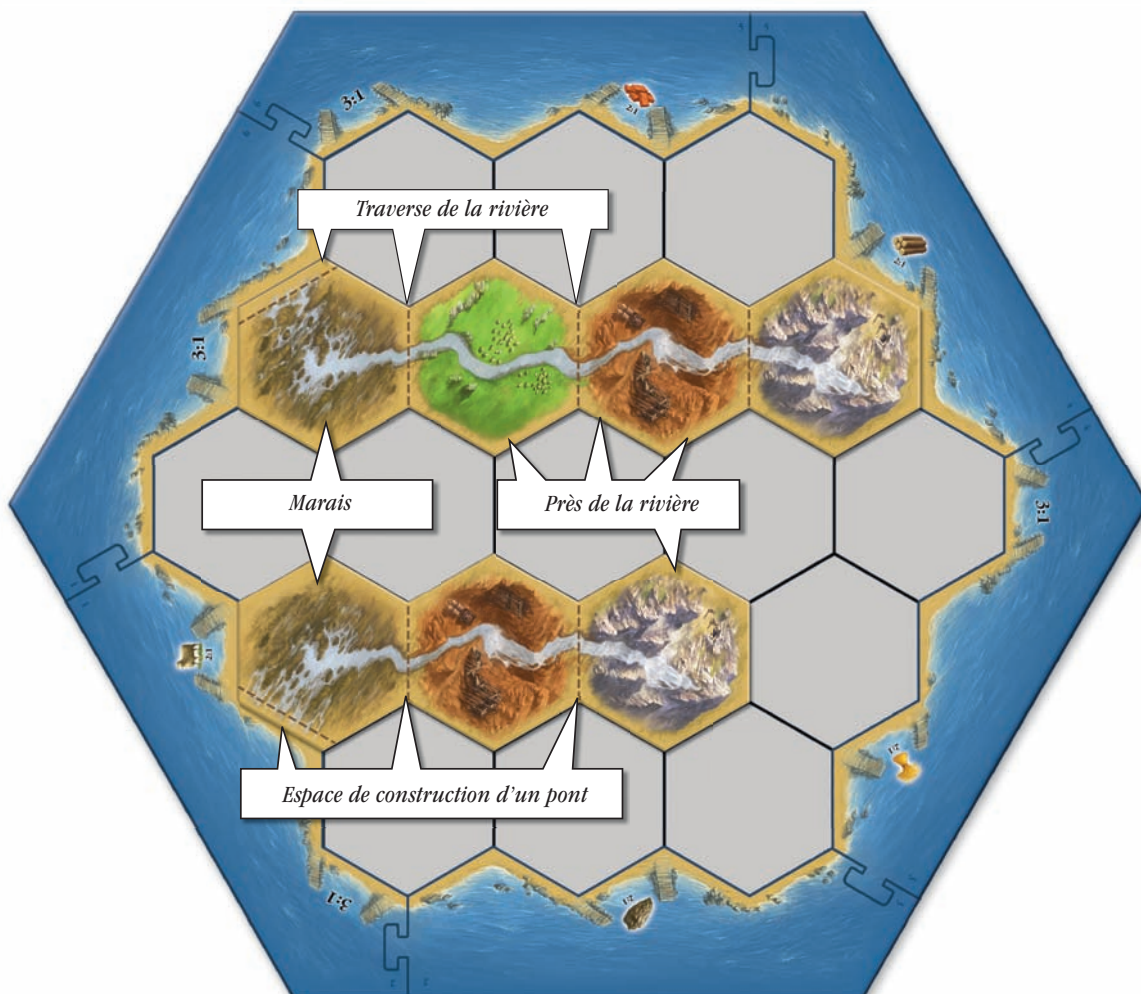
Chaque route ou chaque colonie construite au bord d'une rivière rapporte 1 or au joueur. Un joueur peut échanger 2 pièces d'or pour une ressource de son choix. Celui qui possède le plus d'or est le colon le plus riche et reçoit 1 point de victoire supplémentaire. Mais attention, si un joueur fait partie des plus pauvres, il perd alors 2 points de victoire.

PRÉPARATION

Assemblez l'île et posez les deux tuiles *Rivière* tel qu'illustré.

- Retirez les tuiles suivantes du jeu de base : 2 x montagnes, 2 x collines, 2 x prés, 1 x désert.

Terminez l'assemblage de l'île avec les autres tuiles.



- On ne place aucun jeton numéroté sur les deux marais.
- Le jeton 2 est mis de côté pour l'instant.
Placez le jeton A sur une des tuiles côtières de votre choix. Ceci devient le point de départ pour placer les autres jetons numérotés, en ordre alphabétique, comme dans le jeu de base.
Le jeton B (le 2) est ignoré pour l'instant (le jeton C est donc placé après le A). Une fois que tous les jetons ont été placés et retournés, posez le jeton 2 sur la tuile où se trouve le jeton 12. Cette tuile produit des ressources lorsqu'un 2 ou un 12 est obtenu aux dés.
- Le pion *Voleurs* est placé sur l'un des deux marais.
- Les pièces d'or sont placées de côté pour l'instant. Aucun joueur ne possède d'or avant la phase de mise en place.
- Chaque joueur reçoit les 3 ponts de sa couleur.
- Les tuiles *Colon pauvre* et *Colon le plus riche* sont mises de côté près du plateau.

PHASE DE MISE EN PLACE

Chaque joueur place, comme dans le jeu de base, 2 colonies avec 1 route chacune. Les règles supplémentaires suivantes doivent être observées :

- Une route ne peut être construite sur un espace de construction de pont, c'est-à-dire sur la rivière (cette règle s'applique pour toute la partie).
- Chaque route et chaque colonie construite sur le bord d'une rivière rapporte 1 or au joueur.

Les tuiles *Colon le plus riche* et *Colon pauvre*

Un joueur peut donc commencer la partie avec, au maximum, 4 pièces d'or. Tous les joueurs qui possèdent le moins d'or après la mise en place reçoivent une tuile *Colon pauvre*. **Important :** Ce sont tous les joueurs qui possèdent le moins d'or (ou aucun or) qui reçoivent une tuile *Colon pauvre*, qui fait perdre 2 points de victoire.



Au début de la partie, s'il y a un seul joueur avec le plus d'or, il reçoit la tuile *Colon le plus riche*. En cas d'égalité, la tuile est mise de côté, pour l'instant.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles de jeu sont les mêmes, en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Construction d'une route ou d'une colonie au bord d'une rivière

Tout comme dans la phase de mise en place, un joueur reçoit 1 or s'il construit une route ou une colonie sur le bord d'une rivière. Celui qui améliore en ville une colonie située au bord d'une rivière ne reçoit pas d'or pour l'amélioration.

Construction de pont

La construction d'un pont coûte 2 argiles et 1 bois. Un pont doit être placé à la suite d'une route ou d'une colonie/ville de la même couleur et le pont doit être posé sur l'un des sept espaces de construction de pont. Un joueur qui construit un pont reçoit 3 pièces d'or. Un pont est considéré comme une route pour le décompte de la route la plus longue. Chaque joueur peut construire jusqu'à 3 ponts. La carte *Développement – Construction de route* ne permet pas de construire un pont au lieu d'une route.

Le colon le plus riche

Cette tuile vaut 1 point de victoire. En principe, le joueur le plus riche l'a toujours en sa possession. Un joueur doit remettre cette tuile si :

- Un autre joueur possède autant ou plus d'or que lui.
- Le joueur dépense son or et n'en a plus suffisamment pour être le plus riche.

Si un joueur doit, pour l'une des raisons mentionnées, remettre la tuile *Colon le plus riche*, la tuile est remise à un autre joueur uniquement s'il a le plus d'or. Sinon, la tuile est mise de côté jusqu'à ce qu'il y ait à nouveau un joueur avec le plus d'or.

Colon pauvre

À tout moment dans la partie, les joueurs doivent tenir compte de qui est le plus pauvre. Celui-ci ou ceux-ci reçoivent la tuile *Colon pauvre*. Dès qu'un joueur ne fait plus partie des plus pauvres, il peut remettre la tuile dans la réserve. Tous les joueurs qui ont le moins ou pas d'or reçoivent une tuile *Colon pauvre*. La tuile *Colon pauvre* diminue de 2 points de victoire le pointage d'un joueur.

L'or

À son tour, un joueur peut, **jusqu'à deux fois par tour**, échanger 2 pièces d'or contre une ressource de son choix. Il peut utiliser ses pièces d'or dès qu'il les reçoit. Il est aussi possible d'obtenir de l'or en échangeant des cartes *Ressource* : soit en effectuant un échange au taux de 4 : 1 avec la banque (comme à l'habitude), soit en utilisant un de ses ports ou en commerçant avec les autres joueurs. L'or n'est pas une ressource et ne peut donc pas être volée suite au déplacement du pion *Voleurs*.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède au moins 10 points de victoire à son tour de jeu.

CONSEILS POUR CE SCÉNARIO

Un joueur qui possède une tuile *Colon pauvre* peut difficilement remporter la partie. Ainsi, il est recommandé d'utiliser son or pour acheter des ressources uniquement lorsqu'un joueur peut s'établir au bord d'une rivière, ce qui permet d'augmenter sa réserve d'or.

COMBINAISONS POSSIBLES :

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

Avec *Catane pour 2 joueurs* :

- Celui qui construit une colonie sur le bord d'un marais reçoit 2 jetons *Commerce*.
- Au lieu d'être déplacé sur le désert, le pion *Voleurs* est remis sur l'un des deux marais.

Avec *Les Péripéties de Catane* :

- *Fuite des voleurs !* : Le pion *Voleurs* est déplacé sur un des marais.

Avec *Le Capitaine de port* : La partie se termine lorsqu'un joueur possède 11 points de victoire.

La campagne

LA CARAVANE

Catane jouit d'une prospérité remarquable et la pêche et le commerce sont au cœur de celle-ci. Toujours à la recherche de nouvelles richesses, un groupe de nomades décide d'explorer le désert. Ils chassent rapidement les voleurs et s'installent auprès d'un oasis. Ayant maintenant un endroit où habiter et profiter de l'air sec du désert, ces nomades réalisent rapidement qu'ils doivent trouver de la nourriture et de la laine...

Durée : environ 60 minutes

Matériel supplémentaire requis :



EN DÉTAILS

Un groupe de nomades s'est établi autour de l'oasis. Les nomades ont un besoin urgent de nourriture et de laine. Pour obtenir ceux-ci, ils sont prêts à échanger les richesses du désert. Comme les habitants de Catane ont toujours de la laine et des céréales en réserve, les nomades envoient leurs chameaux pour échanger ces ressources tant convoitées. Au cours de la partie, trois caravanes seront formées avec les chameaux. Toutes les colonies et les villes qui se trouvent sur le chemin de la caravane rapportent un point de victoire supplémentaire. Toutes les routes qui sont parallèles à un segment de la caravane comptent comme deux routes aux fins de la route la plus longue.

PRÉPARATION

La tuile *Oasis* remplace la tuile *Désert*. Les figurines *Chameau* sont placées à côté du plateau comme réserve. Le pion *Voleurs* débute la partie à l'extérieur du plateau. Lorsqu'un premier 7 est obtenu aux dés, le pion *Voleurs* est déplacé, comme à l'habitude, sur une tuile avec un jeton numéroté. Les voleurs ne peuvent donc jamais être placés sur l'oasis.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles de jeu sont les mêmes, en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

À la fin d'un tour lors duquel un joueur a construit au moins une colonie ou une ville, les joueurs négocient pour décider du lieu où exactement 1 chameau sera placé sur le plateau.

Placement d'un chameau

- Un chameau est toujours placé de la même façon. Les chameaux sont posés comme des routes, c'est-à-dire sur un segment entre deux tuiles. Un chameau est toujours orienté de façon à ne pas faire face au dernier chameau placé. Les caravanes ne peuvent jamais bifurquer.
- Un chameau et une route peuvent se retrouver sur un même segment. Ils sont tout simplement placés côte à côte.
- Le **premier chameau** d'une caravane doit toujours être placé suite à l'une des flèches de l'oasis et pointer dans la même direction.
- **Pour tous les autres chameaux de cette caravane**, il y a toujours 2 choix de placement possible. Dès que les trois caravanes sont en route, les joueurs ont 6 possibilités de placement pour chaque chameau. Les joueurs négocient afin de savoir où le chameau est placé.



Exemple 1 : Le premier chameau doit être placé. Il peut être placé sur l'un des 3 endroits pointillés.



Exemple 2 : Le premier chameau est placé en A. Le prochain chameau pourra donc être placé sur l'un des 4 endroits pointillés.

Période de négociations

En commençant par le joueur qui a construit la colonie et/ou la ville, tous les joueurs, en sens horaire, misent face visible une ou des cartes *Blé* et/ou *Laine*. Seuls les joueurs qui ont misé au moins une carte peuvent participer aux négociations.

- Chaque carte misee par un joueur lui rapporte une voix.
- Si un joueur a, à lui seul, plus de cartes que tous les autres joueurs réunis, il décide de l'emplacement du chameau.
- Si deux joueurs ou plus ont la majorité des voix et qu'ils s'accordent sur l'endroit où placer le chameau, ils placent le chameau conformément à cette entente.
- Si les joueurs ne s'entendent pas, le joueur qui a misee le plus de cartes décide où le chameau est placé.
- S'il n'y a pas de joueur majoritaire, c'est au joueur dont c'est le tour que revient le choix de l'emplacement du chameau, même dans un cas où ce joueur n'a misee aucune carte.

Ensuite, tous les joueurs remettent les cartes misees dans la réserve.

Important : Les joueurs ne misent qu'une seule fois. Il n'est pas possible d'ajouter des cartes plus tard à leur mise initiale.

S'APPLIQUENT AUSSI...

Fin d'une caravane

S'il n'est plus possible de continuer une caravane (dû à une impasse par exemple), celle-ci est terminée. Si la réserve de chameaux est épuisée, les 3 caravanes sont terminées.

Jonction de 2 caravanes

Deux caravanes peuvent être jointes à l'aide d'un chameau. Cette nouvelle caravane est ensuite développée comme à l'habitude.

Les chameaux sur la côte et à l'oasis

Une caravane peut longer la côte. Toutefois, il n'est pas possible de placer le premier chameau de la caravane le long de l'oasis. Cependant, il est possible, si la caravane revient vers l'oasis, de placer un chameau un côté de l'oasis.

Avantages des caravanes

- **La route la plus longue**
Une route située au même endroit qu'un chameau compte comme deux routes pour la route la plus longue. Il est donc possible, à l'aide de ces segments valant le double, d'obtenir la route la plus longue avec moins de 5 segments de route.
- **Évaluation des villes et des colonies**
Les villes et les colonies situées entre 2 chameaux valent 1 point de victoire de plus.

Exemple 3 (ci-contre):

Plus tard dans la partie, on retrouve 3 caravanes. Blanc possède une colonie qui vaut 1 point de plus alors que Bleu possède deux colonies valant 2 points de plus. Ces colonies donnent à leur joueur respectif 1 point de plus puisqu'elles sont situées entre deux chameaux. En outre, trois des routes du joueur Bleu comptent double ainsi que l'une des routes du joueur blanc. Il y a six emplacements possibles pour le prochain chameau.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède au moins 12 points de victoire à son tour de jeu.

CONSEILS POUR CE SCÉNARIO

En temps normal, la laine est de loin la ressource la moins importante dans le jeu de base. Dans ce scénario, l'importance de la laine n'est pas négligeable puisqu'en plus de son usage normal, elle sert aussi à remporter les négociations qui permettent de décider où sont placés les chameaux et ainsi obtenir des points de victoire supplémentaires. Le blé est également employé lors des négociations, cependant, comme il est déjà en forte demande pour les constructions de base, la laine devrait être employée davantage dans les négociations. Pensez à ce nouvel usage de la laine lors de la mise en place initiale, la laine ne sera pas de trop dans ce scénario.

COMBINAISONS POSSIBLES :

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

Avec *Catane pour 2 joueurs* :

Lorsqu'il y a une période de négociations, on place 2 chameaux :

- Celui qui gagne les négociations place les 2 chameaux. Il doit cependant placer ces chameaux dans 2 caravanes différentes.
- En cas d'égalité, chaque joueur place 1 chameau, en commençant par le joueur dont c'est le tour.
- Si le pion *Voleurs* doit retourner dans le désert, il est plutôt écarté du plateau jusqu'à son prochain déplacement (avec un 7 ou une carte *Chevalier*).

Avec *Les Péripéties de Catane* :

Fuite des voleurs ! : Avec cette carte, le pion *Voleurs* est retiré du plateau jusqu'à son prochain déplacement (avec un 7 ou une carte *Chevalier*).

Avec *Le Capitaine de port* :

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



La campagne

L'INVASION BARBARE

La prospérité de Catane ne passe pas inaperçue. Des barbares affamés s'apprêtent à atterrir sur les côtes de Catane, semant la crainte et la terreur. Au départ, les habitants mènent une vie paisible, mais peu à peu, les barbares s'approchent. Ils débutent en assaillant la production des ressources, ce qui leur permet d'accroître leurs forces. Dès qu'ils sont assez forts, ils se lancent sur les colonies et les villes, menant à de terribles conséquences. Mais les habitants de Catane ne laissent pas la peur s'emparer d'eux et ils sont prêts à unir leurs forces. Des chevaliers sont armés et prêts à défendre Catane. Y parviendront-ils?

Durée : 60 à 90 minutes

Matériel supplémentaire requis :

Figurines Barbare



24 figurines Chevalier, 6 par couleur



26 cartes Développement



Carte développement
L'invasion barbare



Dos

1 tuile Château



1 dé de couleurs



Pièces d'or d'une valeur de 1 ou 5

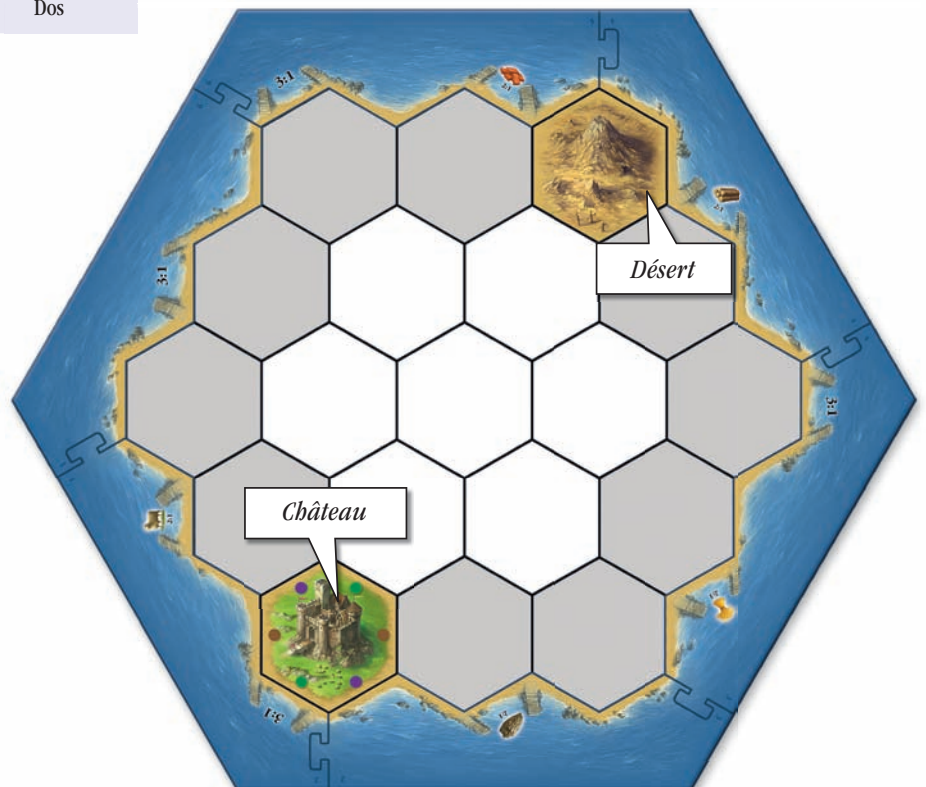


EN DÉTAILS

Les barbares posent pied sur les côtes de Catane dans le but de prendre possession des richesses qui s'y trouvent. Puisqu'il y a de plus en plus de barbares le long de la côte, ceux-ci y empêchent rapidement la production de ressources. Afin d'empêcher les barbares de saccager leurs colonies et leurs villes et d'écraser cette menace, les habitants préparent une armée de chevaliers au château.

PRÉPARATION

- **Le plateau :** Assemblez le cadre et placez le château et le désert tel qu'illustré. Dans le cercle extérieur gris, placez aléatoirement face visible : 2 x forêts, 2 x collines, 3 x prés, 1 x montagne et 2 x champs. Ces tuiles constituent la côte.



Placez aléatoirement les tuiles suivantes sur les espaces blancs : 1 x forêt, 1 x pré, 1 x colline, 2 x montagnes et 2 x champs. Une des tuiles *Forêt* n'est pas utilisée.

- **Les jetons numérotés** : Une fois les tuiles placées, posez les jetons numérotés tel qu'illustré ci-bas.
- Chaque joueur reçoit les 6 figurines *Chevalier* de sa couleur.
- Placez une figurine *Barbare* sur la tuile numérotée 12 et une figurine *Barbare* sur la tuile numérotée 2. Les autres figurines *Barbare* sont placées à l'extérieur du plateau pour l'instant.
- Utilisez les cartes *Développement* spécifiques à ce scénario. Les cartes *Développement* du jeu de base ne sont pas employées dans ce scénario.
- Le dé de couleurs est placé sur le château.
- La fiche *Armée la plus puissante* n'est pas utilisée dans ce scénario.
- Le pion *Voleurs* n'est également pas employé dans ce scénario.



PHASE DE MISE EN PLACE

Chaque joueur place d'abord une colonie et une ville, chacune avec une route. Lorsqu'il place sa ville, un joueur reçoit 1 ressource pour chacune des tuiles où se trouve sa ville.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles de jeu sont les mêmes, en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

1. **Les barbares envahissent Catane** (si un joueur construit une colonie ou une ville)
2. **Les cartes Développement achetées sont immédiatement dévoilées et appliquées** (phase Commerce et construction)
3. **Placement des chevaliers** (avec les cartes *Développement – Adoubement d'un chevalier* ou *Preux chevalier*)
4. **Déplacement des chevaliers** (après la phase Commerce et construction)
5. **Fuite des barbares** (à la fin du tour)

1. Les barbares envahissent Catane

a) Invasion barbare

À chaque fois qu'un joueur construit une colonie ou une ville, une invasion barbare a lieu immédiatement après.

- Le joueur interrompt son tour et lance 3 fois les deux dés numérotés. Un joueur doit relancer lorsqu'il obtient un 7 ou un résultat déjà obtenu. Il doit relancer aussi souvent que nécessaire pour obtenir 3 résultats différents.
- Après chaque jet de dés, le joueur place une figurine *Barbare* sur la tuile côtière dont le numéro correspond au nombre obtenu. Aucun barbare n'est placé s'il y a déjà 3 barbares sur la tuile (voir la section suivante **Conquête d'une tuile côtière**). Dans ce cas, les dés ne sont pas relancés.

b) Conquête d'une tuile côtière

Dès qu'il y a 3 barbares sur une tuile côtière, le jeton numéroté de cette tuile est retourné.

- Cette tuile ne produit plus de ressource lorsque son nombre est obtenu aux dés. De plus, puisque le jeton est retourné, il n'est plus possible pour les barbares d'envahir cette tuile.
- Il n'est également plus possible de construire des routes ou des colonies touchant à cette tuile.

c) Conquête d'une colonie ou d'une ville

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

- Placez la colonie/ville sur le côté pour indiquer qu'elle est conquise.
- Si la colonie/ville est reliée à un port, ce port ne peut plus être utilisé.
- Puisque le désert et le château ne peuvent être conquis, les colonies et les villes touchant à ces tuiles sont protégées.
- Dès que tous les barbares ont mis pied sur Catane, c'est-à-dire qu'il n'y a plus de barbare dans la réserve, on ne place plus de barbare avec les dés.



Exemple :

Un joueur lance les dés jusqu'à ce qu'il obtienne 3 résultats différents (excluant les 7).

- Le premier est un 3. Il place donc une figurine *Barbare* sur la tuile avec le jeton 3 (A).
- Le deuxième jet est un 9. Il place alors un barbare sur la tuile numérotée 9 (B). Puisqu'il y a maintenant 3 barbares sur cette tuile, elle est conquise. Le jeton numéroté est retourné. La ville rouge est conquise puisqu'elle ne touche plus à aucune tuile libre. Elle est placée sur le côté pour indiquer qu'elle est conquise.
- Le joueur obtient ensuite un 7, qu'il doit relancer.
- Il obtient un 3 qu'il doit également relancer puisqu'il a déjà obtenu un 3.
- Le dernier résultat est un 8. La tuile C (où est le 8) est déjà conquise puisque le jeton numéroté est retourné. Le joueur n'y place donc pas de barbare.

Ainsi, le joueur a obtenu 3 résultats différents (excluant le 7) et a placé 2 barbares.

La campagne

2. Les cartes *Développement* achetées sont immédiatement dévoilées et appliquées.

Lorsqu'un joueur achète une carte *Développement*, il doit la dévoiler immédiatement et appliquer son effet. Un joueur peut acheter autant de cartes qu'il le désire pendant son tour. Il doit alors appliquer les cartes dans l'ordre d'achat. Les cartes jouées sont défaussées. Si la pioche de carte *Développement* est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

3. Placement des chevaliers

Un joueur peut placer un chevalier lorsqu'il joue une carte *Adoubement d'un chevalier* ou *Preux chevalier*.

La carte *Adoubement d'un chevalier* permet au joueur de prendre une de ses figurines *Chevalier* et de la mettre sur l'un des côtés libres du château. La carte *Preux chevalier* permet au joueur de mettre son chevalier sur un côté libre de la tuile de son choix.



4. Déplacement des chevaliers

Un joueur peut déplacer chacun de ses chevaliers à la fin de son tour, c'est-à-dire après la phase Commerce et construction. S'il a placé un chevalier sur l'un des côtés du château pendant son tour, il **doit** le déplacer de cet endroit.

Chaque chevalier peut se déplacer de 3 segments (côté d'une tuile); si un joueur paie 1 blé, il peut déplacer **1 chevalier** de 5 segments. Afin de déplacer plusieurs chevaliers de 5 segments, le joueur doit payer 1 blé pour chacun d'eux.

Lors de son déplacement, un chevalier peut ignorer les chevaliers, les colonies et les villes, même ceux des adversaires. Évidemment, un chevalier ne peut terminer son déplacement sur une autre figurine. De plus, un chevalier ne peut jamais terminer son déplacement à côté du château.

Un chevalier peut se déplacer et terminer son déplacement sur un espace occupé par une route, incluant les routes adverses.

5. Fuite des barbares

a) Vérification de la condition de victoire

Après son tour, un joueur doit vérifier si la condition de victoire est remplie sur les tuiles côtières. En débutant par la tuile à gauche du château et en poursuivant en sens horaire, le joueur observe chacune des tuiles côtières.

La victoire est obtenue lorsqu'il y a plus de chevaliers autour d'une tuile côtière qu'il y a de barbares sur cette tuile.

b) La condition de victoire est remplie

Les barbares vaincus sur la côte sont distribués comme prisonniers aux joueurs en suivant les règles suivantes :

- Si un joueur a vaincu tous les barbares à lui seul avec ses chevaliers, il prend tous les barbares comme prisonniers.
- Si plusieurs joueurs avaient des chevaliers présents, ils reçoivent tous un prisonnier. S'il n'y a pas suffisamment de barbares pour tous les joueurs, les joueurs lancent les dés. Les prisonniers sont d'abord distribués à ceux qui obtiennent les résultats les plus élevés. Les joueurs qui ne reçoivent pas de prisonnier obtiennent 3 pièces d'or en compensation. En cas d'égalité aux dés, les joueurs relancent.
- S'il reste un prisonnier, il est remis au joueur qui a contribué le plus de chevaliers. S'il n'y a pas un tel joueur, le prisonnier est attribué suite à un jet de dés. Le gagnant reçoit le prisonnier et le ou les perdants, 3 pièces d'or.

Chaque multiple de 2 barbares prisonniers qu'un joueur possède lui rapporte 1 point de victoire.



Exemple: Le joueur Rouge déplace son chevalier de 3 espaces pour l'amener sur la tuile conquise (A). Quatre chevaliers font ainsi face à 3 barbares. Les barbares sont vaincus. Puisque les deux joueurs (Rouge et Bleu) ont participé à la victoire, ils reçoivent chacun un barbare comme prisonnier. Le joueur Rouge reçoit le troisième barbare puisqu'il a contribué le plus de chevaliers à la victoire (3 contre 1).

c) Si une tuile occupée par 3 barbares est reprise ...

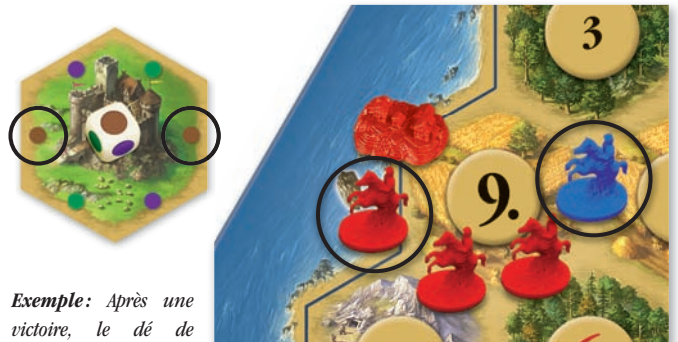
... le jeton numéroté est retourné. La tuile côtière produit à nouveau des ressources lorsque son nombre est obtenu et toutes les villes et/ou colonies situées à côté de cette tuile sont redressées si elles avaient été conquises par les barbares. Les joueurs récupèrent également les points de victoire pour ces infrastructures. Cependant, les barbares peuvent à nouveau atterrir sur cette tuile.



Exemple: La colonie rouge (A) est redressée et sert à nouveau. Le jeton numéroté (B) est retourné face visible.

d) Perte de chevaliers après une victoire

Après une victoire, les joueurs qui ont participé au combat doivent lancer le dé de couleurs situé sur le château afin de déterminer s'ils perdent 0, 1 ou 2 chevaliers. La couleur obtenue au dé indique, avec la tuile *Château*, les deux côtés touchés. Un chevalier situé sur l'un des deux côtés (désignés par la couleur obtenue au dé) de la tuile reconquise est perdu. Un chevalier perdu retourne dans la réserve du joueur. Pour compenser la perte d'un chevalier, un joueur reçoit 3 pièces d'or pour chaque chevalier perdu.



Exemple: Après une victoire, le dé de couleurs est lancé pour déterminer quels chevaliers sont perdus. Les côtés bruns sont touchés. Un chevalier rouge et un chevalier bleu sont situés sur les côtés correspondants à brun. Les propriétaires replacent leur chevalier dans leur réserve et reçoivent chacun 3 pièces d'or.

Obtenir un 7 aux dés

Celui qui obtient un 7 aux dés vole une carte *Ressource* (pas d'or) au joueur de son choix. Malgré le fait que les voleurs ne sont pas dans ce scénario, les joueurs qui ont plus de 7 cartes en main doivent en défausser la moitié.

L'or

À son tour, un joueur peut, **jusqu'à deux fois par tour**, échanger 2 pièces d'or contre une ressource de son choix. Il est aussi possible d'obtenir de l'or en échangeant des cartes *Ressource* : soit en effectuant un échange avec la banque, ses ports ou avec les autres joueurs.

Les cartes *Trahison* et *Complot*

Ces cartes *Développement* permettent d'éliminer des barbares situés sur les tuiles côtières. Un barbare retiré d'une tuile conquise (occupée par 3 barbares) fait en sorte que la tuile est reprise. Les colonies et villes adjacentes sont donc redressées. Le jeton numéroté est également retourné face visible. Cette tuile et les colonies et villes adjacentes produisent à nouveau des ressources, jusqu'à ce que la tuile soit conquise à nouveau.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède au moins 12 points de victoire à son tour de jeu.

CONSEILS POUR CE SCÉNARIO

Pour avoir une chance de remporter la partie dans ce scénario, vous devez avoir des chevaliers. Non seulement sont-ils nécessaires pour retirer les barbares des tuiles où ont été construites villes et colonies, mais les barbares capturés par les chevaliers donnent aussi des points de victoire. Vaincre les barbares seul est très difficile, c'est pourquoi les joueurs devraient coopérer pour combattre les barbares, particulièrement ceux avec peu de points de victoire.

COMBINAISONS POSSIBLES :

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

Avec *Catane pour 2 joueurs* :

1. Il y a exactement un chevalier d'une couleur neutre qui est employé comme « chevalier étranger » et qui peut être utilisé par les deux joueurs. Dès qu'un joueur construit le premier chevalier, il doit aussi placer le chevalier étranger sur un des côtés du château. Il place d'abord son chevalier et ensuite le chevalier neutre. Le chevalier étranger reste en jeu jusqu'à la fin de la partie. Il n'est jamais perdu lors d'une victoire, même s'il est sur le côté désigné par le dé de couleurs.
2. Lorsqu'un joueur construit une colonie pour lui et pour le joueur neutre, il lance à deux reprises les dés pour l'arrivée des barbares : en premier pour sa colonie et ensuite pour celle du joueur neutre.
3. Puisqu'il n'y a pas de pion *Voleurs*, il ne peut évidemment pas être déplacé. Les joueurs peuvent cependant déplacer un barbare à l'aide de leurs jetons *Commerce*. Si un joueur possède moins ou autant de points de victoire, l'action lui coûte 1 jeton *Commerce* tandis que s'il a plus de points de victoire, l'action lui coûte 2 jetons *Commerce*.
4. S'il n'y a pas suffisamment de prisonniers pour tous les joueurs après une victoire dans laquelle est impliqué le chevalier étranger, ne lancez pas le dé pour le chevalier étranger. Son résultat aux dés est toujours 3.
5. Un chevalier perdu donne 1 jeton *Commerce* et 2 pièces d'or plutôt que 3 or.

Avec *Les Péripéties de Catane* :

Puisque l'armée la plus puissante ou le pion *Voleurs* ne sont pas dans ce scénario, les événements suivants sont adaptés ainsi :

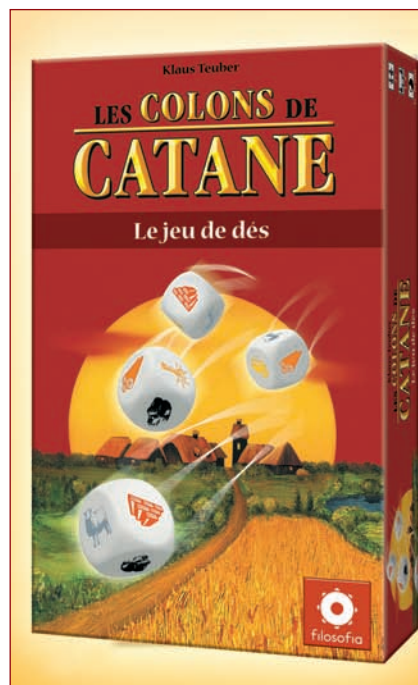
Attaque des voleurs ! : Ceux qui possèdent plus de 7 cartes en main en défaussent la moitié (arrondi à l'unité inférieure). Prenez aléatoirement 1 carte *Ressource* de la main du joueur de votre choix.

Fuite des voleurs ! : Comme il n'y a pas de voleurs, cet événement n'a pas d'effet.

Conflit : Le joueur qui possède à lui seul le plus de chevaliers en jeu prend 1 carte *Ressource* du joueur de son choix.

Avec *Le Capitaine de port* :

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



Catane le jeu de dés

Qui marquera le plus de points en colonisant son île ?

Lancez les 6 dés et dépensez vos ressources pour construire des routes, des colonies et des villes.



Un jeu rapide où on doit savoir prendre des risques et saisir sa chance pour remporter la partie !



La campagne

BARBARES & MARCHANDS

Une fois la horde de barbares repoussée, les habitants regagnent leur vie paisible. L'heure est maintenant aux réparations. Le château, où siège le conseil de Catane, a été particulièrement endommagé. Mais la restauration va bon train. En fait, les habitants en sont déjà à la réparation des vitraux et des statues de marbre. De la carrière, ils doivent obtenir du marbre, le sable doit être transformé dans la verrerie et les habitants ont aussi besoin d'outils.

Évidemment, vous vous impliquez dans cette rénovation d'envergure puisque chaque cargaison livrée vous rapportera de l'or. Mais prenez garde, quelques barbares occupent toujours l'île et attendent sournoisement le moment opportun pour semer à nouveau la terreur...

Durée : environ 90 minutes

Matériel supplémentaire requis :

3 tuiles *Terrain*
(objectif)



36 jetons *Matériau*



Faces

Dos

4 figurines *Chariot*, 1 par couleur



3 figurines *Barbare*



20 cartes *Marchand*



Carte couverture

Cartes *Chariot* aux couleurs des joueurs

Dos

40 pièces d'or
d'une valeur
de 1 ou 5



26 cartes *Développement*



Carte couverture

Cartes *Développement*

Dos

EN DÉTAILS

Le château doit être restauré afin d'être plus mirobolant que jamais. Pour cela, des vitraux sont installés, des statues de marbre sont sculptées et l'aménagement intérieur est repensé. Les joueurs doivent transporter le verre et le marbre dans la cour du château ainsi que fournir du sable à la verrerie et des outils à la carrière de marbre. Chaque matériau transporté à destination donne de l'or et compte comme point de victoire. Le premier joueur à atteindre 13 points de victoire est le vainqueur.

Il y a trois nouvelles tuiles *Terrain* qui servent d'objectif pour l'obtention et le transport des matériaux.



Le château

La restauration du château nécessite du marbre et des vitraux. Cette tuile procure aux joueurs des outils et du sable.



Carrière de marbre

La carrière a besoin d'outils. Elle procure aux joueurs du marbre et du sable.

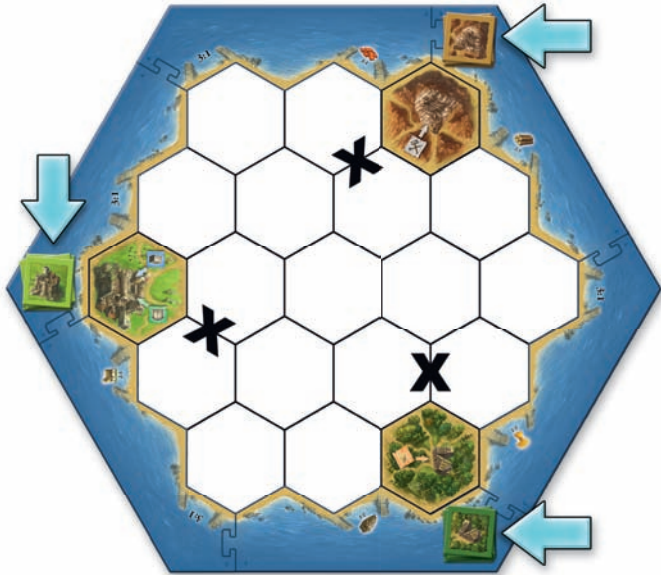


Verrerie

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

PRÉPARATION

- Assemblez le cadre. Les trois tuiles objectifs sont mises en place, tel qu'illustré. Les tuiles devraient être posées de façon à ce que les chemins pointent vers l'intérieur du plateau et non vers la mer. Les trois tuiles suivantes ne sont pas employées dans ce scénario : le désert, un pré et un champ. Les autres tuiles sont disposées aléatoirement.



- Les trois tuiles objectifs n'ont pas de jeton numéroté. Les jetons 2 et 12 ne sont également pas employés. Les autres jetons sont placés en suivant la mise en place de base, en omettant les jetons B (le 2) et H (le 12). Les tuiles objectives sont ignorées lors du placement des jetons.
- Les jetons *Matériau* sont triés selon l'illustration au dos, résultant en trois piles. Chaque pile est mélangée et placée face cachée à côté du bâtiment illustré sur le dos de la tuile.
- Les trois figurines *Barbare* sont placées sur les X, tel qu'illustré.
- Les cartes *Développement* du jeu de base ne sont pas employées, elles sont remplacées par les cartes *Développement* correspondant à ce scénario.
- Chaque joueur reçoit 5 pièces d'or.
- Chaque joueur reçoit les 5 cartes *Chariot* de sa couleur. Chacun trie ensuite sa pile de façon à ce que le dos des cartes de sa pile soit en ordre croissant, de 1 à 5. Chaque joueur dévoile ensuite la première carte qu'il met à côté de sa pile (voir l'illustration).



- Le pion *Voleurs* n'est pas employé dans ce scénario et il est replacé dans la boîte.
- Il n'y a pas de points de victoire supplémentaires pour la route la plus longue. La fiche *Route la plus longue* n'est donc pas nécessaire et elle est mise dans la boîte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles de jeu sont les mêmes, en prenant soin d'inclure les règles suivantes.

PHASE DE MISE EN PLACE

Chaque joueur place d'abord une colonie et une ville, chacune accompagnée d'une route. Lorsqu'un joueur a placé sa ville, il place son chariot à côté de celle-ci. La ville rapporte 1 ressource pour chaque tuile adjacente lors de la mise en place.

LES TUILES OBJECTIFS

Au milieu de chaque tuile objectif se trouve une intersection centrale et un bâtiment.

On peut atteindre le bâtiment par quatre chemins. Les règles suivantes s'appliquent pour chaque tuile objectif :

- En suivant les règles habituelles, il est possible de construire des routes vers l'intersection centrale d'une tuile objectif.
- Cependant, il n'est pas possible de construire une colonie au centre de la tuile (A).
- Il n'est pas possible de construire une route sur chacun des trois côtés qui touchent à la mer (B).
- Pour autant que la règle de distance soit respectée, il est possible de construire une colonie sur chacun des 4 coins/intersections terrestres des tuiles objectifs.



Exemple :

Il y a une route sur 3 des 4 chemins de la tuile objectif. Il n'est jamais possible de construire une colonie au centre des tuiles objectifs (A). Il n'est également pas possible de construire des routes sur les 3 côtés constituant la côte (B).

LA PHASE DE DÉPLACEMENT

À la fin de son tour, après la phase Commerce et construction, un joueur peut déplacer son chariot. Les règles suivantes doivent toutefois être observées :

1. Déplacement du chariot

- Les chariots se déplacent d'une intersection à l'autre. Se déplacer d'une intersection à l'autre coûte un ou plusieurs points de déplacement.
- Au début de la partie, chaque joueur possède 4 points de déplacement. Ce nombre peut augmenter au fil de la partie en améliorant son chariot.
- Se déplacer sur un chemin (intersection où il n'y a pas de route) coûte 2 points de déplacement. Si vous vous déplacez sur une de vos routes, le déplacement coûte 1 seul point de déplacement. Si la route appartient à un joueur adverse, le déplacement ne coûte que 1 point de déplacement, mais vous devez aussi payer 1 pièce d'or au propriétaire de la route.
- S'il y a un barbare sur le chemin ou la route, le déplacement coûte 2 points de déplacement supplémentaires (voir section 5a).

La campagne

- Les points de déplacement sont perdus à la fin du tour. S'il vous reste des points à la fin de votre déplacement, ou que vous n'en avez pas suffisamment pour atteindre la prochaine intersection, les points excédentaires sont perdus. Lorsque le chariot d'un joueur atteint l'intersection centrale d'une tuile objectif, ce chariot termine son tour de déplacement et tout point de déplacement excédentaire est perdu. Un joueur n'a pas à utiliser tous ses points de déplacement.
- Un joueur peut utiliser **1 seule carte Blé** par tour pour augmenter sa capacité de déplacement de 2. Le joueur peut même effectuer ceci après avoir terminé le déplacement régulier de son chariot.
- En tout temps, il peut y avoir plus d'un chariot sur une même intersection.

2. Déterminer un objectif

Lors de son premier déplacement, chaque joueur choisit vers laquelle des 3 tuiles objectifs il envoie son chariot.

Lorsqu'un joueur atteint le bâtiment à l'**intersection centrale** d'une tuile objectif pour la première fois, il ne reçoit pas d'or (voir 3. Compléter un objectif) puisqu'il ne livre pas de jetons *Matériau*. Le joueur pioche un jeton *Matériau* de la tuile objectif atteinte. Il y a 4 matériaux différents :



Il y a deux matériaux possibles par jetons *Matériau*, selon la tuile objectif d'où le jeton provient :



Un joueur qui possède un matériau découvert devant lui doit le transporter avec son chariot à l'endroit où ce matériau est requis. Par exemple, si son chariot est sur la verrerie et qu'il a obtenu un vitrail, il doit mener son chariot au château. Un chariot permet de transporter un seul matériau. Un joueur doit donc livrer le matériau qu'il a en sa possession avant d'en obtenir un autre.

3. Compléter un objectif

Si un joueur se rend à l'intersection centrale d'une tuile objectif (où il y a le bâtiment) vers laquelle il doit apporter un matériau, il complète son objectif. Le joueur retourne son jeton *Matériau* du côté du bâtiment. Cette tuile compte désormais comme un point de victoire.

De plus, selon le niveau d'amélioration de son chariot, il reçoit entre 1 et 5 pièces d'or.

Pour la dernière action de son tour, il pioche un nouveau jeton *Matériau* de la tuile où il se trouve. Ce nouveau jeton détermine son prochain objectif.

4. Amélioration d'un chariot

Les détails de la figurine *Chariot* sont donnés sur la carte *Chariot*.

Les détails suivants se trouvent sur la carte :

A : le nombre de point de déplacement (5 pour la carte ci-dessous).

B : 2 pièces d'or comme récompense pour un objectif complété.

C : Un barbare est chassé avec le résultat illustré (un 6 pour la carte ci-dessous).



Pour améliorer son chariot, un joueur doit payer les ressources illustrées au dos de la carte du prochain niveau. Le joueur effectue cette amélioration lors de sa phase Commerce et construction. La nouvelle carte est placée de façon à recouvrir complètement l'ancienne. Un joueur qui parvient à atteindre le **5e niveau** avec son chariot reçoit également 1 point de victoire supplémentaire.

5. Les barbares

a) Traverser un segment occupé par un barbare

Celui qui désire traverser, avec son chariot, un segment occupé par un barbare a besoin de 2 points de déplacement supplémentaires (chemin + barbare = 4 points de déplacement; route + barbare = 3 points de déplacement). Si le joueur n'a pas suffisamment de points de déplacement, il peut **arrêter** son chariot ou **modifier son trajet** avec ses points restants.

b) Chasser un barbare

Dès qu'un joueur atteint le deuxième niveau de son chariot, il peut essayer de chasser le barbare. Dans ce cas, lorsque le chariot du joueur s'apprête à traverser un segment où se trouve un barbare, il lance un dé. Si le résultat requis est obtenu, le joueur peut déplacer le barbare sur une route ou un chemin adjacent. Dans ce cas, aucune ressource n'est volée si le barbare est placé sur la route d'un adversaire. Le joueur peut ensuite poursuivre son déplacement avec le reste de ses points. Si le joueur n'obtient pas le résultat requis au dé, il peut : payer plus de points de déplacement, s'arrêter ou modifier son trajet.

Note :

Il est possible de construire une route sur un segment occupé par un barbare. Il ne peut y avoir qu'un seul barbare par segment.

6. Obtenir un 7 aux dés

Celui qui obtient un 7 aux dés déplace un des 3 barbares sur un chemin ou une route de son choix. S'il est placé sur une route appartenant à un autre joueur, vous lui volez une carte *Ressource*.

Malgré le fait que les voleurs ne sont pas dans ce scénario, les joueurs qui ont plus de 7 cartes en main doivent en défausser la moitié, comme dans le jeu de base.

7. Obtenir un 2 ou un 12 aux dés

Lorsque vous obtenez un 2 ou un 12 aux dés, relancez.

8. L'or

L'or est important afin de pouvoir employer les routes des adversaires. À son tour, un joueur peut, **jusqu'à deux fois par tour**, échanger 2 pièces d'or contre une ressource de son choix. L'or n'est pas une ressource et n'est donc pas prise en considération lorsqu'un 7 est obtenu aux dés. Il est aussi possible d'obtenir de l'or en échangeant des cartes *Ressource*: soit en effectuant un échange avec la banque (4:1), avec ses ports ou avec les autres joueurs.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur possède au moins 13 points de victoire à son tour de jeu.

CONSEILS POUR CE SCÉNARIO

Bien qu'il n'y ait pas de points de victoire pour la route la plus longue dans ce scénario, la construction des routes est au cœur d'une stratégie gagnante. Vos routes vous permettent de déplacer votre chariot d'une tuile objectif à l'autre plus rapidement. De plus, non seulement aurez-vous moins d'or à payer à vos adversaires, mais vous devrez également en récolter plus.

D'ailleurs, il vous est très important de toujours avoir une certaine quantité d'or afin de ne pas vous retrouver pris entre deux routes adverses. Si aucun adversaire n'emploie vos routes, vous devrez alors faire des échanges afin d'obtenir de l'or et en cas de pénurie majeure, faire un échange avec la banque.

COMBINAISONS POSSIBLES :

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

Avec *Catane pour 2 joueurs* :

- Un joueur qui utilise des routes neutres doit payer la moitié du total de l'or à la banque et l'autre moitié à son adversaire. Vous arrondissez en faveur de la banque. Par exemple, si vous payez 3 pièces d'or, vous donnez 2 pièces à la banque et 1 à votre adversaire.
- Plutôt que de pouvoir déplacer le pion *Voleurs* avec les jetons *Commerce*, les joueurs peuvent maintenant déplacer, de la même manière, un barbare sur un chemin (et non sur une route).
- Une colonie construite à côté d'une tuile objectif donne 1 jeton *Commerce*.

Avec *Les Péripéties de Catane* :

Puisqu'il n'y a pas de route la plus longue ou de pion *Voleurs* dans ce scénario, les événements suivants sont adaptés ainsi :

Attaque des voleurs! :

Ceux qui possèdent plus de 7 cartes en main en défaussent la moitié (arrondi à l'unité inférieure). Déplacez un barbare sur un segment de votre choix. Si vous avez déplacé le barbare sur une route adverse, prenez aléatoirement une carte *Ressource* de la main du propriétaire de cette route.

Fuite des voleurs! : Comme il n'y a pas de voleurs, cet événement n'a pas d'effet.

Séisme : 2 points de déplacement sont requis pour traverser une route endommagée.

Avec *Le Capitaine de port* :

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



Consultants au développement de cette extension :

TM Spiele GmbH

avec Reiner Müller, Wolfgang Lüdtke, Peter Neugebauer et Fritz Gruber

Catan GmbH

avec Claudia Teuber, Guido Teuber, Benjamin Teuber et Arnd Beenen

Oliver & Petra Sack

avec Katharina Sack, Yannick Sack et Michael Pfundstein

Frank Wölfelschneider

avec Daniela Wölfelschneider, Daniela Reisser et Thomas Reisser

Xavi Bühlmann

avec Jonas Bühlmann, Nina Bühlmann, Anja Gschwind et Oliver Lehmann

Daniel Stehli

avec Martin Gürber, Jochen Buscher, André Fleckner et Giuseppe Goffi

Dr. Reiner Düren

avec Anna Lebrato, Manuel Lebrato, Monika Lebrato, Arend Overhoff, Nils Overhoff et Dr. Martina Fach-Overhoff

Dirk Blask

avec Sandra Blask, Ralf Blask, Sabine Heinrich, Guido Heinrich

Dietmar Stadler

avec Sylvia und Klaus Rustler, Heinz Penzel, Denis Neumann, Simon Löbe, Meike et Julia Stadler

et **Sebastian Rapp**

Crédits

© 1997, 2010 Kosmos Verlag
Auteur: Klaus Teuber, www.klausteuber.de
Licence : Catan GmbH, www.catan.com
© 2010 Filosofia Éditions
pour la version française
www.filosofiagames.com

Design graphique :

Michaela Schelk/Fine Tuning
Illustration : Michael Menzel, Tanja Donner
Design des figurines : Andreas Klobner
Rédaction : TM-Spiele, Sebastian Rapp

L'équipe Filosofia voudrait remercier Jean-François Gagné pour son apport dans l'adaptation française de la règle de jeu.



Villes & Chevaliers

Une extension de **Catane** – le jeu de base

Des hordes de barbares sauvages menacent l'île ! Heureusement, les chevaliers sont là pour protéger les colonies et les villes. Sauront-ils s'unir pour écarter le danger ?



Marins

Une extension de **Catane** – le jeu de base

Après avoir construit des routes, fondé des villes et exploité les richesses de l'île de Catane, les colons utilisent maintenant leurs ressources pour fabriquer de grands bateaux. Cette extension vous propose 9 scénarios passionnants qui vous feront découvrir de nouveaux rivages. Chacun des scénarios est original et vous propose de nouvelles règles de jeu. Vos objectifs seront différents d'une partie à l'autre.

CATANE

Pour jouer à 5 ou 6 joueurs, vous aurez besoin de l'extension prévue à cette fin.



Pendant les 10 années qui ont suivi la sortie de *Villes & Chevaliers*, aucune question ne m'a été demandée plus fréquemment que : À quand la troisième extension pour Catan? À l'époque, aucune autre extension n'était prévue, car je croyais avoir répondu à la demande au niveau des extensions pour Catan en offrant une extension au plateau de jeu directement avec *Marins* et en offrant une plus grande profondeur stratégique à Catan avec *Villes & Chevaliers*.

Au début 2006, nous avons tenu un sondage en ligne posant notamment la question suivante : qu'est-ce que vous souhaiteriez voir de plus dans l'univers de Catan? Sans contredit, la réponse la plus populaire fut : des variantes pour le jeu de base. Puisque j'avais accumulé plusieurs idées intéressantes au fil des 10 dernières années, j'ai décidé de pousser le développement de celles-ci plus loin. Vous tenez maintenant entre vos mains le résultat de cette aventure : une campagne constituée de 5 scénarios offrant aux joueurs de nouveaux défis qui leur permettront de redécouvrir le jeu de base. Le tout est accompagné de nombreuses variantes vous donnant la possibilité d'adapter le jeu à vos besoins. Vous pouvez donc voir un thème se dégager derrière cette troisième extension : varier le jeu de base. Pour les joueurs les plus passionnés, les deux derniers scénarios offrent d'ailleurs une profondeur comparable à *Villes & Chevaliers*, voir même plus complexe.

Il va de soi qu'une extension de cette ampleur n'a pu être conçue seul. C'est pour cela que je désire remercier tous les collaborateurs qui ont participé à toutes les étapes de la conception de cette extension. Votre aide a été plus que précieuse à tous les niveaux.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir avec cette extension pour Catan qui s'intitule : *Barbares & Marchands*.

Klaus Teuber, février 2007

MATÉRIEL

138 figurines

- 24 chevaliers, 6 par couleur



- 12 ponts, 3 par couleur



- 4 chariots, 1 par couleur



- 36 barbares de couleur bronze



- 40 pièces : 25 x 1, 15 x 5



- 22 chameaux de couleur bronze



117 cartes

- 1 ensemble de cartes pour **L'Invasion barbare**

- 2 ensembles de cartes pour **Barbares & Marchands**

- 1 ensemble de cartes pour **Les Péripiétés de Catan**

- 4 cartes pour **Les Pêcheurs de Catan**

3 cartons avec des pièces à détacher

1 dé de couleurs

1 règle

TABLE DES MATIÈRES

● Les variantes	page 2
● Le Voleur princier	page 2
● Les Péripiétés de Catan	page 2
● Le Capitaine de port	page 4
● Catan pour 2 joueurs	page 5
● La campagne	page 6
● Les Pêcheurs de Catan	page 6
● Les Rivières de Catan	page 8
● La Caravane	page 10
● L'Invasion barbare	page 12
● Barbares & Marchands	page 16
Crédits	page 20

BARBARES & MARCHANDS
Une extension du jeu de base