

Capit'n Yan – Création LuAPE

D'après « Kapt'n Jan » de Haba

2 à 4 joueurs

Contenu :

1 plan de jeu

1 phare

4 bateaux

4 filets de pêche

21 marchandises de 3 couleurs différentes (bleu, jaune, rouge)

1 dé de couleurs

1 dé à symboles

1 règle

But du jeu :

Etre le capitaine à avoir transporté le plus de marchandises jusqu'au port.

Préparatifs :

Installer le phare sur le plan de jeu.

Chaque joueur reçoit un bateau et le place sur la ligne de départ.

Les différentes marchandises sont déposées au centre du plateau de jeu (près du phare).

Règle :

Le joueur le plus jeune commence. Il lance les deux dés. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le dé à symboles

Les couleurs indiquent de quelle couleur sera la marchandise que l'on pourra charger sur son bateau. Mais il faut néanmoins qu'elle soit disponible au port. Dans le cas contraire, on ne peut rien charger.

Si la couleur noire apparaît sur le dé, on peut choisir une marchandise de n'importe quelle couleur.

La vague signifie que la mer est vraiment houleuse.... Une marchandise tombe à l'eau ! Celle-ci sera placée sur la partie «eau» du plateau de jeu (dans le tournant).

La canne à pêche nous donne la possibilité de repêcher une marchandise. Mais il faut qu'il y en ait une à l'eau à ce moment précis (dans la partie «eau » du plateau de jeu).

Le dé couleurs

Celui-ci indique au joueur la couleur de la case où il doit se rendre avec son bateau.

Si la couleur noire apparaît sur le dé : il choisit la couleur de la case sur laquelle il veut se rendre.

Si la couleur blanche apparaît sur le dé : il n'avance que d'une seule case.

Consignes :

- 1) Pour faire avancer son bateau, le joueur ne peut NI tenir sa cargaison NI soulever son bateau.
- 2) Les bordures ne peuvent pas être dépassées.
- 3) Si le chenal est bloqué par d'autres bateaux, et que le joueur ne peut atteindre la case sur laquelle il doit se rendre, il NE peut en AUCUN CAS, passer au-dessus de ceux ci. Il s'arrêtera sur la case la plus proche.
- 4) Si lors d'un déplacement, une marchandise tombe à la mer, elle sera placée sur la partie « eau » du plan de jeu.
- 5) Un maximum de 4 marchandises peut être chargé sur le bateau.

Arrivée :

Dès que le dé de couleur entraîne un bateau au-delà de la dernière case, celui-ci rentre au port. Le joueur dépose les marchandises transportées dans le filet correspondant à la couleur de son bateau et il se replace sur la ligne de départ. C'est reparti pour un tour !

Fin du jeu :

Le jeu est terminé lorsque tous les bateaux sont rentrés au port et qu'il n'y a plus de marchandises disponibles au port. Chacun compte ses paquets. Le capitaine qui en détient le plus est le vainqueur.

Variante :

Le jeu des pirates.

Si un joueur arrive sur une case déjà occupée par un autre bateau, celui-ci est accosté. Le dé à symboles est relancé par le joueur attaquant. Si le dé indique une couleur correspondant à une marchandise disponible sur le bateau de son adversaire il a le droit de la prendre et de la placer sur le sien. Si la couleur noire est indiquée par le dé : le pirate peut choisir n'importe quelle marchandise.

La vague : Le capitaine de l'autre bateau perd une de ses marchandises.

La canne à pêche : Le capitaine a le droit de repêcher une marchandise (s'il y en a une à l'eau).