

ON BOARD

À la barre de votre paquebot, vous allez proposer une croisière de rêve à vos passagers. Mais gérer leurs envies et leurs exigences ne sera pas aussi facile que prévu, surtout lorsque l'on sait que vous allez rivaliser avec un autre capitaine.



60 cartes Croisière

2 cartes Aide de jeu

Matériel

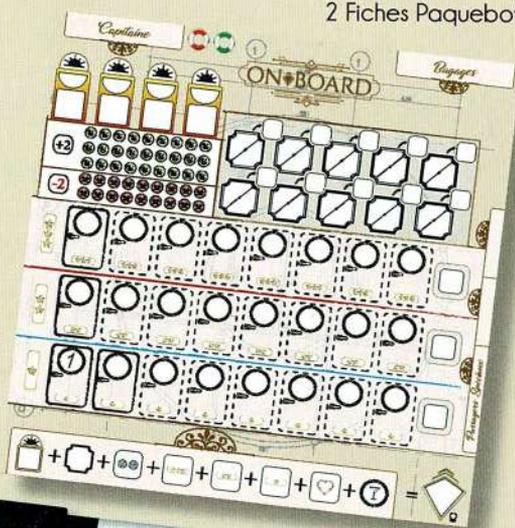
- ▶ 2 fiches de score Paquebot
- ▶ 2 feutres effaçables
- ▶ 2 cartes Aide de jeu
- ▶ 60 cartes Croisière dont
 - 33 cartes Passagers
 - 18 cartes Cabines
 - 9 cartes Objectifs
- ▶ 6 cartes Capitaine
- ▶ 6 cartes Bagages
- ▶ 6 cartes Passager Spécial
- ▶ 5 cartes Escale



6 cartes Capitaine

6 cartes Passager Spécial

2 Fiches Paquebot



2 Feutres



6 cartes Bagages



5 cartes Escale



🌀 Mise en place 🌀

Chaque joueur prend une fiche Paquebot et un feutre.

Mélangez l'ensemble des cartes Croisière.

Si vous jouez avec les cartes Bagages et / ou Passager Spécial, appliquez les consignes données p.6 et p.7.

Mélangez les cinq cartes Escale, gardez-en quatre. Placez la carte restante, sans la consulter, dans la boîte. Elle ne sera pas utilisée pour cette partie.

Constituez ensuite la pioche en respectant la règle suivante : quinze cartes Croisière, une carte Escale. Répétez trois fois ce processus.

1 carte « Escale »



À la fin vous disposez d'une pile avec des cartes Escale intercalées entre la 15^{ème} et la 16^{ème} carte, entre la 30^{ème} et la 31^{ème}, entre la 45^{ème} et la 46^{ème}, puis la quatrième et dernière escale, après la 60^{ème} carte.

15 cartes « Croisière »

Distribuer à chaque joueur une carte Aide de jeu, face cachée. Celui qui a la carte verte débute la partie.

🌀 Déroulement de la Partie 🌀

La partie se déroule en vingt tours. Tous les cinq tours, les joueurs résolvent une carte Escale.

Durant chaque tour, en commençant par le premier joueur, un joueur assume le rôle du Répartiteur. Ce joueur pioche les trois premières cartes de la pioche et les révèle, face visible, au centre de la table.

Il divise ensuite ces trois cartes en deux paquets, un paquet d'une carte et un paquet de deux cartes, toujours face visible.

Son adversaire choisit alors un des deux paquets (soit la pile de une carte, soit la pile de deux cartes disponible au



centre de la table) et prend sa ou ses cartes.

Le Répartiteur récupère enfin l'ensemble des cartes du paquet restant. Les joueurs résolvent simultanément leurs cartes (dans l'ordre de leur choix). Pour cela il suffit de reporter les éléments sur sa fiche de score. Les cartes sont ensuite défaussées.

Le rôle du Répartiteur revient ensuite à l'autre capitaine et un nouveau tour commence.

Le joueur Vert (tribord) est le Répartiteur lors des tours impairs, le joueur Rouge (babord) est le Répartiteur lors des tours pairs.

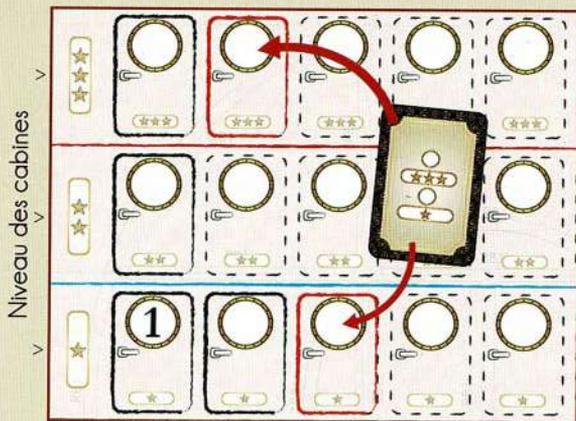
🌀 Les différentes cartes Croisière 🌀

Il existe trois types de cartes différentes.

Les cartes cabines :

Au début de la partie, sur sa fiche de score, chaque joueur dispose de quatre cabines ouvertes (déjà encadrées). Lorsqu'un joueur récupère une carte lui permettant d'ouvrir des cabines, il encadre autant de cabines fermées (en pointillé) qu'indiquées par la carte. Ces cabines sont désormais ouvertes et peuvent accueillir des passagers.

Attention, il existe trois niveaux de cabines (une, deux ou trois étoiles), le joueur doit respecter les niveaux indiqués par sa carte.



Si un joueur doit ouvrir une cabine, mais ne dispose plus d'emplacement de ce niveau, il peut à la place ouvrir une cabine de niveau inférieur. Si ce n'est pas possible, l'ouverture est perdue.

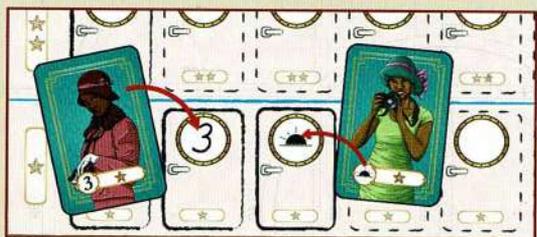
Il existe une carte cabine spéciale. Cette dernière permet au joueur d'ouvrir un total de trois étoiles de cabine de son choix. Ainsi, il peut choisir d'ouvrir trois cabines de niveau 1 ou une cabine de niveau 2 et une cabine de niveau 1 ou une cabine de niveau 3.



Certaines cartes des extensions du jeu permettent de modifier ce nombre d'étoiles.

Les cartes Passagers :

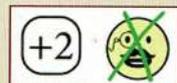
Lorsqu'un joueur récupère un passager, il doit le placer dans une de ses cabines ouvertes. Il inscrit dans le hublot de la cabine le nombre de points ou le symbole indiqué sur la carte Passager.



Chaque passager demande à être placé dans une cabine d'un certain niveau (une, deux ou trois étoiles). Si un passager est placé dans une cabine d'un niveau inférieur à ce qu'il demande, le joueur coche une case Passager Mécontent (quelle que soit la différence entre le niveau demandé et le niveau attribué).



Si un passager est placé dans une cabine d'un niveau supérieur à ce qu'il demande, le joueur coche une case Passager Satisfait (quelle que soit la différence entre le niveau demandé et le niveau attribué).



Si un joueur ne dispose pas de cabine ouverte et doit placer un passager, alors il défausse la carte et coche une case Passager Mécontent.

Attention : si un joueur peut placer un passager, il est obligé de le faire.

Explication des effets des cartes Passager



Le joueur inscrit le chiffre dans le hublot de la cabine. À la fin de la partie, il gagne le nombre de points de victoire indiqué.



Le joueur inscrit le chiffre dans le hublot de la cabine. S'il ne dispose pas du symbole indiqué **au moment où la carte est prise**, il coche une case Passager Mécontent.



Le joueur dessine le symbole dans le hublot de la cabine [Soleil] ☀ [Dé] 🎲 ou [Verre] 🍷.



Au moment où le joueur récupère cette carte, il choisit et dessine le symbole de son choix dans la cabine.



Les Lovers :

C'est le seul cas où un passager n'occupe pas une cabine libre. Ce type de passager embarque dans une cabine qui doit déjà être occupée par un autre passager.



Le joueur dessine sur la porte de la cabine, sous le hublot, un cœur. Il reporte ensuite la valeur de son « Lover » dans le cœur (1 ou 2 points). Attention certaines cartes des extensions permettent d'augmenter la valeur des « Lovers ».

Les symboles des cartes Passager :

Il existe trois symboles dans le jeu qui correspondent à différentes stratégies pour tenter de remporter la victoire.



À la fin de la partie le joueur gagne un nombre de points de victoire dépendant du nombre de symboles [Verre] Υ qu'il possède.

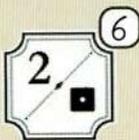
$$\Upsilon = 2/6/12/20/25/28/32$$



À la résolution de chaque étape **Escale**, le joueur gagne 2 points de victoire par symbole [Soleil] \odot , à bord de son paquebot.



Lorsqu'un joueur dessine un symbole [Dé] \blacksquare dans une cabine, il coche immédiatement une case

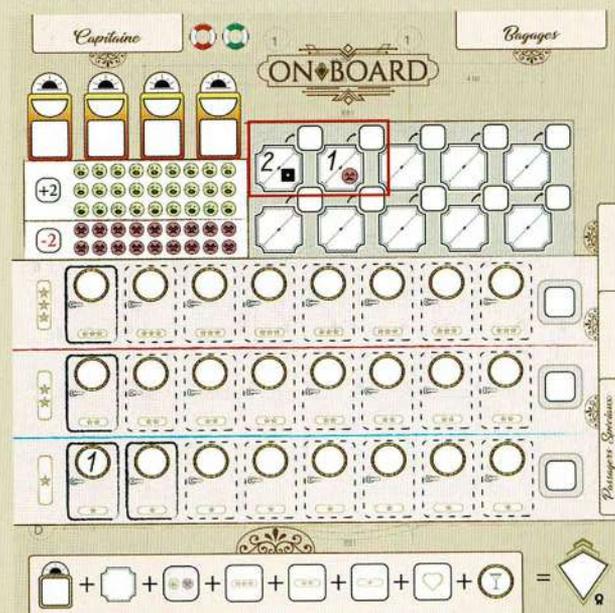


Passager Satisfait pour chacun de ses symboles [Dé] \blacksquare présent dans les cabines de sa fiche paquebot. Le premier joueur qui monte à bord permet de cocher un Passager satisfait. Le deuxième, deux de plus et ainsi de suite.

Les cartes objectifs de fin de partie :

Lorsqu'un joueur récupère un objectif, il l'inscrit sur sa fiche dans un des emplacements dédiés. Cet objectif lui rapportera des points de victoire à la fin de la partie. Il existe neuf cartes objectifs différents dans le jeu.

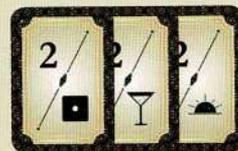
Explication des objectifs de fin de partie :



À la fin de la partie le joueur gagne 2 points de victoire pour chacune de ses cabines ouvertes qui ne contient pas de passager.



À la fin de la partie le joueur gagne 1 point de victoire par symbole du type choisi. Le choix se fait au moment où le joueur récupère cette carte, il choisit et dessine le symbole (on ne dessine pas le « ? »).



À la fin de la partie le joueur gagne 2 points de victoire pour chacun de ses symboles correspondant à l'objectif.

À la fin de la partie le joueur gagne 5 points de victoire pour chacun de ses trios de symboles différents [Soleil], [Dé] et [Verre].





A la fin de la partie le joueur gagne 2 points pour chacune des escales qui lui a rapporté 6 points de victoire.

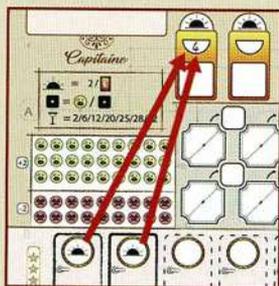
A la fin de la partie le joueur gagne 1 point de victoire pour chacun de ses trios de Passagers Satisfaits.



A la fin de la partie le joueur gagne 1 point de victoire pour chacun de ses Passagers Mécontents.

Cartes Escale

Tous les cinq tours de jeu, une Escale survient. Les deux capitaines résolvent un décompte intermédiaire et marquent des points.



Résolution :

La résolution d'une carte Escale se déroule en **plusieurs étapes** :

Chaque joueur marque 2 points pour chacun de ses symboles [Soleil], qu'il inscrit dans l'emplacement prévu sur la feuille paquebot.

Ensuite les joueurs révèlent la carte Escale. Pour rappel, il s'agit des quatre cartes parmi les cinq qui ont été sélectionnées au début de la partie et intercalées toutes les quinze cartes Croisières.

Le joueur qui possède le plus de l'élément indiqué par la carte inscrit six points de victoire sur sa fiche.

Son adversaire gagne le bonus de **compensation** indiqué dans la partie inférieure de la carte.

La carte est défaussée face visible et la partie continue.

En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent le bonus de compensation et personne ne marque les 6 points.

Effets :

Le joueur qui a coché le plus de Passagers Satisfaits inscrit 6 points de victoire sur sa fiche.

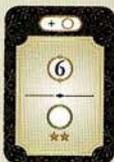
Son adversaire coche une case Passager Satisfait.



Le joueur qui a dessiné le plus de Symboles inscrit 6 points de victoire sur sa fiche. Son adversaire inscrit dans une cabine libre le symbole de son choix.



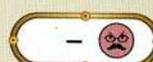
Le joueur qui a ouvert le plus de cabines (occupées ou non) inscrit 6 points de victoire sur sa fiche. Son adversaire ouvre une cabine de niveau 2.



Le joueur qui a rempli le plus de cabines inscrit 6 points de victoire sur sa fiche. Son adversaire obtient un « Lover » à 2 points qu'il ajoute à une cabine occupée.

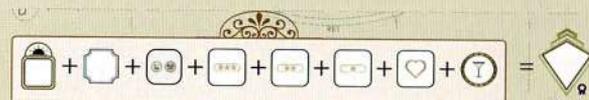


Le joueur qui a coché le moins de Passager Satisfait inscrit 6 points de victoire sur sa fiche. Son adversaire gagne un objectif de fin de partie : Gagner 1 point par cabine 3 étoiles ouverte.



Fin de partie

Après la résolution de la dernière carte Escale, les joueurs additionnent la totalité de leurs points de victoire. Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur et peut demander à être appelé Capitaine jusqu'à la prochaine partie.



Les extensions

Les six cartes Capitaine

Au début de la partie, chaque joueur reçoit au hasard deux cartes Capitaine, parmi les six.

Parmi ces deux cartes, chaque joueur en choisit une et écarte l'autre, qui est remise dans la boîte.

Puis les deux joueurs révèlent leur carte simultanément et la dispose à l'emplacement prévu sur la feuille de score (en haut à gauche).

Les cartes Capitaine vous donnent un pouvoir pour l'ensemble de la partie. Ce pouvoir peut être permanent ou bien s'activer une fois entre chaque Escale (maximum quatre activations par partie).



Une fois entre chaque Escale, vous pouvez donner une carte que vous venez de prendre à votre adversaire.

Une fois entre chaque Escale, lorsque vous ouvrez une ou plusieurs cabines, vous pouvez ajouter un total de 2 étoiles à ces cabines.



Une fois entre chaque Escale, lorsque vous devez inscrire un symbole, vous pouvez le changer par le symbole de votre choix.

Vos symboles Soleil valent 1 point supplémentaire (3 points au lieu de 2 points) lors de chaque escale.



À chaque fois que vous récupérez un Lover, ce dernier vaut 3 points supplémentaires (donc 4 ou 5 points, selon les cartes).



Lorsque vous êtes le Répartiteur, vous pouvez mettre l'un des deux paquets face cachée.

Les six cartes Bagages

Durant la mise en place, mélangez les six cartes Bagage et ajoutez-les à la pioche.

Ensuite, retirez, sans les consulter, six cartes de la pioche et placez-les dans la boîte.

C'est avec ce paquet de cartes que vous constituerez la pioche définitive en y ajoutant les quatre escales tirées au sort.

Lorsque vous récupérez une carte Bagage, placez-la visible à côté de votre fiche Paquebot dans l'emplacement indiqué.

Vous pouvez défausser une (ou plusieurs) carte(s) Bagage au moment que vous jugez opportun pour déclencher son effet.



Lorsque vous devez inscrire un symbole, défaussez ce Bagage pour inscrire le symbole de votre choix.

Lorsque vous assumez le rôle de Répartiteur, défaussez ce Bagage pour mettre l'un des deux paquets face cachée.



Lorsque vous récupérez un Lover, défaussez ce Bagage pour ajouter 2 points à la valeur de ce Lover.



Défaussez ce Bagage. Durant ce tour, pour chaque case Passager Mécontent que vous devez cocher, cochez à la place une case Passager Satisfait.

Défaussez ce Bagage pour donner une carte que vous venez de prendre à votre adversaire.



Lorsque vous ouvrez une ou plusieurs cabines, défaussez ce Bagage pour ajouter deux étoiles à ces cabines.



Les six cartes Passager Spécial



Durant la mise en place, mélangez les six cartes Passager Spécial (trois Mécanos et trois Naufragés) dans la pioche. Retirez ensuite, sans les consulter, six cartes de la pioche et placez-les dans la boîte.



Lorsque vous récupérez une carte Naufragé ou Mécano, placez-la visible à côté de votre fiche Paquebot devant l'une de vos trois lignes de Cabines (1, 2 ou 3 étoiles). Si les trois lignes sont occupées, alors la carte est défaussée, son effet ne s'applique pas.

À la fin de la partie, les cartes Passager Spécial vous font gagner ou perdre des points de victoire. Un Mécano vous rapporte 1 point pour chaque cabine occupée dans sa ligne. Un naufragé vous fait perdre 1 point pour chaque cabine vide dans sa ligne.

Jouer avec plusieurs extensions en même temps

Vous pouvez jouer avec les Capitaines et une autre extension sans changement.

Si vous décidez de jouer avec les cartes Bagages et les cartes Passager Spécial, la mise en place est légèrement modifiée. Ne retirez pas de cartes et au moment de constituer la pioche. Placez dix-huit cartes entre chaque carte Escale au lieu de quinze.

Nous vous conseillons d'avoir une bonne expérience du jeu et de ses extensions avant de jouer avec plusieurs extensions en même temps.



Sur une idée de CAPITAINE MEEPLE

Un jeu d'Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière

Illustrations & conception graphique : Vianney Carvalho

Rédaction des règles : Kaedama & Capitaine Meeple



CAPITAINE MEEPLE tient à remercier les passagers de la croisière 2019 pour leurs retours, ainsi que les centaines de joueurs rencontrés sur les festivals et qui ont manifesté leur intérêt pour ce jeu et l'envie de l'acheter.



Scannez le QR Code pour voir l'explication du jeu ON BOARD réalisée par le Renard Ludique !

BIENVENUE A BORD devient ON BOARD

L'histoire d'un jeu pas comme les autres



BIENVENUE À BORD, c'est l'histoire d'un jeu unique, créé pour être offert aux 300 passagers de la première croisière « L'Odysée Ludique du Capitaine Meeple : 20 000 Jeux Sur Les Mers ».

Présenté depuis avril 2019 sur les festivals, ce jeu « Flip & Write », exclusivement pour 2 joueurs et d'une durée de 20 minutes, vous plonge dans l'atmosphère des croisières à la belle époque.

Chaque capitaine, aménage son paquebot pour y accueillir des passagers en veillant à répondre à leurs attentes. Plus la satisfaction est là, plus vous aurez de chance de remporter la victoire.



BIENVENUE À BORD, est une création de la TEAM KAEDAMA (Antoine BAUZA, Corentin LEBRAT, Théo RIVIERE, Ludovic MAUBLANC), sur une idée de CAPITAINE MEEPLE. Les illustrations sont signées Vianney CARVALHO.

Premiers échanges lors du FLIP 2018. Puis les mécanismes du jeu, dont le fameux « je partage, tu choisis » qui constitue l'un des gros twist du jeu, ont été réalisés à l'automne 2018. Rencontres avec les auteurs et parties tests effectuées au Bruxelles Games Festival, puis Essen de la même année.



Le jeu était validé fin novembre 2018, illustrations et finalisation pour un départ en production en janvier 2019. La version 2019 de BIENVENUE À BORD a été tirée à 500 exemplaires et ne peut être vendue.

Mars 2019, les passagers trouvaient dans leur cabine, un exemplaire du jeu.

Devant l'accueil enthousiaste rencontré en festivals, CAPITAINE MEEPLE a pris la décision de travailler sur une nouvelle version au gameplay enrichi. Cette nouvelle version est sortie début 2022 et est commercialisée pour permettre au jeu de toucher un plus large public, sous le nom ON BOARD.

Bienvenue à bord

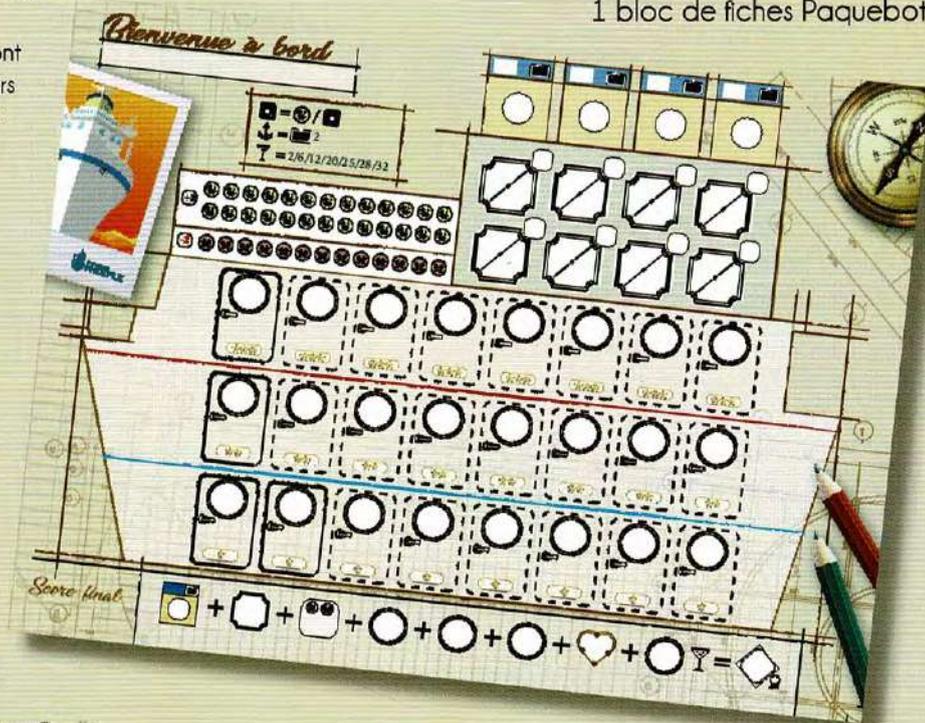
À la tête d'un paquebot, vous avez décidé de proposer une croisière de rêve à vos passagers. Mais gérer leurs envies et leurs exigences ne sera pas aussi facile que prévu.

2 joueurs, à partir de 8 ans, 20 minutes.

Matériel

- 1 bloc de fiches Paquebot
- 60 cartes Croisière dont
 - 33 cartes Passagers
 - 18 cartes Cabines
 - 9 cartes Objectifs
- 4 cartes Escale

1 bloc de fiches Paquebot



60 cartes Croisière

4 cartes Escale

🌀 Mise en place 🌀

> Chaque joueur prend une fiche Paquebot et un crayon.

> Mélangez l'ensemble des cartes Croisière.

> Mélangez les 4 cartes Escale.

> Constituez ensuite la pioche en plaçant 1 carte Escale face cachée puis 15 cartes Croisière. Répétez trois fois ce processus.

> Déterminez aléatoirement le premier joueur.

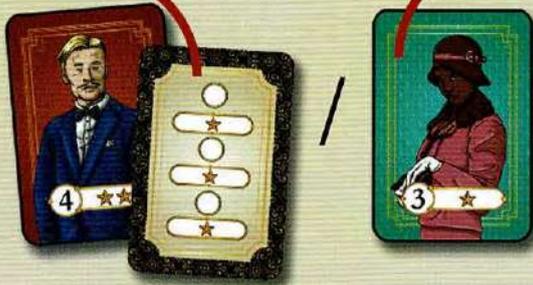


🌀 Déroulement de la Partie 🌀

La partie se déroule en 20 tours. Tous les 5 tours, les joueurs résolvent une carte Escale.

Durant chaque tour, le premier joueur assume le rôle du Répartiteur. Ce joueur pioche les trois premières cartes de la pioche et les révèle. Il divise ensuite ces trois cartes en deux paquets, un paquet d'une carte et un paquet de deux cartes.

Son adversaire choisit un des deux paquets et prend



la ou les cartes. Le Répartiteur récupère le paquet restant (un ou deux cartes).

Les joueurs résolvent simultanément leurs cartes (dans l'ordre de leur choix) puis les défaussent.

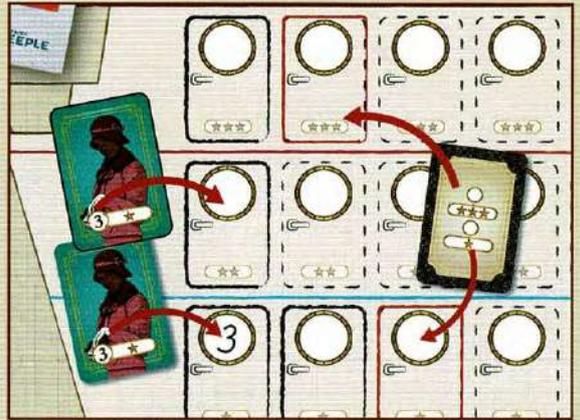
Le rôle du Répartiteur revient ensuite au joueur suivant et un nouveau tour commence.

🌀 Les différentes cartes Croisière 🌀

Il existe trois types de cartes Croisière différentes.

Les cartes Croisière cabines

Lorsqu'un joueur récupère une carte lui permettant d'ouvrir des cabines, il entoure autant de cabines fermées qu'indiquées sur la carte. Ces cabines sont désormais ouvertes et peuvent accueillir des passagers. Attention, il existe trois niveaux de cabines (indiqués par leur nombre d'étoile), le joueur doit respecter les niveaux indiqués par sa carte.



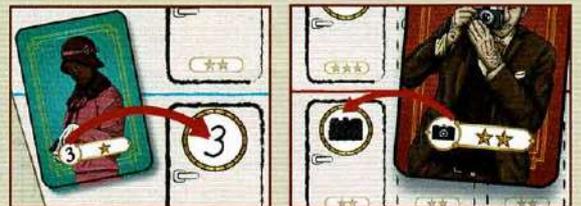
Si un joueur doit ouvrir une cabine, mais ne dispose plus de cabine fermée de ce niveau, il peut alors ouvrir une cabine de niveau inférieur. Si ce n'est pas possible, l'ouverture est perdue.

Il existe deux cartes cabine spéciale. Celles-ci permettent au joueur d'ouvrir un total de trois niveaux de cabine de son choix. Ainsi, il peut choisir d'ouvrir trois cabines de niveau 1 ou une cabine de niveau 2 et une cabine de niveau 1 ou une cabine de niveau 3.



Les cartes Croisière Passagers

Lorsqu'un joueur récupère un passager, il doit le placer dans une des ses cabines ouvertes. Il inscrit dans la fenêtre de la cabine le nombre de points ou le symbole indiqué par le passager.



Chaque passager demande à être placé dans une cabine d'un certain niveau (une, deux ou trois étoiles).

Si un passager est placé dans une cabine d'un niveau inférieur à ce qu'il demande, le joueur coche une case Personne Mécontente (quelque soit la différence entre le niveau demandé et le niveau obtenu).



Si un passager est placé dans une cabine d'un niveau supérieur à ce qu'il demande, le joueur coche une case Personne Satisfaite (quelque soit la différence entre le niveau demandé et le niveau obtenu).



Si un joueur ne dispose pas de cabine ouverte mais doit placer un passager, il défausse la carte et coche une case Personne Mécontente. Attention, si un joueur peut placer un passager, il est obligé de le faire.

Les cartes Croisière Objectifs

Lorsqu'un joueur récupère un des huit objectifs, il l'inscrit sur sa fiche dans un des emplacements dédiés. Cet objectif lui rapportera des points de victoire à la fin de la partie.



Explication des objectifs

2 Le joueur gagne 2 points de victoire pour chacune de ses cabines ouvertes qui ne contient pas de passager.

Au moment où le joueur récupère cette carte, il choisit le symbole de son choix. À la fin chaque symbole choisi présent sur sa fiche lui rapporte 1 point de victoire.



2 Le joueur gagne 2 points de victoire pour chacun de ses symboles correspondant à l'objectif.

5 Le joueur gagne 5 points de victoire pour chacun de ses trio de symboles différents :



Le joueur gagne 2 points pour chacune des escales qui lui a rapportées 6 points de victoire.



1 Le joueur gagne 1 point de victoire pour chacun de ses trio de Personnes Satisfaites.

1 Le joueur gagne 1 point de victoire pour chacune de ses Personnes Mécontentes.



Effets des cartes Croisière Passager

4 Le joueur inscrit le chiffre dans la cabine. À la fin de la partie, il gagne le nombre de points de victoire indiqué.

-2 Le joueur inscrit le chiffre dans la cabine. À la fin de la partie, il perd le nombre de points de victoire indiqué.

Le joueur dessine le symbole dans la cabine.

? Au moment où le joueur récupère cette carte, il choisit et dessine le symbole de son choix dans la cabine.
? = / /

5 Le joueur inscrit le chiffre dans la cabine. À la fin de la partie, il gagne le nombre de points de victoire indiqué. Si le joueur ne dispose pas du symbole indiqué au moment où la carte est prise, il coche une case Personne Mécontente.

Les symboles fun, sun et game

Il existe trois symboles dans le jeu.

À la fin de la partie, le joueur gagne un nombre de points de victoire dépendant du nombre de symbole [Fun] qu'il possède.

À la résolution de chaque étape **escale**, le joueur gagne 2 points de victoire par symbole [Sun].

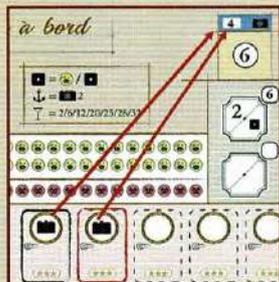
Lorsqu'un joueur dessine un symbole [Game] dans une cabine, il coche immédiatement une case Personne Satisfaite pour chacun de ses symboles [Game] présent dans les cabines de sa fiche paquebot, en comptant y compris, le symbole qu'il vient de dessiner.

Le symbole spécial love



Il existe un symbole spécial dans le jeu. Le joueur ne doit pas placer ce passager dans une cabine ouverte, mais dans une cabine déjà occupée. Il dessine le symbole sur la cabine. À la fin de la partie, il gagne le nombre de points de victoire indiqué. S'il n'y a pas de cabine occupée disponible, alors le bonus est perdu et le joueur doit cocher un symbole Personne Mécontente.

Résoudre une carte Escale



La résolution d'une carte Escale se déroule en **deux temps** :

> Chaque joueur score 2 points pour chacun de ses symboles [Sun], qu'il **Inscrit dans l'emplacement prévu sur la fiche Paquebot**.

> Les joueurs révèlent la carte Escale.

> Le joueur qui a la majorité de l'élément indiqué par la carte inscrit 6 points de victoire sur sa fiche.

> Son adversaire gagne le bonus **de compensation** indiqué sur la partie inférieure de la carte.

> La carte est défaussée face visible et la partie continue.

En cas d'égalité, les deux joueurs gagnent le bonus de compensation et personne ne gagne les 6 points.

Les cartes Escale

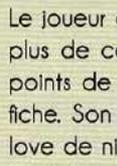


Le joueur qui a coché le plus de Personne Satisfaite inscrit 6 points de victoire sur sa fiche. Son adversaire coche une case Personne Satisfaite.

Le joueur qui a dessiné le plus de Symboles, inscrit 6 points de victoire sur sa fiche. Son adversaire inscrit dans la case le symbole de son choix.



Le joueur qui a ouvert le plus de cabine (occupée ou non) inscrit 6 points de victoire sur sa fiche. Son adversaire ouvre un total de deux niveaux de cabine de son choix (deux cabines de niveau 1 ou une cabine de niveau 2).



Le joueur qui a rempli le plus de cabine inscrit 6 points de victoire sur sa fiche. Son adversaire gagne un symbole love de niveau 2, qu'il place immédiatement dans une cabine occupée.



Fin de partie

Après la résolution de la dernière carte Escale, les joueurs additionnent la totalité de leurs points de victoire.

Il suffit pour cela de reporter la somme des points gagnés par catégorie dans les emplacements prévus à cet effet en bas de la fiche Paquebot.

Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur et peut demander à être appelé Capitaine jusqu'à la prochaine partie.

En cas d'égalité c'est le joueur qui aura satisfait le plus de passagers qui remporte la partie.



Sur une idée de :
CAPITAINE MEEPLE

Game Design : KAEDAMA
Antoine Bauza, Corentin Lebrat,
Ludovic Maublanc et Théo Rivière

Illustrations et conception graphique :
Vianney Carvalho

