

LES COLONS DE CATANE - JUNIOR

"Terre en vue !" crie Coco le perroquet, qui scrute l'horizon tout en haut du mât. Les îles de Catane se dévoilent : de nombreux ilots avec des forêts, des pâturages, des champs de canne à sucre et des montagnes pleines de cavernes mystérieuses – un paradis pour des Pirates aventureux !

Construisez immédiatement vos premiers campements et comme les îles sont riches de marchandises et de trésors, construisez encore d'autres navires et établissez de nouveaux campements. En pénétrant plus loin au cœur des îles, découvrez même de l'or. Tandis que chacun est occupé à établir, si possible en premier, un campement sur cette île, Coco revient d'un vol d'exploration en hurlant : "un fantôme !" - "un fantôme !".

Ce qui a effrayé Coco, c'est la forteresse du terrible pirate fantôme seule au milieu de la mer sur un rocher. Le pirate fantôme remarquera bientôt qu'il n'est plus l'unique maître des îles de Catane. Alors, il essaiera de gêner votre progression, où il le pourra.

Mais qui sait ? Si le pirate fantôme vous contrarie trop, votre fidèle perroquet Coco viendra t'il peut-être à votre aide...

Matériel du jeu

- 1 Plateau de jeu double face

- 1 Dé

- 28 Tanières de pirates en 4 couleurs (7 de chaque)



- 1 Pirate Fantôme



- 32 Navires de pirates en 4 couleurs (8 de chaque)



- 24 Cartes Aide de Coco



- 1 Place de marché



- 95 Cartes équipement



Sabre

Laine

Bois

Rhum

Sac d'or

- 4 Tuiles Port



- 4 Cartes de construction



Préparation d'une partie

- Le plateau de jeu est placé au centre de la table. A 4 joueurs, on utilise la face du plateau avec les 4 naufragés dans les tonneaux situés en haut à droite. A 3 joueurs, on utilise l'autre face.
- Le dé est placé à la disposition des joueurs à côté du plateau.
- Ensuite, les joueurs choisissent une couleur et reçoivent les 7 tanières de pirates et les 8 navires de cette couleur. A 3 joueurs, on n'utilise pas le matériel de couleur blanche et il retourne dans la boîte de jeu.
- Sur le plateau de jeu sont représentés des cercles de la couleur des joueurs. Ce sont leurs cases de départ. Chaque joueur place une de ses tanières de pirate sur chacune des cases de sa couleur. Chaque joueur place ses 5 autres tanières ainsi que ses navires devant lui.
- Le Pirate Fantôme est placé sur la Forteresse Fantôme.
- Les cartes Aide de Coco sont bien mélangées et empilées à côté du plateau de jeu avec la face grise visible.
- Les cartes Equipement sont triées par type (Sabre, Laine, Bois, Rhum et Sac d'or) et empilées en 5 talons l'un à côté de l'autre face visible à proximité du plateau de jeu.
- La place du marché est placée à côté du plateau de jeu.
- On place sur chacune des places du marché une carte Equipement de chaque type face visible.
- Les tuiles Port sont bien mélangées et empilées face cachée à côté du plateau.
- Chaque joueur reçoit une tuile Construction et la place devant lui face visible.
- Ensuite, chaque joueur reçoit une carte Equipement Bois et une carte Equipement Rhum des talons correspondants. Ces 2 cartes sont conservées dans les mains des joueurs face cachée.

Objectif du jeu

Le but du jeu pour chacun des joueurs est d'être le premier à construire ses 7 tanières de pirate. Un joueur peut construire une tanière sur les emplacements de construction lorsqu'il y place son navire, ou construire un navire sur leurs emplacements de construction situés au voisinage des tanières. Pour construire ces navires et ces tanières de pirate, les joueurs auront besoin de cartes Equipement. Leur cout est indiqué sur les cartes de construction. Les joueurs reçoivent des cartes Equipement des cases de terrain situées sur le plateau de jeu sur lesquelles les joueurs ont déjà des tanières de pirate. Chaque case de terrain indique un chiffre de 1 à 5. Chaque joueur à son tour va d'abord lancer le dé. Un joueur possédant une tanière sur une case terrain désignée par le dé reçoit une carte Equipement en fonction du terrain, ainsi par exemple un Bois lorsque le dé indique un terrain représentant une forêt. On examinera de façon plus détaillée la façon dont fonctionne le jeu plus loin.

Déroulement d'une partie

Le joueur le plus jeune commence. Le joueur actif (c'est-à-dire le joueur à qui c'est le tour) lance le dé et tous les joueurs reçoivent des nouvelles cartes Equipement. Ensuite, le joueur actif peut faire des constructions et des échanges. Lorsque le joueur a terminé son tour, c'est au joueur situé à sa gauche de poursuivre.



Lancer le dé

Seul le joueur actif lance le dé. Mais chaque joueur peut recevoir des cartes Equipement. Chaque joueur reçoit pour chacun de ses tanières de pirate situées sur un terrain désigné par le dé une carte Equipement correspondante.

Lorsque par exemple (voir illustration) le joueur blanc obtient un 4 au dé, les joueurs blanc et rouge reçoivent une carte Rhum, puisque les 2 joueurs ont une

tanière de pirate sur des champs de canne à sucre. De même, les joueurs bleu et orange reçoivent une carte Bois car ils ont une tanière de pirate sur une forêt.

Lorsqu'un joueur obtient 6 au dé, personne ne reçoit de carte Equipement. A la place, le joueur actif déplace le pirate fantôme sur une autre case terrain de son choix. Tout le temps que le pirate fantôme se trouve sur cette case terrain, ce terrain ne produit pas de carte Equipement, ainsi lorsque le chiffre indiqué par la case terrain est obtenu au dé, les joueurs qui possèdent une tanière sur le terrain ne reçoivent pas de carte Equipement.

Construire

Le joueur actif peut construire une ou plusieurs tanières de pirate ou navires, ou encore acheter des cartes d'aide de Coco.



Une tanière de pirate coûte une carte Rhum, une carte Sabre, une carte Laine et une carte Bois.

Un navire coûte une carte Laine et une carte Bois.

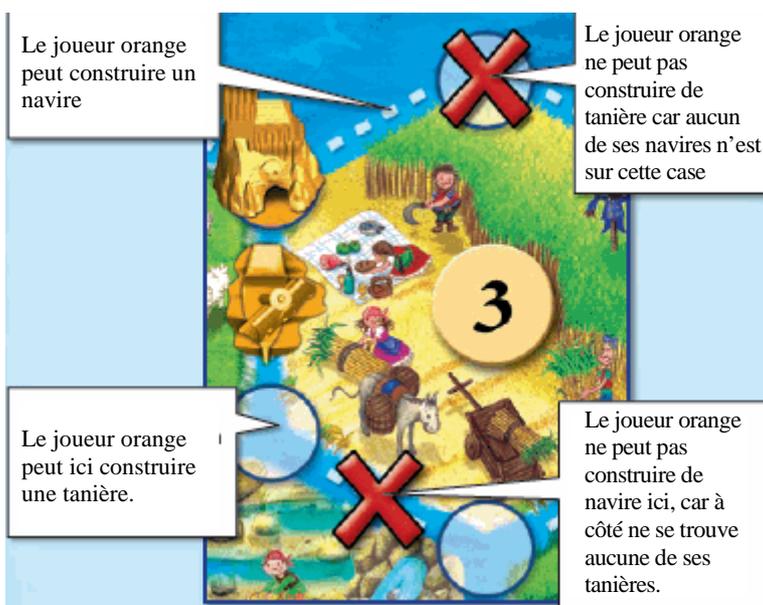
Une carte Aide de Coco coûte une carte Rhum, une carte Sabre et une carte Or.

Les couts de ces constructions sont indiqués sur les cartes Construction.

- Une tanière de pirate peut être construite uniquement sur une case prévue à cet effet (de forme circulaire), lorsqu'un joueur déplace son navire sur une de ces cases.
- Un joueur ne peut construire un navire que sur une place de construction d'un navire située à côté d'une tanière du joueur (sur les lignes en pointillés).

Cela signifie que depuis les 2 tanières de départ on progresse toujours selon l'ordre navire, tanière, navire, tanière, etc...

Il ne peut pas y avoir 2 navires construits directement l'un à côté de l'autre, il doit toujours y avoir entre une tanière.



Acheter des cartes Aide de Coco

Lorsqu'un joueur achète une carte Aide de Coco, il la révèle immédiatement et réalise son indication. Les cartes restent visibles posées devant chaque joueur.

Les cartes Aide de Coco sont très utiles. Soit vous recevez des cartes Equipement ou vous placez un navire ou une tanière de pirate mais la plupart du temps vos adversaires seront un peu frustrés que vous leur souffliez sous le nez la place pour votre tanière ou les cartes dont ils ont besoin...

Une tanière dans la forteresse

Le premier joueur qui révèle une carte Aide de Coco avec laquelle on peut déplacer le Pirate Fantôme, place une de ses tanières de pirate de sa réserve sur la forteresse Fantôme. Lorsque plus tard un adversaire a autant de carte de Pirate Fantôme posée devant lui, on doit toujours retirer la tanière du pirate. Dès que plus tard un joueur est le seul à avoir devant lui le plus de cartes de Pirate Fantôme révélées, ce joueur peut placer une de ses tanières de pirate sur la Forteresse Pirate.

Conseil : Celui qui est assez courageux pour chasser le Pirate Fantôme peut en récompense placer une de ses tanières de pirate sur la Forteresse. Mais comme un seul joueur peut être courageux, on doit retirer cette tanière lorsqu'un autre joueur a exactement autant de cartes de Pirate Fantôme révélés devant lui. Une tanière de pirate placée sur la Forteresse n'apporte cependant aucune carte Equipement supplémentaire, mais elle permet d'avoir plus rapidement 7 tanières construites.

Echanger

Souvent il arrive que dans un tour un joueur désire construire mais ne peut pas le faire faute de carte Equipement. Pour cette raison, on peut échanger de 3 façons différentes des cartes Equipement : avec un adversaire, au marché ou avec un talon de pioche. Lorsque l'on désire échanger, il est possible de le faire dans n'importe quel ordre autant de fois que désiré : avec un adversaire, au marché, puis à nouveau avec un adversaire, puis avec la pioche, etc...

Echanger avec un adversaire

Le joueur actif peut échanger avec d'autres joueurs des cartes Equipement. Un joueur désirant par exemple construire un navire a besoin d'une carte Bois et d'une carte Laine. Ce joueur a déjà une carte Laine, mais n'a pas de carte Bois. Toutefois, il a une carte Sabre dont il n'a justement pas besoin. Il fait donc une proposition d'échange entre une carte Bois et une carte Sabre aux autres joueurs. Lorsqu'un joueur désire faire l'échange, les 2 cartes sont échangées. On n'est pas obligé d'échanger *seulement* une carte contre une autre, c'est à vous d'en décider...

Conseil : Il est important de garder à l'esprit que seul le joueur actif peut réaliser des échanges, il n'est pas possible à 2 joueurs de réaliser des échanges sans que l'un d'eux ne soit le joueur actif.

Place du marché

Le joueur actif peut dans son tour de jeu échanger au marché des cartes, mais **qu'une seule fois**. Le joueur prend au marché une des cartes de son choix et l'ajoute à sa main. Le joueur doit en contrepartie donner une de ses cartes qu'il place au marché. Il y a donc toujours 5 cartes visibles sur la place du marché.

Dès que 5 cartes identiques sont posées sur la place du marché, les cartes sont défaussées et remplacées par 5 cartes de type différent.

Illustration :

Il y a cinq cartes identiques...

...Elles sont défaussées...

... et remplacées par une carte de chaque type



Echange avec la pioche

Echange 3 : 1 Un joueur peut défausser 3 de ses cartes identiques contre une autre carte de son choix.

Par exemple, il peut échanger 3 cartes Laine (qu'il replace dans le talon des cartes Laine) contre une carte Bois.

Echange au port 2 : 1 Un joueur qui a construit une tanière sur une case avec une ancre (Port) prend la tuile Port supérieure. Il peut alors, toujours quand c'est son tour, et aussi souvent qu'il le désire, échanger 2 cartes Equipement représentées sur la tuile contre une autre carte de son choix provenant de la pioche.

Remarque : Bien entendu, en début de partie, on ne pourra utiliser que l'échange avec le marché...

Fin de la partie

Dès qu'un des joueurs a construit ses 7 tanières de pirate (une tanière sur la forteresse compte bien évidemment), la partie se termine immédiatement et ce joueur est déclaré vainqueur.

Traduction des cartes Coco

Setze kostenlos 1 Schiff oder 1 Piratenlager ein	Placez gratuitement un navire ou une tanière
Versetze de Geisterpiraten Nimm 2 Karten ...	Déplacer le pirate Fantôme Prenez 2 cartes...
Du erhältst 2 karten ... und 1 Karte ...	Recevez 2 cartes ... et 1 carte ...
Der spieler rechts und der spieler links von dir schenken dir 1 Ausrüstungskarte	Les joueurs à votre droite et à votre gauche vous donnent une carte.
Holz	Bois
Wolle	Laine
Säbel	Sabre



Une traduction réalisée pour Ludibay <http://www.ludibay.net>

par La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com>

Contacts : admin@fievredujeu.com

Version 3 février 2008

Une question sur le jeu ? Une erreur à signaler ? : <http://www.fievredujeu.com/Forum/viewforum.php?f=22>

Merci de votre collaboration.