

## Les Pêcheurs de Catane – Extension pour le jeu de base

Traduction : yoyo pour lemonde2catane.net

Possibilité de commander le matériel sur :

<http://www.spielbox.de/sbmain/sbbest055e.php>



### Matériel

- 11 tuiles de 1 poisson
- 10 tuiles de 2 poissons
- 8 tuiles de 3 poissons
- 1 tuile vieille chaussure
- 6 zones de pêches avec les numéros de production 4, 5, 6, 8, 9 et 10

### Preparation

- Le jeu de base est installé comme d'habitude.
- Les tuiles poissons sont mélangées et placées à côté des ressources, faces cachées (ou dans un sac opaque).
- Placez chaque zone de pêche entre les ports marchands.



### Les Règles

La partie est jouée avec les règles du jeu de base. Les notes suivantes doivent être prises en compte :

Chaque zone de pêche possède trois croisements avec les côtes de Catane. Quand un joueur construit une colonie sur ce genre de croisement, il peut piocher une tuile poisson à condition que le dé de production corresponde au numéro inscrit sur la zone de pêche. Il pose la tuile ainsi piochée devant lui, face cachée.

Si quelqu'un possède une ville sur une zone de pêche, il reçoit 2 tuiles poissons à chaque tirage de dé favorable.

Si un joueur construit plusieurs colonies sur plusieurs zones de pêche, il reçoit autant de tuiles poissons.

Un joueur recevant des tuiles poissons reçoit aussi ses matières premières classiques.

Les tuiles poissons présentent 1, 2 ou 3 poissons. Durant son tour, un joueur peut utiliser ses poissons pour obtenir certains avantages. Plus il y a de poissons sur les tuiles, plus les avantages sont intéressants.

| FISH TRADE-INS |  |
|----------------|--|
| 2              | Move the Robber to the Desert                    |
| 3              | Steal a random Resource card from another player |
| 4              | Receive a Resource card from the bank            |
| 5              | Build a road                                     |
| 7              | Build a Development card                         |

**2 poissons:** Le joueur peut remettre le brigand dans le désert (sans piocher de carte chez un des joueurs ayant installé une colonie contre le désert).

**3 poissons:** Le joueur peut piocher une matière première chez un autre joueur.

**4 poissons:** Le joueur peut prendre une matière de son choix dans la banque.

**5 poissons:** Le joueur peut construire une route immédiatement.

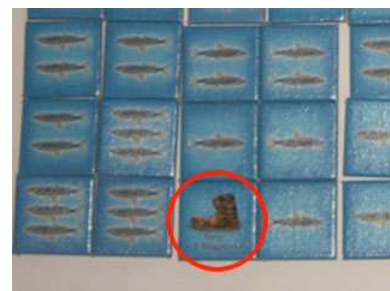
**7 poissons:** Le joueur reçoit gratuitement une carte de développement.

Si un joueur dépense plus de poissons que ce que coûte l'avantage choisit, il n'est pas dédommagé de la différence. Les tuiles poissons ne peuvent pas être changées. Les poissons ne sont pas des matières premières et ne sont donc pas comptées dans le quota de 7 pour le brigand. De même une tuile poisson ne peut pas être dérobée par un joueur ayant joué le brigand. Certains croisements sont à la fois zone de pêche et port marchand, lorsqu'une colonie y est installée, son propriétaire bénéficie des deux avantages.

Quand un joueur paye un avantage avec les tuiles poissons, les tuiles utilisées sont disposées en pile face visible à côté du stock. Quand celui-ci est vide, la pile utilisée est transformée en stock après avoir mélangé et disposé à nouveau les tuiles.

**La vieille chaussure :** le joueur la piochant doit la révéler immédiatement. Le possesseur de la vieille chaussure peut, durant son tour, la donner à un autre joueur ayant au moins autant de points de victoire que lui. Un joueur ne peut pas donner la vieille chaussure à un adversaire tant que l'un d'entre eux n'a pas, au moins, le même nombre de point que lui.

Le possesseur de la vieille chaussure devra, pour gagner la partie, avoir 1 point de victoire de plus que la normale (c'est à dire 11 points dans le cadre d'un jeu de base)



### Les Pêcheurs de Catane

 **2** Envoyez le Brigand dans le Désert

 **3** Piochez une matière chez un adversaire

 **4** Choisissez une matière dans la banque

 **5** Construisez une route pour rien

 **7** Piochez une carte dévelpt. gratuitement

### Les Pêcheurs de Catane

 **2** Envoyez le Brigand dans le Désert

 **3** Piochez une matière chez un adversaire

 **4** Choisissez une matière dans la banque

 **5** Construisez une route pour rien

 **7** Piochez une carte dévelpt. gratuitement

### Les Pêcheurs de Catane

 **2** Envoyez le Brigand dans le Désert

 **3** Piochez une matière chez un adversaire

 **4** Choisissez une matière dans la banque

 **5** Construisez une route pour rien

 **7** Piochez une carte dévelpt. gratuitement

### Les Pêcheurs de Catane

 **2** Envoyez le Brigand dans le Désert

 **3** Piochez une matière chez un adversaire

 **4** Choisissez une matière dans la banque

 **5** Construisez une route pour rien

 **7** Piochez une carte dévelpt. gratuitement

