

Das Buch

Extension pour les Colons de Katane

Version française 1.0

Sommaire

I. INTRODUCTION	3
AVERTISSEMENTS	3
II. SCÉNARIOS	4
A. DAS ATOLL (L'ATOLL)	4
B. DAS BERMUDA-DREIECK (LE TRIANGLE DES BERMUDES) – 3 OU 4 JOUEURS	6
C. DAS BERMUDA-DREIECK (LE TRIANGLE DES BERMUDES) – 5 OU 6 JOUEURS	8

I. Introduction

Das Buch est une extension en allemand pour le jeu *Les colons de Katäne*. Outre une petite boîte remplie de pions en cartons et d'hexagones supplémentaires, l'extension contient un livre de 192 pages avec, notamment, 15 scénarios et quelques variantes pour ce jeu.

Le présent document contient les explications en français relatives à ces scénarios et variantes.

Avertissements

Die Siedler von Catan ainsi que Das Buch sont des jeux allemands propriété de la société Kosmos. Les colons de Katäne est une traduction française de ce jeu publiée par Jeux Descartes sous licence Kosmos. Le présent document ne vise pas à contester ni directement ni indirectement les droits de ces deux entreprises mais simplement à offrir aux joueurs francophones la possibilité d'utiliser pleinement l'extension Das Buch. Il est nécessaire de disposer de l'extension Das Buch pour comprendre les règles et les scénarios qui sont exposés ci-après.

II. Scénarios

A. *Das Atoll (L'atoll)*

Un scénario de Brigitte et Wolfgang Ditt

Nombre de joueurs : 4 ou 5.

Durée d'une partie : environ 90 minutes

1. Matériel de jeu

Matériel nécessaire :

- Le jeu de base + l'extension pour 5-6 joueurs
- L'extension Seefahrer + L'extension Seefahrer pour 5-6 joueurs
- 8 points de victoire de l'extension Das Buch

Le plan du plateau de jeu se trouve à la page 22 de l'extension Das Buch.

Les Hexagones utilisés sont résumés dans le tableau de la page 23.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit dans cette couleur :

- 15 routes
- 5 colonies
- 4 villes
- 15 bateaux

2. Préparation

Le plateau de jeu est construit de la façon suivante :

On place un hexagone de mer au centre de la table. Autour de cet hexagone, on place 1 désert, 1 montagne, 1 champ, 1 pré, 1 colline et 1 forêt. Cinq chiffres sont placés sur ces hexagones de la façon indiquée par le plan. C'est le petit atoll.

On entoure ensuite cet atoll d'hexagones de mer. Ensuite, on mélange les 18 autres hexagones de terrain qui sont placés autour des hexagones de mer. On place les compteurs sur cette ceinture de terre par ordre alphabétique (comme dans le jeu de base) et en commençant par n'importe quel hexagone. C'est le grand atoll. Enfin, on entoure le grand atoll par des hexagones de mer et l'on place les ports de la façon indiquée sur le plan. Les ports d'échange 2 :1 ne doivent être en contact qu'avec un seul hexagone de terre. Les ports d'échange 3 :1 ont des positions fixes.

Le bateau pirate est placé sur la case de mer adjacente au désert (cf. plan).

Mise en place :

Chaque joueur doit placer sa première colonie sur le petit atoll et sa seconde colonie sur le grand atoll. Dans le jeu à cinq joueurs, le dernier joueur peut placer ses deux colonies sur le grand atoll.

3. Règles spéciales

Ce scénario se joue avec les règles du jeu de base et de l'extension Seefahrer, plus les règles suivantes :

Points de victoires

Un joueur reçoit un point de victoire chaque fois qu'il crée une connexion entre le petit et le grand atoll à l'aide d'une route maritime fermée (c'est-à-dire entre deux colonies et/ou villes). On ne gagne pas de point de victoire additionnel si une route se divise à mi-chemin pour se connecter à une autre colonie. Important : les routes maritimes peuvent se connecter à des colonies ou des villes appartenant à d'autres joueurs. Un exemple est donné à la page 24 du livre (le joueur rouge empoche 2 points de victoires).

« 7 » aux dés et les cartes chevalier

Quand un « 7 » est tiré ou qu'une carte chevalier est jouée, le brigand noir est déplacé comme dans le jeu de base, mais le joueur qui le déplace ne peut pas prendre de carte de matière première. Lorsqu'un « 7 » est tiré ou qu'une carte chevalier est jouée, on déplace le bateau pirate en suivant les règles ci-après : si une carte chevalier est jouée, le bateau pirate est déplacé d'une case de mer dans le sens des aiguilles d'une montre ; si un « 7 » est tiré, le bateau pirate est déplacé d'un nombre de cases de mer égal au chiffre que le plus petit dé a tiré. Le joueur doit prendre une carte de matière première dans la main d'un autre joueur qui a un bateau adjacent à l'hexagone où est placé le pirate. Si le pirate ne vole pas de ressource (parce qu'il n'y a pas de bateau adjacent à cet hexagone), c'est le brigand noir qui s'empare d'une carte matière première (cf. jeu de base).

4. Fin du jeu

Le joueur qui, à son tour, atteint 12 points de victoire gagne la partie.

Conseils de jeu

Les atolls ont des particularités : le petit atoll a des champs productifs mais pas de ports.

Le grand atoll donne accès aux ports.

Les points de victoire accordés pour la connexion entre les atolls compensent les risques que les joueurs encourent en s'exposant au pirate...

B. Das Bermuda-Dreieck (Le triangle des Bermudes) – 3 ou 4 joueurs

Un scénario de Steffen Richter et Heinz Dasbach

Nombre de joueurs : 3 ou 4

Durée : environ 90 minutes

1. Matériel de jeu

Matériel nécessaire :

- Le jeu de base
- L'extension Seefahrer

De l'extension Das Buch :

- 8 pions bleus portant les numéros 2, 3, 4, 4, 10, 10, 11, 12
- 1 point de victoire

Le plan du plateau de jeu se trouve à la page 26 de l'extension Das Buch.

Les Hexagones utilisés sont résumés dans le tableau de la page 27.

On utilise 1 port 3 :1 du jeu de base ; et 5 ports spécialisés et 2 ports 3 :1 de l'extension Seefahrer.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit dans cette couleur :

- 15 routes
- 5 colonies
- 4 villes
- 15 bateaux

2. Préparation du jeu

Le plateau de jeu est construit en suivant le plan de la page 26. Les marqueurs bleus sont placés sur les hexagones de mer comme indiqué sur le plan. Les ports de mer sont mélangés et placés aléatoirement sur le plateau de jeu, aux endroits indiqués par le plan. Le port 3 :1 du jeu de base est placé à l'endroit où se trouve le point d'exclamation rouge.

Le brigand commence sur une mine d'or. Le pirate commence sur n'importe quelle case de mer, sauf celles qui sont marquées d'un pion bleu. Le point de victoire est placé à côté du plateau de jeu.

Mise en place :

Les joueurs peuvent placer leurs colonies de départ uniquement sur les quatre îles qui se situent aux coins du plateau de jeu.

3. Règles spéciales

Les règles du jeu de base et de l'extension Seefahrer sont utilisées. Des règles spéciales sont appliquées au pirate.

Point de Victoire

Le point de victoire spécial est accordé au premier joueur qui construit une colonie sur l'île centrale. Aucun autre point de victoire n'est octroyé par la suite pour les colonies supplémentaires construites sur cette île.

L'effet « Bermudes »

Chaque fois que les dés sont lancés, vérifiez que le résultat ne correspond pas au chiffre d'un des huit marqueurs bleus. Si c'est le cas, tous les bateaux (excepté le pirate) qui se trouvent sur les bords de l'hexagone correspondant sont coulés. Les bateaux sont d'abord coulés, et c'est seulement après que les joueurs reçoivent leurs matières premières. Les bateaux coulés sont restitués aux joueurs.

Les conséquences

Chaque colonie ou ville de l'île centrale doit être connectée par route ou par bateau à une colonie du même joueur qui se trouve sur une autre île (cf. ci-dessous les règles de construction de pont).

Si la connexion est brisée par l'effet Bermudes, le joueur dont les colonies ou les villes de l'île centrale se retrouvent isolées ne peut plus recevoir de matières premières de ces colonies ou villes, et il ne peut plus rien construire sur cette île. Il ne pourra construire à nouveau sur l'île centrale que lorsque la connexion sera rétablie en remplaçant les bateaux coulés.

Construction de ponts

Les joueurs peuvent construire des ponts (représentés par des routes) entre les îles extérieures et l'île centrale. On ne peut le faire qu'aux emplacements marqués par les flèches blanches sur le plan (cf. page 26 de Das Buch). Un pont peut se connecter directement à une route. Un pont coûte 1 bois, 1 argile, 1 laine et 2 minerais. Un pont ne peut être détruit par l'effet Bermudes.

4. Fin du jeu

Le premier joueur qui atteint 12 points de victoire remporte la partie

Variantes :

Vous pouvez jouer ce scénario en excluant la possibilité de construire des ponts.

Si vous jouez ce scénario fréquemment, vous pouvez disposer aléatoirement les hexagones des quatre îles extérieures. Il est recommandé dans ce cas de ne pas modifier la position des chiffres de production.

C. Das Bermuda-Dreieck (Le triangle des Bermudes) – 5 ou 6 joueurs

Nombre de joueurs : 5 ou 6

Durée : environ 120 minutes

1. Matériel de jeu

Matériel nécessaire :

- Le jeu de base + extension pour 5 ou 6 joueurs
- L'extension Seefahrer + extension Seefahrer pour 5 ou 6 joueurs

De l'extension Das Buch :

- 10 pions bleus portant les numéros 2, 3, 3, 4, 4, 10, 10, 11, 11, 12
- 1 point de victoire

Le plan du plateau de jeu se trouve à la page 29 de l'extension Das Buch.

Les Hexagones utilisés sont résumés dans le tableau de la page 30.

On utilise les 5 ports spécialisés et les 5 ports 3 :1 de l'extension Seefahrer.

2. Préparation du jeu

Le plateau de jeu est construit en suivant le plan de la page 29. Les marqueurs bleus sont placés sur les hexagones de mer comme indiqué sur le plan. Les ports de mer sont mélangés et placés aléatoirement sur le plateau de jeu, aux endroits indiqués par le plan.

Le brigand commence sur une mine d'or. Le pirate commence sur n'importe quelle case de mer, sauf celles qui sont marquées d'un pion bleu. Le point de victoire est placé à côté du plateau de jeu.

Mise en place :

Les joueurs peuvent placer leurs colonies de départ uniquement sur les six îles qui se situent sur le pourtour du plateau de jeu.

3. Règles spéciales

Les règles sont les mêmes que pour la version à 3-4 joueurs.

On applique également la règle spéciale de la « phase de construction extraordinaire » expliquée dans l'extension pour 5-6 joueurs.

4. Fin du jeu

Le premier joueur qui atteint 12 points de victoire remporte la partie.