Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.



Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME
France

Klaus Teuber

CATANE

Junior



« Terre en vue ! » répète le perroquet Coco tout en volant en haut de votre bateau. Votre vigie mérite bien les grains de son salaire. Droit devant se trouve l'archipel de Catane qui regorgent de forêts, prés, champs de cannes à sucre pour faire du rhum et de nombreuses cavernes où se cachent de précieux trésors. Voilà une terre digne de votre bande de pirates ! Vous établissez rapidement une première forteresse et les richesses des îles vous permettent de construire d'autres bateaux et forteresses.

Vous poursuivez votre exploration de l'archipel et vous découvrez une rivière d'or. Pendant que tous s'occupent à ériger la première forteresse le long de cette rivière d'or, Coco revient de son vol d'éclaireur et d'un cri apeuré lance : « Pirate fantôme ! Cah ! Pirate fantôme ! »

Ce qui a effrayé Coco, c'est le sinistre château du terrifiant pirate fantôme, situé sur un rocher au milieu de la mer. Ce fantôme réalisera bien assez tôt qu'il n'est plus seul sur Catane et s'assurera de vous causer des ennuis. Mais qui sait, Coco viendra peut-être à votre rescousse...

Matériel

- 1 plateau réversible
- 1 dé
- 28 figurines *Forteresse*, en 4 couleurs (7 de chaque)



- 32 figurines *Bateau*, en 4 couleurs (8 de chaque)



- 1 figurine *Fantôme*



- 24 cartes *Aide de Coco*



- 95 cartes *Ressource*

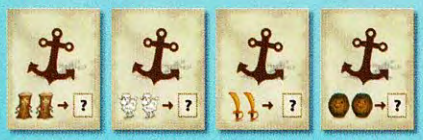


Sabre Laine Bois Rhum Or

- 1 plateau *Marché*



- 4 tuiles *Port*



- 4 aides de jeu



Avant votre première partie

Détachez soigneusement les pièces de carton des différents cadres.

Mise en place :

- Placez le plateau au centre de la table. À quatre joueur, placez le plateau du côté présentant quatre pirates dans les tonneaux. À trois joueurs, placez le plateau du côté avec trois pirates dans les tonneaux.
- Placez le dé près du plateau de jeu.
- Chaque joueur choisit ensuite une couleur et place devant lui les 7 forteresses et les 8 bateaux de cette couleur. À trois joueurs, les pièces blanches ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte.
- Quelques cercles sur le plateau sont colorés. Il s'agit des positions de départ. Chaque joueur place maintenant deux de ses forteresses sur les cases de la couleur correspondante. Les joueurs conservent les autres pièces devant eux. Il s'agit de leur réserve.
- Placez la figurine du pirate *Fantôme* sur son château hanté.
- Mélangez les cartes *Aide de coco* et placez cette pioche, face cachée, à côté du plateau.
- Séparez les cartes *Ressource* en cinq piles, selon leur type (*Sabre*, *Laine*, *Bois*, *Rhum* et *Or*). Posez ensuite, face visible (côté coloré), ces cinq piles, une à côté de l'autre près du plateau de jeu.
- Placez le plateau *Marché* à côté du plateau de jeu.
- Prenez une carte *Ressource* de chaque type et placez-les sur les étals du plateau *Marché*.
- Les tuiles *Port* sont également mélangées et empilées, face cachée, à côté du plateau.
- Chaque joueur reçoit en plus un aide de jeu qu'il garde devant lui.
- Finalement, chaque joueur reçoit une carte *Bois* et une carte *Rhum* des piles correspondantes. Ces cartes constituent votre main de départ. Conservez ces cartes cachées. Elles ne doivent pas être montrées aux autres joueurs.



Aperçu du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à construire ses **7 forteresses**. Mais attention, vous pouvez uniquement construire vos forteresses sur les endroits de construction (cercle vide) si l'un de vos bateaux s'y rend.
Pour construire des forteresses et des bateaux, vous aurez besoin des cartes *Ressource*. Le coût de construction est indiqué sur l'aide de jeu. Vous obtenez les ressources qui correspondent aux terrains adjacents à vos forteresses. Sur chaque terrain se trouve un chiffre (de 1 à 5). Les différents terrains produisent des ressources lorsque leur nombre est obtenu au dé.
Ainsi, si un joueur possède une *Forteresse* adjacente à un terrain dont le nombre est obtenu, ce joueur reçoit une carte *Ressource* correspondant au terrain. Par exemple, un joueur reçoit une carte *Bois* si le chiffre d'une forêt est obtenu, ou encore une carte *Sabre* si le chiffre d'une caverne aux trésors est obtenu. Les règles détaillées suivent.

Explication du plateau de jeu



Déroulement de la partie - Aperçu

Le joueur le plus jeune débute la partie. À votre tour de jeu, lancez le **dé** et tous les joueurs reçoivent les cartes *Ressource* correspondantes. Le joueur actif (celui qui a lancé le dé) peut ensuite **construire** et faire des **échanges**, dans l'ordre de son choix. Après son tour, c'est au joueur suivant, en sens horaire.

– Jet de dé / Production de ressources

Le joueur actif est le seul à lancer le dé mais tous les joueurs reçoivent des ressources. Tous les joueurs possédant une forteresse touchant une tuile qui produit des ressources reçoivent 1 carte de cette ressource par forteresse.

Il est conseillé qu'un seul joueur prenne en charge la distribution des ressources.

Exemple : Dans l'illustration ci-dessous, le joueur blanc lance un **4**. Le joueur rouge et le joueur blanc reçoivent chacun une carte *Ressource - Rhum* puisqu'ils ont tous les deux une forteresse à côté d'un champ de cannes à sucre. Les joueurs bleu et orange, quant à eux, reçoivent chacun une carte *Ressource - Bois* puisqu'ils ont une forteresse à côté d'une forêt.





*« Vous voyez ! Si le joueur blanc avait obtenu un **5**, aucun joueur n'aurait obtenu de ressource puisqu'aucune forteresse n'est adjacente à un **5**. Les joueurs ne reçoivent également pas de ressources pour un **6** car il n'y a pas de **6** sur le plateau. Lorsqu'un **6** est obtenu au dé, la situation suivante se produit... »*

Si un joueur lance un **6**, aucun joueur n'obtient de carte *Ressource*. Dans ce cas, le joueur qui a obtenu le **6** déplace la figurine *Fantôme* sur le terrain de son choix. Tant et aussi longtemps que le pirate fantôme occupe ce terrain, celui-ci ne produit pas de ressource lorsque son nombre est obtenu au dé.

*« Lorsqu'un joueur obtient un 6, aucune carte **Ressource** n'est distribuée. Cependant, le joueur qui a obtenu un 6 peut déplacer la figurine **Fantôme** sur le terrain de son choix. Évidemment, il est préférable de toujours déplacer le fantôme sur un terrain où il n'y a que des joueurs adverses. »*



– Construction

Le joueur dont c'est le tour peut construire une ou plusieurs *Forteresse*. Il en va de même pour les bateaux et les cartes *Aide de Coco*.

- La construction d'une ***Forteresse*** nécessite les cartes *Ressource* suivantes : *Rhum*, *Sabre*, *Laine* et *Bois*.
- La construction d'un **bateau** nécessite les cartes *Ressource* suivantes : *Laine* et *Bois*.
- Une carte *Aide de Coco* nécessite les cartes *Ressource* suivantes : *Rhum*, *Sabre* et *Or*



L'aide de jeu vous permet de consulter les coûts de construction en tout temps.

Une **forteresse** peut uniquement être construite sur un lieu de construction de forteresse **SI** un de vos bateaux mène à ce lieu de construction.
Un **bateau** peut uniquement être construit sur une ligne pointillée pour bateau *adjacente* à l'une de vos forteresses.
C'est-à-dire qu'après le placement des deux forteresses initiales, les bateaux et forteresses seront toujours construits en alternance : bateau, forteresse, bateau, forteresse, etc.

Un joueur ne peut jamais construire deux bateaux, un à la suite de l'autre; il doit toujours y avoir une forteresse entre deux bateaux.



Il ne peut y avoir qu'un bateau sur chaque lieu de construction de bateau et une seule forteresse sur chaque site de construction de forteresse.

Acheter des cartes *Aide de Coco*

Lorsqu'un joueur achète une carte ***Aide de Coco***, il la dévoile et applique immédiatement son effet. Une carte dévoilée est conservée face visible devant le joueur qui l'a achetée.



Les cartes Aide de Coco sont très utiles. Elles vous permettent d'obtenir des cartes ***Ressource****, des bateaux et même des forteresses. Elles peuvent aussi nuire à vos adversaires en déplaçant le pirate fantôme près de leurs forteresses ou en les obligeant à vous donner des cartes* ***Ressource****. Il est donc toujours utile de demander mon aide.*

Une forteresse sur le château hanté

Le premier joueur à acheter une carte *Aide de Coco* qui lui permet de déplacer la figurine *Fantôme* place également une de ses forteresses (de sa réserve) sur le château hanté. Ce joueur doit retirer cette forteresse lorsqu'un autre joueur joue devant lui une carte *Aide de Coco - Fantôme*. Ce n'est que lorsqu'un joueur se retrouve seul avec **le plus de cartes** *Aide de Coco - Fantôme* qu'il peut placer une de ses forteresses sur le château hanté. Dès que le joueur majoritaire se retrouve à égalité sur le nombre de cartes, il doit retirer sa forteresse.

« Un joueur suffisament courageux peut, à titre de récompense, placer une de ses forteresses sur le château hanté. Toutefois, il ne peut y avoir qu'un joueur le plus courageux. Celui-ci doit donc retirer sa forteresse du château hanté si un autre joueur a ***autant*** *de cartes dévoilées que lui. Une forteresse sur le château hanté ne permet pas d'obtenir des cartes* ***Ressource****, mais elle permet de construire ses 7 forteresses plus rapidement. Il devient donc très utile pour vous d'y placer une forteresse.*



– Échanges

Il arrive fréquemment que le **joueur actif** désire acheter ou construire quelque chose mais qu'il n'ait pas les ressources nécessaires. Pour s'aider, le joueur a la possibilité de faire des échanges de trois façons: avec les autres joueurs, avec le marché ou avec la réserve. À chaque tour, il est possible de faire plusieurs échanges dans l'ordre de votre choix. Par exemple, un échange avec un joueur suivi d'un avec le marché, ensuite un deuxième échange avec un joueur différent et pour finir, un avec la réserve.

Échanges avec les autres joueurs

Le joueur actif peut échanger des cartes *Ressource* avec les autres joueurs. Par exemple, un joueur désire construire un bateau. Pour ce faire, il a besoin des cartes *Ressource* suivantes: une *Laine* et un *Bois*. En main, il a la carte *Laine* mais pas la carte *Bois*. Cependant, il possède une carte *Sabre* dont il n'a pas besoin. Ce joueur peut maintenant offrir aux autres joueurs d'échanger sa carte *Sabre* contre une carte *Bois*.

Si un joueur désire effectuer cet échange, les deux cartes sont échangées. Vous pouvez faire autant d'échanges que vous le souhaitez avec les autres joueurs.



« Notez que les échanges ne peuvent avoir lieu qu'avec le joueur actif (celui qui a lancé le dé). Le joueur actif doit être impliqué dans tous les échanges qui ont lieu. »

Plateau *Marché* : Le joueur actif peut, **une seule fois pendant son tour**, faire un échange avec le marché. Pour ce faire, il prend la carte de son choix du plateau *Marché*, mais il doit, en échange, mettre une carte de sa main au marché. Ainsi, il y aura toujours cinq (5) cartes sur le plateau *Marché*.

« Dès que l'on retrouve cinq fois la même carte au marché, toutes ces cartes retournent dans la réserve. Ensuite, comme au début de la partie, remplissez le marché avec une carte de chaque type. »





Un marché avec cinq cartes identiques.



Toutes les cartes retournent dans la réserve.



Cinq nouvelles cartes (une de chaque type) sont placées.

Échanges avec la réserve

Échange - 3:1 : Un joueur peut également échanger avec la réserve 3 exemplaires d'une même carte contre une carte de son choix.

*« Par exemple, vous pouvez remettre dans la réserve 3 cartes **Laine** pour prendre une carte **Bois**. »*





Échange avec un port à 2:1 : Lorsqu'un joueur construit une forteresse sur une site où il y a un port (il y a une ancre sur le site de construction), il pioche à ce moment une tuile *Port*. Ce joueur peut maintenant, à son tour, échanger avec la réserve **deux** cartes de la ressource illustrée contre une carte de son choix. Il peut effectuer ce type d'échange autant de fois qu'il le désire.

« Pour vos première partie, vous pouvez jouer sans les ports. Il n'y aura donc que les échanges avec les autres joueurs, le marché et la réserve. Dans ce cas, les sites de construction avec port sont considérés comme des sites de construction régulier. »



Fin de la partie

Dès qu'un joueur a construit ses 7 forteresses (incluant une forteresse éventuellement placée sur le château hanté), la partie est terminée et ce joueur est déclaré vainqueur.



« Et après, on joue une autre partie ! »

CRÉDITS

Auteur : Klaus Teuber
License : Catan GmbH, www.catan.com
Illustrations : anoka Illustration & Design, www.anoka.de
Design graphique : Fine Tuning, www.fine-tuning.de
Rédaction : Sebastian Rapp
Version française : Filosofia Éditions

© 2007 KOSMOS Verlag
© 2011 Filosofia Éditions pour la version française
3250, F.X. Tessier,
Vaudreuil-Dorion, Québec,
J7V 5V5, Canada
Pour toutes questions ou commentaires :
www.filosofiagames.com
info@filosofiagames.com