Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

> Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

> > ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme \* \* \* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 ieux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











COLONS

DE CATANE

# LES CATANE — LES CATANE — DE CATANE —

EXTENSION POUR

Règles du jeu

SOWS Collection

**Klaus Teuber** 

TILSIT ÉDITIONS

 $C_{OLONS}$ 

#### MATÉRIEL DE JEU

4 planches d'éléments de bord de plateau de jeu.

#### 3 planches d'hexagones de terrains et de mer.

- Mer x12, Rivière d'or x2, Désert x3, Champ de blé x1, Forêt x1, Pâturage x1, Montagne x2, Colline x2
- 8 marqueurs de victoire (les drapeaux)
- 10 marqueurs numérotés

#### 1 planche de 12 marqueurs de ports

#### 60 navires de 4 couleurs différentes

1 navire pirate (noir)

1 règle du jeu

### TABLE DES MATIÈRES

Règles du jeu, règles additionnelles
La variante du navire pirate
Scénario 1 "Vers de nouveaux rivages"3-4 joueurspage 5
Scénario 2 "Les quatre îles / 3" 3 joueurs page 6
Scénario 3 "Les quatre îles / 4" 4 joueurs page 7
Scénario 4 "Océans / 3"
Scénario 5 "Océans / 4"
Scénario 6 "La traversée du désert / 3" 3 joueurs page 10
Scénario 7 "La traversée du désert / 4" 4 joueurs page 11
Scénario 8 "Le nouveau monde / 3" 3 joueurs page 12
Scénario 9 "Le nouveau monde / 4"
Scénario 10 "La grande traversée" 4 joueurs page 13
Exemples pour "La grande traversée"
Scénario 11 "La grande Catane" 4 joueurs page 15

#### CONSTRUIRE LE PLATEAU DE JEU

Composez le rebord de jeu comme indiqué sur l'illustration du scénario choisi. Les éléments fournis permettent de créer un rebord pour le plateau de jeu. Ces rebords doivent être reliés les uns aux autres en tenant compte des lettres marquées. Ceux qui sont avec des X sont des exceptions, ils peuvent s'intercaler entre deux B ou deux F.

# MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Tous les scénarios nécessitent le matériel du jeu de base "Les Colons de Catane". Le scénario "La grande Catane" requiert deux boîtes (demandez à vos amis d'apporter le jeu les "Les Colons de Catane"). Chaque scénario indique les hexagones nécessaires.

#### Les marqueurs de ports

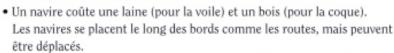
Avant de commencer à jouer, mélangez les marqueurs ports et posez-les face cachée au bord du plateau de jeu. Puis placez-les aléatoirement aux endroits indiqués dans le scénario choisi.

Important : Les hexagones maritimes (avec les ports) ne sont plus utilisés. Cette extension contient suffisamment d'hexagones maritimes neutres pour remplacer les anciens ports.

#### RÈGLES ADDITIONNELLES

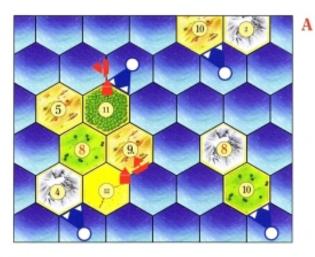
Toutes les règles du jeu de base les "Colons de Catane" sont appliquées à l'exception des quelques règles expliquées ci-dessous :

#### 1. Construction des navires





· Les navires sont placés sur le bord de deux hexagones de mer ou entre un hexagone de mer et un hexagone de terrain appelé "Côte". Schéma A, page 2.

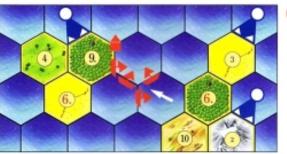


· Lorsque vous construisez un navire :

- Vous devez le placer au bord d'une colonie ou d'une ville (voir schéma A) ou contre un autre

- Vous ne pouvez pas placer un navire à la fin d'une route, sauf si vous l'avez terminée avec une colonie ou une ville. Schémas B, C et D, page 2.









# Des régions inexplorées vous attendent. Qu'allez-vous y découvrir?

# 1. PRÉPARATION

Installez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma, en laissant vide les espaces marqués d'un point d'interrogation. Ces cases seront découvertes au cours de la partie.

Mélangez les hexagones indiqués sur la seconde ligne et posez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu. Mélangez également les jetons numérotés (dernière ligne du tableau B) et posez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu.

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

les joueurs placent leurs deux colonies sur l'île principale. Un joueur plaçant une colonie en bord de mer peut choisir de placer un navire ou une route.

Attention: celui qui construit une colonie sur la côte en direction des petites îles a intérêt à construire des navires pour pouvoir rapidement prendre le large.

#### Découverte :

Aussitôt qu'un joueur place un navire ou une route qui touche le coin d'un hexagone inconnu, prenez-en un de la pile et placez-le. Si c'est un hexagone de terrain, placez aussi un jeton numéroté. Le joueur reçoit immédiatement une matière première du terrain découvert. Si c'est un hexagone de mer, il ne se passe rien.

Aucun point de victoire spécial n'est accordé pour ce scénario.

#### Fin de partie :

Le jeu prend fin dès qu'un joueur atteint 12 points de victoire.

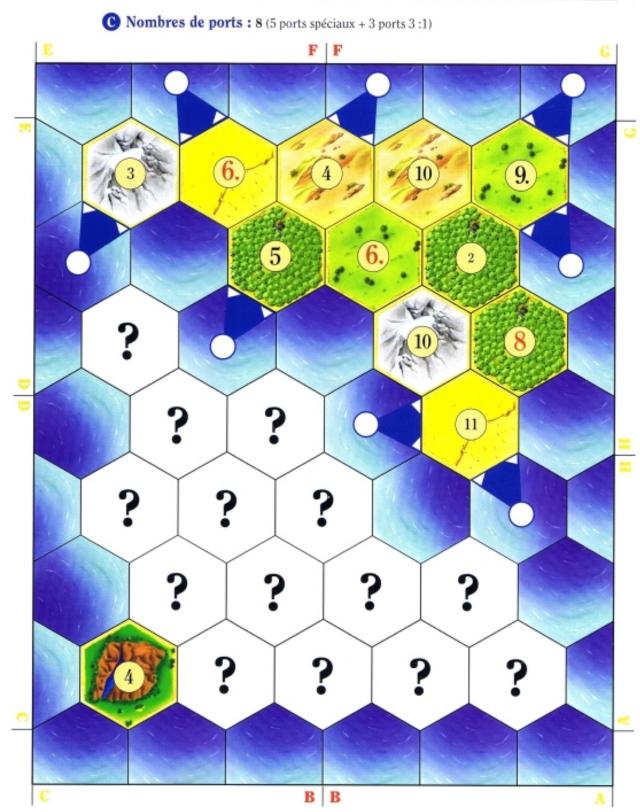
# 3. MATÉRIEL

A Hexagones : (2<sup>∞</sup> ligne : pile cachée)

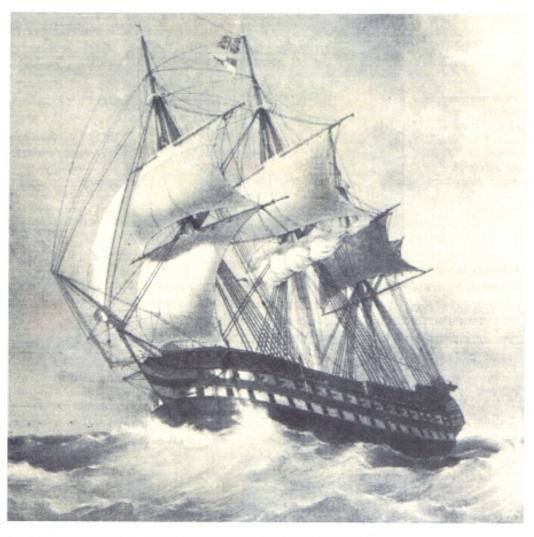
Mer	Désert	Rivière d'or (or)	Champ (blé)		Montagne (minerai)		Forêt (bois)	Total
6	0	1	2	2	2	2	3	18
8	0	0	1	1	2	1	1	14

B Jetons numérotés : (2<sup>∞</sup> ligne : pile cachée)

Nombre	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Quantité	1	1	2	1	2	1	1	2	1	0	12
Quantitiz Quantitic	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	6



# LA VARIANTE DU NAVIRE PIRATE



Le pirate commence le jeu au centre de n'importe quel hexagone de mer.

- a) Quand un joueur obtient un "7" aux dés, il peut choisir de déplacer soit le brigand soit le pirate. Si ce dernier est déplacé, le joueur peut voler une carte de matière première au hasard dans la main d'un joueur possédant un navire situé sur un côté de l'hexagone.
- b) Jouer une carte chevalier permet aussi de déplacer le brigand ou le pirate, avec les mêmes conséquences.
- c) Les joueurs ne peuvent pas poser de navires ni en déplacer sur les bords d'un hexagone contenant le pirate.



# INVENTEZ VOS PROPRES DÉCORS

Chères joueuses et joueurs de "Colons de Catane"!

Avec cette extension des "Marins de Catane", vous disposez d'un vaste matériel de jeu qui vous apportera beaucoup de plaisir.

Les différents suppléments de la famille des "Colons de Catane" peuvent être combinés ensemble pour varier les parties.

Beaucoup de lettres de colons enthousiasmés nous ont démontré le potentiel créatif énorme des joueurs - l'une d'elles, proposant de nombreuses variantes, nous a déjà séduit.

Les règles et les variantes sont étudiées par l'équipe des "Colons" et surtout par son auteur, Klaus Teuber !

Un certain nombre de ces idées ont permis la création de cette extension maritime que vous avez aujourd'hui entre les mains. Bonne navigation!

A partir de l'île principale vous colonisez les petites îles.

# 1. PRÉPARATION

Installez l'île principale en suivant les règles du jeu de base. Le reste du matériel mentionné dans les tableaux concerne les petites îles. Utilisez les hexagones de mer vides et les marqueurs de ports plutôt que les hexagones contenant déjà un port.

Attention: celui qui construit une colonie sur la côte en direction des petites îles a intérêt à construire des navires pour pouvoir prendre rapidement le large.

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

Les joueurs construisent leurs deux premières colonies (et routes) sur l'île principale selon les règles du jeu de base.

#### Points de victoire spéciaux :

Chaque joueur reçoit un marqueur de victoire pour sa première colonie construite sur une île, peu importe si d'autres joueurs y ont déjà installé une colonie ou non. Le joueur place le marqueur sous son pion colonie.

#### Fin de partie :

Le premier joueur qui atteint 13 points de victoire remporte la partie.

# 3. MATÉRIEL

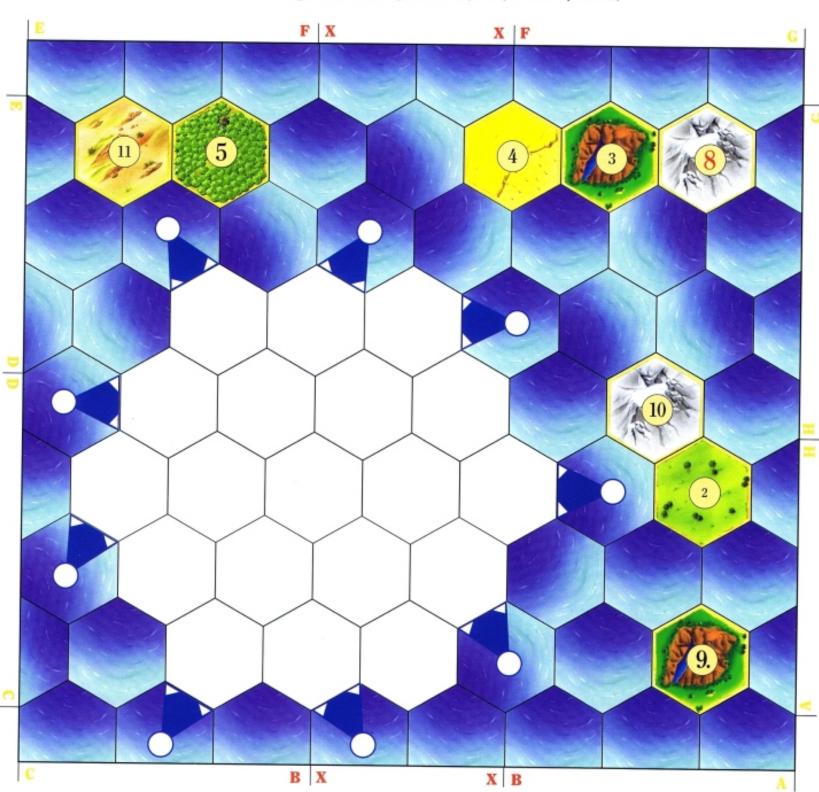
# A Hexagones:

Mer	Désert	Rivière d'or (or)			Montagne (minerai)	-	Forêt (bois)	Total				
10	0	2	1	1	2	1	1	18				
	Plus matériel du jeu de base											

# B Jetons numérotés :

Nambre	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Quantity	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
			P	lus m	atérie	l du j	eu de	base			

O Nombres de ports : 9 (5 ports spéciaux + 4 ports 3 :1)



# A partir d'une ou deux îles natales vous pouvez coloniser les îles inconnues.

# 1. PRÉPARATION

Installez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma, pour le matériel, reportez-vous aux tableaux.

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

Chaque joueur peut placer ses deux colonies de départ sur n'importe quelle île. Il commence donc avec une ou deux îles natales, les autres îles sont encore inconnues.

Attention: quiconque place une colonie en bordure d'un hexagone de mer devrait y placer un navire au lieu d'une route. Ce conseil ne vaut que pour les bords faisant face aux autres îles, pas ceux qui donnent directement sur les bords du plateau de jeu.

#### Points de victoire spéciaux :

- Vous recevez 1 point de victoire spécial pour la première colonie installée sur une île qui vous est inconnue et même si un autre joueur a déjà construit sur cette île (valeur totale de la colonie : 2).
- Vous recevez 2 points de victoire spéciaux pour la première colonie que vous installez sur une seconde île inconnue, même si un autre joueur a déjà une colonie sur cette île.

#### EXEMPLE:

Un joueur a placé ses deux colonies sur la plus grande île en bas à gauche. Avec ses navires, il rejoint l'île se trouvant en haut à gauche. Il y fonde sa première colonie et gagne 1 point de victoire qu'il place sous son pion de colonie. S'il rejoint l'île en haut à droite avec ses navires et y installe une colonie, celle-ci lui rapportera 2 points de victoire.

#### Fin de la partie :

la partie est terminée quand un joueur atteint 12 points de victoire.

#### 3. MATÉRIEL

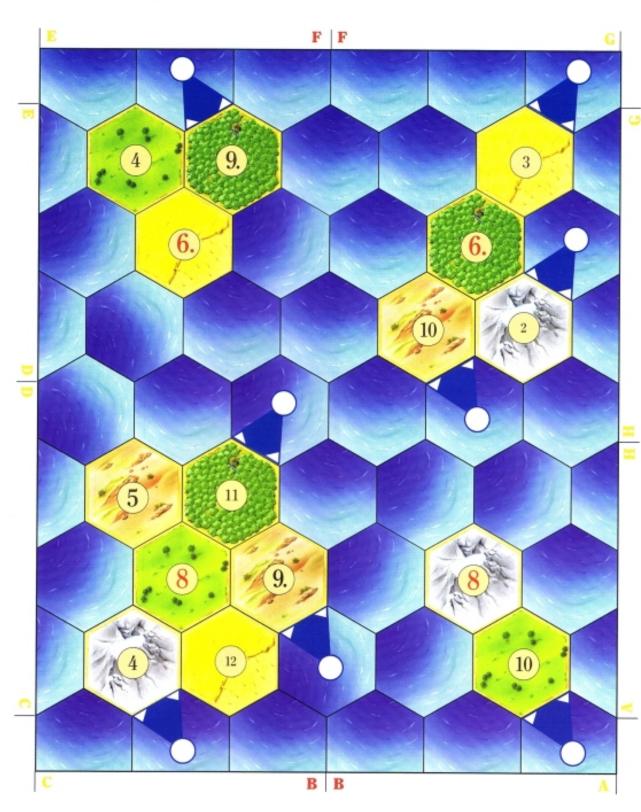
# A Hexagones:

Mer	Désert	Rivière d'or (or)			Montagne (minerai)			Total
17	0	0	3	3	3	3	3	32

#### B Jetons numérotés :

Quantilié	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Nombre	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	15

O Nombres de ports : 8 (5 ports spéciaux + 3 ports 3 :1)



# Il faut coloniser les îles inconnues.

# 1. PRÉPARATION

Installez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma. Pour le matériel, reportez-vous aux tableaux.

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

Chaque joueur peut placer ses deux colonies de départ sur n'importe quelle île. Il commence donc avec une ou deux îles natales, les autres îles sont encore inconnues.

Attention: quiconque place une colonie en bordure d'un hexagone de mer devrait y placer un navire au lieu d'une route. Ce conseil ne vaut que pour les bords faisant face aux autres îles, pas ceux qui donnent directement sur les bords du plateau de jeu.

#### Points de victoire spéciaux :

- Vous recevez 1 point de victoire spécial pour la première colonie installée sur une île qui vous est inconnue, même si un autre joueur a déjà construit sur cette île (valeur totale de la colonie : 2).
- Vous recevez 2 points de victoire spéciaux pour la première colonie que vous installez sur une seconde île inconnue, même si un autre joueur a déjà une colonie sur cette île.

#### Fin de la partie :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint 12 points de victoire.

# 3. MATÉRIEL

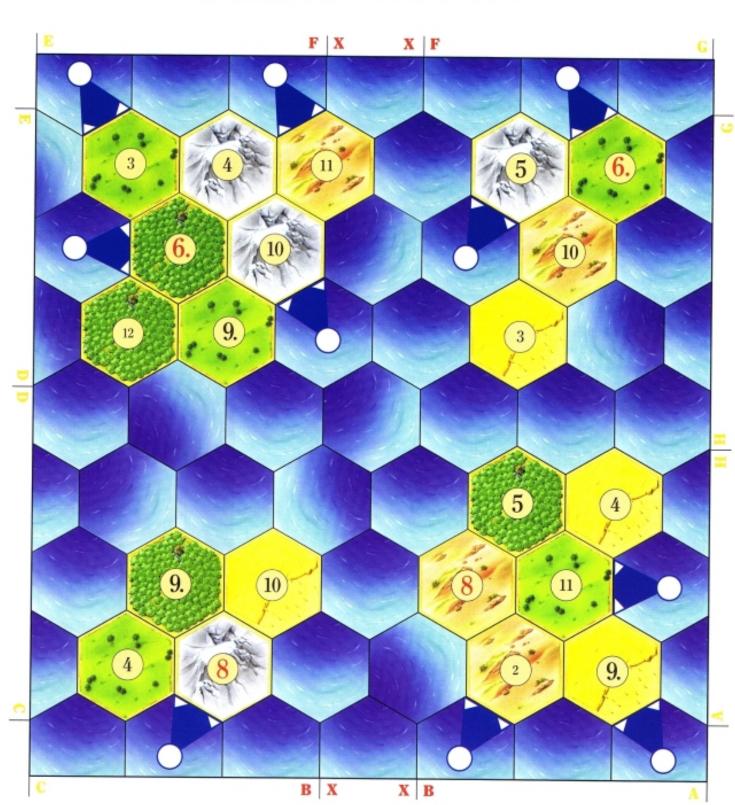
# A Hexagones:

Mer	Désert	Rivière d'or (or)	Champ (blé)		Montagne (minerai)	-		Total
18	0	0	4	4	4	5	4	39

# B Jetons numérotés :

				5			9	10	11	12	Total
Quantité	1	2	3	2	2	2	3	3	2	1	21

C Nombres de ports : 10 (5 ports spéciaux + 5 ports 3 :1)



# Des régions inexplorées vous attendent. Qu'allez-vous y découvrir?

# 1. PRÉPARATION

Installez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma, en laissant vide les espaces marqués d'un point d'interrogation. Ces cases seront découvertes au cours de la partie.

Mélangez les hexagones indiqués sur la seconde ligne et posez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu. Mélangez également les jetons numérotés (dernière ligne du tableau B) et posez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu.

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

les joueurs placent leurs deux colonies sur l'île principale. Un joueur plaçant une colonie en bord de mer peut choisir de placer un navire ou une route.

Attention: celui qui construit une colonie sur la côte en direction des petites îles a intérêt à construire des navires pour pouvoir rapidement prendre le large.

#### Découverte :

Aussitôt qu'un joueur place un navire ou une route qui touche le coin d'un hexagone inconnu, prenez-en un de la pile et placez-le. Si c'est un hexagone de terrain, placez aussi un jeton numéroté. Le joueur reçoit immédiatement une matière première du terrain découvert. Si c'est un hexagone de mer, il ne se passe rien.

Aucun point de victoire spécial n'est accordé pour ce scénario.

#### Fin de partie :

Le jeu prend fin dès qu'un joueur atteint 12 points de victoire.

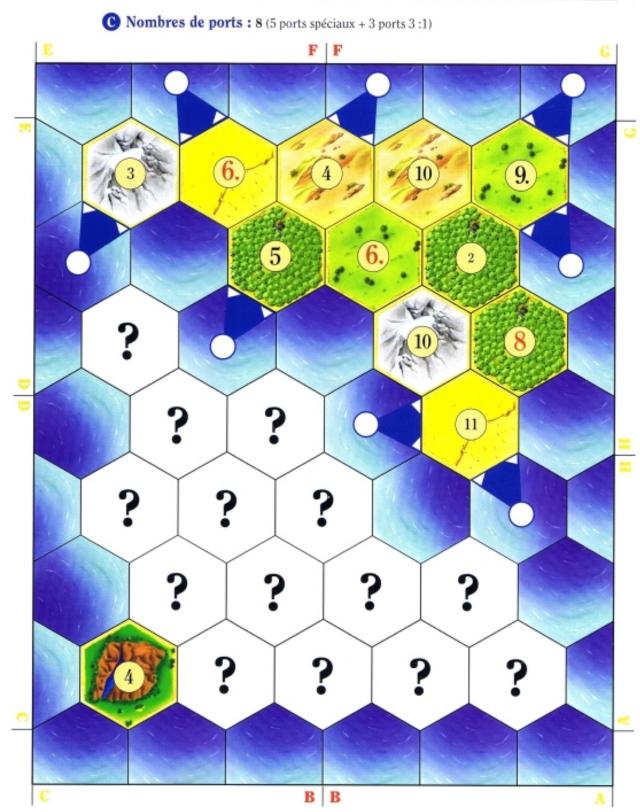
# 3. MATÉRIEL

A Hexagones : (2<sup>∞</sup> ligne : pile cachée)

Mer	Désert	Rivière d'or (or)	Champ (blé)		Montagne (minerai)		Forêt (bois)	Total
6	0	1	2	2	2	2	3	18
8	0	0	1	1	2	1	1	14

B Jetons numérotés : (2<sup>∞</sup> ligne : pile cachée)

Nombre	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Quantité	1	1	2	1	2	1	1	2	1	0	12
Quantitiz Quantitic	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	6



# Des régions inexplorées vous attendent. Qu'allez vous y découvrir ?

# 1. PRÉPARATION

Installez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma, en laissant vide les espaces marqués d'un point d'interrogation. Ces cases seront découvertes au cours de la partie.

Mélangez les hexagones indiqués sur la seconde ligne et posez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu. Mélangez également les jetons numérotés (dernière ligne du tableau B) et posez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu.

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

Les joueurs placent leurs deux colonies sur l'île principale. Un joueur plaçant une colonie en bord de mer peut choisir de placer un navire ou une route.

Attention: celui qui construit une colonie sur la côte en direction des petites îles a intérêt à construire des navires pour prendre rapidement le large.

#### Découverte :

Aussitôt qu'un joueur place un navire ou une route qui touche le coin d'un hexagone inconnu, prenez-en un de la pile et placez-le. Si c'est un hexagone de terrain, placez aussi un jeton numéroté. Le joueur reçoit immédiatement une matière première du terrain découvert. Si c'est un hexagone de mer, il ne se passe rien.

Aucun point de victoire spécial n'est accordé pour ce scénario.

#### Fin de partie:

Le jeu prend fin dès qu'un joueur atteint 12 points de victoire.

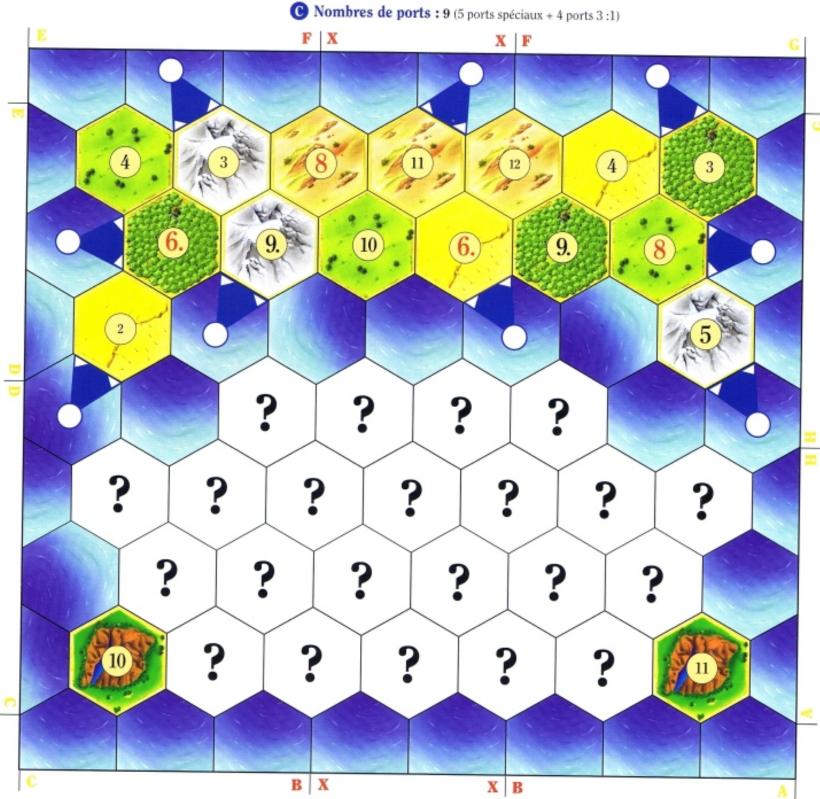
#### 3. MATÉRIEL

A Hexagones : (2 ligne : pile cachée)

Mer	Désert	Rivière d'or (or)	Champ (blé)		Montagne (minerai)	-	Forêt (bois)	Total
7	0	2	3	3	3	3	3	24
14	1	0	2	1	1	2	1	22

B Jetons numérotés : (2<sup>nd</sup> ligne : pile cachée)

Nombre M	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Quantit	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	17
Quantity	0	1	1	2	1	0	1	1	0	0	7



# 1. PRÉPARATION

Installez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma, le reste du matériel mentionné dans les tableaux concerne les petites îles.

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

L'île est séparée en deux par un grand désert. Tous les joueurs doivent installer leurs colonies sur les parties ouest et sud de l'île principale. Les trois hexagones au-delà du désert et les trois îles sont considérés comme étant inconnues.

#### Points de victoire spéciaux :

Vous recevez un point de victoire spécial pour la première colonie installée sur une des îles ou sur les hexagones de terrain, situés au-delà du désert, peu importe si d'autres joueurs y ont déjà installé une colonie ou non. Placez un marqueur de victoire sous la colonie.

Important : si vous fondez un village en bord de mer, placez un navire au lieu d'une route.

#### Fin de partie:

Le jeu prend fin dès qu'un joueur atteint 12 points de victoire.

# 3. MATÉRIEL

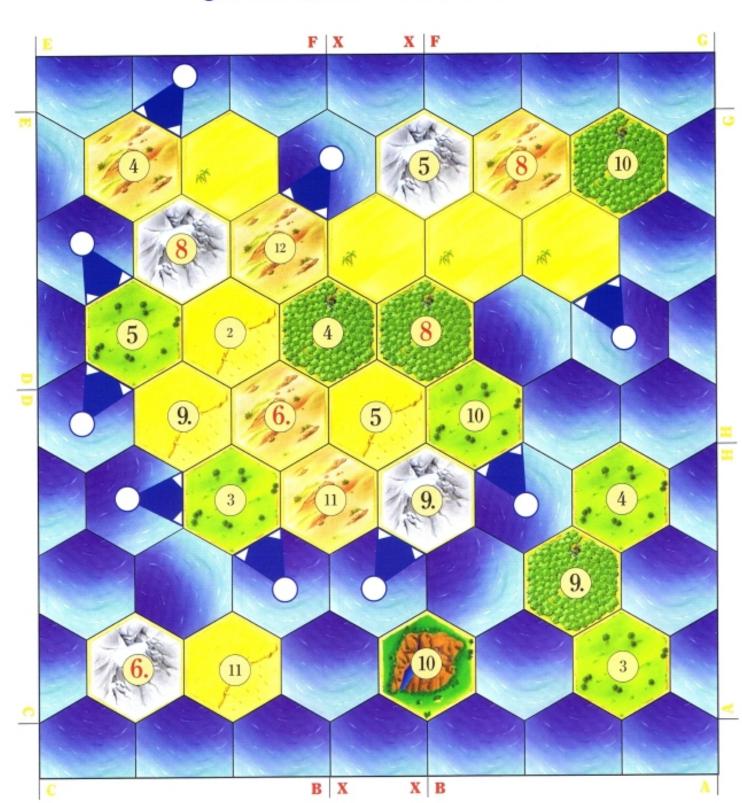
A Hexagones:

Mer	Désert	Rivière d'or (or)	Champ (blé)		Montagne (minerai)			Total
12	4	1	4	5	4	5	4	39

B Jetons numérotés :

Numbre	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Quantitie	1	2	3	3	2	3	3	3	2	1	23

O Nombres de ports 9 (5 ports spéciaux + 4 ports 3 :1)



# 1. PRÉPARATION

Installez le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma. Pour le matériel, reportez-vous aux tableaux.

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

L'île est séparée en deux par un grand désert. Tous les joueurs doivent installer leurs colonies sur les parties ouest et sud de l'île principale. Les quatre hexagones au-delà du désert et les trois îles sont considérées comme étant inconnus.

#### Points de victoire spéciaux :

Vous recevez un point de victoire spécial pour la première colonie installée sur une des îles ou sur les hexagones de terrain, situés au-delà du désert, peu importe si d'autres joueurs y ont déjà installé une colonie ou non. Placez un marqueur de victoire sous la colonie.

Important: si vous fondez un village en bord de mer, placez un navire au lieu d'une route.

#### Fin de partie:

Le jeu prend fin dès qu'un joueur atteint 12 points de victoire.

# 3. MATÉRIEL

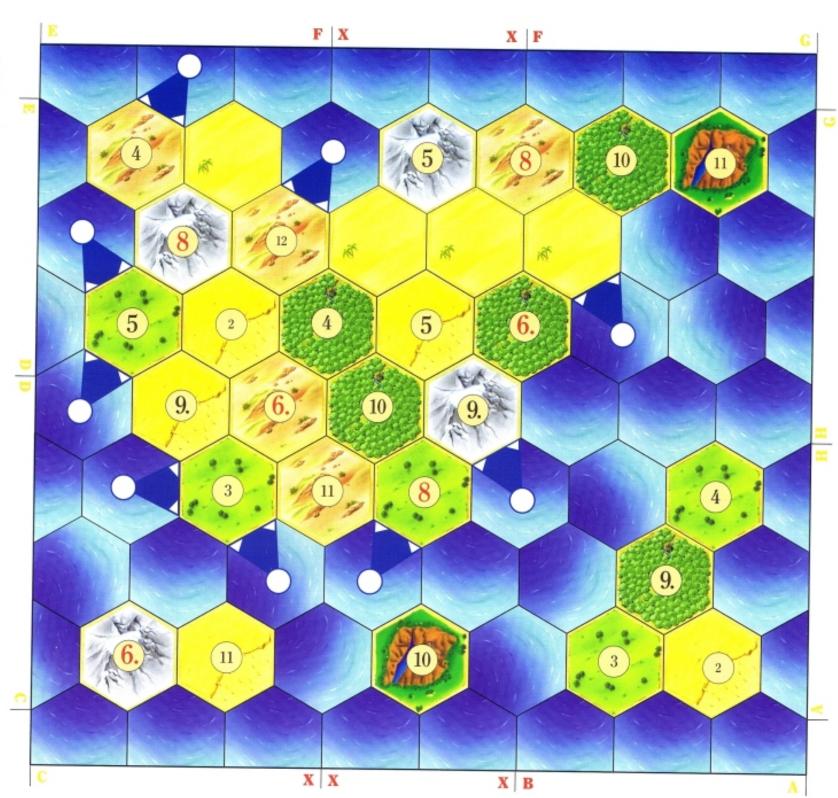
# A Hexagones:

Mer	Désert	Rivière d'or (or)			Montagne (minerai)			Total
16	4	2	5	5	4	5	5	46

# B Jetons numérotés :

Nombre	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Quantité	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	26

O Nombres de ports: 9 (5 ports spéciaux + 4 ports 3:1)



# SCÉNARIO 8 : LE NOUVEAU MONDE

Joueurs 3

# env. 90 minutes

Matériel requis : jeu de base

#### MATÉRIEL

# A Hexagones:

Mer	Désert	Rivière d'or (or)			Montagne (minerai)			Total
19	0	0	4	4	4	4	4	39

# B Jetons numérotés :

Nombre	2	3	4	5	6	8	<b>9</b>	10	11	12	Total
Quantité	1	2	2	2	2	2	3	3	2	1	20

O Nombres de ports : 9 (5 ports spéciaux + 4 ports 3 :1)

# 1. PRÉPARATION

Composez le cadre comme dans l'illustration. Mélangez les hexagones indiqués et placez-les au hasard sur le plateau de jeu, faîtes de même avec les jetons numérotés. Les nombres rouges 6 et 8 ne peuvent pas être placés les uns à côté des autres ou sur l'hexagone rivière d'or.

Mélangez les marqueurs de ports et placez-les faces cachées, chacun à votre tour en commençant par le plus vieux, puis retournez-les face visible.

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

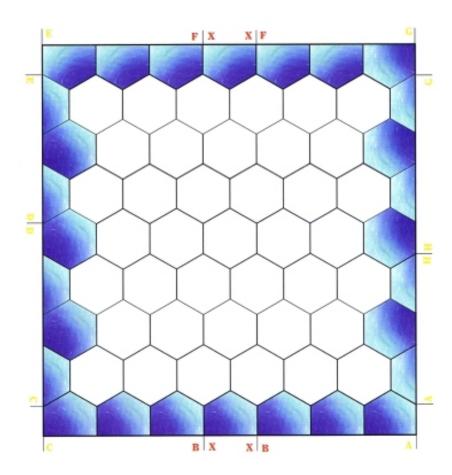
Les joueurs placent leurs colonies de départ où bon leur semble. Ils occupent donc une ou deux îles natales, les autres sont considérées comme inconnues.

#### Points de victoire spéciaux :

Vous recevez un point de victoire spécial pour la première colonie installée sur une des îles inconnues. Placez un marqueur de victoire sous la colonie.

#### Fin de partie:

Le jeu prend fin dès qu'un joueur atteint 12 points de victoire.



# SCÉNARIO 9 : LE NOUVEAU MONDE

Joueurs :

Durée : env. 90 minutes Matériel requis : jeu de base

# MATÉRIEL

# A Hexagones:

Mer	Désert	Rivière d'or (or)			Montagne (minerai)			Total
23	0	0	5	4	4	5	5	46

# B Jetons numérotés :

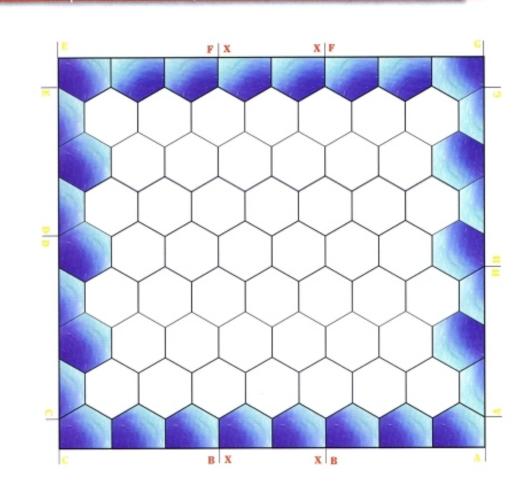
Nombre	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Quantité	2 1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23

O Nombres de ports : 10 (5 ports spéciaux + 5 ports 3 :1)

Les règles sont les mêmes que dans le scénario précédent.

#### Astuce:

Si vous n'êtes pas content de la répartition des hexagones (trop de petites îles ou des îles principales trop grandes) vous pouvez la corriger.



# A l'aide de navires il faut établir des lignes maritimes entre Catane et Transcatane.

# 1. PRÉPARATION

Composez le cadre comme sur le schéma. Le matériel nécessaire est indiqué dans les tableaux.

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

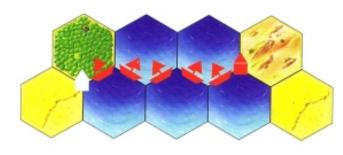
Chaque joueur doit placer ses deux colonies de départ sur la même île. Celle-ci devient son île natale. L'autre est l'île voisine.

Important : Placer une colonie en bord de mer permet de placer un navire plutôt qu'une route.

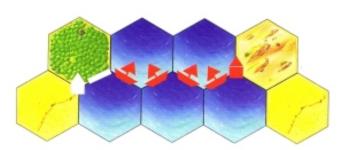
#### Lignes maritimes marchandes:

Important : dans ce scénario, des points de victoire spéciaux sont accordés pour l'établissement de lignes maritimes commerciales entre Catane et Transcatane. Ces lignes maritimes commerciales peuvent être de différents types :

 Vous pouvez lier une chaîne de navires entre une de vos colonies et une de celles de vos adversaires sur l'autre île, Exemple 1.



Vous pouvez lier une chaîne de navires entre une de vos colonies et la route d'un adversaire. Exemple 2.



# 3. MATÉRIEL

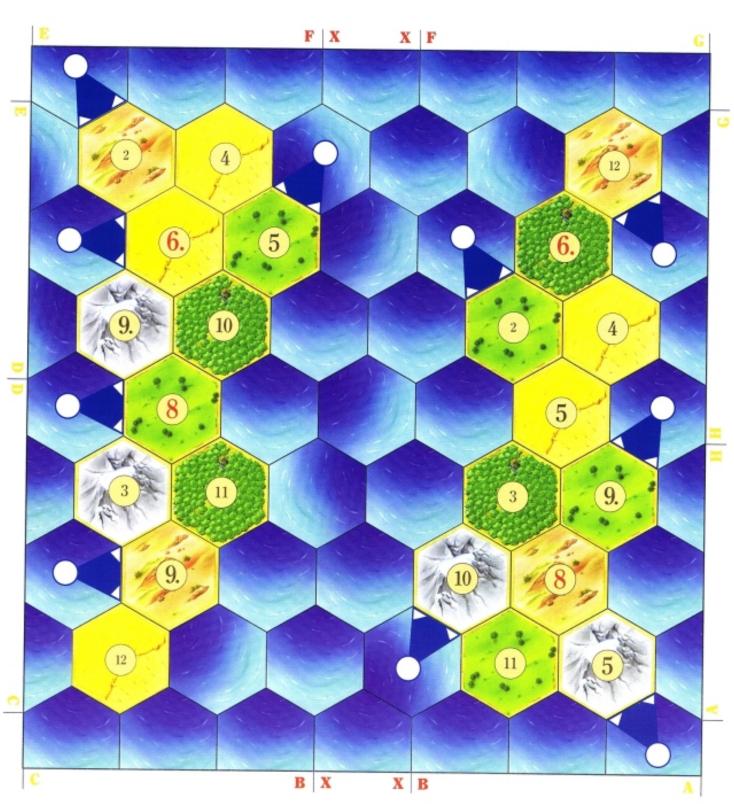
# A Hexagones:

Mer	Désert	Rivière d'or (or)			Montagne (minerai)			Total
17	0	0	5	4	4	5	4	39

# B Jetons numérotés :

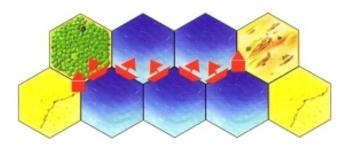
Nombre	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Total
Quantité	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	22

C Nombres de ports : 10 (5 ports spéciaux + 5 ports 3 :1)

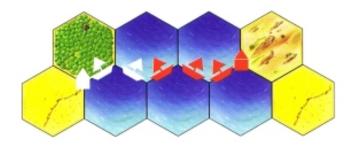


# **SCÉNARIO 10 : LA GRANDE TRAVERSÉE**

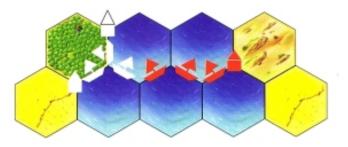
3. Vous pouvez lier une chaîne de navires entre deux de vos colonies situées sur les deux îles. Exemple 3.



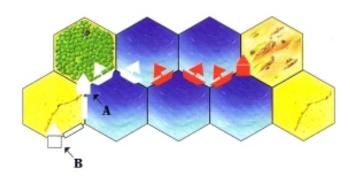
4. Vous pouvez lier une chaîne de navires avec celle d'un autre joueur (qui peut éventuellement mener directement à une de ses colonies). Exemple 4.



 vous pouvez créer un branchement à partir d'une chaîne reliant deux de vos colonies pour rejoindre la route d'un adversaire. Exemple 5.



6. une ligne maritime marchande ne peut pas passer au travers d'une colonie. Exemple 6.

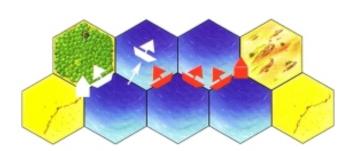


#### Points de victoire spéciaux :

- Pour chaque ligne maritime marchande reliant les deux îles, le joueur place un marqueur de victoire sous la colonie d'arrivée.
- Pour chaque ligne maritime marchande indirecte, un joueur ne reçoit un marqueur de victoire que s'il possède plus de navires que le cumul route et navire de son adversaire. Dans l'exemple
   4, le rouge gagne un point de victoire. Si chaque joueur possède le même nombre de navires, c'est celui qui termine la route qui reçoit le marqueur de victoire.

Dans l'exemple 5, le joueur rouge reçoit 2 points de victoire car il a complété deux lignes maritimes marchandes.

Attention: Si deux joueurs construisent des lignes maritimes marchandes qui se rencontrent au milieu du détroit, l'un deux peut déplacer le dernier navire de sa chaîne. Si cela arrive et que la ligne maritime est coupée, le joueur avec le marqueur de victoire devra le rendre. Dans l'exemple 4, le joueur blanc ne profite pas de la ligne de commerce, il enlève un de ses navires (voir cidessous). Le joueur rouge perd alors son marqueur de victoire. Pour le récupérer il lui faudra compléter sa ligne avec un de ses navires.



# 1. PRÉPARATION

- Installez l'île centrale suivant les règles du jeu de base. Les autres îles sont construites avec le second jeu, en mettant de côté le
- Mélangez les hexagones et placez-les sur les emplacements des îles. Ne mettez pas de jetons numérotés sur les petites îles.
- Remplissez l'espace vide avec les 23 cases maritimes.
- · Chaque joueur reçoit 5 colonies, 8 cités, 15 routes et 15 navires.
- · Du second jeu de base, prenez les sept jetons numérotés suivants : 2, 3, 4, 5, 9, 10, 11 et mettez-les dans un sac en toile.

Nombres de ports: 9

(5 ports spéciaux + 4 ports 3:1)

# 2. RÈGLES SPÉCIALES

#### Phase initiale:

Les joueurs placent leurs colonies de départ sur l'île principale.

#### Règle de la petite île :

Aussitôt qu'un joueur place un navire ou une route sur l'angle d'un hexagone de terrain sans jeton numéroté, tirez-en un au hasard du sac de toile.

Lorsque le sac est vide, le joueur prend un

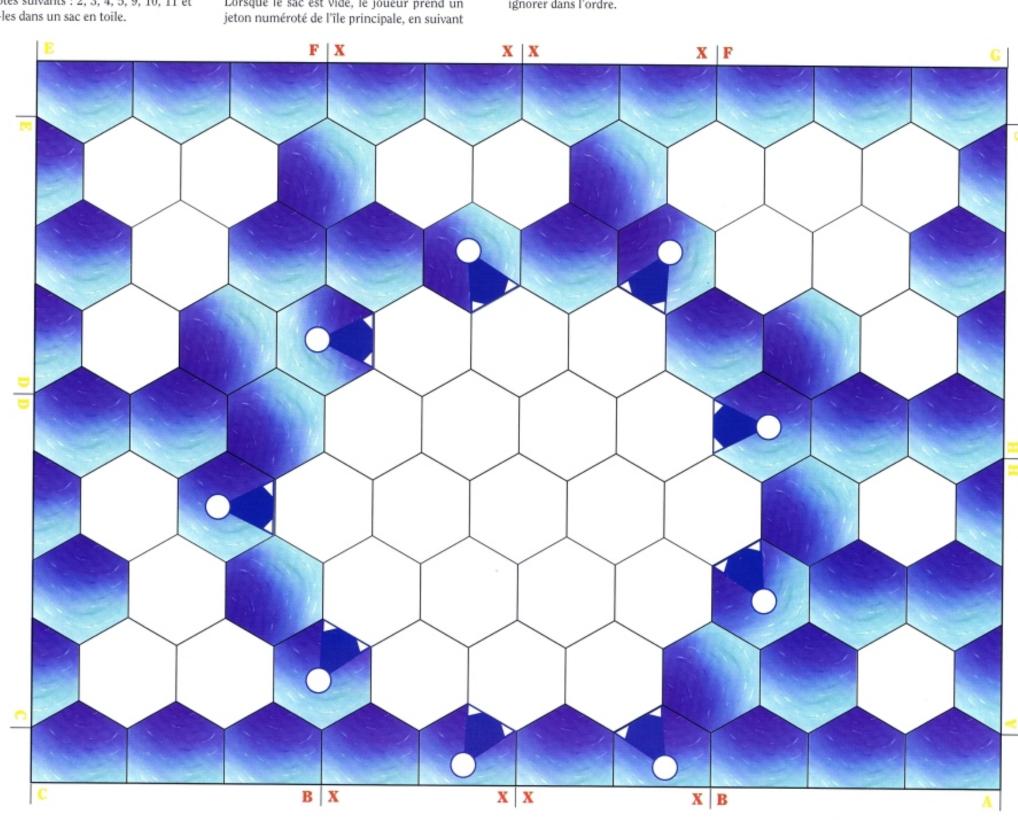
les règles particulières ci-dessous :

- a) Le joueur ne peut prendre un jeton numéroté que d'un hexagone de terrain contenant une de ses colonies.
- b) Chaque colonie ou ville doit toujours être accolée à un hexagone de terrain sur lequel se trouve un jeton numéroté. Aucune colonie ou ville ne peut être sans aucune production de matière premières.
- c) Vous ne pouvez pas placer les 6 et les 8 côte à côte sur les petites îles.

Important : si aucun jeton numéroté satisfait aux 3 règles ci-dessus, vous pouvez les ignorer dans l'ordre.

#### Fin de partie :

Le jeu prend fin dès qu'un joueur atteint 18 points de victoire.





Auteur : Klaus Teuber Illustration : Franz Vohwinkel

Maquette de la version française : Olivier Beck

Traduction: Ines Richter

©TILSIT Editions 2002 pour la version française

# SOWSOX Collection





8, place Marcel Rebuffat Z.A. Courtaboeuf 7 91971 Villejust - France e-mail : contact@tilsit.fr