

# LES ENFANTS DE CATANE



Salut, les enfants ! Je m'appelle Vincent ; et voici à côté de moi mes amis Jean et Marie. Nous vivons sur l'île de Catane. Nous sommes arrivés ici avec nos bateaux, au printemps dernier. Avant, nous habitions dans un autre pays, très loin de l'autre côté de la mer. Là-bas, il faisait toujours froid et nous n'avions pas grand-chose à manger. Catane, au contraire, est magnifique. Ici, il fait plus chaud et il y a beaucoup d'animaux dans les forêts. Et des baies sucrées, qui sont tellement bonnes ! Pour l'instant, nous habitons encore dans des huttes et des tentes. Mais cela va bientôt changer. Nos parents construisent de vraies maisons en bois et en briques pour l'hiver : comme ça, nous ne serons pas condamnés à être frigorifiés.

# RÈGLE DU JEU



Maisons



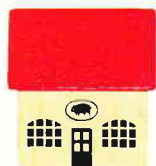
Église



Manoir



Boulangerie



Boucherie



École



Mairie



Tour

Les matières premières :



Bois



Blé



Briques



Figurines



Dé



Fontaine



plan de jeu et plateau tournant


*Avant de commencer, détacher les morceaux de carton restant à l'intérieur des cases prédécoupées, et les jeter.*

## LA PRÉPARATION

On pose le plan de jeu sur la boîte. Le plateau tournant est fixé au centre du plan de jeu à l'aide de la fontaine. Le plateau tournant représente la place du village, autour de laquelle court un chemin.






Sur le chemin qui entoure la place du village sont dessinées quatre petites charrettes.

Chacune des quatre figurines  est fixée dans l'emplacement qui précède la charrette de sa couleur

Comme les emplacements sont un peu plus étroits que les pieds des figurines, il faut insérer les figurines de biais.



 Les matières premières sont posées sur les cases de leur couleur (5 pour chaque couleur) qui se trouvent sur le plan de jeu, à l'extérieur du plateau tournant.

 Quand on joue à trois ou à deux, on n'utilise que quatre éléments pour chaque matière première. Il reste donc une case verte, une case jaune,  une case marron libres. Le voleur (figurine noire) va sur la case noire.

On distribue alors les bâtiments : chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs choisissent un bâtiment à toit rouge et le placent devant eux. On recommence l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bâtiments à toit rouge. A deux joueurs, chacun doit posséder 6 bâtiments, à trois joueurs 4 bâtiments, à quatre joueurs 3 bâtiments.



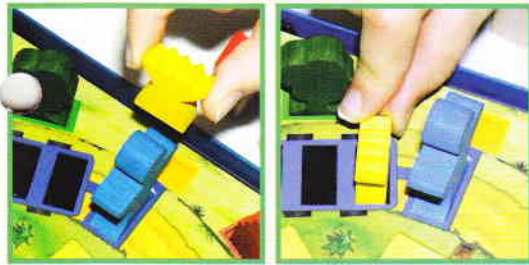
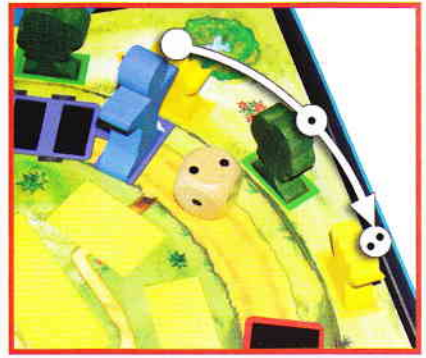
Pour commencer, on laisse la mairie (qui a un toit vert) de côté.



Chaque joueur choisit une couleur. Le plateau tournant doit être orienté de façon à ce que chaque figurine se trouve en face d'une matière première.

# LE DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune commence. Il lance le dé. Il fait avancer sa figurine du nombre de cases indiqué par le dé, en faisant tourner le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre. Comme toutes les figurines se trouvent sur le plateau tournant, les figurines des adversaires avancent aussi.



Chaque joueur (même ceux dont ce n'est pas le tour de jouer) dont la figurine se trouve face à une matière première peut alors placer la matière première dans un emplacement vide de sa charrette.

S'il n'y a plus de matière première dans la case devant laquelle se trouve une figurine, le joueur repart les mains vides.

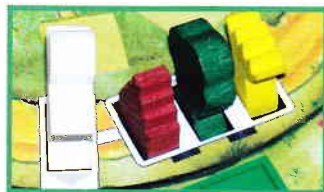


**Important :** il ne peut y avoir qu'un élément de chaque matière première dans chaque charrette. On ne peut donc pas charger à nouveau du blé si l'on en possède déjà.



Si la figurine d'un joueur se trouve face à face avec Eric, le voleur, le joueur perd une matière première (s'il en possède au moins une). Il retire de sa charrette la dernière matière première acquise, et la replace sur une case libre de la couleur correspondante sur le plan de jeu.

Une fois que tous les joueurs qui en avaient la possibilité ont chargé des matières premières, chaque joueur qui a une charrette complète – avec un élément bois, un élément blé et un élément



brique -, peut construire un bâtiment.

Il prend l'un de ses bâtiments et le pose sur un emplacement vide de la place du village.

Puis il retire les matières premières de sa charrette et les remet sur des cases libres de couleur correspondante.

Quand les deux étapes du tour ont été réalisées (chargement des charrettes et construction éventuelle de bâtiments), c'est au joueur suivant de lancer le dé.

## FIN DU JEU

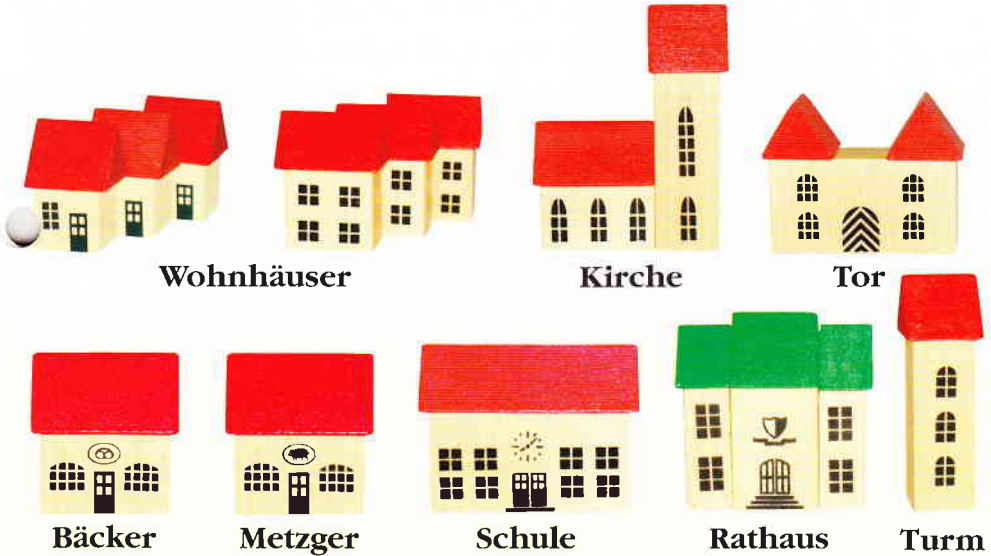
Tout joueur qui a terminé de construire tous ses bâtiments est autorisé à construire la mairie. Pour cela, il doit à nouveau remplir sa charrette avec un élément bois, un élément blé et un élément briques.

Le joueur qui construit la mairie en premier a gagné. Il peut arriver que plusieurs joueurs construisent la mairie dans le même tour. Dans ce cas, ils ont tous gagné.

**Ticado**  
**TILSIT**  
ÉDITIONS

Ce jeu est édité par TILSIT Éditions Parc de l'Événement 1, allée d'Effiat 91160 Longjumeau /  
e-mail : [contact@tilsit.fr](mailto:contact@tilsit.fr) / Infos en direct : [www.tilsit.fr](http://www.tilsit.fr)  
Ticado a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

# SPIELREGEL



Die Naturmaterialien:



Holz



Getreide



Ziegel



Spielfiguren



Würfel



Brunnen




Spielplan und Drehscheibe

Bitte zuerst die Kartonreste aus den vorgestanzten Feldern lösen und zum Abfall geben.



## DIE VORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Schachtel einglegt. Die Drehscheibe wird mit Hilfe des Brunnen in der Mitte des Spielplanes fixiert. Die Drehscheibe zeigt einen Dorfplatz. Um den Dorfplatz herum verläuft ein Weg.




Auf dem Weg um den Dorfplatz sind vier kleine Karren abgebildet. Die vier Spielfiguren  werden in die Öffnungen gleicher Farbe vor den Karren eingeklinkt. Da die Öffnungen etwas kleiner sind als die Füße der Figuren, müssen die Figuren schräg eingeführt werden.



 Die Naturmaterialien werden in die Felder gleicher Farbe (je 5) rund um die Drehscheibe eingesetzt. Wenn zu dritt oder zu zweit gespielt wird, sollten nur je vier mal Getreide, Ziegel und Holz eingesetzt werden. Es bleibt dann je ein grünes, gelbes und braunes Feld frei. Der Räuber  kommt auf das schwarze Feld.

Jetzt werden alle Gebäude aufgeteilt: Der Reihe nach, im Uhrzeigersinn, nimmt sich jeder Spieler ein Gebäude mit einem roten Dach und stellt es vor sich ab. Im Spiel zu zweit hat danach jeder Spieler 6 Gebäude, im Spiel zu dritt 4 und im Spiel zu viert 3 Gebäude.

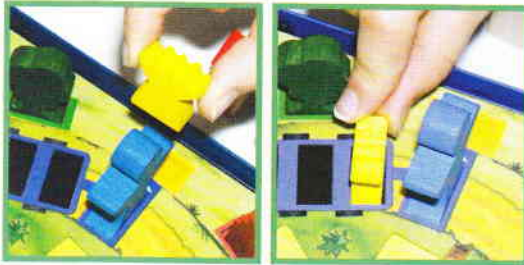
Das Rathaus  wird vorerst beiseite gestellt.



Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sich an die Seite des Spielkartons, auf der seine Spielfigur abgebildet ist. Die Drehscheibe muss so ausgerichtet werden, dass jede Spielfigur neben einem Naturmaterial steht.

## DER SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, würfelt. Anschließend zieht er seine Spielfigur im Uhrzeigersinn um so viele Felder vor, wie die Punkte auf dem Würfel vorgeben. Da sich alle Figuren in der Drehheibe befinden, wandern auch die Figuren der Mitspieler mit.



Nun darf **jeder Spieler** (auch wer nicht an der Reihe ist), dessen Figur neben einem Naturmaterial steht, dieses in eine freie Öffnung **seines** Karrens setzen.

Befindet sich in dem Vorratsfeld neben einer Spielfigur kein Naturmaterial mehr, so geht der Spieler leer aus.



**Wichtig:** Von jedem Naturmaterial darf sich immer nur ein Exemplar im Handkarren befinden. Es ist also beispielsweise nicht erlaubt, ein zweites Getreide einzuladen.



Kommt die Figur eines Spielers neben Erik, dem Räuber zu stehen, verliert der Spieler ein Naturmaterial (falls er welche besitzt). Der Spieler entfernt das Naturmaterial aus seinem Karren, das am weitesten hinten steht und stellt es auf ein beliebiges freies Feld mit der Farbe des Naturmaterials zurück.



Hatten alle Spieler Gelegenheit, Naturmaterialien einzuladen, baut jeder Spieler, der seinen Karren mit jeweils **einem Holz, einem Getreide und einem Ziegelstein**, beladen hat, eines seiner Gebäude.



Er nimmt eines seiner Häuser und stellt es in eine passende Öffnung des Dorfplatzes. Anschließend entfernt er die Naturmaterialien aus seinem Karren und stellt sie auf beliebige, farbgleiche Felder zurück.

Nach dem Beladen der Wägelchen und dem eventuellen Bau von Häusern ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit dem Würfeln an der Reihe.

## SPIELEND

Wer alle seine Gebäude gebaut hat, darf das Rathaus bauen, sobald sein Karren mit je einem Getreide, Holz und Ziegelstein beladen ist.

Wer als erster das Rathaus gebaut hat, gewinnt. Es kann vorkommen, dass in einer Runde mehrere Spieler das Rathaus bauen können. Tritt dieser Fall ein, bauen diese Spieler gemeinsam das Rathaus und alle haben gewonnen.

## FREIES SPIEL

Mit den vielen Häusern könnt ihr ohne Spielplan auch ein ganz anderes Dorf bauen. Die Kirche in die Mitte und alle anderen Häuser daneben. Wo wollt ihr denn wohnen? Gleich neben dem Bäcker oder lieber am Dorfrand, bei den grünen Wiesen? Und wenn ihr wollt: Mit einem Wägelchen kann man die Naturmaterialien transportieren - von Haus zu Haus - je nach gewürfelter Augenzahl. Oder...? Ganz sicher habt ihr noch mehr Ideen...

*Wenn es Euch auf der Insel Catan gefällt, dann könnt ihr bald dasselbe spielen wie die Großen. Ab 8, 9 Jahren solltet Ihr dann mit euren Eltern mal „Die Siedler von Catan“ probieren. Wir sind ganz sicher, dass Ihr Catan dann noch viel schöner findet.*

