

CATANE

VERS DE NOUVELLES AVENTURES

Cette extension pour Catane est constituée de plusieurs scénarios différents. Au cœur de tous ces scénarios, vous aurez à explorer une mer inconnue avec vos bateaux et vous devrez fonder des colonies sur les îles que vous découvrirez. À cette fin, le tout premier scénario de cette extension a pour but de vous enseigner les règles de base qui régissent cette extension. Dans les scénarios suivants, vous aurez des objectifs supplémentaires (les missions). Vous devrez vous emparer de repaires de pirates, pêcher des poissons ou négocier auprès des habitants des îles afin d'obtenir leurs précieuses épices.

Afin d'arriver à compléter les missions du Conseil, vous devrez construire des infrastructures bien connues, les colonies et les routes, auxquelles s'ajouteront de nouvelles pièces : des colons, des bateaux, des colonies portuaires, des unités, des bateaux pirates, des poissons et des sacs d'épices.

Vous obtiendrez des points de victoire en construisant des colonies et des colonies portuaires. Vous pourrez également obtenir d'autres PV en complétant les différentes missions qui vous seront offertes. Le premier joueur à atteindre le nombre de PV requis remporte la partie.



« Terres en vue ! » est le tout premier scénario. D'une durée de 30 minutes, il introduit les règles de base de cette extension. Le deuxième scénario introduit la dernière partie des règles de base ainsi que la toute première mission. Chaque scénario subséquent présente à son tour une nouvelle mission et ses règles correspondantes. Ainsi, l'extension s'ouvre à vous petit à petit, jusqu'au scénario final, « Pirates & découvreurs ». Cette approche vous permettra d'assimiler les règles progressivement. C'est pourquoi il est fortement conseillé de jouer les scénarios dans l'ordre présenté.

Durant la partie, si vous avez des questions sur un point particulier, consultez le glossaire situé à la fin de cette règle.

**PIRATES &
DÉCOUVREURS**
Une extension du jeu de base

Matériel

Figurines

4 ensembles, un pour chacune des 4 couleurs, comprenant :

- 16 (4x4) colonies portuaires



- 36 (4x9) unités



- 12 (4x3) bateaux



- 8 (4x2) colons



- 12 (4x3) marqueurs



- 4 (4x1) bateaux pirates



Figurines neutres :

- 6 bancs de poissons



- 24 sacs d'épices



- Pièces d'or : 40 x 1, 36 x 3



Pièces de cadre

1 x : A1, A2, C1, C2, D1, D2, E, F, G

2 x : B1, B2, B3

Tuiles Terrain

- 6 tuiles *Rivière d'or*
- 6 tuiles *Banc de poissons*
- 6 tuiles *Village d'épices*
- 8 tuiles normales et 6 jetons numérotés (avec un point vert au verso)
- 8 tuiles normales et 6 jetons numérotés (avec un point orange au verso)

Autres

- 6 jetons *Repaire de pirates*
- 3 fiches *Mission* et 3 fiches *PV* (point de victoire)
- 4 nouvelles fiches *Couts de construction*
- 10 sacs avec fermeture à glissière pour le matériel de jeu

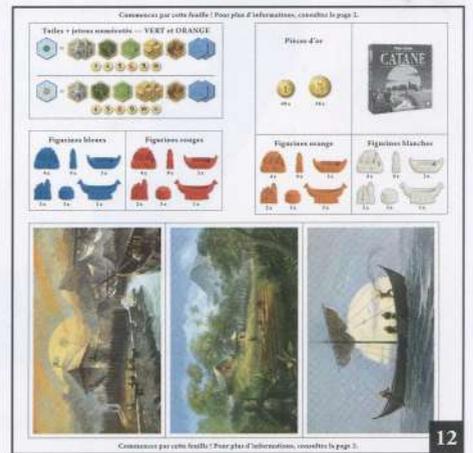
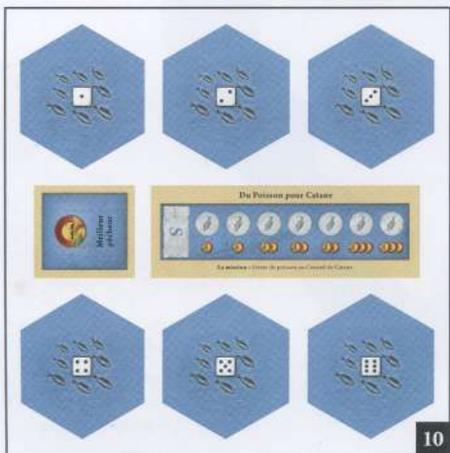
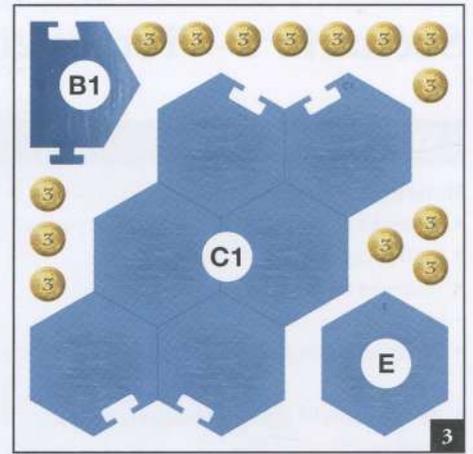
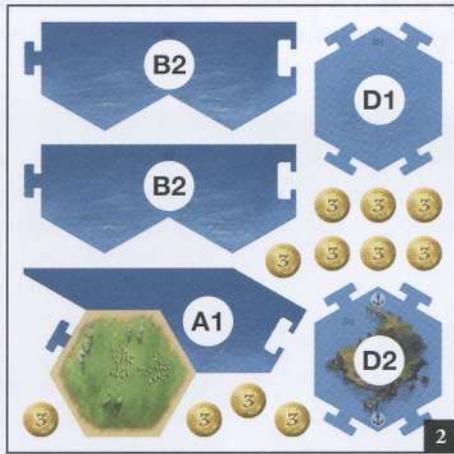
Entreposer les pièces de jeu

1. Commencez par détacher les pièces de la feuille numéro 12!
Détachez soigneusement les 10 tuiles et placez une tuile dans chacun des sacs.
2. Détachez soigneusement toutes les pièces de cadre des feuilles 1 à 4 (elles sont un peu plus épaisses) et placez-les dans la boîte.
3. Placez les pièces d'or (valeur 1 et 3) dans le sac avec la tuile *Pièces d'or*.
4. Détachez les pièces des feuilles 5 et 6. Placez-les dans le sac identifié *Tuiles normales et jetons numérotés — VERT et ORANGE*.
5. Détachez toutes les pièces de la feuille numéro 7. Placez la pièce de cadre F dans la boîte. Déposez les 6 jetons *Repaire de pirate* dans le sac *Les Repaires des pirates*.
6. Détachez toutes les pièces de la feuille numéro 8 et placez ces pièces dans le sac *Les Repaires des pirates*.
7. Détachez toutes les pièces de la feuille numéro 9 et placez ces pièces dans le sac *Des Épices pour Catane*.
8. Détachez toutes les pièces de la feuille numéro 10 et placez ces pièces dans le sac *Du Poisson pour Catane*.
9. Détachez toutes les pièces de la feuille numéro 11 et placez la pièce de cadre G ainsi que les fiches *Couts de construction* dans la boîte.
10. Triez les figurines par couleur. Rangez les figurines dans le sac correspondant : *Figurines bleues, Figurines rouges, Figurines orange et Figurines blanches*.
11. Les 6 figurines neutres bancs de poissons sont placées dans le sac *Du Poisson pour Catane* tandis que les 24 sacs d'épices sont placés dans le sac *Des Épices pour Catane*.

Matériel nécessaire provenant du jeu de base

1. Les tuiles *Terrain* suivantes :
3 x montagne ; 4 x forêt ; 3 x pré ; 2 x champ ; 2 x colline
2. Les jetons numérotés suivants : 3, 3, 4, 4, 5, 6, 6, 8, 8, 9, 10, 10, 11, 11, 12.
Placez ces jetons et ces tuiles dans le sac *Tuiles + jetons du JEU DE BASE*.
3. Prenez toutes les routes et les colonies du jeu de base et placez-les dans les sacs de la couleur correspondante. Vous n'avez pas besoin des villes pour jouer à cette extension.
4. Évidemment, vous aurez besoin de toutes les cartes *Ressource* (les cartes *Développement* ne sont pas utilisées dans cette extension). Prenez également les deux compartiments à cartes.
5. Finalement, vous devrez utiliser les 6 pièces de cadre du jeu de base ainsi que les deux dés.

Important : Pour jouer à cette extension, vous devrez toujours utiliser le côté des pièces du cadre sans port. De plus, il vous sera plus facile d'assembler le cadre si vous insérez les pièces de cadre du jeu de base vers le bas dans celles de *Pirates & Découvreurs*.



Scénario d'introduction : Terres en vue !

Scénario 1 – Terres en vue !

Matériel requis

Matériel du jeu de base :

- Toutes les pièces du sac *Tuiles + jetons du JEU DE BASE*
- Les 6 pièces de cadre
- Toutes les routes et les colonies
- Les 2 dés
- Toutes les cartes *Ressource* (sans les cartes *Développement*)

Note : Ce matériel du jeu de base est requis dans tous les scénarios, sans aucune modification. Ainsi, il ne sera plus mentionné dans les scénarios suivants. Vous devrez donc toujours vous assurer d'inclure ces pièces.

Pour ce scénario, vous aurez également besoin du matériel suivant provenant de l'extension :

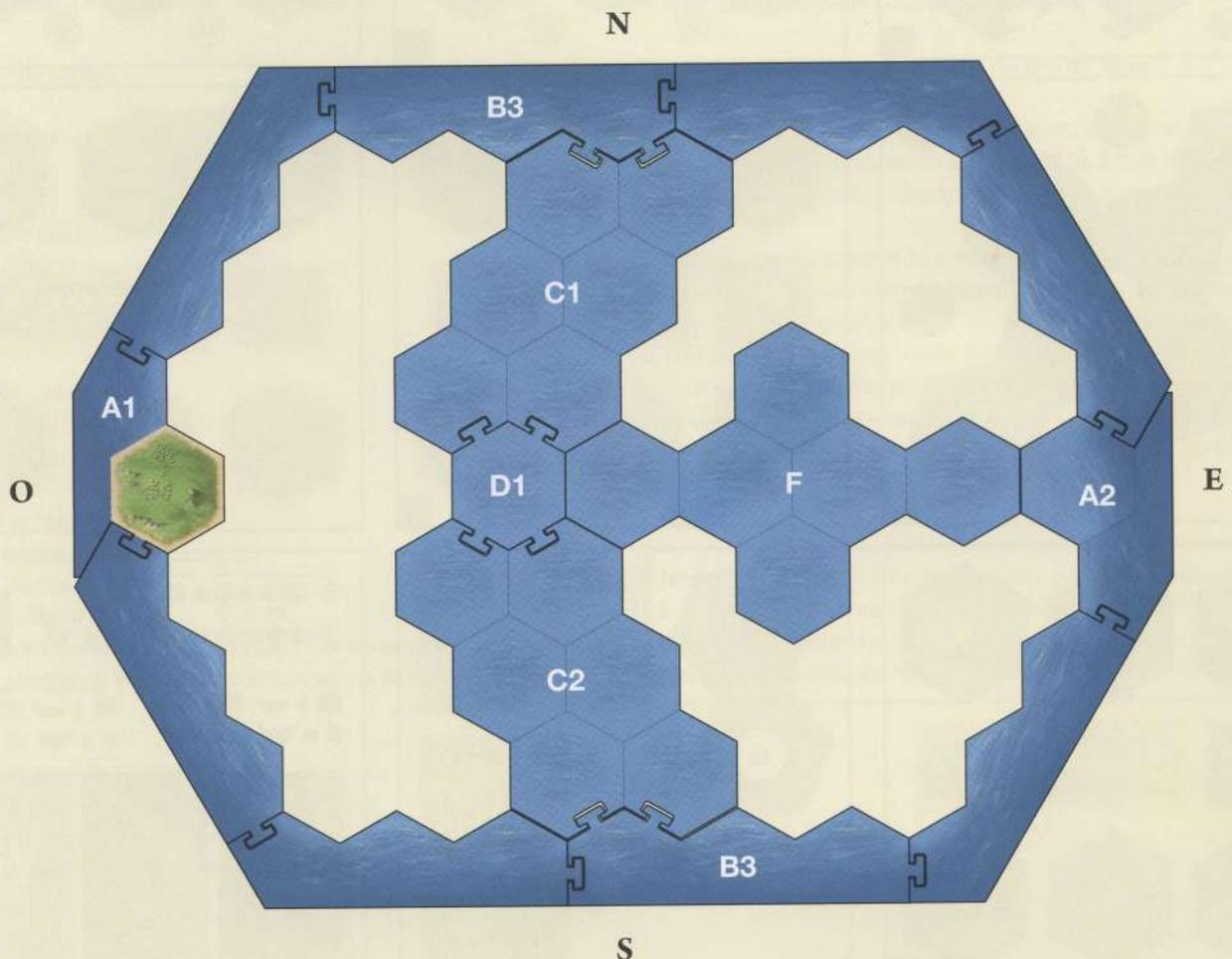
- Les pièces de cadre : A1, A2, 2 x B3, C1, C2, D1, F
- Les figurines mentionnées sous *Préparation* en page suivante
- Tout le contenu du sac *Tuiles + jetons numérotés — VERT et ORANGE*
- Toutes les pièces du sac *Pièces d'or*

Ce scénario d'introduction ne prend que 30 minutes à jouer. Vous devriez donc vous assurer d'y jouer !

Préparation du plateau

Formation du cadre

Le cadre est assemblé à l'aide des pièces du jeu de base et de celles de l'extension, tel qu'illustré ci-dessous. Une fois le cadre assemblé, la zone de jeu sera divisée en trois sections. À l'ouest repose l'île de départ. À l'est, la grande tuile *Mer - F* divise le territoire non découvert en deux zones : une au nord et l'autre au sud.



Placement des tuiles et des jetons numérotés pour créer l'île de départ

L'île de départ est assemblée à l'aide des pièces du jeu de base. Placez les tuiles comme le montre l'illustration ci-dessous. Ensuite, posez les jetons numérotés à l'endroit indiqué sur l'illustration.



Placement des tuiles et des jetons numérotés dans les zones non découvertes

Triez les tuiles selon leur point au verso (vert ou orange) et mélangez-les séparément. Comme illustrées, ces tuiles sont placées côté point coloré visible (donc face cachée). Celles avec un point vert vont dans la zone au nord et celles avec un point orange dans la zone au sud.

Les jetons numérotés, qui seront également découverts durant la partie, sont triés par couleur, mélangés, puis empilés près du plateau. Chaque pile de jetons devrait être placée près des tuiles de sa couleur, comme ci-dessus.

Préparation

Chaque joueur prend les figurines suivantes de sa couleur :

- toutes les routes du jeu de base
- toutes les colonies du jeu de base
- les 4 colonies portuaires de cette extension
- les 3 bateaux de cette extension
- les 2 colons de cette extension

Les autres figurines de l'extension ne sont pas requises pour ce scénario d'introduction.

- Les cartes *Ressource* du jeu de base ainsi que les dés sont placés près du plateau.
- Chaque joueur reçoit une nouvelle fiche *Coûts de construction* qui remplace celle du jeu de base.
- Chaque joueur reçoit 2 pièces d'or. Les autres pièces d'or sont placées près du plateau comme réserve.



Colonies



Routes



Colonies portuaires



Bateaux



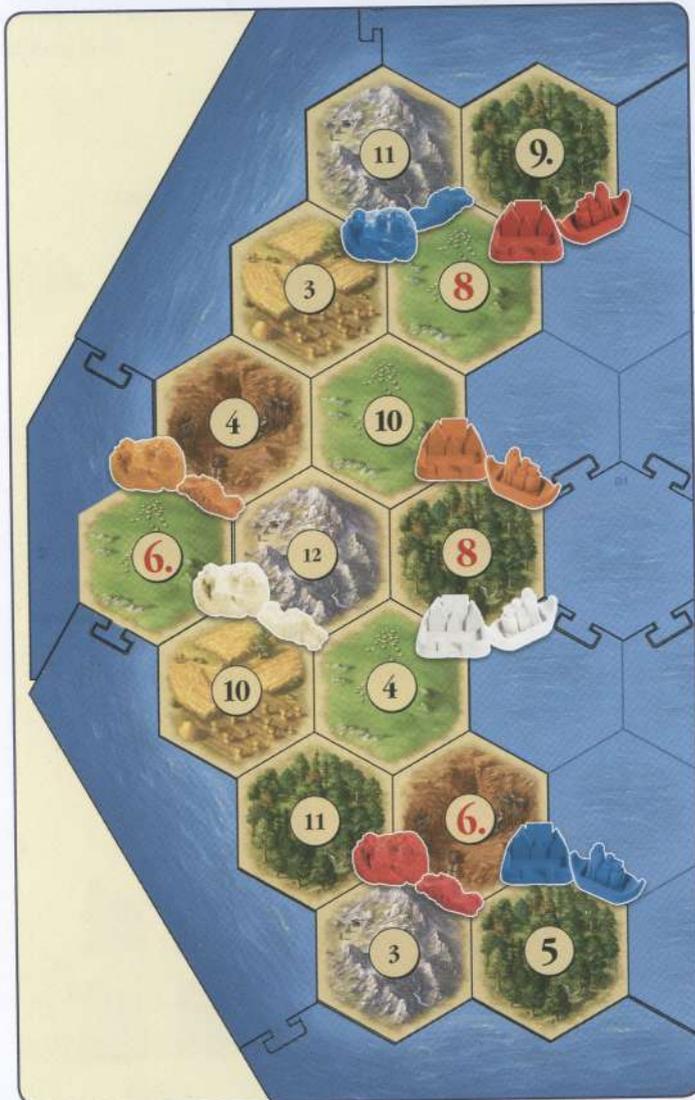
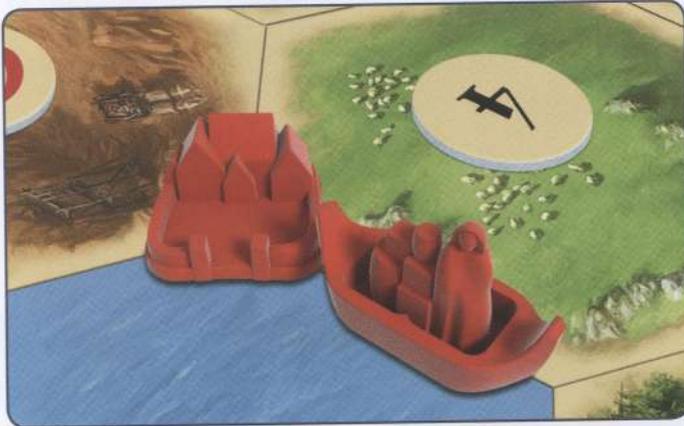
Colons

Scénario d'introduction : Terres en vue !

Phase de mise en place

Dans le scénario d'introduction, la mise en place n'est pas libre. Chaque joueur place plutôt une colonie portuaire et un bateau de colons (bateau avec une figurine colon à l'intérieur) puis une colonie et une route aux endroits illustrés à la page précédente. Dans une partie à 3 joueurs, les pièces du quatrième joueur sont tout simplement ignorées.

Ressources de départ : Pour chaque tuile *Terrain* adjacente à sa colonie, chaque joueur prend une carte de la ressource correspondante.



Le jeu à 2 joueurs :

Chaque joueur choisit une couleur. Les pièces des couleurs non choisies sont placées sur le plateau à titre d'obstacle. Seuls les bateaux de colons des couleurs non choisies ne sont pas placés.

Les règles du jeu de base

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent à tous les scénarios, à l'exception des points suivants :

- Les cartes *Développement* ne sont pas utilisées.
- Les fiches spéciales *Route la plus longue* et *Armée la plus puissante* ne sont pas utilisées.
- Les colonies ne peuvent pas être améliorées en ville.
- Il n'y a pas de pion *Voleurs*. Lorsqu'un 7 est obtenu aux dés, tous les joueurs qui ont plus de 7 cartes *Ressource* en main en perdent la moitié, arrondie en leur faveur. À compter du deuxième scénario, des bateaux pirates entrent en jeu.

Les phases d'un tour

1 - Production de ressources

À son tour, un joueur lance les dés et détermine ainsi la production de ressources pour le tour, comme à l'habitude.

L'Or : Lorsqu'un joueur n'obtient aucune ressource grâce aux dés, il reçoit 1 pièce d'or de la réserve, sauf lorsqu'un 7 est obtenu aux dés.

2 - Commerce et construction

Après la production de ressource, un joueur procède à son tour, comme dans le jeu de base.

Les phases de commerce et de construction sont combinées (consultez le glossaire du jeu de base). Ainsi, un joueur peut construire, échanger, construire à nouveau, etc.

Taux de 3:1 : Comme vu dans la mise en place, il n'y a pas de ports dans cette extension. Toutefois, vous pouvez procéder à des échanges avec la réserve au taux de 3:1 ; c'est-à-dire que vous remettez 3 ressources identiques dans la réserve pour y prendre 1 autre ressource de votre choix. Toutefois, en remettant 3 ressources dans la réserve, vous avez la possibilité de prendre 1 pièce d'or au lieu de prendre 1 ressource.

Acheter des ressources avec de l'or (2:1) : Jusqu'à deux fois par tour, vous pouvez acheter de la réserve une ressource de votre choix en payant 2 pièces d'or. En outre, les pièces d'or peuvent faire partie d'un échange avec un autre joueur, mais vous ne pouvez échanger 3 pièces d'or avec la réserve pour obtenir une ressource.

3 - Déplacement

Après avoir complété votre phase de commerce et de construction, procédez à la phase de déplacement de votre tour :

- Prenez chacun de vos bateaux et réalisez une action avec celui-ci.
- Il n'est pas permis de faire du commerce ou de construire durant ou après la phase de déplacement.

Votre tour prend fin après votre phase de déplacement.

Les routes maritimes

Chaque côté d'une tuile *Mer* représente une route maritime. Les routes maritimes séparent les tuiles *Mer* l'une de l'autre et les tuiles *Terrain* des tuiles *Mer*. Les bateaux se déplacent le long des routes maritimes. Les côtés d'une tuile *Mer* ou *Terrain* qui longent le cadre sont également considérés comme des routes maritimes.

Bateaux, colons et colonies portuaires

Les bateaux

Les bateaux permettent de transporter des personnages et des biens d'un endroit à l'autre.

Construction des bateaux

Construire un bateau coûte 1 bois et 1 laine. Lorsque vous construisez un bateau, placez-le sur l'une des deux ou trois routes maritimes reliées à l'une de vos colonies portuaires.

- La construction d'un bateau ne peut provoquer une découverte. Ainsi, vous ne pouvez pas construire un bateau sur une route maritime qui longe une tuile non découverte.
- Si vous souhaitez construire un bateau et que ceux-ci sont déjà tous sur le plateau, vous pouvez en retirer un du plateau et le construire à nouveau à côté de l'une de vos colonies portuaires en payant 1 bois et 1 laine. Si vous retirez un bateau avec un chargement, son chargement est perdu et remis dans la réserve.

Déplacement des bateaux

- Durant votre tour, seuls vos bateaux peuvent être déplacés, et uniquement durant la phase de déplacement.
- Un bateau se déplace d'une route maritime à l'autre. Durant la phase de déplacement, un bateau peut aller dans toutes les directions; il est également possible pour un bateau de revenir sur ses pas lors du même déplacement.
- Chacun de vos bateaux a 4 points de déplacement. Lorsque vous déplacez un bateau d'une route maritime à une autre, ceci vous coûte 1 point de déplacement.
- Le déplacement d'un bateau doit être complété avant de pouvoir déplacer un autre bateau.
- Vous pouvez, une fois pour chacun de vos bateaux, acheter 2 points de déplacement bonus. Vous devez payer 1 laine pour qu'un bateau obtienne ces 2 points de déplacement supplémentaires.
- Il peut y avoir jusqu'à 2 bateaux par route maritime, de la même couleur ou non. Un bateau peut traverser une route maritime occupée par 1 ou 2 bateaux. Toutefois, vous ne pouvez terminer le déplacement de votre bateau sur une route maritime déjà occupée par deux bateaux.

Chargement et déchargement des bateaux

Chaque bateau possède un espace de chargement. Il peut accueillir deux petites pièces (unités, sacs d'épices) ou une grande pièce (colon, banc de poissons). Une figurine peut être retirée du bateau et remise dans la réserve. Ceci peut être avantageux lorsque vous souhaitez avoir l'espace nécessaire pour une pièce plus intéressante.

Charger et décharger un bateau ne coûte aucun point de déplacement.

Un bateau peut être déplacé après un chargement ou un déchargement, pour autant qu'il lui reste encore un ou des points de déplacement.

Découverte à l'aide des bateaux

Afin de découvrir de nouvelles terres, vous devez envoyer vos bateaux vers les territoires non découverts du nord et du sud (A).

Si durant le déplacement d'un bateau (chargé ou non), l'une de ses extrémités (proue ou poupe) pointe une tuile non découverte, vous **devez** découvrir cette tuile *Terrain* (B). Pour ce faire, vous retournez la tuile face visible : si elle montre un terrain, prenez un jeton de la même couleur que la tuile et posez ce jeton, côté numéroté visible, sur la tuile (C).

Récompense pour une découverte : Lorsque vous découvrez une tuile *Terrain*, vous recevez une ressource du type produit par cette tuile (D). Pour tout autre type de tuile découverte (p. ex. une tuile *Mer*), vous recevez 2 pièces d'or.

Une découverte termine le déplacement d'un bateau : Lorsqu'un bateau réalise une découverte, son déplacement est terminé et le ou les points de déplacement restants sont perdus.



Scénario d'introduction : Terres en vue !

Les colonies

Vous pouvez établir des colonies de deux façons. Soit à l'aide d'un bateau de colons, soit comme dans le jeu de base, c'est-à-dire à la suite de routes sur une intersection valide. Certaines restrictions s'appliquent (voir la colonne de droite).

Les colonies portuaires

Une colonie située sur la côte de l'île de départ ou sur la côte d'une tuile découverte peut être améliorée en colonie portuaire en payant 2 blés et 2 minerais. Pour construire une colonie portuaire, reprenez votre colonie dans votre réserve, payez les ressources à la banque et placez une colonie portuaire à l'endroit qu'occupait la colonie.

- Une colonie portuaire vaut 2 PV.
- Une colonie portuaire possède un bassin où vous pouvez mettre deux petites pièces (unités, sacs d'épices) ou une grande pièce (colon, banc de poissons).

Important : Lorsqu'une tuile *Terrain* adjacente à une colonie portuaire est désignée par les dés, celle-ci ne procure qu'une ressource à son propriétaire, et non 2 comme c'est le cas avec les villes du jeu de base.



Les colons

Construire un colon / les bateaux de colons

- La « construction » d'un colon requiert les mêmes ressources que la construction d'une colonie.
- Lorsque vous construisez un colon, vous le placez soit dans un bassin libre d'une de vos colonies portuaires, soit dans un bateau vide qui est adjacent à une de vos colonies portuaires. Il n'est donc pas possible de placer un colon à côté d'une colonie ou d'une colonie portuaire.
- Si une pièce occupe déjà le bassin de la colonie portuaire ou l'espace d'un bateau adjacent à une colonie portuaire, vous ne pourrez construire votre colon que si vous retirez la pièce de l'endroit qu'elle occupe et la remettez dans la réserve.
- Un colon ne peut se déplacer sur la terre, il peut uniquement voyager par bateau.



Phase de déplacement : Chargement d'un colon

Si l'extrémité d'un bateau vide touche une colonie portuaire où il y a un colon, vous pouvez charger le colon dans le bateau. Vous pouvez déplacer le bateau de colons comme un bateau normal.

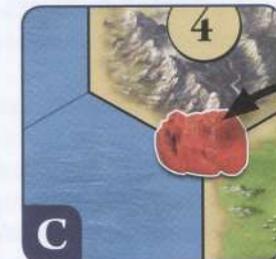
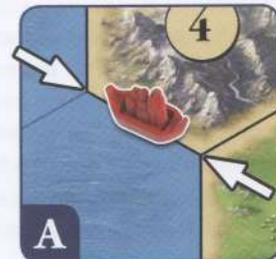
Note : Charger un colon sur un bateau ne termine pas le déplacement de ce bateau



Phase de déplacement : Fonder une colonie à l'aide d'un bateau de colons

Lorsqu'un de vos bateaux de colons pointe une intersection (A), vous pouvez fonder une colonie à cet endroit (certaines exceptions s'appliquent et sont expliquées dans le scénario approprié). Pour ce faire, reprenez dans votre réserve le bateau et le colon à son bord (B) et placez une de vos colonies sur l'intersection choisie (C), sans payer de ressources.

Important : La règle de distance doit également être observée lorsque vous fondez une colonie avec un bateau de colons.



Restrictions : Dans chacune des deux zones non découvertes, vous devez fonder votre première colonie à l'aide d'un bateau de colons. De cette première colonie fondée dans une zone non découverte, vous pourrez construire des routes vers d'autres intersections et des colonies à ces endroits, comme à l'habitude. Toutefois, vous pouvez également ignorer la construction de routes et utiliser d'autres bateaux de colons pour fonder d'autres colonies.

Note : Vous ne pouvez construire une route sur un côté adjacent à une tuile non découverte et vous ne pouvez construire une colonie sur une intersection touchant à une tuile non découverte. Si vous construisez une route de sorte que l'une de ses extrémités pointe une tuile non découverte, cette dernière ne sera pas découverte. Vous pouvez uniquement explorer une tuile non découverte à l'aide d'un bateau.

Fin de la partie

Ce scénario d'introduction prend fin lorsqu'à son tour, un joueur possède au moins 8 points de victoire. Ce joueur remporte la partie.

Une fois familiarisé avec le scénario *Terres en vue!*, vous pouvez vous lancer à la découverte du deuxième scénario, *Les Repaires des pirates*. Les règles qui suivent seront utilisées dans la totalité des prochains scénarios.

Règles complémentaires pour les prochains scénarios

Dans le deuxième scénario, vous aurez la chance de construire des unités et des bateaux pirates agiront lorsqu'un 7 est obtenu aux dés. De plus, le Conseil de Catane vous donnera votre première mission, *Les Repaires des pirates*. Avant de lire plus d'informations sur la mission et de vous lancer dans le deuxième scénario, assurez-vous de prendre connaissance des règles de base suivantes qui n'ont pas encore été présentées dans cette règle.

Les unités

Selon le scénario, les unités serviront de marchand ou de guerrier.

Construire et charger une unité

- Construire une unité coûte 1 minerai et 1 laine.
- Lorsque vous construisez une unité, payez son cout puis placez-la soit dans un bassin libre d'une de vos colonies portuaires, soit dans un bateau vide qui est adjacent à une de vos colonies portuaires.
- Si une unité est placée dans le bassin d'une colonie portuaire, elle peut être chargée dans un bateau durant la phase de déplacement et transportée jusqu'à destination où elle sera déchargée.
- Vous pouvez placer jusqu'à deux unités dans un bassin ou dans un bateau vide.
- Après avoir chargé ou déchargé une unité, un bateau peut continuer son déplacement s'il lui reste des points de déplacement.



Déplacement des unités

Les unités peuvent uniquement être déplacées dans un bateau de leur couleur jusqu'à destination. Une unité ne peut se déplacer sur terre à l'aide de routes ou de chemins.

Transbordement des figurines

A) Entre un bateau et une colonie portuaire

Lorsqu'un bateau est adjacent à une colonie portuaire, vous pouvez interchanger les figurines entre le bateau et la colonie portuaire.

B) Entre deux bateaux

Transborder des figurines entre 2 bateaux adjacents **n'est pas permis**. Il est toutefois possible de faire un transbordement indirect si une des extrémités de chacun des deux bateaux pointe la même colonie portuaire. Cette dernière sert alors d'étape intermédiaire dans le transbordement.



Exemple : L'extrémité d'un bateau rempli pointe une colonie portuaire. Il y a un colon dans le bassin de la ville portuaire (1). Le joueur interchange les pièces du bateau avec celles de la colonie portuaire (2). Ensuite, il charge le bateau de droite avec les deux unités (3).

Conseil : En construisant vos colonies portuaires à des endroits stratégiques, il vous sera possible d'utiliser deux bateaux et une colonie portuaire pour déplacer vos figurines plus rapidement.

Les bateaux pirates

Placement du premier bateau pirate

Vous pouvez placer un bateau pirate sur n'importe quelle tuile *Mer*, incluant celles du cadre, mais il y a une **exception** : vous ne pouvez jamais placer un bateau pirate sur une tuile *Mer* adjacente à l'île de départ (incluant celles du cadre).

Chaque joueur possède un bateau pirate de sa couleur. Le premier joueur à lancer un 7 place son bateau pirate sur une tuile *Mer* valide. Son bateau pirate reste en place jusqu'à ce qu'un adversaire lance un 7 ou chasse son bateau pirate (voir en page 10 : *Chasser un bateau pirate*).



Autres règles de base pour les scénarios

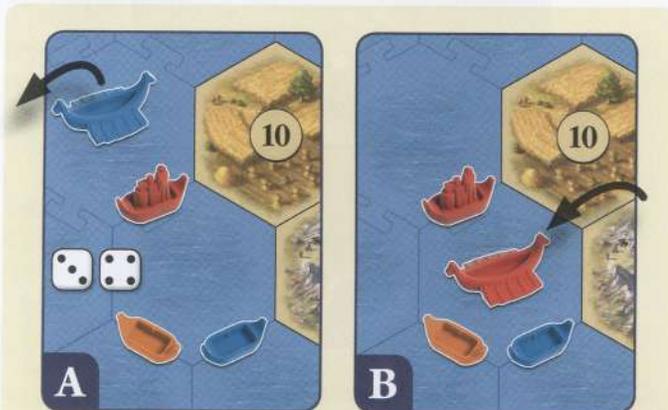
7 aux dés – Placer et déplacer un bateau pirate

- Lorsqu'un 7 est obtenu aux dés, tous les joueurs ayant plus de 7 cartes en main doivent défausser la moitié de leurs cartes, comme à l'habitude.
- Si vous obtenez un 7 et que votre bateau pirate est déjà sur le plateau, vous devez alors le déplacer sur **une autre tuile Mer possible** de votre choix.
- Si toutefois le bateau pirate **d'un autre joueur** est déjà sur le plateau, placez votre bateau pirate sur une tuile Mer valide de votre choix (incluant celle qu'occupait le bateau pirate de votre adversaire) et votre adversaire reprend son bateau pirate. Ainsi, il ne peut jamais y avoir plus d'un bateau pirate en même temps sur le plateau.

Placement ou déplacement d'un bateau pirate – Vol d'une ressource

Lorsqu'un bateau pirate est placé ou déplacé sur une tuile Mer, le joueur ayant placé/déplacé son bateau pirate peut alors voler **un** joueur possédant un bateau situé autour cette tuile Mer. Pour ce faire, il lui prend une carte Ressource au hasard de sa main. Les colonies portuaires et les colonies ne sont pas concernées. Dans l'exemple ci-dessous, Rouge volera certainement une carte Ressource de Bleu ou Orange (B).

Si le joueur que vous volez n'a pas de carte Ressource (et uniquement dans ce cas!), vous pouvez alors lui voler une pièce d'or.



Exemple : Rouge obtient un 7 aux dés. Bleu doit reprendre son bateau pirate (A). Ensuite, Rouge place son bateau pirate tel qu'illustré en (B) et peut ensuite voler une carte à Orange ou Bleu.

Payer un tribut aux pirates

- Lorsque vous souhaitez vous déplacer le long d'une tuile Mer occupée par un bateau pirate adverse, vous devez payer à la réserve un tribut de 1 pièce d'or pour pouvoir vous déplacer. Quitter la tuile Mer occupée par un bateau pirate adverse requiert aussi le paiement du tribut.
- Si vous souhaitez déplacer plusieurs bateaux le long d'une tuile Mer occupée par un bateau pirate adverse, vous devrez payer 1 pièce d'or pour chaque bateau.
- Vous devez payer le tribut d'une pièce d'or même si vous avez payé 4 pièces d'or pour obtenir 2 ressources durant votre phase de commerce et de construction.
- Une fois le tribut payé, vous pouvez déplacer votre bateau d'autant de routes maritimes que vous voulez le long de la tuile Mer du bateau pirate. Ceci s'applique même lorsque vous quittez et revenez sur cette tuile Mer durant le même tour. Toutefois, vous devrez payer à nouveau pour déplacer un autre bateau à cet endroit ou lors de votre prochain tour.
- Vous n'avez aucun tribut à payer pour votre propre bateau pirate.
- Vous pouvez construire un bateau le long de la tuile Mer occupée par un bateau pirate adverse. Vous ne payez pas de tribut pour construire.

Chasser un bateau pirate

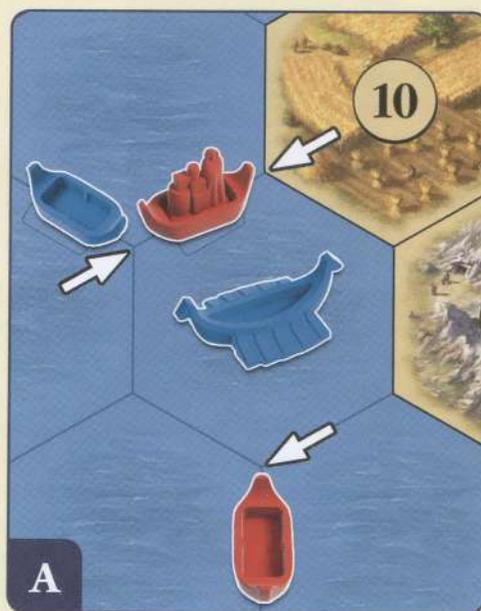
Pour chasser un bateau pirate, au moins un de vos bateaux doit être prêt au combat. Pour être prêt au combat, un bateau doit remplir les deux conditions suivantes :

- Le bateau **ne doit pas s'être déplacé** ce tour-ci.
- Une extrémité du bateau doit pointer l'une des intersections de la tuile Mer occupée par le bateau pirate, ou le bateau occupe l'une des routes maritimes adjacentes à la tuile Mer du bateau pirate.

Vous pouvez essayer de chasser un bateau pirate autant de fois que vous avez de bateaux répondant à ces deux conditions.

Pour chasser le bateau pirate, lancez un dé pour chacun de vos bateaux prêts au combat. Sur un 6, le bateau pirate est vaincu et remis à son propriétaire. Vous pouvez ensuite placer votre propre bateau pirate sur une tuile Mer légale et procéder à un vol (voir la colonne de gauche, *Placement ou déplacement d'un bateau pirate - Vol d'une ressource*).

Exemple : C'est la phase de déplacement de Rouge. Il possède deux bateaux qu'il n'a pas encore déplacés. Chacun d'eux pointe une intersection avec un bateau pirate (A).



Il lance le dé deux fois – chacun de ses bateaux lui donnant une tentative. Il parvient à obtenir un 6.

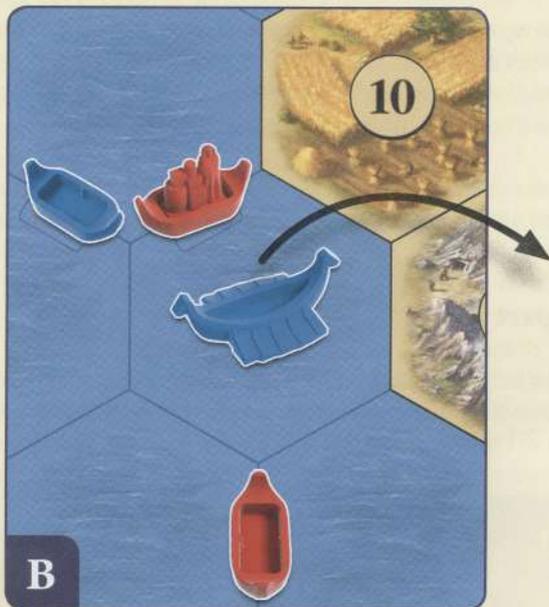


Premier dé : échec.



Deuxième dé : succès.

Bleu doit reprendre son bateau pirate dans sa réserve (B).



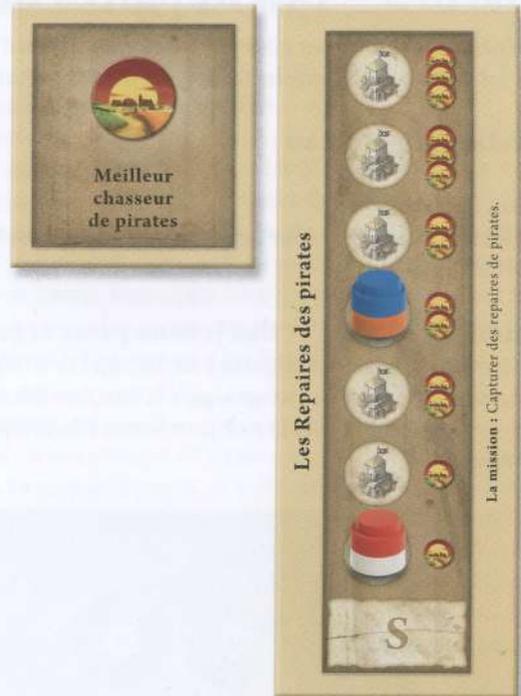
Rouge place alors son bateau pirate et peut voler une carte au propriétaire du bateau bleu (C).



Les règles suivantes s'appliquent aussi :

- Un bateau utilisé pour chasser un bateau pirate peut ensuite être déplacé.
- Si vous ne parvenez pas à chasser le bateau pirate, vous devez alors payer le tribut si vous souhaitez vous déplacer le long de la tuile *Mer* occupée par le bateau pirate, sans quoi vous ne pouvez déplacer votre bateau le long de cette tuile.

Règles générales des missions



À l'exception du premier scénario, chaque scénario suivant utilise de 1 à 3 missions. Lorsqu'un scénario présente plus d'une mission, celles-ci peuvent être réalisées parallèlement. Le matériel de chaque mission est rangé dans le sac correspondant. Chaque mission comprend une fiche *Mission* et une fiche *PV*. Ci-dessus, vous pouvez voir les fiches *Mission* et *PV* de la mission *Les Repaires des pirates*.

- Au début de la partie, chaque joueur place un de ses marqueurs sur la case départ de la ou des missions (la case avec un S).
- Chaque fois que vous réalisez l'objectif d'une mission, avancez votre marqueur d'une case sur la fiche de cette mission.
- Si vous avancez votre marqueur sur une case occupée, placez votre marqueur **sur** celui déjà présent.
- Vous avez toujours le nombre de PV indiqué à côté de la case occupée par votre marqueur. Ainsi, sur l'exemple ci-dessus, Rouge et Blanc ont chacun 1 PV tandis que Bleu et Orange ont 2 PV chacun. Lorsque votre marqueur est celui le plus avancé d'une piste, vous prenez la fiche *PV* de cette mission, d'une valeur de 1 PV.
- Si plusieurs joueurs sont les plus avancés sur une même piste, celui dont le marqueur est en-dessous de la pile obtient la fiche *PV* (Orange dans l'exemple ci-dessus).

Scénario 2 : Avec la mission Les Repaires des pirates

Scénario 2 – Les Repaires des pirates

Dans ce scénario, vous aurez pour mission de trouver les rivières d'or, occupées par un repaire de pirates et de capturer ces repaires de pirates. Vous devrez construire des unités pour capturer les repaires des pirates et obtenir accès à leurs rivières d'or.

Préparation du plateau

Formation du cadre

Assemblez le cadre comme pour le scénario 1, auquel vous ajoutez les pièces de cadre B1. Utilisez la tuile *Mer - E* pour remplir l'espace produit entre les pièces D1 et E.

Placement des tuiles et des jetons pour créer l'île de départ

Les tuiles et les jetons numérotés du jeu de base forment l'île de départ, tel qu'illustré ci-dessous.

Conseil : Lorsque vous jouez à ce scénario pour la deuxième fois et que vous souhaitez varier le plateau : mélangez les tuiles de l'île de départ face cachée, puis placez-les aléatoirement dans la zone pour former l'île de départ. Toutefois, vous ne devez en aucun temps changer la position des jetons numérotés de l'île de départ.



Préparation des tuiles des territoires non découverts

Les trois tuiles *Rivière d'or* de la mission *Les Repaires des pirates* marquées d'un point vert sont mélangées, face cachée, avec les tuiles normales marquées d'un point vert. Ces tuiles sont ensuite placées, face cachée, dans la zone non découverte au nord. Faites de même avec les tuiles *Rivière d'or* marquées d'un point orange, que vous placez dans la zone non découverte au sud. Comme dans le scénario 1, les jetons numérotés sont empilés par couleur, face cachée, près de la zone non découverte de la couleur correspondante.



Préparation

- En plus des figurines utilisées dans le scénario 1, les joueurs ajoutent également à leur réserve toutes les unités, le bateau pirate et un marqueur de leur couleur.
- Ce scénario requiert les pièces du sac *Les Repaires des pirates*. Les fiches du scénario *Les Repaires des pirates* (fiches *Mission* et *PV*) sont placées près du plateau. Chaque joueur place son marqueur sur la case S de la fiche *Mission*.
- Les 6 jetons *Repaire de pirates* sont mélangés, face numérotée cachée, et empilés près du plateau de jeu, tel qu'illustré à gauche.
- Chaque joueur reçoit 2 pièces d'or.



Phase de mise en place – Infrastructures gratuites

Dans l'ordre décrit dans la règle de base, chaque joueur place d'abord une colonie portuaire puis une colonie (chacune sans route) sur l'île de départ. La colonie portuaire doit être placée sur l'une des intersections désignées d'un cercle (voir l'illustration à gauche). La colonie peut être placée sur n'importe quelle intersection valide, même une de celles marquées d'un cercle. Évidemment, vous devez respecter la règle de distance lorsque vous placez votre colonie portuaire et votre colonie.

Le dernier joueur à avoir placé une colonie est le premier à placer une route adjacente à sa colonie. Ensuite, il place un bateau de colons (figurines bateau + colon) sur l'une des deux ou trois routes maritimes adjacentes à sa colonie portuaire. Les autres joueurs poursuivent en sens horaire. Une fois que tous les joueurs ont placé leur route et leur bateau de colons, la partie commence par le premier lancer des dés.

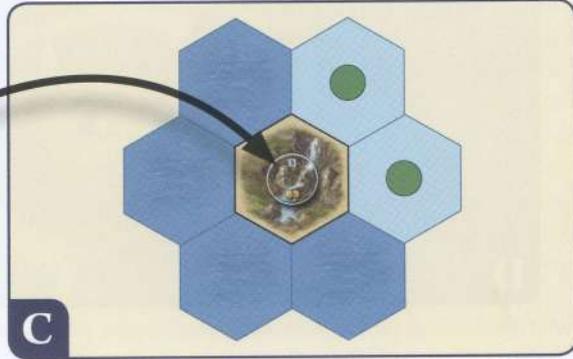
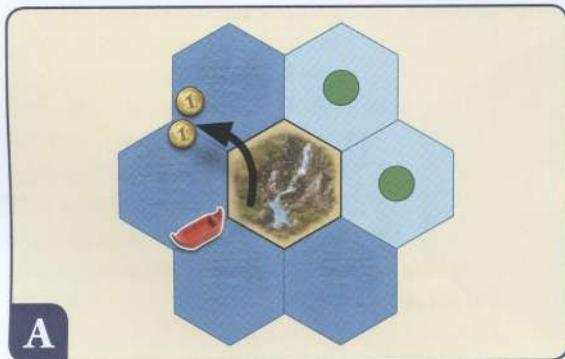
Rappel : Comme mentionné en page 6, la colonie détermine vos ressources de départ.

Les joueurs neutres dans une partie à deux joueurs : Une fois que les deux joueurs ont placé leur colonie portuaire, le premier joueur place une colonie portuaire neutre, suivi du deuxième joueur. Lorsque les deux joueurs ont placé une colonie portuaire neutre, ils placent alors une colonie neutre, en commençant par le deuxième joueur, suivi du premier joueur. Puis ils poursuivent le placement normalement : le deuxième joueur place sa colonie, suivi du premier joueur.

Mission : Les Repaires des pirates

Découverte d'un repaire de pirates

Si vous découvrez une rivière d'or avec un repaire de pirates (A), vous recevez 2 pièces d'or. Ensuite, placez un jeton *Repaire de pirates* de la pile (B) et, sans le consulter, placez-le sur le repaire de pirates (C).



Important : Tant qu'il y a un jeton *Repaire de pirates* sur une tuile, il est interdit de construire une route sur un chemin (côté) bordant cette tuile ou de construire une colonie sur une intersection touchant cette tuile.

Capturer un repaire de pirates

Placement des unités

Si l'une des extrémités d'un bateau chargé avec 1 ou 2 unités touche l'intersection d'une tuile avec un repaire de pirates, la ou les unité(s), qui agissent comme guerrier dans ce scénario, peuvent être placées sur le jeton *Repaire de pirates*. Il peut y avoir au maximum 3 unités sur un jeton *Repaire de pirates*. **Important :** Une unité doit être placée sur une destination. Une unité ne peut être placée sur une tuile *Rivière d'or* ou toute autre tuile *Terrain* sans jeton *Repaire de pirates*.

La capture

Lorsqu'il y a exactement 3 unités sur un repaire de pirates, celui-ci est capturé. La suite des événements se déroule **après** la phase de déplacement du joueur, c'est-à-dire une fois qu'il a déplacé tous ses bateaux. Chaque joueur participant à la capture reçoit 2 pièces d'or. De plus, chacun des joueurs impliqués avance son marqueur d'une (1) case sur la fiche *Mission* (son progrès dans la mission). Le joueur dont c'est le tour est le premier à avancer son marqueur, suivi des autres joueurs en sens horaire.

Déterminer le héros

Chaque joueur participant à la capture lance un dé et ajoute à son résultat le nombre d'unités qu'il avait sur le repaire de pirates. Le joueur avec le résultat le plus élevé peut avancer d'une autre case sur la fiche *Mission*, mais il doit pour cela remettre une de ses unités dans sa réserve. En cas d'égalité, le joueur qui avait le plus d'unités remporte l'égalité, sinon tous les joueurs relancent le dé. Si un joueur capture un repaire de pirates seul, il avance automatiquement son marqueur d'une case, mais perd également une de ses unités.

Après la capture

Retourner le jeton *Repaire de pirates*

Pour indiquer que le repaire de pirates a été capturé, le jeton est retourné. Pour cela, les unités restantes sont mises de côté sur la tuile *Rivière d'or*. Chaque joueur peut récupérer ses unités à l'aide de ses bateaux lors de tours subséquents.

Production de pièces d'or sur les rivières d'or

Il est possible de construire des routes sur les chemins bordant une rivière d'or libérée et des colonies aux intersections de cette même tuile, pour autant que ces infrastructures ne soient pas en contact avec une tuile non découverte ou un repaire de pirates non capturé. Lorsque le chiffre d'une rivière d'or est obtenu au dé, une colonie ou une colonie portuaire touchant cette tuile rapporte 2 pièces d'or à son propriétaire.

Fin de la partie

Ce scénario prend fin lorsqu'à son tour, un joueur possède au moins 12 points de victoire. Ce joueur remporte la partie.

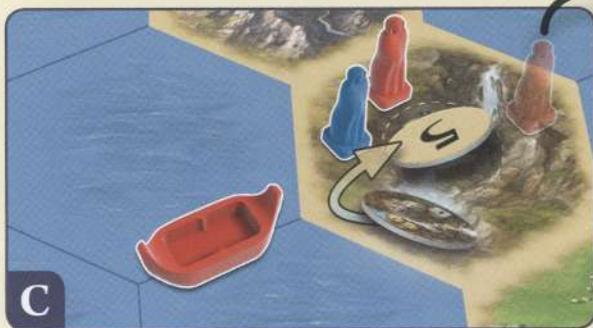
Exemple de capture d'un repaire de pirates



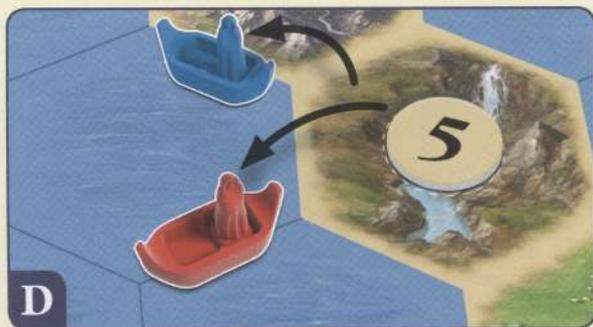
Rouge déplace son bateau, chargé de deux unités, sur l'intersection d'une tuile Rivière d'or occupée par un jeton Repaire de pirates (A).



Rouge pose ses deux unités sur le jeton Repaire de pirates (B). Avec l'unité bleue, il y a maintenant trois unités sur le repaire de pirates. Le repaire de pirates est donc capturé.



La capture a lieu à la fin du tour de Rouge :
Le jeton Repaire de pirates est retourné et les deux joueurs, Bleu et Rouge, avancent leur marqueur d'une case sur la fiche Mission - Les Repaires des pirates. Ensuite, ils déterminent le héros en lançant chacun un dé : Rouge obtient un 5 et Bleu un 6. En additionnant leurs unités, ils arrivent à un total de 7 contre 6. Comme Rouge a plus d'unités, il remporte l'égalité. Il avance d'une autre case sur la fiche Mission, mais doit reprendre dans sa réserve une de ses unités (C).



Lors d'un tour futur, Bleu reprend son unité à bord d'un de ses bateaux, suivi de Rouge qui fait de même (D).

Scénario 3 – Du Poisson pour Catane

Dans ce scénario, vous utiliserez le matériel des missions *Les Repaires des pirates* et *Du Poisson pour Catane*.

Préparation du plateau

Formation du cadre

Assemblez le cadre comme pour le scénario 2, en prenant soin de remplacer la pièce D1 par la pièce D2 - **Le Conseil de Catane**. *Le Conseil de Catane* est une tuile *Mer*. Ainsi, il n'est pas possible de construire une route sur l'un de ses côtés ni de construire une colonie sur l'une de ses intersections (à l'exception du côté partagé avec l'île de départ). Comme elle borde l'île de départ, il n'est pas permis d'y placer un bateau pirate.

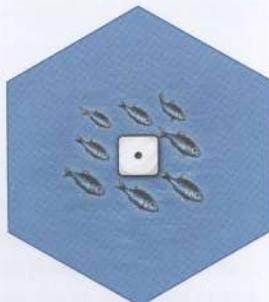


Placement des tuiles et des jetons pour créer l'île de départ

Mélangez les tuiles *Terrain* du jeu de base et placez-les aléatoirement, côté terrain visible, dans la zone de l'île de départ. Posez ensuite les jetons numérotés sur les tuiles indiquées.

Préparation des tuiles des territoires non découverts

Retirez les deux tuiles *Mer* marquées d'un point vert. Constituez une pile de tuiles marquées d'un point vert à l'aide des 6 tuiles normales restantes, de 2 tuiles *Banc de poissons* (choisies aléatoirement) et des 3 tuiles *Rivière d'or*. Mélangez ces 11 tuiles que vous placez, côté point vert visible, dans la zone non découverte au nord.



Retirez les deux tuiles *Mer* marquées d'un point orange. Constituez une pile de tuiles marquées d'un point orange à l'aide des 6 tuiles normales restantes, des 3 tuiles *Banc de poissons* et de 2 tuiles *Rivière d'or* (choisies aléatoirement). Mélangez ces 11 tuiles que vous placez, côté point orange visible, dans la zone non découverte au sud.

Les jetons numérotés sont empilés par couleur, face cachée, près de la zone non découverte de la couleur correspondante.

Sans les regarder, remettez la tuile *Banc de poissons* verte et la tuile *Rivière d'or* orange dans leur sac respectif.

Préparation

- En plus des figurines utilisées dans le scénario 2, chaque joueur prend un marqueur supplémentaire de sa couleur.
- Pour ce scénario, vous aurez également besoin du contenu des sacs *Les Repaires des pirates* et *Du Poisson pour Catane*. Les fiches *Mission* et *PV* de chacun de ces scénarios sont placées près du plateau. Chaque joueur place un de ses marqueurs sur la case départ (S) de chaque mission.
- Les 6 jetons *Repaire de pirates* sont mélangés, face numérotée cachée, et empilés près du plateau de jeu.
- Les 6 figurines bancs de poissons sont placées près du plateau de jeu.



- Chaque joueur reçoit 2 pièces d'or.



Phase de mise en place

Telle que décrite dans le scénario 2.

Mission 1 - Les Repaires des pirates

Les règles de cette mission sont décrites dans le scénario 2.

Mission 2 - Du Poisson pour Catane

Le Conseil de Catane envoie les joueurs vers des zones riches en poissons afin d'assurer une quantité suffisante de nourriture pour sa population. Les joueurs devront donc trouver des bancs de poissons afin d'en pêcher une quantité importante qu'ils rapporteront au Conseil de Catane.

Découverte d'un banc de poissons

Chaque tuile *Banc de poissons* montre un dé numéroté de 1 à 6. Lorsqu'un joueur découvre une tuile *Banc de poissons*, il reçoit 2 pièces d'or.

Lancer un dé pour placer un banc de poissons

En tout temps durant votre phase de déplacement, vous pouvez lancer un seul dé par tour pour essayer de placer un banc de poissons sur l'une des tuiles *Banc de poissons* découvertes. Une seule restriction s'applique : vous ne pouvez interrompre le mouvement d'un de vos bateaux pour faire ceci. Vous devez donc avoir terminé ou ne pas avoir commencé le déplacement d'un bateau pour pouvoir lancer le dé dans l'espoir de trouver du poisson.

Vous lancez 1 seul dé. Si vous obtenez le nombre d'une tuile *Banc de poissons* dévoilée, prenez une figurine banc de poissons de la réserve et placez-la sur la tuile désignée par le dé. Toutefois, deux situations peuvent faire en sorte que vous ne placez pas de figurine banc de poissons sur la tuile désignée par le dé :

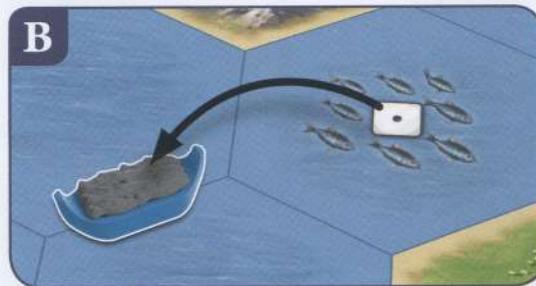
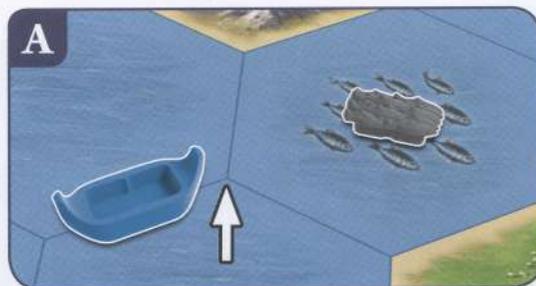
- il y déjà une figurine *Banc de poissons* sur la tuile, ou
- un bateau pirate occupe déjà cette tuile.

De plus, si le résultat du dé indique une tuile qui n'a pas été dévoilée, aucun banc de poissons n'est placé sur le plateau. Si la réserve de figurines bancs de poissons est épuisée, vous ne pouvez lancer le dé pour placer un banc de poissons.

Pêcher le poisson

Vous pouvez pêcher un banc de poissons lorsqu'une des extrémités d'un de vos bateaux pointe une tuile avec une figurine banc de poissons (A) ou lorsque votre bateau est adjacent à cette tuile. Vous prenez alors le banc de poissons que vous placez dans votre bateau (B). Comme la figurine banc de poissons occupe les deux espaces d'un bateau, vous ne pourrez pas placer d'autres figurines à bord de ce dernier.

Si vous déplacez votre bateau vers une tuile *Banc de poissons* et que vous pêchez du poisson (vous chargez le banc de poissons dans le bateau), vous pouvez continuer le déplacement de votre bateau, s'il lui reste des points de déplacement.



Livrer un banc de poissons

Le Conseil de Catane est situé sur une petite île où il y a 2 ports (cercle blanc avec une ancre) pour le déchargement. Si l'une des extrémités d'un de vos bateaux chargés d'un banc de poissons pointe l'un de ces ports, vous devez décharger votre bateau. La figurine banc de poissons est remise dans la réserve. Ensuite, vous avancez votre marqueur d'une (1) case sur la fiche *Mission - Du Poisson pour Catane*.

Comme lorsque vous chargez un banc de poissons, vous pouvez continuer votre déplacement après en avoir déchargé un, pour autant qu'il reste des points de déplacement à votre bateau.

Les pirates recherchent le poisson

Si un bateau pirate est placé sur une tuile avec une figurine banc de poissons, cette figurine est remise dans la réserve. Cependant, un bateau pirate ne pille jamais un bateau adjacent chargé d'un banc de poissons.

Fin de la partie

Ce scénario prend fin lorsqu'à son tour, un joueur possède au moins 15 points de victoire. Ce joueur remporte la partie.

Scénario 4 – Des Épices pour Catane

Ce scénario utilise le matériel des missions suivantes : *Du poisson pour Catane* et *Des Épices pour Catane*.

Préparation du plateau

Formation du plateau

Assemblez le cadre comme pour le scénario 1, en prenant soin d'agrandir le plateau à l'aide de la pièce B2 plutôt que B1. Utilisez la tuile *Mer - E* pour remplir l'espace entre les pièces D2 et F. Placez la pièce G à droite de la pièce F, tel qu'illustré ci-dessous.



Placement des tuiles et des jetons pour créer l'île de départ

Consultez la mise en place du scénario 3.

Préparation des tuiles des territoires non découverts

Retirez une tuile *Mer* marquée d'un point vert. Constituez une pile de tuiles marquées d'un point vert à l'aide des 7 tuiles normales restantes, des 3 tuiles *Banc de poissons* et des 3 tuiles *Village d'épices*. Mélangez ces 13 tuiles que vous placez, côté point vert visible, dans la zone non découverte au nord.



Faites de même pour les tuiles marquées d'un point orange. Retirez une tuile *Mer* marquée d'un point orange. Constituez une pile de tuiles marquées d'un point orange à l'aide des 7 tuiles normales restantes, des 3 tuiles *Banc de poissons* et des 3 tuiles *Village d'épices*. Mélangez ces 13 tuiles que vous placez, côté point orange visible, dans la zone non découverte au sud.

Les jetons numérotés sont empilés par couleur, face cachée, près de la zone non découverte de la couleur correspondante.

Préparation

- Chaque joueur prend les mêmes figurines que pour le scénario 3.
- Pour ce scénario, vous aurez également besoin du contenu des sacs *Du Poisson pour Catane* et *Des Épices pour Catane*. Les fiches *Mission* et *PV* de chacun de ces scénarios sont placées près du plateau. Chaque joueur place un de ses marqueurs sur la case départ (S) de chaque mission.
- Les 24 figurines sacs d'épices sont placées près du plateau de jeu.
- Les 6 figurines bancs de poissons sont placées près du plateau de jeu.
- Chaque joueur reçoit 2 pièces d'or.

Phase de mise en place

Telle que décrite dans le scénario 2.

Mission 1 - Du Poisson pour Catane

Les règles de cette mission sont décrites dans le scénario 3.

Mission 2 - Des Épices pour Catane

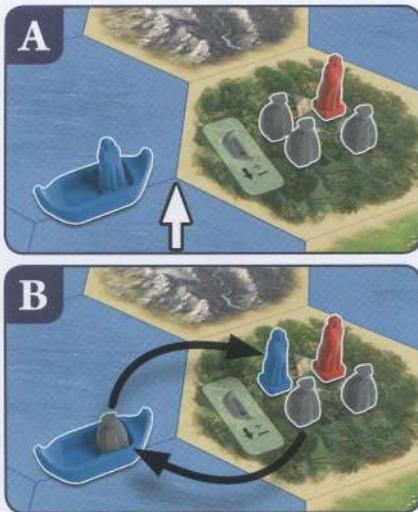
Dans cette mission, les unités deviendront des marchands. Grâce à vos bateaux, ils pourront visiter les villages d'épices des îles afin de se lier d'amitié avec leurs habitants et avoir accès à leurs précieuses épices. Vous devrez transporter les épices à bord de vos bateaux vers les ports (ancre) du Conseil de Catane.

Découverte d'un village d'épices

Lorsqu'un joueur découvre une tuile *Village d'épices*, il reçoit 2 pièces d'or. Ensuite, placez sur cette tuile autant de sacs d'épices qu'il y a de joueurs dans la partie.

Placer une unité et charger un sac d'épices

Lorsque l'une des extrémités d'un de vos bateaux chargés d'une unité pointe un coin d'une tuile *Village d'épices*, l'unité peut être placée sur cette tuile *Village d'épices* (A). En retour, vous chargez un sac d'épices à bord de votre bateau (B). De plus, vous avez désormais un avantage particulier pour toute la partie (voir la colonne de droite).



Livrer un sac d'épices

Si l'une des extrémités d'un de vos bateaux chargés d'un ou deux sacs d'épices pointe l'un des ports du Conseil de Catane, vous devez décharger votre bateau. Là où les figurines sacs d'épices sont remises dans la réserve. Ensuite, pour chaque sac ainsi remis, vous avancez votre marqueur d'une (1) case sur la fiche *Mission - Des Épices pour Catane*.

Règles complémentaires

- Vous ne pouvez placer qu'une seule unité par tuile *Village d'épices*, pour laquelle vous recevez 1 seul sac d'épices que vous chargez dans votre bateau.
- Une unité placée sur une tuile *Village d'épices* reste en place jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez plus la reprendre dans un bateau.
- Vous pouvez uniquement construire une route le long d'un village d'épices (un de ses côtés) ou une colonie sur une intersection d'un village d'épices si vous avez une unité dans ce village.
- Après avoir chargé ou déchargé un sac d'épices, vous pouvez continuer de déplacer votre bateau, pour autant qu'il lui reste des points de déplacement.

Les avantages des villages d'épices

Une fois que vous avez placé une unité sur une tuile *Village d'épices*, vous êtes maintenant ami avec les habitants de l'île. Ces derniers vous procurent l'avantage illustré, que vous pouvez utiliser dès maintenant.

1. Voyage rapide (2x)

Les habitants de deux villages sont d'habiles navigateurs et vous enseignent à voyager plus rapidement sur la mer.



L'avantage *Voyage rapide* augmente immédiatement de 1 le nombre de points de déplacement de tous vos bateaux. Ainsi, chacun de vos bateaux peut désormais se déplacer de 5 routes maritimes plutôt que 4. Si vous devenez ami avec les deux villages qui procurent l'avantage *Voyage rapide*, vous obtenez l'avantage deux fois, permettant à vos bateaux d'avoir 6 points de déplacement. Vous pouvez toujours payer 1 laine pour obtenir 2 points de déplacement supplémentaires, vous permettant d'obtenir jusqu'à un total de 8 points de déplacement, ce qui représente le déplacement maximal possible.

2. Bonus contre le pirate (2x)

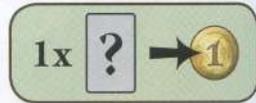
Les habitants de deux villages ont dû faire face aux pirates à de nombreuses reprises et augmentent vos chances de les chasser.



L'un de ces villages montre un 5 et l'autre un 4. Lorsque vous êtes ami avec un de ces villages, vous chassez désormais les pirates avec un 6 et le chiffre indiqué sur le village sur lequel vous avez une unité. Ainsi, si vous devenez ami avec les deux villages, vous pourrez chasser les pirates sur un 4, un 5 et un 6.

3. Or rapide (2x)

Les habitants de deux villages sont des marchands à la recherche de ressources. Vous pouvez leur vendre vos ressources contre de l'or.



Si vous êtes ami avec l'un de ces deux villages, durant votre phase de commerce et de construction, vous pouvez leur vendre 1 ressource contre 1 pièce d'or une fois durant votre phase de commerce et de construction. Si vous êtes ami avec les deux villages, vous pouvez alors vendre 1 ressource contre 1 pièce d'or jusqu'à 2 fois durant votre phase de commerce et de construction.

Fin de la partie

Ce scénario prend fin lorsqu'à son tour, un joueur possède au moins 15 points de victoire. Ce joueur remporte la partie.

Glossaire

Banc de poissons

- Découverte d'un banc de poissons page 16
- Lancer un dé pour placer un banc de poissons page 16
- Livrer un banc de poissons page 16
- Pêcher le poisson page 16

Bateau

- Chargement et déchargement d'un bateau pages 7, 8, 9
- Construction d'un bateau page 7
- Découverte à l'aide des bateaux page 7
- Déplacement des bateaux page 7

Bateau pirate

- 7 aux dés - Placer et déplacer un bateau pirate page 10
- Les pirates recherchent le poisson page 16
- Payer un tribut au pirate page 10
- Placement du premier bateau pirate page 9
- Placement et déplacement d'un bateau pirate page 10
- Vol d'une ressource page 10

Colon

- Construire un colon page 8
- Chargement d'un colon page 8
- Fonder une colonie à l'aide d'un bateau de colons page 8

Colonie portuaire page 8

Construction

- Bateau page 7
- Colon page 8
- Colonie page 8
- Colonie portuaire page 8
- Unité page 9

Découverte

- Découverte d'un banc de poissons page 16
- Découverte d'un repaire de pirates page 13
- Découverte d'un village d'épices page 18
- Récompense pour une découverte (règle générale) page 7
- Une découverte termine le déplacement d'un bateau page 7

Déplacement

- Bateau page 7
- Bateau de colons page 8
- Bateau pirate pages 9, 10
- Unité page 9

Épices

- Découvrir un village d'épices page 18
 - Livrer un sac d'épices page 18
 - Placer une unité et charger un sac d'épices page 18
 - Règles complémentaires page 18
- Épices, Avantages des villages page 18
- Bonus contre le pirate page 18
 - Or rapide page 18
 - Voyage rapide page 18

Ile de départ

- Créer l'île de départ pages 5, 12, 15, 17, 19
- Phase de mise en place page 6

Missions

- Mission - Du Poisson pour Catane page 15
- Mission - Des Épices pour Catane page 17
- Mission - Les Repaires des pirates page 12
- Règles générales des missions page 11

Phase de mise en place

- Infrastructures gratuites page 13

Pièces d'or

- Acheter des ressources avec de l'or page 6
- L'Or (production de ressources) page 6
- Or rapide page 18
- Production de pièces d'or sur les rivières d'or page 14
- Récompense pour une découverte pages 7, 13, 16, 18

Repaire de pirates

- Après la capture page 13
- Capturer un repaire de pirates page 13
- Découverte d'un repaire de pirates page 13
- Déterminer le héros page 13
- Production de pièces d'or sur les rivières d'or page 14

Ressource

- Achat page 6
- Commerce page 6

Scénarios

- Scénario 1 – Introduction - Terres en vue ! page 4
- Scénario 2 – Les Repaires des pirates page 12
- Scénario 3 – Du Poisson pour Catane page 15
- Scénario 4 – Des Épices pour Catane page 17
- Scénario 5 – Pirates & découvreurs page 19

Tour de jeu

- Commerce et construction page 6
- La phase de déplacement pages 6, 7
- Production de ressource page 6
- Taux de 3:1 page 6

Transbordement des figurines

- Entre deux bateaux page 9
- Entre un bateau et une colonie portuaire page 9

Tuiles non découvertes

- Introduction des bancs de poisson page 15
- Introduction des repaires de pirates/rivières d'or page 12
- Introduction des tuiles marquées d'un point vert/orange page 5
- Introduction des villages d'épices page 17

Unités

- Construction et charger une unité page 9
- Déplacement des unités page 9

Crédits

Licence : Catan GmbH © 2013
Auteur : Klaus Teuber, catan.com
Rédaction : TM-Spiele et Sebastian Rapp
Illustrations : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle/Fine Tuning
Design des figurines : Andreas Klobber
Version française par Filosofia Éditions

© 2013 Franckh-KOSMOS Verlags GmbH & Co. KG

© 2013 Filosofia Éditions pour la version française

2, rue du Hasard, 78 000 Versailles
France

3250, rue F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion (Québec)
J7V 5V5 Canada

Questions ou commentaires ?
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Tous droits réservés.
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE