

# Colons de Catane – Marins

[Retour présentation](#)

## COMPOSITION DU JEU:

8 jetons de victoire



1 Bateau pirate



60 bateaux (15 bateaux de chaque couleur)



10 jetons numérotés (1 de chaque nombre)



24 hexagones (réparties comme ci-dessous)



1 hexagone terre cultivable



1 hexagone forêt



3 hexagones désert



1 hexagone pâturage



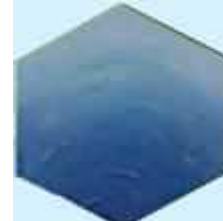
2 hexagones montagne



2 hexagones colline



2 hexagones rivière d'or



12 hexagones de mer

10 plaquettes symbolisant les ports (réparties comme ci-dessous)



5 ports 3:1 1 port minéral 1 port bois 1 port laine 1 port blé 1 port argile

14 pièce de puzzle servant à composer le cadre du plateau de jeu



2 exemplaires



4 exemplaires



2 exemplaires  
marqués AH et DE



2 exemplaires  
marqués EF et AB



2 exemplaires  
marqués FG et BC



2 exemplaires  
marqués CD et GH

## RÈGLE DU JEU:

### MISE EN PLACE DU CADRE

Mettez en place les pièces cadre comme vous le voyez dans les illustrations des scénarios. Tous les pièces cadres ont un caractère. Mettez le cadre de façon que les mêmes caractères soit adjacentes. L'exception ce sont les pièces avec un X. Selon nécessité elles sont placé entre les pièces B-B et F-F

### LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour chaque scénario il faut le matériel du jeu de base (pour le scénario 6 il vous faut même le matériel de deux jeu de base) Pour chaque scénarios vous trouverez un tableau donnant une liste détaillée du matériel nécessaire.

#### Les pions port:

Avant une partie il faut bien mélanger les pions port, qui sont prévus pour le scénario. Placez les ensuite dans un ordre quelconque sur le plateau, sur les espaces prévues pour les ports.

#### Important:

Les hexagones "port" du jeu de base ne sont plus utilisés. La boîte "Extension mer" contient suffisamment d'hexagones "mer" pour les remplacer.

### LES RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

les règles sont les même que ceux du jeu de base, avec l'adjonction de quelques points:

- la construction et l'utilisation des bateaux.
- les points de victoire supplémentaires (pions point de victoire)

#### 1) Construction d'un bateau

La construction d'un bateau coûte une carte laine (pour les voiles) et une carte bois (pour la coque). Les bateaux sont placés de la même façon que les routes, mais il peuvent être déplacés.

Un bateau ne peut être placé qu'entre deux hexagones de mer (route maritime) ou entre un hexagone de mer et un hexagone

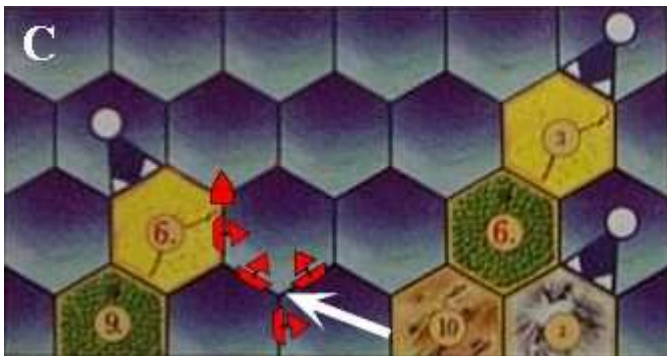
terrestre (côte) (Voir illustration A)

Le joueur qui construit un bateau doit le placer comme suit:

- à côté d'une de ses colonies ou d'une de ses villes (voir illustration A & B) ou,
- en prolongement à un de ses autres bateaux, il est permis de bifurquer (voir illustration C).

Il n'est pas permis de placer un bateau dans le prolongement d'une route, ou une route dans le prolongement d'un bateau. Le joueur doit d'abord construire une colonie (voir illustration D)

On ne peut placer qu'un bateau par côté d'hexagone (même règle que pour les routes).



## 2) Utilisation des bateaux

- Les bateaux sont utilisés comme les routes sur la terre. Un bateau relie deux intersections adjacentes (croisement de trois hexagones). Un joueur qui relie deux côtes par une ligne de bateaux, peut construire sur la case de débarquement une colonie (respectez la règle des distances). A partir de cette colonie, il peut construire des routes pour avancer dans l'arrière-pays, ou continuer de construire des bateaux pour découvrir d'autres régions. (voir illustration E)



### 3) Déplacer les bateaux

Contrairement aux routes un joueur peut déplacer ses bateaux, à condition de respecter les règles suivantes:

- Une ligne de bateaux qui relie deux colonies / villes, est une ligne de bateaux fermée. On ne peut pas éliminer un bateau d'une ligne de bateau fermé (voir illustration F)



- Une ligne de bateau qui ne relie pas deux colonies / villes, est une ligne de bateaux ouverte. On peut déplacer le bateau se trouvant à l'extrémité ouverte de la ligne pour le placer à n'importe quel endroit (voir illustration G)

Une ligne de bateau ouverte: le bateau de l'extrémité peut être déplacé s'il n'a pas été acheté dans le tour actuel)

- On n'a pas le droit de déplacer un bateau qui vient d'être acheté.



### 4) Points de victoires spéciaux

Des points de victoire spéciaux sont donnés sous forme de pions de victoire. Vous trouverez les détails dans chaque scénario) Les pions de victoire ont toujours placés sous la colonie / ville pour la quelle on obtient le point de victoire, ou la quelle est le début d'une ligne de bateau apportant le point de victoire.

### 5) La route de commerce la plus longue

Pour le calcul de la route de commerce la plus longue, non seulement les routes terrestre sont comptées, mais également les lignes de bateaux. le joueur avec la ligne routes / bateaux la plus longue obtient la carte spéciale "route la plus longue". Attention: Une ligne de routes ne peut être considérées reliées à une ligne de bateaux que si entre les bateaux et les routes il y a une colonie / ville.

Rouge à la route de commerce la plus longue; 4 bateaux et 2 routes. Pour avoir une route de commerce encore plus longue il faudrait construire une colonie entre le bateau et la route sur l'hexagone 12.



### 6) La carte de développement "Construction Route"

Un joueur qui joue cette carte peut construire 2 bateaux ou 1 bateau et 1 route, au lieu de 2 routes.

### 7) L'or

Il y a un nouveau type de terrain: Rivière d'Or. Ici on peut gagner la ressource Or (il n'y a pas de carte de ressource Or). En

pratique, si le résultat des dés indique une région d'or les joueurs concernés reçoivent une carte de production de base de leur choix.

### 8) Phase de fondation

Si un joueur place sa colonie au bord de la mer pendant la phase de fondation, il peut construire un bateau au lieu d'une route à côté de cette colonie. Cela peut être avantageux si le joueur veut très vite construire une ligne de bateaux.

## VARIANTE PIRATE

Dans la boîte vous trouverez aussi un bateau noir : le pirate ! Avec ce bateau vous pouvez jouer à la variante suivante.

Le pirate commence la partie au milieu d'un hexagone de mer quelconque.

a) Si un joueur fit 7 aux dés, il peut choisir soit de déplacer le pirate, soit le brigand. S'il déplace le pirate au milieu d'un hexagone de mer, il peut tirer au hasard une carte de ressource de chaque joueur qui possède un bateau au bord de cette hexagone.

b) Si un joueur joue une carte "Chevalier", peut soit déplacer le brigand soit le pirate avec les conséquences décrites ci-dessus.

c) Au bord d'un hexagone de mer ou se trouve le pirate, il est interdit de placer ou de déplacer un bateau.

## SCÉNARIO 1

Aux nouvelles cotes (3 ou 4 joueurs)

Durée de la partie: 90 minutes

A partir de la grande île, il faut coloniser les petites îles autour.

### 1) Préparation

La grande île est composé comme dans le jeu de base. Il faut composer le reste du plateau de jeu comme sur la photo ci dessous (les ports sont placés de façon aléatoire).

Attention: si un joueur place au début de la partie une colonie au bord de la mer, il est recommandé de construire un bateau au lieu d'une route.

### 2) Règles spéciales

Pour la première colonie qu'un joueur construit sur une île étrangère (même si un autre joueur est déjà présent sur cette île), il reçoit un pion de point de victoire (en tous il obtient deux points de victoire, 1 pour la colonie, et 1 pour cette règle). Il place ce point de victoire sous sa colonie.

### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a obtenu 13 points de victoire il a gagné la partie.



Hexagones										
Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Plaine	Forêt			
10	0	2	1	1	2	1	1			
Pions chiffre										
Numéro	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Quantité	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
Ports										
5 spéciaux et 4 de 3:1										

## SCÉNARIO 2a

Les quatre îles (3joueurs)

Durée de la partie: 90 minutes

### 1) Préparation

Disposez le plateau comme dans la photo ci dessous (les ports sont disposé de façon aléatoire).

### 2) Règles spéciales

phase de fondation: chaque joueur peut placer ses colonies sur une seule ou sur deux îles n'importe où sur le plateau. Comme ça chaque joueur a au début d'une partie une ou deux îles "natales". Toutes les autres îles sont des îles étrangères. Si un joueur place au début d'une partie une de ses colonies sur la cote il faut qu'il place obligatoirement un bateau, sauf si cette colonie ne touche que des cases mer faisant partie du bord du plateau.

Pour la première colonie qu'un joueur construit sur une île étrangère (même si un autre joueur est déjà présent sur cette île), il reçoit un pion de point de victoire (en tous il obtient deux points de victoire, 1 pour la colonie, et 1 pour cette règle). Pour chaque première colonie qu'un joueur construit après, sur une autre île étrangère, il reçoit deux pions de victoire (en tous il obtient trois points de victoire, 1 pour la colonie, et 2 pour cette règle).



**Exemple:** Un joueur a placé ses deux colonies sur l'île en bas à gauche. Avec ses bateaux il arrive à l'île en haut à gauche. Il y construit une colonie, il reçoit un point de victoire qu'il place sous cette colonie. Avec des bateaux il arrive à l'île en haut à droite et construit une colonie, il reçoit deux points de victoire qu'il place sous cette colonie.



### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a 12 points de victoire il a gagné la partie.

Hexagones										
Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Plaine	Forêt			
17	0	0	3	3	3	3	3			
Pions chiffre										
Numéro	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Quantité	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1
Ports										
5 spéciaux et 3 de 3:1										

## SCÉNARIO 2b

Les quatre îles (4joueurs)

Durée de la partie: 90 minutes

### 1) Préparation

Disposez le plateau comme dans la photo ci dessous (les ports sont disposé de façon aléatoire).

### 2) Règles spéciales

Ce sont les même que pour le scénario 2a

### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a 12 points de victoire il a gagné la partie.



Hexagones							
Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Plaine	Forêt
18	0	0	4	4	4	5	4

Pions chiffre										
Numéro	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Quantité	1	2	3	2	2	2	3	3	2	1

Ports	
5 spéciaux et 5 de 3:1	

## SCÉNARIO 3a

L'Océanie (3 joueurs)

Durée de la partie: 90 minutes

Des régions non découvertes vous attendent.

### 1) Préparation

Les hexagones sont mis en place comme dans l'illustration. Les hexagones avec le "?" resteront libres. Ils seront découverts au cours de la partie. Les hexagones prévus pour les emplacements libres sont listés dans la deuxième ligne du tableau "hexagones". Il faut les mélanger et les mettre en pile à côté du plateau de jeu (face cachée). Les pions chiffres prévus pour ces hexagones sont listés dans la deuxième ligne du tableau "pions". Il faut les mélanger et les mettre en pile à côté du plateau de jeu (face cachée).

Les ports sont placés de façon aléatoire.

### 2) Règles spéciales

Tous les joueurs placent leurs deux colonies sur la grande île. Si une colonie se trouve au bord de la mer il est recommandé de placer un bateau adjacent à la colonie au lieu d'une route.

Dès qu'un joueur place un bateau (ou plus tard une route) qui permet d'atteindre un hexagone inconnu, le joueur prend l'hexagone du sommet de la pile et le place sur le plateau. Si l'hexagone est un terrain, le joueur prend un pion chiffre du sommet de la pile et le place sur ce terrain. En plus il perçoit une carte de ressource correspondante. (Si l'hexagone tiré est un hexagone mer tant pis).

Dans ce scénario il n'y a pas de points de victoire spéciale. Chaque nouvelle colonie ne compte que pour 1 pont de victoire.

### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a obtenu 12 points de victoire il à gagné.



Hexagones										
Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Plaine	Forêt			
6	0	1	2	2	2	2	3			
8	0	0	1	1	2	1	1			
Pions chiffre										
Numéro	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Quantité	1	1	2	1	2	1	1	2	1	0
Quantité	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1
Ports										
5 spéciaux et 3 de 3:1										



## SCÉNARIO 3b

L'Océanie (4 joueurs)

Durée de la partie: 90 minutes

Des régions non découverte vous attendent.

### 1) Préparation

C'est la même que pour le scénario 3a

### 2) Règles spéciales

Ce sont les même que pour le scénario 3a

### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a obtenu 12 points de victoire il à gagné.



Hexagones							
Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Plaine	Forêt
7	0	2	3	3	3	3	3
14	1	0	2	1	1	2	1

Pions chiffre										
Numéro	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Quantité	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1
Quantité	0	1	1	2	1	0	1	1	0	0

Ports	
5 spéciaux et 4 de 3:1	

## SCÉNARIO 4a

A travers le désert (3 joueurs)

Durée de la partie: 90 minutes

### 1) Préparation

Les hexagones sont mis en place comme dans l'illustration. Les colonies initiales doivent être placé sur la grande île, à l'exception des trois hexagones en haut à droite qui sont séparé du reste de l'île par des déserts.

### 2) Règles spéciales

Pour la première colonie qu'un joueur construit sur une île étrangère (même si un autre joueur est déjà présent sur cette île), il reçoit un pion de point de victoire (en tous il obtient deux points de victoire, 1 pour la colonie, et 1 pour cette règle).

### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a obtenu 12 points de victoire il à gagné.



Hexagones										
Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Plaine	Forêt			
12	4	1	4	5	4	5	4			
Pions chiffre										
Numéro	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Quantité	1	2	3	3	2	3	3	3	2	1
Ports										
5 spéciaux et 4 de 3:1										

## SCÉNARIO 4b

A travers le désert (4 joueurs)  
Durée de la partie: 90 minutes

### 1) Préparation

Les hexagones sont mis en place comme dans l'illustration. Les colonies initiales doivent être placées sur la grande île, à l'exception des quatre hexagones en haut à droite qui sont séparés du reste de l'île par des déserts.

### 2) Règles spéciales

Pour la première colonie qu'un joueur construit sur une île étrangère (même si un autre joueur est déjà présent sur cette île), il reçoit un pion de point de victoire (en tous il obtient deux points de victoire, 1 pour la colonie, et 1 pour cette règle).

### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a obtenu 12 points de victoire il a gagné.



Hexagones										
Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Plaine	Forêt			
16	4	2	5	5	4	5	5			
Pions chiffre										
Numéro	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Quantité	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1
Ports										
5 spéciaux et 4 de 3:1										

## SCÉNARIO 5a

Le nouveau monde (3 joueurs)

Durée de la partie: 90 minutes

### 1) Préparation

Les hexagones prévus pour ce scénario sont mélangé et placé de façon aléatoire sur le plateau de jeu.

Les pions chiffres prévus pour ce scénario sont également mélangé et placé aléatoirement sur les hexagones de terrain. Si deux chiffres rouges se trouvent sur deux hexagones mitoyen il faudra vous mettre d'accord pour les séparer.

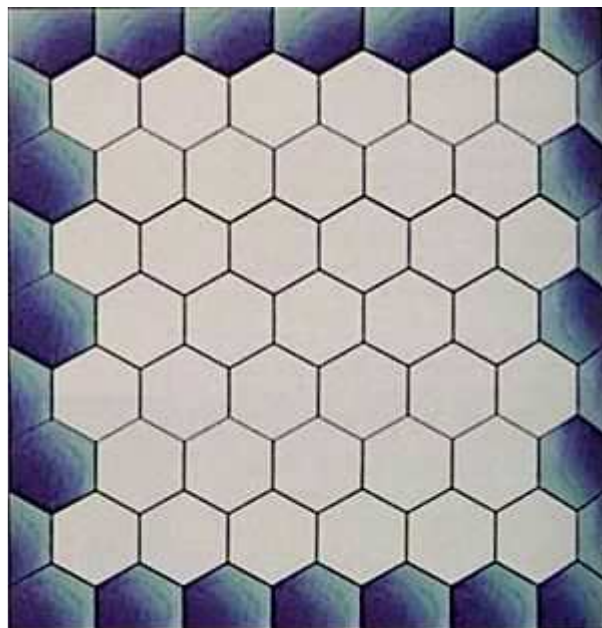
Les ports sont placé de façon aléatoire.

### 2) Règles spéciales

Pour la première colonie qu'un joueur construit sur une nouvelle île (même si un autre joueur est déjà présent sur cette île), il reçoit un pion de point de victoire (en tous il obtient deux points de victoire, 1 pour la colonie, et 1 pour cette règle).

### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a obtenu 12 points de victoire il à gagné.



Hexagones										
Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Plaine	Forêt			
19	0	0	4	4	4	4	4			
Pions chiffre										
Numéro	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Quantité	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1
Ports										
5 spéciaux et 4 de 3:1										

## SCÉNARIO 5b

Le nouveau monde (4 joueurs)

Durée de la partie: 90 minutes

### 1) Préparation

Les hexagones prévus pour ce scénario sont mélangé et placé de façon aléatoire sur le plateau de jeu.

Les pions chiffres prévus pour ce scénario sont également mélangé et placé aléatoirement sur les hexagones de terrain. Si deux chiffres rouges se trouvent sur deux hexagones mitoyen il faudra vous mettre d'accord pour les séparer.

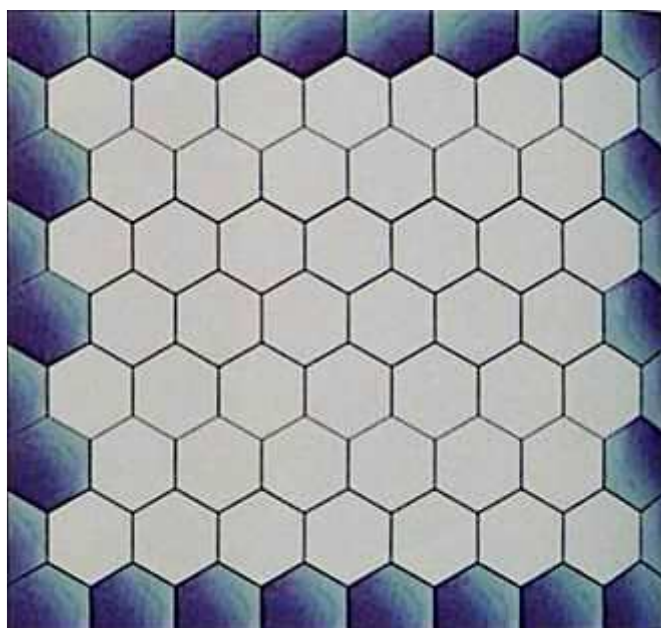
Les ports sont placé de façon aléatoire.

### 2) Règles spéciales

Pour la première colonie qu'un joueur construit sur une nouvelle île (même si un autre joueur est déjà présent sur cette île), il reçoit un pion de point de victoire (en tous il obtient deux points de victoire, 1 pour la colonie, et 1 pour cette règle).

### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a obtenu 12 points de victoire il à gagné.



Hexagones										
Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Plaine	Forêt			
23	0	0	5	4	4	5	5			
Pions chiffre										
Numéro	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Quantité	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1
Ports										
5 spéciaux et 5 de 3:1										

## SCÉNARIO 6

La grande traversée (4 joueurs)  
Durée de la partie: 90 minutes

### 1) Préparation

Le monde de Catan est séparé en deux îles, l'île des Cataniens et celle des Transcataniens. Les hexagones sont mis en place comme dans l'illustration (les ports sont placés de façon aléatoire). Chaque joueur doit placer ses deux colonies initial sur la même île.

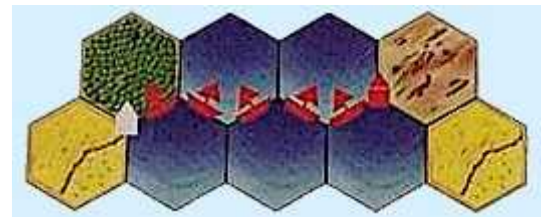
### 2) Règles spéciales

Dans ce scénario les colonies et les villes rapportent des points, mais les lignes commerciales également. Les lignes commerciales sont une suite de bateaux et/ou de route reliant deux colonies/villes d'une île à l'autre. Chaque ligne commerciale rapporte 1 point de victoire à son propriétaire qui le place sous la colonie correspondante.



Voici les différentes lignes commerciales possible ci-dessous:

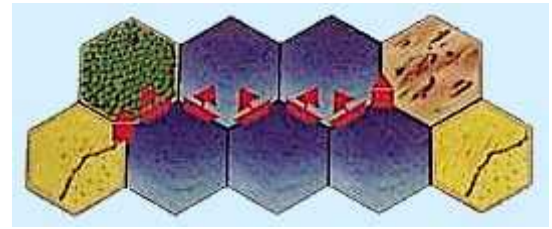
Entre une colonie/ville personnel et une colonie/ville adverse sur l'autre île.



Un joueur établit une ligne commerciale indirecte en reliant avec des bateaux une de ses colonie/ville à une route adverse, elle même reliée à une colonie/ville adverse.



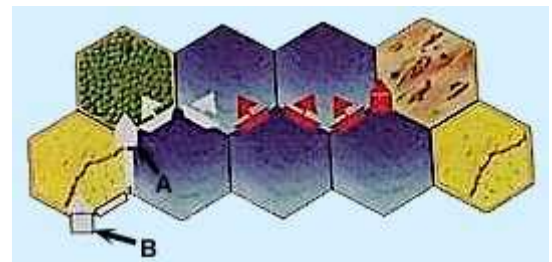
Un joueur établit une ligne commerciale directe en construisant à partir d'une de ses colonies/ville une ligne de bateau en direction de l'île voisine et en établissant sur celle-ci une nouvelle colonie.



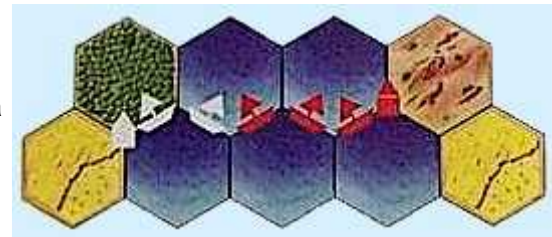
Les bifurcations sont permises. Un joueur établit une connections avec un autre joueur et établit ainsi deux lignes commerciales indirecte.



Une ligne de commerce ne peut pas passer par une autre colonie/ville. Dans l'exemple ci dessous seul la ligne commerciale de la colonie rouge, à la colonie blanche "A" compte.



En cas de ligne indirecte, c'est le joueur qui possède le plus de bateaux/routes dans cette ligne qui reçoit le point de victoire. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a posé le dernier bateau/route et ainsi effectué la jonction qui reçoit le jeton point de victoire.



Chaque ligne commerciale rapporte à son propriétaire 1 jeton de victoire qu'il place sous la colonie concernée.

Les lignes commerciales qui comportent des bifurcations rapporte un point de victoire par colonie/ville relié (dans l'exemple 5 la ligne commerciale rapporte deux jeton points de victoire au joueur rouge)

**Attention:** Dans le cas de ligne indirecte crée avec des bateaux, les joueurs restent libre de déplacer le dernier bateau de leur ligne. Ainsi dans l'exemple ci dessous, le joueur blanc n'ayant aucun intérêt dans la ligne commercial pourra déplacer son bateau, obligeant ainsi le joueur rouge à rendre le pion de victoire concerné. Libre bien-sur au joueur rouge de rétablir la liaison en construisant un nouveau bateau.



### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a obtenu 12 points de victoire il à gagné.

Hexagones							
Mer	Désert	Rivière d'or	Champs	Colline	Montagne	Plaine	Forêt
17	0	0	5	4	4	5	4

Pions chiffre										
Numéro	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12
Quantité	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2

Ports
5 spéciaux et 5 de 3:1

## SCÉNARIO 7

Le grand Catan (4 joueurs)

Durée de la partie: 150 minutes

Pour ce scénario il vous faut le contenu deux boîtes de base.

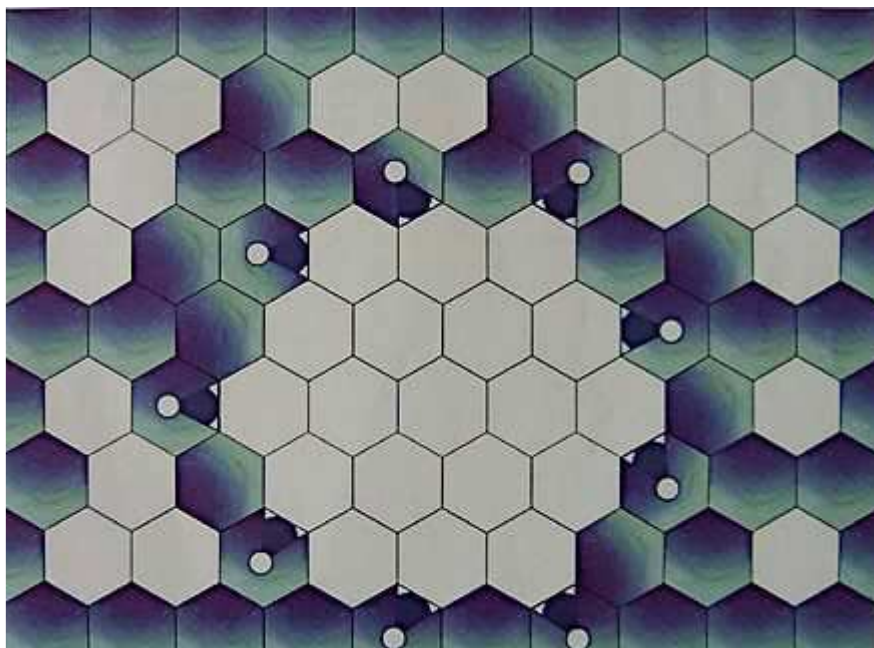
### 1) Préparation

Disposez les hexagones de mer comme sur la figure ci dessous.

Utilisez tout le contenu de la première boîte pour créer aléatoirement l'île principale comme dans le jeu de base, y compris les jetons numérotés.

Utilisez tout le contenu de la deuxième boîte (à l'exception de l'hexagone désert) pour créer aléatoirement les îles secondaires. Ne pas placer de jeton numéroté sur les îles secondaires.

Placez les ports de façon aléatoire.



Chaque joueur reçoit 5 colonies, 8 villes, 15 routes et 15 bateaux.

Sélectionnez 7 jetons numérotés de la deuxième boîte (2 3 4 5 9 10 11) et placez les dans le sac en toile.

Chaque joueur doit placer ses deux colonies initiales sur l'île principale

### 2) Règles spéciales

Chaque fois qu'un joueur pose un bateaux, plus tard une route qui permet d'atteindre un hexagone sans jeton numéroté, il en tire un au hasard du sac et le place sur l'hexagone concerné. Si il n'y a plus de jeton dans le sac, le joueur doit prélever un jeton de l'île principale et le placer sur l'hexagone nouvellement atteint en respectant les règles suivante.

**a)** Le joueur n'a le droit de prélever le jeton d'un hexagone que s'il possède lui même une colonie ou une ville autour de cet hexagone.

**b)** Chaque colonie ou ville de l'île principale doit encore toucher au moins un hexagone avec un jeton.

**c)** Sur les petites îles il ne doit pas y avoir deux jetons numéroté côte à côte.

S'il n'est pas possible de prélever un jeton numéroté de la grande île en respectant ces règles, le joueur peut outrepasser d'abord la première règle, puis la deuxième et si nécessaire la troisième.

### 3) Fin de partie

Dès qu'un joueur a obtenu 18 points de victoire il à gagné.

Quantité de ports: 9 (5 spécial et 4 x 3:1)

