

CATAN

Junior

« Terre ! Terre en vue ! »

Parcourez les mers à bord de vos bateaux pirates, découvrez des îles pour y construire vos repaires de pirates ! Quelques ressources comme du bois, des sabres et de l'or, vous seront bien utiles ! Celui qui placera judicieusement ses repaires, amassera rapidement d'autres ressources pour construire encore plus de repaires ! Mais attention à ce filou de Capt'n Croc, qui tentera de se mettre en travers de votre route...



MATÉRIEL

1 plateau de jeu réversible, 1 dé, 28 repaires de pirates (7 de chaque couleur), 28 bateaux (7 de chaque couleur), 1 pion « Capt'n Croc » et son socle en plastique, 16 tuiles Coco, 90 jetons Ressource (18 de chaque type : Laine, Bois, Ananas, Sabre et Or), 4 tuiles Joueur.

AVANT DE COMMENCER...

- ✗ Détachez soigneusement toutes les tuiles et jetons de leur planche.
- ✗ Glissez le pion « Capt'n Croc » dans son socle en plastique.
- ✗ Observez le plateau de jeu ainsi que les jetons Ressource. Il existe **5 terrains différents** desquels vous pouvez obtenir **5 jetons Ressource différents** :



La forêt fournit du Bois.



Le pré fournit de la Laine de mouton.



La plantation fournit des Ananas.

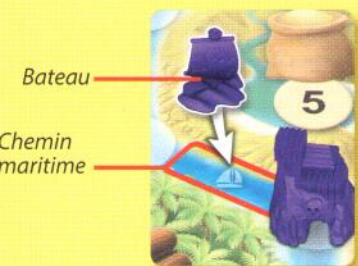


La mine de fer permet d'obtenir des Sabres.

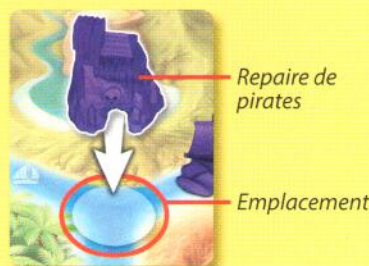


La rivière d'or fournit de l'Or.

- ✗ Autour des terrains, vous voyez des **chemins maritimes** sur lesquels seront posés les **bateaux** et des **emplacements** circulaires sur lesquels vous construirez vos **repaires de pirates**.



Bateau
Chemin maritime



Repaire de pirates
Emplacement

PRÉPARER LA PARTIE

- ✗ Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Si vous jouez à **3 ou 4 joueurs**, placez le **plateau de jeu du côté** où se trouvent les **4 perroquets**.



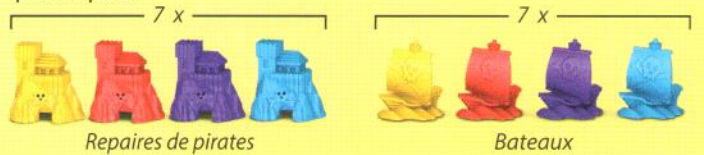
À **2 joueurs**, vous jouez du côté où sont dessinés les **2 perroquets**.

- ✗ Chaque joueur choisit ensuite parmi les tuiles Joueur un des **4 perroquets**, et la place devant lui en la retournant afin que les informations indiquées derrière soient visibles.



À **2 joueurs**, vous jouez uniquement avec les perroquets **rouges et violets**.

- ✗ Posez le **dé** près du plateau de jeu.
- ✗ Chaque joueur prend ensuite les **7 repaires de pirates** ainsi que les **7 bateaux** correspondant à la couleur de son perroquet.



Repaires de pirates

Bateaux

Si vous jouez à **2 joueurs**, utilisez **uniquement les repaires de pirates et bateaux rouges et violets** – remettez les jaunes et les bleus dans la boîte.

Certains emplacements et chemins maritimes sont de la couleur de votre perroquet. Ce sont les **emplacements et chemins maritimes de départ** pour votre couleur.



Emplacement de départ (joueur violet)



Chemin maritime de départ (joueur violet)

Posez sur chaque emplacement et chemin maritime de départ de votre couleur **1 repaire de pirates** et **1 bateau**. Gardez devant vous les 5 repaires de pirates et les 5 bateaux restants, ils constituent votre **réserve personnelle**.

- ✗ Posez le pion « Capt'n Croc » sur le **fort** au centre du plateau de jeu.



✘ Mélangez les **16 tuiles Coco** (le perroquet vert s'appelle Coco) et posez-les en pile (face Coco visible) à côté du plateau de jeu.



✘ Triez les **90 jetons Ressource** par type puis posez-les en 5 tas à côté du plateau de jeu. Ces tas constituent la **réserve générale**.



✘ Prenez ensuite **1 jeton de chaque ressource** et posez-en 1 sur chacune des **5 bouées de sauvetage** du plateau de jeu.



✘ Enfin, chaque joueur reçoit **1 Bois et 1 Sabre** de la réserve générale et les place devant lui dans sa réserve personnelle.



1. LANCER LE DÉ et OBTENIR DES RESSOURCES



Le Capitaine lance le dé :

✘ Le résultat obtenu est 1, 2, 3, 4 ou 5 ?

Le résultat obtenu est valable pour **tous** les joueurs, aussi bien pour le Capitaine que pour ses adversaires. **Chaque joueur va peut être recevoir des ressources !**

Les terrains sur le plateau de jeu affichent un chiffre allant de 1 à 5. Pour **chaque repaire de pirates** qu'il possède autour d'un **terrain indiqué par le résultat du dé**, le joueur reçoit **1 ressource correspondante** qu'il prend dans la réserve générale. (Si un joueur possède plusieurs repaires de pirates autour du terrain, il reçoit donc plusieurs ressources. Si un joueur ne possède aucun repaire de pirates autour du terrain, il ne reçoit aucune ressource.) Le type de ressource fournit par le terrain est indiqué par l'illustration au-dessus du chiffre (voir page 1).



Exemple : le joueur violet est le Capitaine. Il lance le dé et obtient un 1. Il reçoit 1 jeton Laine puisqu'il possède 1 repaire de pirates à côté du pré en haut à gauche. Autour de ce même pré, le joueur rouge possède 3 repaires de pirates : le joueur rouge reçoit donc 3 jetons Laine. La mine avec le sabre en haut à droite affiche elle aussi le chiffre 1. Le joueur jaune obtient donc 1 jeton Sabre pour son repaire de pirates et le joueur bleu en reçoit 3 pour ses 3 repaires. La forêt en bas à droite affichant aussi le chiffre 1, les joueurs rouge et violet reçoivent chacun 1 jeton Bois.

APERÇU DU JEU

Le but du jeu est d'être le **1^{er} joueur à poser ses 7 repaires de pirates** sur le plateau de jeu. Vos deux premiers repaires sont posés lors de la préparation de la partie, il vous faudra construire vos 5 autres repaires pour gagner ! Pour construire un repaire de pirates, il faut des ressources : 1 Bois, 1 Laine, 1 Ananas et 1 Sabre. Ces ressources sont fournies par les terrains autour desquels se trouvent des repaires de pirates.

COMMENT JOUER ?

Chacun à votre tour, vous serez **Capitaine**. Le plus jeune commence.

Le Capitaine **lance le dé** ce qui détermine les ressources qui seront distribuées aux joueurs. Ensuite, dans l'ordre de son choix, le Capitaine peut **construire** des repaires de pirates et des bateaux **et/ou demander l'aide de Coco**. S'il n'a pas les ressources adéquates, il peut à tout moment **échanger** des ressources. Puis c'est à son voisin de gauche de devenir le nouveau Capitaine.

Un tour de jeu est composé des actions suivantes :

OBLIGATOIRE : **1. LANCER LE DÉ et OBTENIR DES RESSOURCES**

FACULTATIF : **2. CONSTRUIRE**
et/ou

DEMANDER L'AIDE DE COCO

et/ou

ÉCHANGER

✘ Le résultat obtenu est 6 ?

Le Capt'n Croc se déplace ! Lorsque 6 est obtenu au dé, le Capitaine doit faire fuir le méchant Capt'n Croc. Le Capitaine doit **déplacer le Capt'n Croc sur un autre terrain de son choix**. En récompense, le Capitaine reçoit **2 ressources de la réserve générale**. Ces 2 ressources sont du type que fournit le terrain sur lequel Capt'n Croc a été déplacé. Les autres joueurs ne reçoivent pas de ressources durant ce tour.



Attention : le Capt'n Croc peut vous nuire !

Tant que Capt'n Croc occupe un terrain, celui-ci est bloqué. Vous ne recevez donc aucune ressource pour vos repaires de pirates qui sont autour de ce terrain, lorsque ce dernier est désigné par le résultat du dé !

Que faire des ressources obtenues ?

Quand vous obtenez des ressources, placez-les devant vous dans votre réserve personnelle. Lorsque ce sera votre tour d'être Capitaine, vos ressources vous permettront de construire ou d'appeler Coco à l'aide...

2. CONSTRUIRE et/ou DEMANDER L'AIDE DE COCO et/ou ÉCHANGER

Le Capitaine peut CONSTRUIRE un ou plusieurs bateaux ou repaires de pirates et/ou DEMANDER L'AIDE DE COCO. Pour cela, il doit dépenser des ressources de sa réserve personnelle, en les remettant dans la réserve générale. Les ressources à dépenser sont indiquées sur votre tuile Joueur.



CONSTRUIRE

✗ Pour construire un repaire de pirates, dépensez :



- 1 Bois
- 1 Laine
- 1 Ananas
- 1 Sabre

✗ Pour construire un bateau, dépensez :



- 1 Bois
- 1 Laine

Attention : respectez les règles de construction !

- ✗ Vous ne pouvez construire un **repaire de pirates** que sur un **emplacement libre et adjacent à l'un de vos bateaux**.
- ✗ Vous ne pouvez construire un **bateau** que sur un **chemin maritime libre et adjacent à l'un de vos repaires de pirates**.
- ✗ Sur un emplacement, il ne peut y avoir qu'un seul repaire de pirates. Sur un chemin maritime, il ne peut y avoir qu'un seul bateau !

Exemple : Vous pouvez construire comme ceci !



Exemples : Vous **NE** pouvez pas construire comme cela !



Ici, il manque un bateau !

Ici, il manque un repaire de pirates !

DEMANDER L'AIDE DE COCO

L'astucieux perroquet vert Coco a plus d'un tour dans son sac. Pour demander l'aide de Coco, vous devez dépenser les ressources suivantes, en les remettant dans la réserve générale :



- 1 Ananas
- 1 Sabre
- 1 Or

Ensuite, piochez 1 tuile Coco. En fonction de la tuile piochée, Coco vous permettra de faire fuir le Capt'n Croc, d'obtenir des ressources ou même de construire gratuitement 1 repaire de pirates ou 1 bateau. Vous pouvez demander l'aide de Coco plusieurs fois durant votre tour, tant que vous dépensez les ressources nécessaires à chaque fois.



Dès que vous piochez 1 tuile Coco, retournez-la immédiatement et résolvez l'effet indiqué. Voici les **3 effets possibles** :

✗ **Obtenir des ressources**

Vous pouvez prendre dans la réserve générale les ressources indiquées. Dans l'exemple de droite, 2 Ananas et 2 Bois.



✗ **Construire**

Vous pouvez construire immédiatement 1 repaire de pirates **OU** 1 bateau sans dépenser de ressources.



✗ **Faire fuir le Capt'n Croc**

Déplacez immédiatement le Capt'n Croc sur un autre terrain de votre choix et prenez dans la réserve générale 2 ressources correspondant au terrain qu'il occupe désormais.



Attention : après les avoir utilisées, les tuiles Coco restent retournées devant le joueur jusqu'à la fin de la partie !

Coco vous apporte un autre avantage :

Il détourne l'attention de Capt'n Croc !

Le premier joueur qui possède une tuile Coco, pose 1 repaire de pirate (de sa réserve personnelle) sur le cercle en pointillé devant le fort du Capt'n Croc – et ceci sans dépenser de ressources !



C'est vrai qu'un repaire de pirates près du fort du Capt'n Croc ne te rapporte pas de ressources, mais cela fait toujours 1 repaire de pirates construit de plus. Cela t'aide donc à obtenir plus rapidement tes 7 repaires de pirates !

Attention : il ne peut y avoir qu'un seul repaire de pirates près du fort du Capt'n Croc !

Si plus tard au cours de la partie, un autre joueur possède autant de tuiles Coco que le joueur qui a posé son repaire de pirates devant le fort, plus personne ne peut revendiquer l'emplacement du fort du Capt'n Croc. Le repaire de pirates qui avait été posé doit être remis dans la réserve personnelle du joueur.

Si, à tout moment, un joueur est de nouveau **seul à détenir le plus de tuiles Coco devant lui**, celui-ci pose l'un de ses repaires de pirates sur l'emplacement du fort du Capt'n Croc (et devra le retirer, dès qu'un autre joueur possèdera le même nombre de tuiles Coco, etc.)

ÉCHANGER

Que peut faire le Capitaine s'il n'a pas les ressources nécessaires pour construire ou demander l'aide de Coco ?

Il peut échanger ses ressources ! Pour cela, il a **2 possibilités** :

- ✗ Échanger 1 ressource contre 1 ressource située sur les bouées de sauvetage et/ou
- ✗ Échanger 2 ressources contre 1 ressource de la RÉSERVE GÉNÉRALE

Le Capitaine **choisit l'ordre** dans lequel il veut faire ses échanges – il peut d'abord échanger 1 ressource avec les bouées de sauvetage puis échanger avec la réserve générale, et inversement. Il peut aussi construire et/ou demander l'aide de Coco avant, après ou entre les échanges.

- ✗ Échanger 1 ressource contre 1 ressource située sur les bouées de sauvetage.

Pendant son tour, le Capitaine peut prendre 1 ressource d'une des bouées de sauvetage. Le Capitaine doit alors remplacer cette ressource, en posant 1 ressource de sa réserve personnelle sur la bouée de sauvetage. Ainsi, il y aura toujours 5 ressources sur les 5 bouées de sauvetage.



Attention : l'échange 1 contre 1 avec les bouées de sauvetage ne peut être effectué **qu'UNE SEULE FOIS** par tour !

- ✗ Échanger 2 ressources contre 1 ressource de la RÉSERVE GÉNÉRALE

Pendant son tour, le Capitaine peut échanger 2 ressources identiques de sa réserve personnelle contre 1 ressource d'un autre type de son choix de la réserve générale.

Exemple :



Vous échangez 2 de vos Bois contre 1 Sabre de la réserve générale.

L'échange 2 contre 1 avec la réserve générale peut être effectué **plusieurs fois** durant le même tour.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a posé **ses 7 repaires de pirates** sur le plateau de jeu, la partie se termine et ce joueur est déclaré vainqueur.

QUE SE PASSE-T-IL SI... ?

- ✗ **Les 5 bouées de sauvetage proposent 5 ressources identiques**, ne vous laissant donc plus de choix. Le Capitaine remet alors ces 5 jetons dans la réserve générale. Ensuite, il pose à nouveau un jeton Ressource de chaque type sur les bouées de sauvetage (comme lors de la préparation de la partie).
- ✗ **La pile de tuiles Coco est épuisée**. Plus aucun joueur ne peut demander l'aide de Coco.
- ✗ **Il n'y a plus de ressources d'un certain type dans la réserve générale**. Tous les joueurs devront remettre tous les jetons de ce type dans la réserve générale. Les ressources de ce type ne seront disponibles qu'au tour du prochain joueur.

Variante pour joueurs expérimentés

Le Capitaine peut aussi effectuer des échanges de ressources avec les autres joueurs – échanger 1 jeton ou bien plusieurs.

Exemple : le Capitaine souhaite construire un bateau. Il possède déjà 1 Laine, mais pas de Bois. Il possède aussi 1 Sabre dont il n'a pas besoin pour le moment. Le Capitaine peut donc demander aux autres joueurs si l'un d'eux souhaite recevoir 1 Sabre en échange de 1 Bois. Si l'un d'eux est d'accord, les 2 ressources sont échangées et le Capitaine peut ainsi construire son bateau.

Auteur : Klaus Teuber
Licence : Catan GmbH © 2014, catan.com
Illustration : Annette Nora Kara
Graphisme : Michaela Kienle
Conception 3D : Claus Rayhle, Andreas Klobner

Rédaction : Sandra Dochtermann
Version Française
Traduction : Stéphanie-Patricia Forest
Relecture : Dadajef
Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR

EDGE

KOSMOS

Catan GmbH © 2014, catan.de. © 2014, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. © 2020 Asmodee. Tous droits réservés. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. Déconseillé aux enfants de moins de 6 ans.