

CAPT'N CLEVER

[Retour présentation](#)

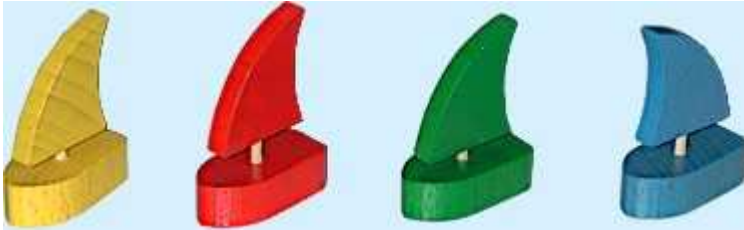
COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

4 Pions capitaines (1 par couleur)



4 Bateaux à voiles (1 par couleur)



36 Cartes de trésors (9 par couleur, verte, bleu, rouge, jaune) ci-dessous les cartes vertes



RÈGLE DU JEU:

Les préparatifs

Posez le plan du jeu au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un capitaine, un bateau et les neuf cartes de trésors de sa couleur. Pour commencer, chacun d'entre eux donne ses cartes à son voisin de droite qui les pose devant lui sur la table, faces cachées.

Le joueur le plus jeune commence la partie. A tour de rôle, chaque joueur place son capitaine et son bateau sur le plan du jeu en respectant les règles suivantes:

o On place toujours les capitaines sur des îles non occupées pour qu'il n'y ait jamais plus d'un capitaine sur une même île (voir illustration 2a).

o On place les bateaux dans l'eau de manière à ce qu'ils fassent, à chaque fois, le lien entre deux passerelles de la même couleur de deux îles voisines (voir illustration 2a). Chaque bateau qui se trouve sur le plan unit les deux îles qu'il touche avec sa partie avant et arrière (Voir illustration 2b). On ne peut trouver qu'un seul bateau entre deux îles. Il est donc interdit de placer les bateaux "en croix" sur le plan (voir illustration 2b, 2c).



Illustration 2a

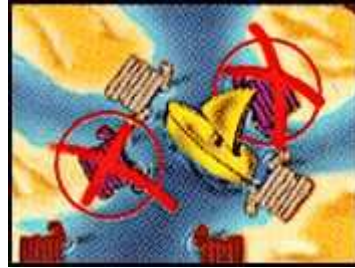


illustration 2b



illustration 2c

But du jeu

Chaque capitaine collectionne des trésors. A l'aide des bateaux, il se déplace d'une île au trésor à l'autre. On reçoit toujours l'information sur le trésor suivant de son voisin de droite. Celui qui réussit le premier à collectionner les trésors des neuf îles, devient le CAPT'N CLEVER et gagne la partie.

Déroulement du jeu

Les îles qui se trouvent sur le plan du jeu contiennent des trésors qui sont représentés sur les cartes. Chaque joueur possède les cartes de trésor de son voisin de gauche. Au début de la partie, un joueur choisit librement une des cartes et la place devant son voisin de gauche, face cachée. Celui-ci la regarde en faisant en sorte que ses camarades de jeu ne puissent pas voir le trésor représenté.

Remarque: Si un joueur donne, à son voisin de gauche, la carte de trésor d'une île qui se trouve très loin de son capitaine, il est possible qu'il mette plus de temps que lui pour trouver ce trésor. Et cela peut l'aider à gagner la partie !

Ensuite, chaque joueur essaie, avec son capitaine, d'atteindre le trésor indiqué sur la carte (qu'il vient de recevoir de son voisin).

Les joueurs jouent à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence la partie.

Le tour: déplacer le capitaine et le bateau

Quand c'est au tour d'un joueur ...

... il peut déplacer son bateau, s'il le souhaite, et

... il doit déplacer son capitaine, s'il le peut.

Les joueurs peuvent, lorsque vient leur tour, choisir librement l'ordre dans lequel ils veulent réaliser ces deux actions.

On ne doit jamais déplacer les capitaines ou les bateaux de ses camarades de jeu.

Déplacer le bateau:

Tu changes la position actuelle de ton bateau sur le plan. Tu le places entre deux passerelles qui ont toutes les deux la même couleur (voir les illustrations 3a, 3b).

La distance entre la position de départ et la nouvelle position est très variable. Tu peux déplacer ton bateau sur n'importe quelle distance. Tu dois poser ton bateau à une place, sur le plan, où il n'y a pas d'autre bateau. De même, il est interdit de placer les bateaux "en croix" sur le plan (voir illustration 2b).

Pendant ton tour, tu ne dois déplacer ton bateau qu'une seule fois.

Tu peux renoncer à déplacer ton bateau, c'est-à-dire, ne pas le faire changer de place. Tu n'es pas obligé de déplacer ton bateau pour permettre à ton capitaine d'accéder à une île non occupée (voir les illustrations 3a, 4b).

Tu n'es pas obligé de déplacer ton bateau pour pouvoir déplacer aussi ton capitaine (voir les illustration 3a, 4b)

Tu peux déplacer ton bateau pour que ton capitaine ne puisse plus atteindre les îles non occupées. Si c'est la seule possibilité pour le capitaine (et qu'il n'y a pas de nouvelle possibilité après le déplacement de ton bateau), il peut exceptionnellement rester à sa place jusqu'au prochain tour (voir illustration 4b).



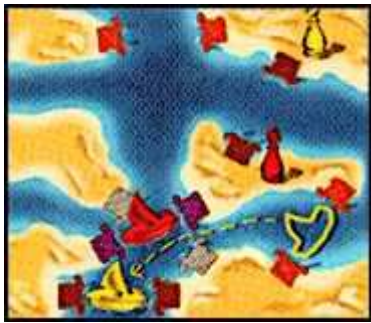


Illustration 3a: la capitaine de Sandrine se trouve sur une île qui n'est pas unie avec d'autres îles. Si elle déplace son bateau pour ne pas modifier la situation, son capitaine reste sur place.

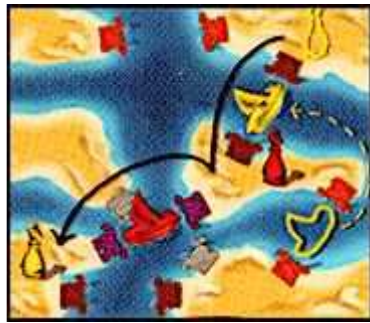


Illustration 3b: Sandrine déplace son bateau afin de ne plus pouvoir déplacer son capitaine (qui reste exceptionnellement à sa place). Comme l'île voisine est occupée par le capitaine rouge, elle doit sauter le bateau rouge pour atteindre une île non occupée. (Si le bateau rouge ne se trouvait pas à cette place, le capitaine de Sandrine ne pourrait pas se déplacer.)

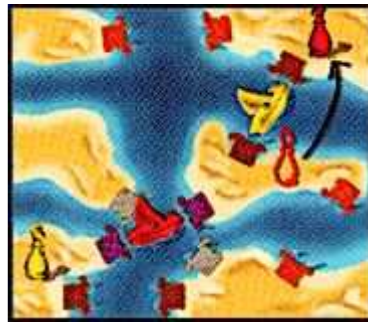


Illustration 3c: c'est au tour de Jacques, il doit obligatoirement déplacer son capitaine rouge, car le bateau jaune de Sandrine (qu'il ne doit pas déplacer) lui permet d'atteindre l'île voisine.



Illustration 3d: premièrement, Jacques déplace son bateau de manière à ce qu'il puisse atteindre l'île qui se trouve juste derrière l'île voisine. Il peut décider librement de s'installer sur une des deux îles non occupées.)

Déplacer le capitaine:

- On ne doit jamais placer les capitaines sur les bateaux, ils ne peuvent être que sur les îles.
- Pour que ton capitaine puisse aller d'une île à l'autre, les deux îles doivent être unies par l'un des bateaux (ton bateau ou le bateau d'un autre joueur) (voir illustration 3c).
- Pendant ton tour, tu peux aussi sauter toutes les îles de ton choix, si ces îles sont unies par des bateaux (voir illustration 3d).
- Ton capitaine peut sauter les îles qui sont occupées par d'autres capitaines. Mais il doit obligatoirement s'arrêter sur une île non occupée (voir illustration 4a).
- Si ton capitaine peut atteindre plusieurs îles non occupées, tu peux le déplacer jusqu'à celle de ton choix (voir illustration 4a). Pendant ton tour, tu ne dois déplacer ton capitaine qu'une seule fois.
- Ton capitaine peut exceptionnellement rester à sa place jusqu'au prochain tour, s'il ne peut atteindre que des îles occupées et que tu ne déplaces pas ton bateau **ou** s'il ne peut atteindre que des îles occupées après que tu aies déplacé ton bateau.



Illustration 4a: grâce à son propre bateau, Pierre peut déplacer son capitaine bleu de l'île A à l'île B. Mais il peut aussi utiliser le bateau rouge pour aller jusqu'à l'île C. Comme le capitaine rouge se trouve déjà sur l'île D, Pierre ne peut pas y installer son capitaine. Grâce aux bateaux jaune et vert, il peut aussi atteindre l'île E.



Illustration 4b: comme Pierre n'a pas envie de placer son capitaine sur une des îles non occupées et accessibles, il commence son tour en enlevant son bateau. Après le déplacement de son bateau, il n'y a plus de communication avec les autres îles et son capitaine ne peut donc plus se déplacer.

Trouver un trésor:

La carte de trésor que ton voisin vient de te donner indique l'île sur laquelle tu peux trouver le trésor et c'est au moment où ton capitaine atteint cette île que tu trouves le trésor ! Mais pour cela, il faut que ton capitaine s'arrête vraiment sur cette île au trésor. Pendant ce tour, tu ne dois plus déplacer ton capitaine.

Si ton capitaine s'arrête sur la bonne île au trésor, tu prends la carte de trésor et la places devant toi, face visible. Si tu as atteint l'île au trésor sans avoir déplacé ton bateau, tu as encore le droit de le faire. Ensuite, c'est au tour du joueur de gauche. En même temps, ton voisin de droite choisit une autre de tes cartes de trésor et te la donne, face cachée. Tu la regardes pour connaître la prochaine destination de ton capitaine, c'est-à-dire l'île sur laquelle tu trouveras le prochain trésor.

Remarque: Le mieux est de procéder comme suit: tu poses les trésors que tu trouves, devant toi sur la table, en formant une pile de manière à ce que les autres joueurs ne puissent voir que la dernière carte que tu as reçue. Il est préférable que tes camarades de jeu oublient rapidement sur quelles îles tu as déjà trouvé des trésors. Ainsi, ils ne savent pas quelles sont les îles que tu dois encore atteindre et ne peuvent pas te gêner.

Fin de la partie

La partie se termine au moment où un joueur pose la dernière carte de trésor de sa couleur devant lui, face visible. C'est lui qui gagne la partie et devient le CAPT'N CLEVER.

Une variante plus facile pour les plus jeunes

Si vous voulez jouer à CAPT'N CLEVER avec des enfants plus jeunes, vous pouvez modifier les règles de la manière suivante: Au début de la partie, chaque joueur reçoit ses propres cartes de trésors, les mélange, en forme une pile et la pose devant lui, faces des cartes cachées. Puis, chacun d'entre eux regarde la première carte de sa pile, sans la montrer aux autres joueurs. Ensuite, les joueurs essaient de déplacer leur capitaine (en respectant les règles décrites ci-dessus) pour atteindre l'île au trésor qui correspond à la carte qu'ils viennent de regarder. Si un joueur trouve son trésor en emmenant son capitaine sur la bonne île, il retourne sa carte de trésor et la pose devant lui, face visible, de manière à ce que les autres joueurs puissent vérifier s'il a raison. Ensuite, il découvre la nouvelle carte de sa pile et part à la recherche du nouveau trésor, vers une autre île, et ainsi de suite.

Plateau de jeu (taille réelle = 40 x 20 cm)

