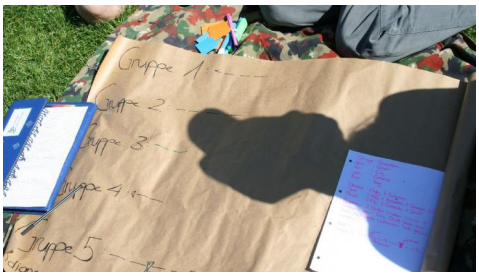
Die Siedler von Catan (Les colons de Catane) - Jeu de terrain



Il s'agit d'un jeu dont les principes sont basés sur le jeu de société "Les colons de Catan". Cependant, il a été modifié de manière à pouvoir être utilisé comme jeu de terrain.

Données du jeu

- **Âge :** à partir de 12 ans
- **Nombre :** 20 +
- **Terrain :** extérieur, forêt, prairie
- **Direction :** 6-9 (selon le nombre de groupes et les variations)
- **Durée :** 60 min +

Matériel

- Matière première (brique, bois, mouton, minerai, épi) --> peut être des feuilles de papier de différentes couleurs
- Papier sulfurisé pour dessiner les villages, les villes et les routes (pour le centre de construction)
- Ruban de signalisation pour marquer les lieux des groupes
- éventuellement des marquages pour les voleurs

But du jeu

Chaque groupe (peuple) construit autant de routes, de villages et de villes que possible. Le peuple qui a le plus de points gagne. Il y a un point par village, deux points par ville et cinq points pour la plus longue route.

Réalisation

Il y a 5 à 8 colonies selon le nombre d'enfants. Chacun d'entre eux possède son propre lieu de groupe (QG). Chaque peuple possède une ressource (brique, bois, mouton, minerai, épi) dans son

QG.

Pour construire certaines choses, ils ont besoin de différentes matières premières qu'ils peuvent obtenir de deux manières :

1. Aller au QG d'un autre peuple avec sa propre carte de ressource et y échanger sa ressource 1:1 contre une autre.

2. Attraper d'autres joueurs et faire des ciseaux-pierre-papier pour 3 victoires. Les règles suivantes s'appliquent :

- Le gagnant reçoit de son adversaire autant de cartes qu'il en a porté sur lui (il en avait 2, il en reçoit donc 2 si l'autre en a autant).
- Un joueur ne peut jamais porter plus de 6 cartes sur lui. Cela signifie qu'il ne peut pas attaquer avec plus de 3 cartes.
- On ne joue toujours que pour le nombre de cartes que les deux ont au maximum. (L'attaquant a 3 cartes, l'attaqué 2, on joue donc pour 2 cartes)

Avec les différentes ressources, on se précipite ensuite au centre de construction (au milieu du terrain) et on peut y construire en donnant les cartes et en dessinant le bâtiment correspondant au peuple concerné sur le papier sulfurisé. La règle est la suivante :

- Il doit y avoir au moins deux routes entre deux villages.
- Avant de pouvoir construire une ville, il faut d'abord construire un village.

Variations

1. Les voleurs (les moniteurs marqués) entrent soudainement en jeu, tapent dans les mains des participants et commencent à construire eux-mêmes des bâtiments. Ils ne doivent pas faire de troc, ils reçoivent gratuitement les cartes des participants s'ils les touchent. (Introduire seulement vers la fin du jeu)
2. Un certain leader se rend dans le QG d'un groupe. Là où se trouve ce chef, aucune ressource ne peut être échangée. Il y a donc un blocage. Les participants sont obligés de faire du troc entre eux.
3. Cela coûte deux fois plus cher de construire quelque chose. Les TN doivent coopérer davantage entre eux car ils ne peuvent avoir que 6 cartes sur eux.

Crédit photo

- Photo de couverture : © Lukas Leuenberger / Jungschar Brunnen