



(a) Le jeu presque 'classique'.



(b) Une variante dite 'post-coloniale'.

Les Colons de Catan (sujet proposé par : Vlady Ravelomanana)

I) Introduction

Le jeu de plateau "Catan" (anciennement connu sous le nom de "The Settlers of Catan"). C'est un jeu de société stratégique créé par Klaus Teuber, et il est devenu l'un des jeux de plateau modernes les plus populaires depuis sa première publication en 1995 (source Wikipédia)

Dans le jeu Catan, les joueurs assument le rôle de colons cherchant à coloniser une île nouvellement découverte appelée Catan. Le but du jeu est d'accumuler un certain nombre de points de victoire, généralement obtenus en construisant des colonies et des routes, en obtenant des cartes de développement et en réalisant des objectifs spécifiques.

Les principaux éléments du jeu comprennent la collecte de ressources (bois, brique, blé, minerai et laine) à partir de tuiles hexagonales représentant différents types de terrains, la négociation avec d'autres joueurs pour échanger des ressources, la construction de routes et de colonies, et la gestion des cartes de développement qui offrent divers avantages.

Catan est apprécié pour sa combinaison de stratégie, de négociation et de planification à court et long terme. En raison de sa popularité, de nombreuses extensions et variantes ont été publiées, élargissant encore davantage les possibilités de jeu. Le jeu a également été décliné en versions en ligne et sur d'autres plateformes.

II) Liste non exhaustive de variantes

La série de jeux Catan est connue pour ses nombreuses extensions, variantes et éditions spéciales qui offrent différentes expériences de jeu. Voici quelques-unes des variantes et extensions de Catan, mais notez que la liste est non exhaustive, car de nouveaux ajouts sont régulièrement publiés :

- **Catan : Cities & Knights.** Cette extension introduit des éléments de jeu plus avancés, tels que des chevaliers, des métropoles, et des cartes de développement étendues.
- **Catan : Seafarers.** Cette extension permet aux joueurs de naviguer vers de nouvelles îles et d'explorer les océans, introduisant des scénarios maritimes et de nouveaux types de tuiles.
- **Catan : Explorers & Pirates.** Cette extension pousse davantage le concept de navigation avec des scénarios de découverte et d'exploration, ajoutant des îles éloignées et des missions.
- **Catan : Traders & Barbarians.** Cette extension propose plusieurs scénarios indépendants, chacun apportant de nouvelles mécaniques et des façons différentes de jouer.
- **Catan : Starfarers.** Une version spatiale de Catan, où les joueurs explorent des planètes et établissent des colonies dans l'espace.
- **Catan : Rise of the Inkas.** Un scénario post-colonial dans lequel les joueurs explorent les montagnes, construisent des routes et des colonies, et gagnent des points de victoire pour les différentes avancées technologiques.
- **Catan : Histories - Settlers of America.** Situé dans le contexte de la colonisation de l'Amérique du Nord, ce jeu intègre des éléments de la période historique, tels que les chemins de fer.

- **Catan : Junior.** Une version simplifiée de Catan destinée aux plus jeunes joueurs, introduisant des mécaniques de jeu adaptées à un public plus jeune.
- **Catan : The Rivals for Catan.** Un jeu de cartes indépendant qui se déroule dans l'univers de Catan, avec des mécaniques de jeu différentes.
- **Catan : Explorers & Pirates 5-6 Player Extension.** Une extension pour les joueurs qui souhaitent jouer à Catan : Explorers & Pirates avec un groupe plus important.
- ...

Il existe de nombreuses autres éditions spéciales, scénarios et extensions de Catan qui offrent une grande variété d'expériences de jeu. Ces modifications visent à apporter de la variété et à adapter ce jeu de plateau à différents thèmes et préférences des joueurs. La nature modulaire du jeu permet une grande créativité dans la conception de nouvelles éditions et c'est un des axes à privilégier pour ce projet.

III) Travail à faire

Dans les premières semaines, le groupe doit se fixer les objectifs sur une (ou plusieurs) variante(s) du jeu (originalité, faisabilité, difficulté à surmonter, modularité, etc). Dans les 6 dernières semaines, les plus-values significatives doivent être réalisées (code, débogage, corrections, ...) pour arriver à un projet concret.