

Catan Atlantis

Scénarios et Variantes

Sommaire

Atlantis	p. 2
Evénements sur Catane	p. 4
Dans la jungle	p. 6
Volcans sur Catane	p. 7
Les spécialistes	p. 8
Les fortifications	p. 9
Châteaux sur Catane	p. 10
La grande rivière	p. 11
Le maître du port	p. 12
Le 7 magique	p. 13

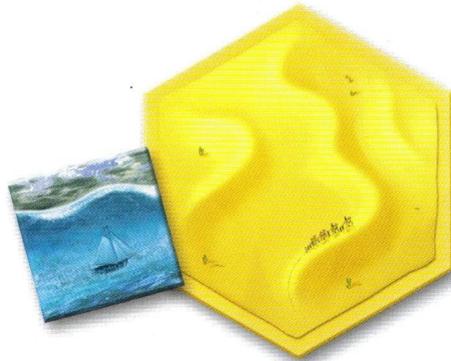


Atlantis de Stefan Röse

Jouable avec :	Jeu de base
Nombre de joueurs :	3 ou 4
Durée :	Environ 60 minutes

Matériel supplémentaire

- Une tuile « Désert »
- 60 marqueurs « Raz-de-marée »



Historique

Catane se trouve face à une grande catastrophe. Le niveau de la mer monte et tôt ou tard les terres seront inondées – en commençant naturellement par les terres situées le long des côtes. Lorsqu'un champ disparaît, la mer continue de monter, menaçant d'autres terres, menaçant Catane de disparition !

Préparation

Le plan de jeu est construit de la façon suivante :

- Remplacez une des tuiles « Pâturages » par la tuile « Désert » supplémentaire. Placez les deux tuiles « Désert » au 5ème rang, en tant que tuile la plus basse et la plus haute. Construisez le reste du plateau comme à l'habitude.
- Les pions numérotés sont distribués de la façon suivante : enlevez un des marqueurs « 3 pts. ». Prenez un marqueur de chaque numéro et placez ces 10 marqueurs sur les 10 tuiles formant la côte (les tuiles « désert » ne reçoivent évidemment pas de marqueur). Les 7 marqueurs restants sont placés sur les 7 tuiles restantes. Les marqueurs avec un chiffre rouge ne doivent pas se trouver côte à côte.
- Les joueurs placent leurs colonies de départ comme à l'habitude.
- Les marqueurs « Raz-de-marée » sont placés de côtés, prêts à être utilisés.

Déroulement du jeu

Le déroulement de la partie est le même que pour le jeu de base et suit donc les mêmes règles.

Règles supplémentaires

- A chaque fois qu'un joueur lance le dé de ressource, il doit poser, après que les ressources aient été distribuées, un marqueur « Raz-de-marée » sur une tuile portant un marqueur de la même valeur que le dé et se trouvant sur la côte.
- Si le voleur se trouve sur cette tuile, le joueur doit tout de même y poser un marqueur « Raz-de-marée ». Le joueur doit toujours poser un marqueur, même si cela doit lui infliger des dommages à lui-même.
- Dès que 5 marqueurs se trouvent sur une même tuile, cette tuile est recouverte par les flots. Retournez ou enlevez la tuile ainsi engloutie. Etant donné qu'on ne peut pas poser de marqueur « Raz-de-marée » sur les tuiles désert (celles-ci ne portant pas de marqueur chiffré), ces tuiles ne peuvent être englouties.

- Les routes, villages et villes se trouvant uniquement sur la tuile engloutie sont également engloutie. Elles sont retirées du jeu et retournent dans la réserve du joueur.
- Dans la suite du jeu, les tuiles qui formaient l'intérieur des terres deviennent les nouvelles côtes. Ces champs sont cependant engloutie lorsque TROIS marqueurs « Raz-de-marée » sont posés dessus.
- Si après la disparition d'une tuile, une route n'est plus reliée à une ville ou à un village, on peut tout de même y construire un village.
- Un village ou une ville portuaire ne sera engloutie que lorsqu'elle n'aura plus de terre d'attache.
- Si les voleurs se trouvent sur une tuile où il ne manque plus qu'un marqueur « Raz-de-marée » avant de couler, les voleurs sont remis sur la tuile désert. Ils ne peuvent pas non plus être placés sur une tuile où il ne manque qu'un marqueur « Raz-de-marée ».
- Le jeu peut s'arrêter de deux façons :
 - soit un des joueurs atteint le score de 10 points de colonisation
 - soit le jeu s'arrête dès que 7 tuiles aient été englouties à 3 joueurs, et 8 tuiles à 4 joueurs. Le gagnant est alors celui qui a le plus de points de colonisations. Le jeu s'arrête DES que la 7ème ou 8ème tuile ait été engloutie. L'ordre du tour n'est plus respecté.

Événements sur Catane de Klaus Teuber

Jouable avec :	Jeu de base Extension maritime Extension Ville & Chevaliers
Nombre de joueurs :	3 à 4
Durée :	60 minutes pour le jeu de base

Matériel supplémentaire

- 38 cartes événement

Historique

Les cartes événement remplacent les dés ! A son tour de jeu, le joueur ne jettera plus les dés mais retournera la carte de la pile d'événement. Le nombre inscrit sur la carte correspond à la valeur que les dés pourraient donner et est joué comme telle. De plus, certaines cartes (<50%) produisent des événements. L'avantage des cartes est d'empêcher le hasard en ayant une sortie de dés équiprobables.

Préparation

Mettez de côté, la carte « nouvelle année » et la carte de couverture de côté.

- Mélanger les 36 cartes.
- Mettez la carte « nouvelle année » au dessus des 5 dernières cartes de la pioche.
- Lorsque la carte « nouvelle année » est découverte, on mélange les 36 cartes et on réalise la pioche comme précédemment.
- Les 5 dernières cartes de la pioche ne seront donc pas utilisées.

Traduction des cartes

16 cartes ne possèdent pas le titre dans un cadre rose. Ces cartes ne déclenche pas d'événement et leur traduction est "Les colons travaillent, Catane resplendit !" (FleiBige Siedler, blühendes Catan !).

Les cartes avec le cadre rose sont listées ci-dessous:

• **Ertagreiches Jahr (Année Productive) :**

Chaque joueur prend une ressource de son choix

Extension Ville & Chevaliers : Les joueurs ne peuvent prendre une carte Commodity

• **Konflikt (Conflit)**

Le joueur avec le plus de cartes chevaliers posées ou le joueur possédant l'armée la plus grande prend une ressource au hasard à un joueur de son choix

Extension Ville & Chevaliers: Le joueur avec le plus grand nombre de chevalier actif prend la carte (pas de carte de progrès)

• **Rückzug des Räubers – (la fuite du voleur)**

Poser le voleur sur la case désert. Aucune carte n'est volée aux joueurs possédant une colonie ou une ville sur le désert.

• **Handelsvorteil – (Avantage Commercial)**

Le joueur possédant la plus longue route peut prendre une ressource au hasard à un joueur de son choix.

Extension Ville & Chevaliers: La carte choisi ne peut être une carte progrès

• **Ritterturnier – (Tournoi de chevalier)**

Le joueur avec le plus de cartes chevaliers posées ou le joueur possédant l'armée la plus grande gagne une ressource de son choix.

Extension Ville & Chevaliers : Le joueur avec le plus grand nombre de chevalier actif gagne la carte ressource (Les cartes commodités ne peuvent être choisis).

• **Erdbeben – (Tremblement de terre)**

Chaque joueur tourne de 90° une de ses routes. Les joueurs ne peuvent construire de route tant que cette route est réparée. La réparation coûte 1 bois et 1 argile. Cette route est toujours comptabilisée dans la route la plus longue.

• **Gute Nachbarschaft – (Bon voisinage)**

Chaque joueur choisit une ressource et l'offre au joueur à sa gauche.

Extension Ville & Chevaliers : Une carte commodity peut être donné à la place d'une carte ressource

• **Räuberüberfall (Assaut du voleur)**

A jouer comme un 7 au dé.

• **Seuche – (Epidémie)**

Chaque joueur reçoit seulement une ressource pour chaque ville qu'il possède.

Extension Ville & Chevaliers : Les cartes commodités ne peuvent être choisies.

• **Ruhige See – (Mer calme)**

Le joueur avec le plus de port gagne un ressource de son choix

Extension Ville & Chevaliers : Les cartes commodités ne peuvent être choisies.

• **Nachbarschaftshilfe – (Aide aux voisinages)**

Le joueur avec le plus de points de victoire offre à chaque joueur ayant moins de point de victoire une ressource de son choix.

Extension Ville & Chevaliers : Une carte commodity peut être donnée à la place d'une carte ressource.

• **Ruhige See – (Mer calme)**

Le joueur avec le plus de port gagne un ressource de son choix

Extension Ville & Chevaliers : Les cartes commodités ne peuvent être choisies.

Dans la jungle de Klaus Teuber

Jouable avec :	Jeu de base Extension maritime
Nombre de joueurs :	3 à 4
Durée :	60 minutes pour le jeu de base

Matériel supplémentaire

- 1 tuile jungle
- 30 pions rouges de découverte



Historique

Dans la jungle, les colons découvrent des trésors qui peuvent être utilisés lors des achats de cartes de développement à la place des matières premières.

Préparation

- Le plateau de jeu est mis en place comme d'habitude, la tuile jungle n'est pas incluse dans les tuiles de base.
- Lorsque les tuiles et les pions chiffres sont disposés. On remplace le pâturage avec le chiffre possédant la plus grosse probabilité de sortie ($5/9 > 4/10 > 3/11$) par la jungle (on ne prend pas en compte $6/8$ et $2/12$). Si deux pâturages ont un chiffre avec une probabilité égale, le premier joueur choisit lequel sera remplacé par la jungle.
- La tuile pâturage enlevée n'est plus utilisée avec cette variante.
- Les joueurs établissent leurs deux colonies en suivant la règle de base.
- Les pions rouges de découverte sont déposés à côté du plateau
- Le voleur est placé au début du jeu sur la tuile de jungle.

Déroulement du jeu

Le jeu utilise les règles de base.

Règles supplémentaires

- Lorsque la valeur de la jungle sort aux dés. Chaque joueur possédant 1 colonie sur la jungle reçoit un pion rouge de découverte et 2 pions si c'est une ville.
- Les pions de découverte peuvent être utilisés comme joker lors de l'achat de carte de développement. Chaque pion peut remplacer chaque matière première.
Exemple : Un joueur achète une carte de développement et paye à l'aide d'1 carte minerai et de 2 pions découverte. Il peut aussi payer à l'aide d'1 carte blé, 1 carte laine et 1 pion découverte.
- Note : Les pions rouge découverte ne sont pas considérés comme des matières premières. Ils ne sont pas comptabilisés lors d'un 7 et ne peuvent être dérobés par le voleur.

Volcans sur Catane de Schulz von Bastian

Jouable avec :	Jeu de base Extension maritime Extension Ville & Chevaliers
Nombre de joueurs :	3 à 4
Durée :	60 minutes pour le jeu de base

Matériel supplémentaire

- 1 tuile volcan



Historique

Un volcan est un élément de la nature qui fascine, tant qu'il dort...

S'y installer peut-être profitable car on y trouve beaucoup d'or.

Lorsque le volcan se met en éruption, il risque de détruire les colonies et les villes s'y trouvant.

Préparation

Le Volcan prend la place du désert lors de la création du plateau.

Vous remarquerez que le volcan a la valeur 5 imprimé.

Durant la phase initiale de construction, aucune colonie ne peut être construite autour du volcan.

Déroulement du jeu

Le jeu utilise les règles de base.

Règles supplémentaires

- Dès que le chiffre sur le volcan sort aux dés, le volcan se réveille.
- Dès que le volcan se réveille, les joueurs ayant construit une colonie reçoivent une matière première, chaque ville en rapporte 2.
- Ensuite on rejette un dé afin de connaître dans quelle direction la lave va couler. La direction correspond au chiffre sur la tuile.
- Si une colonie ou une ville se trouve sur ce croisement, elle subit les conséquences de la coulée :
 - Si c'est une colonie, elle est détruite
 - Si c'est une ville, elle est remplacée par une colonie (si le joueur ne possède plus de colonie, sa ville est perdue)

Les spécialistes de Stefan Risthaus

Jouable avec :	Jeu de base Extension maritime Extension Ville & Chevaliers
Nombre de joueurs :	3 à 4
Durée :	60 minutes pour le jeu de base

Matériel supplémentaire

- 5 cartes de spécialistes



Historique

Dans cette variante, les joueurs peuvent gagner des points de victoire et des cartes Matière première supplémentaires en possédant le plus grand nombre de colonies ou de villes autour des régions d'un même type de terrain. Par exemple, celui qui possède le plus de colonies ou de villes autour de terres cultivables, reçoit la carte « Le paysan » et gagne à chaque tour une carte Blé.

Préparation

Les 5 cartes de spécialistes sont déposées à côté du plateau.

Déroulement du jeu

Le jeu utilise les règles de base.

Règles supplémentaires

Chaque colonie ou ville rapporte à son propriétaire des points de spécialisation pour les terrains se trouvant en bordure.

- Une colonie rapporte un point de spécialisation. Les villes en rapportent 2.

Exemple : une ville se trouvant à l'adjacence de 2 forêts et d'1 pâturage rapporte à son propriétaire 4 points de spécialisation en bois et 2 points de spécialisation en laine.

- Dès qu'un joueur possède 4 points de spécialisation d'un type, il récupère la carte spécialiste associée. Cette carte rapporte 1 point de victoire.

- Le joueur possédant une carte spécialiste, la garde tant qu'aucun autre joueur ne possède autant de points de spécialisation que lui. Dès que 2 joueurs ou plus possèdent autant de points de spécialisation, la carte spécialiste est retournée sur le côté du plateau. Un joueur récupérera cette carte dès qu'il aura la majorité exclusive sur cette ressource.

- Pour chaque carte spécialiste en leur possession, les joueurs reçoivent une carte matière première du type de la carte à chaque tour de jeu.

Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint 12 points de victoire ou lorsqu'il possède 4 cartes spécialistes.

Les fortifications de Klaus Teuber

Jouable avec :	Jeu de base Extension maritime
Nombre de joueurs :	3 à 4
Durée :	60 minutes pour le jeu de base

Matériel supplémentaire

- 7 fortifications



Historique

Il est lassant, lorsque l'on prospère rapidement à l'aide des villes, de perdre la moitié de ses matières premières dès que le 7 sort. Vous pourrez, à l'aide des fortifications, protéger vos villes (ainsi que vos matières premières).

Préparation

Les 7 fortifications sont déposées à côté du plateau.

Déroulement du jeu

Le jeu utilise les règles de base.

Règles supplémentaires

Habituellement, lorsque le 7 sort, les joueurs ayant plus de 7 cartes de matières premières se défaussent de la moitié. La fortification, fonctionne comme un coffre-fort, permettant d'augmenter le nombre de carte en main de 2 dans ce cas.

- Une fortification coûte 2 argiles et ne peut-être construit que sur une ville.
- Celui qui veut construire une fortification donne ses deux cartes ressources et pose la fortification sous une de ses villes.
- Lorsque le 7 sort, chaque fortification, que le joueur possède, augmente de 2 la limite pour subir la défausse obligatoire. Exemple : le joueur A possède 2 fortifications, lorsque le 7 sortira, il devra se défausser que s'il possède plus de 11 cartes.
- Les fortifications peuvent être construites tant qu'il y en a de disponible.
- Si un joueur perd une ville, il perd aussi sa fortification.
- La partie se termine dès qu'un joueur a 11 points.

Châteaux sur Catane de Fritz Gruber

Jouable avec :	Jeu de base Extension maritime
Nombre de joueurs :	3 à 4
Durée :	60 minutes pour le jeu de base

Matériel supplémentaire

- 6 tuiles châteaux



Historique

Qui ne s'est jamais vu dérober jusqu'à la dernière ressource sur Catane ?

La vie n'y est pas sûre. On aimerait pouvoir se protéger dans un endroit où les voleurs ne pourraient pas mettre un pied.

Préparation

Les 6 tuiles châteaux sont déposées à côté du plateau.

Déroulement du jeu

Le jeu utilise les règles de base.

Règles supplémentaires

- Dès qu'un joueur a posé sa 2^{ème} carte chevaliers, il peut, s'il le désire, construire un château en mettant deux chevaliers au talon du paquet de carte de développement.
- Un château peut-être déposé sur n'importe quel terrain où le joueur possède une colonie ou une ville. La tuile château est posée au centre de l'hexagone avec le chiffre en son centre.
- Un terrain avec un château est un terrain sûr, le voleur ne peut-être déposé dessus. Un château ne peut-être posé sur un terrain où se trouve un voleur.
- La construction du château ne peut être réalisée que durant le tour où le joueur découvre sa deuxième carte chevalier. Ce n'est plus possible après.
- On peut construire de châteaux tant qu'il y en a de disponible. Un joueur peut utiliser une troisième et quatrième carte chevaliers pour construire un second château.

La grande rivière de Klaus Teuber

Jouable avec :	Jeu de base Extension maritime Extension Ville & Chevaliers
Nombre de joueurs :	3 à 4
Durée :	60 minutes pour le jeu de base



Matériel supplémentaire

- 3 hexagones constituant la rivière
- 30 pépites d'or

Historique

La Grande rivière coule du haut des montagnes en passant par les terres arides d'argile et vient s'écouler en un delta dans des forêts verdoyantes où au bout de ce delta se trouve de l'or très convoité. Les joueurs vont essayer de construire routes, colonies et villes pour amasser des ressources (minerais, briques, bois et or) sur les trois hexagones de l'extension. Enfin la rivière en son delta offrira aux joueurs s'y trouvant de l'or qui pourra être converti en points de victoire.

Préparation

Placez l'extension de façon à ce que le delta de la rivière se termine dans la mer. Enlevez une tuile montagne, une tuile argile et une tuile désert. Faites votre plateau de jeu de façon habituelle, mais ne mettez pas de numéro sur le Delta de la rivière car c'est à partir d'ici que les brigands commenceront.

Déroulement du jeu

Le jeu utilise les règles de base.

Règles supplémentaires

- Chaque route, colonie ou ville construite sur une de cette tuile recevront un point d'or.
- Une colonie ou une ville placée sur le delta de la rivière deux pépites d'or.
- Trois pépites d'or équivalent à un point de victoire et il faudra 12 points de victoire pour gagner à cette variante.

Les marins de Catane :

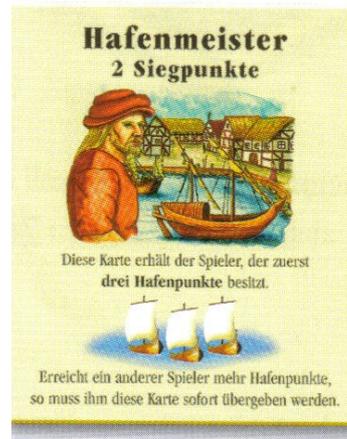
Un bateau sur ce delta permet également d'avoir une pépite d'or aussi longtemps qu'il restera sur place. Si ce dernier est déplacé, la pépite d'or sera perdue ce qui pourra faire perdre un point de victoire. Les conditions de victoire doivent être augmentées de 2 points de victoire.

Villes et Chevaliers :

Un chevalier placé sur une des intersections de la rivière ne permet pas d'avoir une pépite d'or. De plus les règles indiqués pour Les marins de Catane s'appliquent de la même façon pour Villes et Chevaliers et le Diplomate peut affecter n'importe quelle route construite. Les conditions de victoires doivent être augmentées de 2 points de victoires.

Le maitre du port de Klaus Teuber

Jouable avec :	Jeu de base Extension maritime Extension Ville & Chevaliers
Nombre de joueurs :	3 à 4
Durée :	60 minutes pour le jeu de base



Matériel supplémentaire

Carte de point de victoire « Maitre des ports »

Historique

Le commerce sur Catane est de plus en plus important, l'utilité des ports s'en trouve renforcé. Les colonies et les villes établies à côté d'un port rapportent des points de port qui peut permettre d'obtenir 2 points de victoire supplémentaires

Préparation

Le jeu est préparé comme d'habitude. La carte « Maitre des ports » est posée à côté du plateau.

Déroulement du jeu

Le jeu utilise les règles de base.

Le vainqueur est le joueur qui atteint 10 points.

Règles supplémentaires

- Une colonie établie à côté d'un port rapporte 1 point de port.
- Une ville établie à côté d'un port rapporte 2 point de port.
- Le premier joueur qui possède 3 point de port reçoit la carte « Maitre des ports » qui vaut 2 points de victoire.
- Dès qu'un joueur possède plus de points de port que le joueur possédant la carte « Maitre des ports », il la lui prend.

Le 7 magique de Silke Dennenmoser

Matériel supplémentaire

- Champ magique
- Pion à deux face symbolisant un dé indiquant 1 et un autre indiquant 6.



Historique

Sur Catane, il existe encore beaucoup d'endroits inconnus et mystérieux. Il existe un endroit qui rend heureux ceux qui y vivent en offrant des cartes de développement.

Préparation

Le jeu est préparé comme d'habitude. La tuile du champ magique remplace la tuile du désert. Cette dernière est remise dans la boîte.

Au commencement du jeu, le pion avec les dés est posé sur le champ magique.

Quand on utilise l'extension maritime, le champ magique remplace n'importe quel champ.

Déroulement du jeu

Le jeu utilise les règles de base.

Les joueurs peuvent construire une colonie ou une ville, sur la tuile du champ magique, en suivant les règles standard.

Le vainqueur est le joueur qui atteint 10 points.

Règles supplémentaires

- Le champ magique ne produit pas de matière première.
- Si lors d'un jet de dé, le 1 et 6 sortent en même temps, les joueurs prennent immédiatement 1 carte développement pour chacune de leurs colonies établit sur le champ de charme et deux cartes pour leurs villes.
- Un joueur ne peut pas utiliser durant le tour ou il obtient cette carte.
- Le voleur est joué normalement. Il ne peut pas être placé sur le champ magique.