

	Accueil	Forum	Liste des jeux	Nos partenaires de jeu jeux de société, de stratégie et de plateau  
	Infos club	Liens	Le jeu c'est quoi ?	
	Contact	Trombinoscope		

CAPT'N CLEVER

[Retour présentation](#)

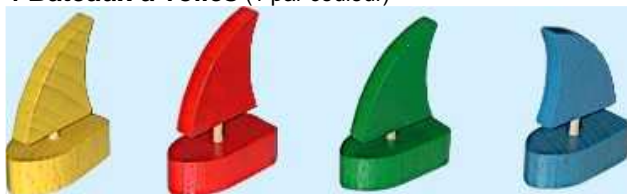
COMPOSITION DU JEU:

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).

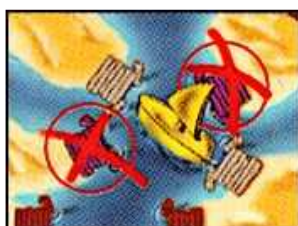




Illustration 2a

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).

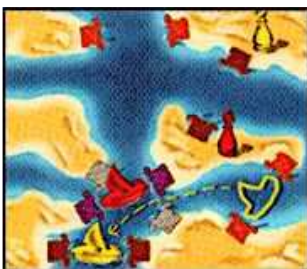


Illustration 3a: la capitaine de Sandrine se trouve sur une île qui n'est pas unie avec d'autres îles. Si elle déplace

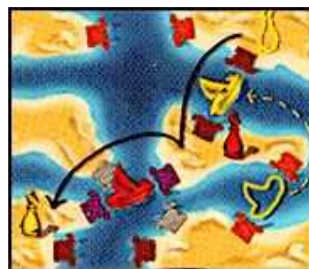


Illustration 3b: Sandrine déplace son bateau afin de ne plus pouvoir déplacer son capitaine (qui reste



Illustration 3c: c'est au tour de Jacques, il doit obligatoirement déplacer son capitaine rouge, car le bateau



Illustration 3d: premièrement, Jacques déplace son bateau de manière à ce qu'il puisse atteindre l'île qui se trouve

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



XITI

[Retour présentation](#)