

Käpt'n Jan

Un jeu passionnant de bateaux pour 2 à 4 enfants de 4 ans ou plus.

Un jeu créé par Uli Geißler.

Comme d'habitude, Käpt'n Jan est à bord de son chalutier afin de transporter sa cargaison à travers le monde entier. Toutefois, ce n'est pas chose facile car les paquets sont parfois longs, parfois légers, anguleux, et ronds. Il arrive aussi que certains paquets soient balayés par de grosses vagues et projetés à la mer. Pourtant, il se peut que le capitaine repêche un paquet retrouvé dans l'eau. S'il se montre habile en manoeuvrant au mieux son bateau, alors son chargement arrivera à bon port en toute sécurité.

Dessinateur: Haralds Klavinus

Durée du jeu: environ 15 minutes

Contenu du jeu:

1 plan de jeu

4 bateaux

21 marchandises de 3 couleurs différentes

1 dé de couleurs différentes

1 dé à symboles

But du jeu:

Vainqueur est celui qui à la fin aura transporté le plus grand nombre de paquets et ce, en toute sécurité.

Préparation au jeu:

**1 bateau/ joueur
disposer les
marchandises**

Ouvrir le plan de jeu.

Chaque joueur reçoit un bateau et le place devant les flèches de départ (rouge). Les différents paquets sont disposés sur la table à côté du plan de jeu.

jeter les dés (2 dés)

Déroulement du jeu:

Le joueur ayant déjà navigué sur un bateau, commence le jeu et lance les deux dés. Les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. dé bleu



couleur

charger les paquets



vague

perdre la marchandise



repêcher une partie de la marchandise

Le dé bleu indique si l'on gagne ou si l'on perd une partie de sa cargaison. Ceci sera effectué en premier.

Les couleurs indiquent de quelle couleur sera le bien de transport que l'on doit charger sur le bateau, si toutefois ce bien est disponible au port. S'il n'y en a plus, on ne peut pas en charger. Si la couleur noir est lancée, on peut choisir n'importe quelle autre couleur.

La grosse vague signifie que le bateau a perdu une marchandise. Celle-ci devra être placée sur la partie „eau“ du plan de jeu (dans le tournant).

La caisse flottante signifie qu'on peut, à cet endroit repêcher et charger une marchandise sur son bateau. Bien sûr, il faut pour cela qu'il y en ait une à l'eau à ce moment là.

2. dé de couleur



faire avancer le bateau

blocus

Le dé de couleur indique au joueur jusqu'à quelle case il peut avancer son bateau.

Si c'est noir, il choisit une couleur.

Si c'est blanc, le bateau n'avance que d'une case.

En faisant avancer son bateau, le joueur n'a le droit ni de tenir son chargement ni de lever le bateau!

Le chenal peut être changé de place lors du jeu, toutefois le bateau ne doit en aucun cas dépasser les bordures.

Le joueur peut entreprendre de jouer uniquement si les deux chenaux ne sont pas bloqués par d'autres bateaux. S'il y a blocus, cela empêche le joueur d'atteindre la case de couleur jouée au dé. Donc, ce dernier avancera son bateau jusqu'à la case la plus proche.

**naviguer
 imprudemment**

Naviguer prudemment: si une cargaison tombe à la mer, elle sera déposée sur la partie eau du plan de jeu.

Aussitôt qu'un coup de dé entraîne le bateau au delà de la dernière case, alors l'arrivée est considérée comme atteinte.

**emmener la
 marchandise à
 l'arrivée**

Exemple: Le bateau se trouve sur la case verte et le dé indique la couleur rouge. Mais il n'y a plus de case rouge jusqu'à l'arrivée. De ce fait, le bateau est entraîné au delà de l'arrivée. Dans ce cas de figure, le joueur concerné garde auprès de lui les marchandises qu'il a réussi à emporter jusque là et ce, jusqu'à la fin du jeu. Le bateau regagne la position de départ, et pourra repartir vers de nouvelles aventures quand ce sera au tour du joueur correspondant.

Attention: lors d'un trajet, on ne peut charger et emmener à l'arrivée plus de 4 marchandises.

**continuer à jouer
 jusqu'à ce que le
 dernier paquet
 soit chargé.
 Compter ses
 paquets.**

Fin du jeu:

Le jeu est terminé lorsque la dernière marchandise aura été chargée. Chacun compte les marchandises qu'il aura transporté jusqu'à l'arrivée, y compris celles qui sont encore en mer.

Le vainqueur est le capitaine avec le plus grand nombre de paquets.

Variante:

Après le dernier chargement, les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que tous les bateaux soient rentrés au port. Ensuite, on compte les marchandises.



Les règles des pirates. Jeu pour enfants de 5 ans ou plus.

(D'après une idée de Wilhelm Harms)

Si un bateau atterrit sur la case à côté du bateau d'un autre joueur, celui-ci est pris à l'ennemi: le joueur venant de jouer, relance le dé **bleu**. Tout dépend de la **couleur** qu'indique le dé, le joueur peut prendre une cargaison quelconque du bateau voisin et la ramener sur son propre bateau (seulement si celui-là en dispose une correspondant à la couleur lancée au dé).

Attention: les autres cargaisons peuvent, à ce moment-là, également être dérobées. Le capitaine les rechargera après l'emprise sur le bateau.

Le dé indique „**noir**“: le pirate peut choisir une cargaison quelconque.

La **vague** signifie qu'une partie de la marchandise a été balayée par-dessus bord.

La **caisse** signifie que le capitaine peut repêcher et recharger le bien si celui-ci est encore disponible.