

# CATAN

## LE JEU DE BASE

### DESCRIPTION

Dans Catan, partez à la découverte de l'île de Catan et de ses nombreuses ressources. Vous développerez le commerce et étendrez votre territoire avant vos adversaires en construisant des routes, des colonies et des villes.

### OBJECTIFS

Dans Catan, vos constructions vous rapportent des points. Le premier joueur à atteindre 10 points est déclaré vainqueur. Vous devrez gérer les ressources et négocier avec vos adversaires.

### MATÉRIEL

- 1 règle du jeu + 1 glossaire
- 6 pièces de mer pour constituer le cadre de l'île
- 18 tuiles «terrain» de 5 types différents (4 prairies, 4 forêts, 4 champs, 3 montagnes et 3 mines) + 1 tuile désert
- 18 pions numérotés de 2 à 12
- 95 cartes «ressource» (correspondantes au terrain)
- 25 cartes «développement»
- 2 sabots pour les cartes
- 2 fiches spéciales («armée la plus puissante» et «route la plus longue»)
- 1 pion «Voleur»
- 2 dés
- Par joueur :
  - 15 figurines «route»
  - 5 figurines «colonie»
  - 4 figurines «ville»
  - fiche de construction

x 4

### COMPÉTENCES

- **Personnelles**
  - autonomie
  - prise de décision
  - raisonnement
  - adaptation
- **Sociales**
  - Recherche de compromis
- **Méthodologiques**
  - organisation
  - réflexion
  - résolution de problèmes



### USAGES PÉDAGOGIQUES

**Sciences sociales** : étude de concepts tels que la négociation, la prise de décision individuelle et l'impact des ressources limitées sur les sociétés et sur les rapports commerciaux.

**Économie** : l'allocation des ressources, la production, la consommation, et l'échange de biens et de services, la négociation commerciale.

**Mathématiques** : la probabilité

**Gestion et stratégie d'entreprise** : les principes de gestion, de planification stratégique et de prise de décision comme un exemple concret de gestion de la concurrence

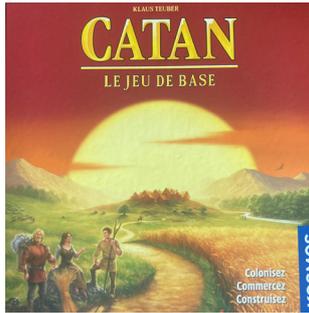


**PARTICIPANTS**  
3 à 4 participants



**DURÉE**  
60 à 120 minutes

# DÉROULÉ DE LA PARTIE



Dans Catan, vous devrez construire des colonies, les relier par des routes, les faire évoluer en villes. Pour cela, vous devrez dépenser des ressources gagnées grâce aux territoires proches de ces colonies. Vous pourrez échanger des ressources avec vos adversaires.

## Comment jouer à Catan

À votre arrivée sur l'île de Catan, vous ne disposez que de 2 colonies qui vous donnent accès aux ressources des tuiles qu'elles touchent. Ce sont les dés qui déterminent quelles sont les territoires qui vont en effet produire ses ressources. Par exemple, si j'obtiens un 6 en additionnant le score des 2 dés, tous les joueurs proches d'une tuile portant le chiffre 6 vont obtenir les ressources de cette tuile. C'est en accumulant ces ressources que vous pourrez bâtir votre réseau de routes, que vous pourrez établir de nouvelles colonies ou les faire grandir.

Si vous manquez de ressources pour bâtir le réseau de vos rêves, vous allez pouvoir aller les chercher chez vos adversaires en négociant avec eux.

Vous pouvez également investir vos ressources dans des cartes de développement. Vous pourrez ainsi gagner des points de victoire ou recruter des chevaliers.

Si vous êtes le joueur possédant la plus grande armée de chevaliers, vous gagnerez 2 points de victoire.

Si vous êtes celui qui possède la plus longue route, vous gagnerez également 2 points de victoire.

Si les dés désignent un 7, vous devrez déplacer le voleur sur l'île. Il annule la production de ressources du territoire où il se trouve. Vous devrez ainsi le déplacer habilement pour bloquer vos adversaires.

## L'installation

- **1<sup>ère</sup> étape** : construire le contour de l'île (attention à faire correspondre les numéros).
- **2<sup>ème</sup> étape** : placer les tuiles pour constituer le paysage de l'île. Pour une première partie, préférez jouer comme l'indique la règle «pour les débutants». Vous allez placer les jetons numérotés sur chaque tuile (sauf sur le désert, la case est réservée pour le voleur en début de partie).
- **3<sup>ème</sup> étape** : chacun choisit sa couleur, puis chacun place 2 colonies et 2 routes. Attention, les colonies sont placées à l'intersection entre 3 tuiles hexagonales et les routes devront se placer sur le côté d'une tuile et en contact avec une colonie de la même couleur.

## À son tour de jeu, un joueur devra :

1. Lancer les dés pour déterminer le territoire qui pourra produire sa ressource,
2. Échanger sa ou ses ressources avec les adversaires (à l'intérieur de l'île) et/ou la réserve (dans les ports),
3. Le cas échéant, construire des routes, des colonies ou des villes et/ou acheter des cartes «développement»
4. À tout moment pendant son tour, le joueur peut jouer une carte développement et appliquer ses effets.

## Fin de partie à Catan

La partie prend fin quand un des joueurs atteint 10 points de victoire.