



Pour 1 à 4 joueurs
de 10 ans et plus

Cap sur Catan

CATAN

ATTENTION! Ne regardez **pas** le matériel de jeu (cartes, etc.) **pour l'instant!** Lisez **d'abord** ce livret de règles **ensemble et à voix haute**, et suivez attentivement toutes les instructions.

Si vous connaissez les jeux *EXIT* et avez déjà joué à des boîtes de niveau Débutant, lisez simplement les paragraphes en bleu dans ces règles.



De quoi parle le jeu ?

Les temps sont durs, et les conditions de vie dans votre village se dégradent plus vite que vous ne l'auriez imaginé. Un jour, des marins vous parlent d'une île luxuriante nommée «Catan». D'après leurs dires, elle regorgerait de ressources et aurait une végétation foisonnante. Après mûre réflexion, un groupe d'habitants décide de mettre le cap sur cette île pour l'explorer et s'y installer. Vous partez avec eux pour Catan... Qu'y découvrirez-vous?

Parviendrez-vous, ensemble, à bâtir une nouvelle vie sur ces terres? Votre aventure commence au moment de votre départ pour Catan.

Chère joueuse, cher joueur, sachez que nous apportons le plus grand soin à la production et à l'assemblage de nos jeux. Si jamais un élément venait à manquer, nous vous prions de nous en excuser. Merci de nous le signaler à l'adresse suivante :

sav@iello.fr



IMPORTANT: Ne regardez pas en détail les éléments du jeu avant de commencer la partie! N'ouvrez pas encore les documents et ne regardez pas le recto des cartes. Attendez que « le jeu » vous demande de le faire.

Matériel de jeu

97 cartes

30 cartes Aide

33 cartes Réponse

25 cartes Énigme

9 cartes Bienfaiteur

1 disque décodeur

8 documents pliés

12 objets étranges

(1 crayon, 7 routes, 1 paysage,

1 pion Bélier en deux parties,

1 jeton X)

16 jetons Ressource

(2 × Argile, 2 × Bois, 5 × Laine

4 × Blé, 3 × Minerai)



Matériel supplémentaire

De plus, vous aurez besoin de **quelque chose pour écrire** (idéalement, un **stylo** et un **crayon**), d'une ou deux **feuilles de papier**, d'une **paire de ciseaux** et d'une montre (idéalement, un **chronomètre**) pour surveiller le temps écoulé.

Mise en place

Montez le pion Bélier comme indiqué sur le schéma ci-contre.

Remarque: Cette partie d'**EXIT** nécessitera un peu plus de place sur la table que les parties habituelles.

Mettez les **objets étranges**, les **jetons Ressource** ainsi que les **documents pliés** de côté. Vous n'en aurez besoin que plus tard pendant la partie. Veillez à ce que les panneaux **STOP** des documents pliés soient visibles.



Triez les **cartes** en 3 paquets, en fonction de ce qui est inscrit sur leur dos :

- > **Cartes Énigme** (de A à Y)
- > **Cartes Réponse** (de 1 à 33)
- > **Cartes Aide** (dos vert)

Faites attention à ne pas regarder le recto de ces cartes.

Triez les **cartes Aide** en plaçant les cartes de même symbole l'une sur l'autre, de manière que la carte « 1^{er} INDICE » soit au-dessus de la carte « 2^e INDICE », et que cette dernière soit au-dessus de la carte « SOLUTION ».

Nouveau : Dans cet *EXIT* se trouvent également 9 cartes Bienfaiteur. Formez une pioche distincte avec ces cartes. Veillez à ce que la carte qui porte l'inscription « Bienfaiteurs de Catan » se trouve sur le dessus de la pile.



Où est le plateau de jeu ?

Ce jeu n'a aucun plateau ! À vous de trouver ce que vous devez faire pour avancer dans le jeu et découvrir de nouveaux lieux. Au début de la partie, vous n'avez que le disque décodeur et le document plié « DÉPART » à votre disposition.



Au cours de la partie, vous ajouterez à cela des **cartes Énigme** : soit elles seront représentées sur les illustrations, soit le jeu vous invitera à les prendre. Dès que c'est le cas, vous pouvez **prendre** les éléments correspondants et les **regarder**. Dans ce jeu, vous trouverez les cartes Énigme dans l'**ordre alphabétique, de A à Y**.

Exemple :

Les cartes Énigme A à E apparaissent sur le document plié « DÉPART ». Vous pouvez **immédiatement prendre** les cartes Énigme correspondantes depuis le paquet et les **regarder**.



Vous ne pouvez regarder une **carte Réponse** que si vous avez entré un code dans le disque décodeur, et que ce dernier vous a indiqué la carte en question.

De même, vous ne pouvez prendre les **objets étranges** que lorsqu'il est clairement indiqué que vous les avez découverts. En attendant, laissez-les de côté !



Déroulement du jeu

Votre but est de percer ensemble les mystères de l'île de Catan. Le plus vite sera le mieux! Et cela serait nettement plus simple s'il n'y avait pas toute une quantité d'énigmes à résoudre pour y parvenir.

IMPORTANT: Pour résoudre les énigmes, vous pouvez **écrire sur le matériel**, le **plier** ou encore le **découper**... Tout ceci est autorisé, et parfois même nécessaire. Vous ne pouvez jouer au jeu qu'une seule et unique fois : après cela, vous connaîtrez toutes les solutions aux énigmes, et le matériel ne vous servira plus à rien!

Au cours de la partie, vous avancerez **d'énigme en énigme** à travers le jeu. **Chaque énigme est associée à un symbole**, et vous ne pourrez poursuivre que lorsque vous aurez trouvé le **code à 3 chiffres** correspondant. Dès que vous découvrez une énigme, observez les documents pliés et les cartes Énigme à votre disposition. Réfléchissez ensemble à la meilleure façon de résoudre l'énigme, et donc de trouver le code à 3 chiffres, puis entrez-le dans le **disque décodeur**.

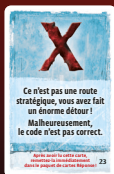


Sur le bord extérieur du disque se trouvent **10 symboles différents**. Chaque symbole représente l'un des codes à trouver. À vous de déduire le **code associé à chaque symbole**. Faites attention au moindre détail. Lorsque vous trouvez un code, entrez-le sous le symbole correspondant du disque décodeur, **de l'extérieur vers l'intérieur**. Vous verrez alors apparaître un nombre dans la **fenêtre** de la plus petite roue. Ce nombre vous indique le **numéro de la carte Réponse** que vous pouvez sortir du paquet et regarder.

Exemple :

Pour l'énigme avec le symbole ▼, vous avez identifié **123** comme étant le code. Vous entrez cette combinaison sous le symbole ▼ du disque décodeur. Dans la petite fenêtre, vous voyez le **numéro de la carte Réponse** que vous pouvez désormais sortir du paquet et regarder (ici, la carte 23).





➔ Le code est-il incorrect ?

Si oui, vous verrez un **X** sur la **carte Réponse**. Vérifiez bien que vous avez entré le code souhaité sous le bon symbole du disque décodeur. Si cela ne vient pas de là, vous avez peut-être raté un indice. Remettez simplement la carte à sa place dans le paquet et penchez-vous à nouveau sur l'énigme.

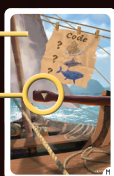


➔ Le code est-il *probablement* correct ?

Si oui, la **carte Réponse** ressemblera à l'illustration ci-contre.

➔ Où peut-on voir les symboles des codes ?

Bonne question ! Regardez attentivement les illustrations sur ce type de carte Réponse. De nombreux **objets** s'y trouvent, et tous sont associés à un **symbole**.



Dans notre exemple, vous cherchez à manœuvrer le gouvernail du bateau, associé au **symbole** ▽. Repérez, sur la carte Réponse, l'image du gouvernail associé au symbole ▽. Une seconde carte Réponse vous sera indiquée à côté.



Ici, il s'agit de la carte Réponse 2. Récupérez cette carte dans le paquet. C'est seulement cette **seconde carte Réponse**, découverte en suivant ce processus, qui vous révélera si votre code est **réellement** correct.



➔ Le code est-il *réellement* correct ?

Si oui, la **seconde carte Réponse** vous dira comment continuer. Vous verrez sur cette carte une ou plusieurs nouvelles **cartes Énigme** que vous aurez alors le droit de **prendre dans le paquet** et de regarder **immédiatement**.

➔ Le code est-il *finale*ment incorrect ?

Eh bien, dans ce cas, vous tomberez sur **une carte Réponse avec un X**. Vérifiez encore une fois l'ordre des chiffres du code sur le disque décodeur et assurez-vous de les avoir bien entrés sous le bon symbole. Si le code est toujours faux, vous avez sans doute fait une erreur de raisonnement. Continuez à réfléchir à l'énigme et proposez un code différent !





IMPORTANT : Résolvez les **énigmes dans l'ordre** ! Cela signifie que vous pouvez continuer avec l'énigme suivante uniquement si vous avez découvert le code précédent et que le jeu vous autorise à poursuivre.

IMPORTANT :

- ➔ Les énigmes sont représentées dans l'ordre sur les cartes Réponse. De haut en bas dans la colonne de gauche, puis dans la colonne de droite.
- ➔ Qu'elles soient justes ou fausses, remettez systématiquement les cartes Réponse dans leur paquet, à leur place.
- ➔ Tous les codes doivent être déduits de manière logique. Le but n'est pas d'essayer toutes les combinaisons possibles sur le disque décodeur.



Besoin d'aide ?

Bien entendu, le jeu peut vous venir en aide si une énigme vous pose un problème. Pour chaque énigme, vous pourrez bénéficier de 3 cartes Aide que vous repérerez grâce au symbole représenté sur leur dos. En plus de vous donner un indice initial, les cartes Aide « **1^{er} INDICE** » vous indiquent quels éléments du jeu sont nécessaires pour résoudre l'énigme correspondante. Les cartes Aide « **2^e INDICE** » vous donneront une aide un peu plus concrète pour trouver la solution. Enfin, les cartes Aide « **SOLUTION** » donnent la solution à l'énigme.

N'hésitez pas à vous servir des cartes Aide si une énigme vous pose un problème. Placez les cartes Aide utilisées dans une défausse, face visible.

Quand le jeu s'arrête-t-il ?

Le jeu se termine lorsque vous avez résolu la dernière énigme et que vous avez percé à jour les secrets de l'île ! Une carte vous annoncera que la partie est finie.

Score

Avoir résolu toutes les énigmes est une belle réussite ! Vous pouvez consulter le tableau ci-dessous pour évaluer votre réussite. **Lors du calcul des cartes Aide, ne prenez en compte que celles qui vous ont donné de nouvelles pistes ou des solutions.**



	Aucune carte Aide	1 - 2 cartes Aide	3 - 5 cartes Aide	6 - 10 cartes Aide	> 10 cartes Aide
< 60 min	10 étoiles	9 étoiles	8 étoiles	6 étoiles	5 étoiles
< 90 min	9 étoiles	8 étoiles	7 étoiles	5 étoiles	4 étoiles
≤ 120 min	8 étoiles	7 étoiles	6 étoiles	4 étoiles	3 étoiles
> 120 min	7 étoiles	6 étoiles	5 étoiles	3 étoiles	2 étoiles

Le jeu va commencer

Eh bien, qu'est-ce que vous attendez ? **Lancez le chronomètre** et **partez pour Catan** ! Maintenant, vous avez le droit d'ouvrir le **document plié « DÉPART »**, et de commencer à résoudre les énigmes. Si quelque chose n'est pas clair, n'hésitez pas à **consulter le livret de règles** au cours du jeu.



Inka & Markus Brand, KOSMOS et IELLO remercient toutes les personnes qui ont testé le jeu et relu les règles.

Les auteurs : Inka & Markus Brand vivent avec leurs enfants Lukas et Emely à Gummersbach en Allemagne. Ils ont publié ensemble de nombreux jeux pour enfants et pour toute la famille, et ont remporté un grand nombre de prix.

Concept d'EXIT : KOSMOS (Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)

Illustration de couverture : Martin Hoffmann

Illustrations : Claus Stephan, Eric Hibbeler, Alexandria Neonakis, Naomi Robinson, Michael Menzel

Graphisme du titre : Fine Tuning

Graphisme : Sensit Communication GmbH

Développement technique : Monika Schall

Rédaction : Ralph Querfurth

Édition française : IELLO

Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurite

Traduction française : Laura Müller-Thoma

Relecture française : Coralie Brunet

© 2025 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

© 2025 IELLO SAS pour la version française IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 54180 Heillecourt, France - iello.fr

© 2025 CATAN GmbH - CATAN, le « soleil de CATAN » et le logo de la marque sont des marques déposées de CATAN GmbH (catan.de). Tous droits réservés.

ATTENTION ! Contient un petit objet pointu. Danger de blessure.

Si vous avez terminé le jeu sans endommager le matériel, vous pouvez le donner à quelqu'un qui ne l'a pas encore résolu.

Tous droits réservés - Imprimé en Allemagne



CERTIFICAT CATAN

Félicitations!

Les joueuses et joueurs suivants

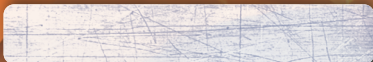


ont exploré l'île de Catan de fond en comble

le



à



Quelle réussite!

Pour ce faire, ils ont eu besoin de

 minutes

et

 secondes

Ils ont utilisé un total de



cartes Aide.

Ils ont donc gagné



étoiles!

L'énigme la plus amusante était



Le plus beau moment
de la partie était



Plus d'informations sur le jeu CATAN sur catan.com

