

LES ENFANTS DE CATANE



Salut, les enfants ! Je m'appelle Vincent ; et voici à côté de moi mes amis Jean et Marie. Nous vivons sur l'île de Catane. Nous sommes arrivés ici avec nos bateaux, au printemps dernier. Avant, nous habitions dans un autre pays, très loin de l'autre côté de la mer. Là-bas, il faisait toujours froid et nous n'avions pas grand-chose à manger. Catane, au contraire, est magnifique. Ici, il fait plus chaud et il y a beaucoup d'animaux dans les forêts. Et des baies sucrées, qui sont tellement bonnes ! Pour l'instant, nous habitons encore dans des huttes et des tentes. Mais cela va bientôt changer. Nos parents construisent de vraies maisons en bois et en briques pour l'hiver : comme ça, nous ne serons pas condamnés à être frigorifiés.



Le père de Marie est fabricant de briques. Il ramasse de l'argile humide dans la terre. Ensuite, il donne à l'argile la forme des briques et il met le tout dans un four. La chaleur fait durcir les briques et leur donne une couleur brun foncé.

Le père de Jean a de très gros muscles. Chaque jour, il part avec d'autres hommes dans la forêt et abat des arbres immenses. Puis, avec les troncs, il fait des poutres de bois.

Mon père est paysan. Au printemps, il a délimité un champ et y a semé du blé. Maintenant, les épis sont bien jaunes et papa a commencé la moisson.

Nous avons tellement envie d'aider nos parents à construire les maisons. Mais nos mères nous ont expliqué que nous n'étions pas encore assez grands pour cela. C'est alors que mon grand-père a eu une idée géniale. Il a construit de petites charrettes pour nous, les enfants.



Jean est tout de suite parti avec dans la forêt, où il a chargé de petites branches. Quand il est revenu sur la place du village, tout le monde était très content, et il a été félicité. Les branches, c'est utile pour construire des enclos pour le bétail. Marie préfère transporter des briques de l'atelier de son père à la place du village. Elle est juste un peu triste de ne pouvoir transporter qu'une brique à la fois dans sa petite charrette. "C'est déjà bien comme ça", lui a dit mon grand-père pour la consoler. "Sinon, la charrette serait trop lourde pour toi". Moi, c'est mon père que je préfère aider. Aujourd'hui, j'ai déjà apporté beaucoup de fagots de blé au village. Là, on le bat, et le grain qui tombe est broyé jusqu'à devenir de la farine. Ma mère est très fière de moi, et demain elle va me faire un gâteau pour me récompenser. Evidemment, je le partagerai avec Marie et Jean.



Ici, c'est vraiment bien, et chaque jour il y a quelque chose d'excitant à découvrir. Cela dit, ce serait encore mieux si Eric, le grand frère de Jean, nous laissait tranquilles ! Il aime bien se cacher derrière des arbres ou des buissons. Et quand nous passons devant avec nos petites charrettes, il surgit brusquement en rugissant comme un ours. Il nous fait tellement peur que nous nous mettons à courir en abandonnant nos charrettes. Quand nous revenons, elles sont vides la plupart du temps. Eric appelle ce jeu " le voleur amusant ". Mais nous, nous ne le trouvons pas du tout amusant.

Notre village s'agrandit chaque jour. Hier, la boulangerie a été terminée et demain nous pourrons occuper notre nouvelle maison. Maintenant, l'hiver peut venir sans problème, disent les adultes. Nous, les enfants, nous espérons évidemment qu'il y aura de la neige sur Catane. Mon grand-père nous fabrique des patins adaptés à nos charrettes. Comme ça, nous pourrons les utiliser comme des traineaux et glisser à toute allure sur les pentes de la colline !

RÈGLE DU JEU



Maisons



Église



Manoir



Boulangerie



Boucherie



École



Mairie



Tour

Les matières premières :



Bois



Blé



Briques



Figurines



Dé



Fontaine



plan de jeu et plateau tournant

Avant de commencer, détacher les morceaux de carton restant à l'intérieur des cases prédécoupées, et les jeter.

LA PRÉPARATION

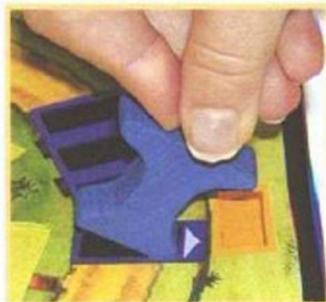
On pose le plan de jeu sur la boîte. Le plateau tournant est fixé au centre du plan de jeu à l'aide de la fontaine. Le plateau tournant représente la place du village, autour de laquelle court un chemin.



Sur le chemin qui entoure la place du village sont dessinées quatre petites charrettes.

Chacune des quatre figurines  est fixée dans l'emplacement qui précède la charrette de sa couleur

Comme les emplacements sont un peu plus étroits que les pieds des figurines, il faut insérer les figurines de biais.



 Les matières premières sont posées sur les cases de leur couleur (5 pour chaque couleur) qui se trouvent sur le plan de jeu, à l'extérieur du plateau tournant.

 Quand on joue à trois ou à deux, on n'utilise que quatre éléments pour chaque matière première. Il reste donc une case verte, une case jaune, et une case marron libres. Le voleur (figurine noire) va sur la case noire.

On distribue alors les bâtiments : chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs choisissent un bâtiment à toit rouge et le placent devant eux. On recommence l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bâtiments à toit rouge. A deux joueurs, chacun doit posséder 6 bâtiments, à trois joueurs 4 bâtiments, à quatre joueurs 3 bâtiments.



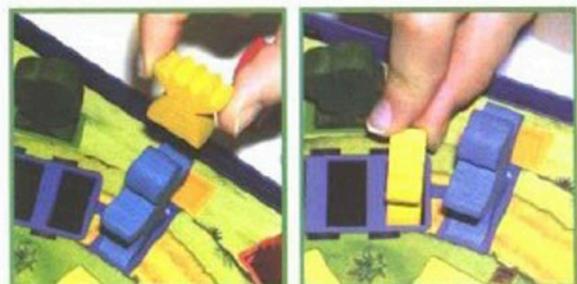
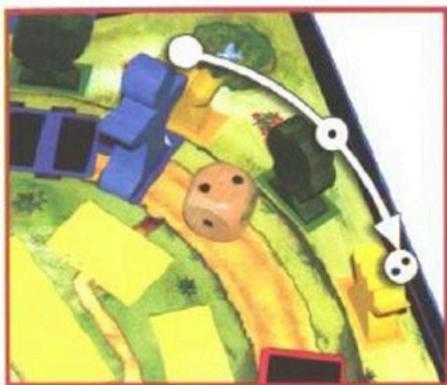
Pour commencer, on laisse la mairie (qui a un toit vert) de côté.



Chaque joueur choisit une couleur. Le plateau tournant doit être orienté de façon à ce que chaque figurine se trouve en face d'une matière première.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune commence. Il lance le dé. Il fait avancer sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé, en faisant tourner le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme toutes les figurines se trouvent sur le plateau tournant, les figurines des adversaires avancent aussi.



Chaque joueur (même ceux dont ce n'est pas le tour de jouer) dont la figurine se trouve face à une matière première peut alors placer la matière première dans un emplacement vide de sa charrette.

S'il n'y a plus de matière première dans la case devant laquelle se trouve une figurine, le joueur repart les mains vides.



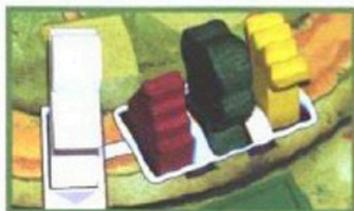
Important : il ne peut y avoir qu'un élément de chaque matière première dans chaque charrette. On ne peut donc pas charger à nouveau du blé si l'on en possède déjà.



Si la figurine d'un joueur se trouve face à face avec Eric, le voleur, le joueur perd une matière première (s'il en possède au moins une). Il retire de sa charrette la dernière matière première acquise, et la replace sur une case libre de la couleur correspondante sur le plan de jeu.



Une fois que tous les joueurs qui en avaient la possibilité ont chargé des matières premières, chaque joueur qui a une charrette complète - avec un élément bois, un élément blé et un élément



brique -, peut construire un bâtiment.

Il prend l'un de ses bâtiments et le pose sur un emplacement vide de la place du village.

Puis il retire les matières premières de sa charrette et les remet sur des cases libres de couleur correspondante.

Quand les deux étapes du tour ont été réalisées (chargement des charrettes et construction éventuelle de bâtiments), c'est au joueur suivant de lancer le dé.

FIN DU JEU

Tout joueur qui a terminé de construire tous ses bâtiments est autorisé à construire la mairie. Pour cela, il doit à nouveau remplir sa charrette avec un élément bois, un élément blé et un élément briques.

Le joueur qui construit la mairie en premier a gagné. Il peut arriver que plusieurs joueurs construisent la mairie dans le même tour. Dans ce cas, ils ont tous gagné.