

*Smuggler caught?
Goods on directly
adjacent square*

Are you not a smuggler?"

The smuggler is caught ... but the player answers: "Dear Luke, I'm the most honest captain of all seas of the world!"

Luke, however, is observant, discovers the smuggled goods and throws them over board. Of course, only if there were any such goods. He puts the goods piece of the smuggler caught on a directly adjacent sea square, without looking at its bottom side.

Important:

- If various boats are hit by the beam at the same time, the goods of all boats are thrown overboard.
- Sea squares with goods on them can be passed at any time.
- A smuggled goods piece on a sea square can be loaded onboard any boat.
- The boats can transport only one piece at a time.
- Whoever moves their boat, with goods onboard, onto a square with goods on it, can swap the goods.
- Loading or swapping goods makes remaining dots useless.
- If you have forgotten to which island you have to transport your goods you can take a look at the bottom side of the piece.

*load goods piece
from sea/ swap:
permitted*

Your boat reached the harbor of the right island?

Uncover your smuggled goods piece and show it to the other players.

- If you really reached the right island you can take it and place it with the light blue side face down in front of you. Then you immediately can take a new goods piece from the island, have a secret look at it and load it on your boat. If no smuggling goods are left on the island you have to move to another island to load goods.
- If, however you reached the wrong island, you have to go on and move your boat in the next round towards the right island.

End of the game

On the backside of the smuggled goods 1-3 pictures (score) are shown. The game ends as soon as a player has collected goods with a value of seven or more points. This player shouts "Smuggler Ahoy" thus winning the game and being named chief of the smugglers gang.

More difficult variation with additional rock game pieces

Before starting to play, place any number of the three rock pieces onto free sea squares. Thus the path gets longer and more difficult.

Watch out: At least one possible way has to lead to each harbor.

*Boat on right island?
take goods, load
new goods' card*

*goods worth
7 points = winner*

Jeu Habermas n° 4224

L'île des contrebandiers

Un captivant jeu de contrebandiers,
avec un phare tournant.

Pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Anja Wrede

Illustration: Helge Nyncke

Durée d'une partie : 15 - 30 minutes

Nuit après nuit, le contrebandier Sven et les membres de sa bande circulent sur leurs bateaux pour faire de la contrebande. Mais attention, Lucas, le gardien du phare scrute la mer depuis le haut de sa tour ! Quand le rayon de lumière découvre un bateau de contrebandier, il faut vite faire disparaître la marchandise de contrebande ...



Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 phare
- 4 bateaux
- 1 un dé-phare jaune
- 1 dé blanc de contrebande
- 20 marchandises de contrebande de différentes valeurs
- 3 récifs
- 1 règle du jeu

But du jeu

Celui qui pourra, en ayant de la chance et en réfléchissant bien, emmener en premier sept marchandises de contrebande d'île en île gagne la partie.

récupérer sept points

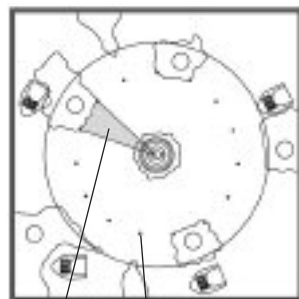
Préparatifs

installer le plateau de jeu avec le phare

Retirez le plateau de jeu et les accessoires posés au fond de la boîte.

Posez le plateau de jeu dans le fond de la boîte et emboîtez le phare au milieu du plateau de jeu.

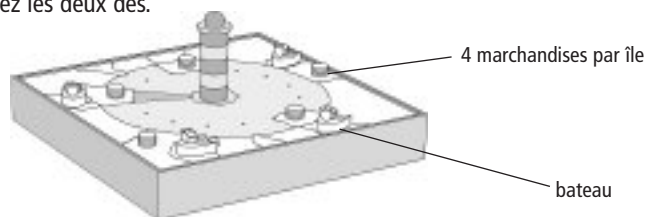
Quand vous tournez le phare, son rayon de lumière se déplace. Son mouvement de rotation va toujours d'un repère blanc à l'autre. Tournez-le au début du jeu de manière à ce qu'il soit exactement entre deux repères jaunes et qu'il soit dirigé vers l'une des cinq îles.



rayon de lumière repère jaune

Chaque joueur prend un bateau et le pose sur la case du port de n'importe quelle île.

Posez toutes les marchandises de contrebande sur le plateau en tournant le côté bleu clair vers le bas. Regardez les illustrations et amenez les marchandises sur les îles correspondantes. Les marchandises de contrebande seront mélangées et empilées sur les îles. Préparez les deux dés.



4 marchandises par île

bateau

S'il y a deux joueurs, on posera un récif sur la case-ancre du plateau de jeu. Ce récif barrera le passage. Les autres récifs ne seront utilisés que pour les variantes et on les mettra de côté avec les bateaux en trop.

Déroulement du jeu

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un phare en dernier commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Prends une marchandise de contrebande de l'île sur laquelle ton bateau est accosté sur la case-port. Regarde discrètement ce qu'il y a dessus : l'illustration t'indique sur quelle île tu vas devoir emmener cette marchandise. Le nombre correspond au nombre de points qu'elle vaut.

Pose-la sur ton bateau de manière à ce que le côté bleu clair soit tourné vers le bas.

Lance les deux dés. Le dé jaune détermine comment le phare va être tourné. Le dé blanc indique de combien de cases ton bateau va avancer.

N.B. : tu dois toujours d'abord tourner le phare et ensuite avancer ton bateau.

prendre une plaquette, la soulever pour regarder dessous, la poser sur le bateau



lancer les 2 dés phare ...

bateau dans le port

classer les marchandises correspondant aux îles, préparer les dés



... tourner à droite



... tourner à gauche



... dans n'importe quel sens



... pas de déplacement, avancer le bateau

Ne pas faire avancer le bateau dans le rayon de lumière !

repousser un bateau étranger

Sur quoi le dé-phare jaune est-il tombé ?

- **Deux ou trois flèches rouges :**
- tourne le phare en déplaçant le rayon de lumière de deux ou trois pas dans le sens des aiguilles d'une montre.

Conseil : le sens dans lequel le rayon de lumière doit être tourné est également indiqué par un repère rouge (dans le sens des aiguilles d'une montre) ou vert (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre)

- **Deux ou trois flèches vertes :**
- tourne le phare en déplaçant le rayon de lumière de deux ou trois pas dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

- **Deux flèches noires :**
- tourne le phare en déplaçant le rayon de lumière de deux pas dans le sens que tu voudras.

- **Lucas, le gardien de phare endormi :**
- tu as de la chance : le gardien du phare fait la sieste. Le rayon de lumière n'est pas déplacé.

Ensuite, tu avances ton bateau du nombre correspondant de points du dé blanc de contrebande.

Respectez les règles ci-dessous :

- Tu as le droit d'avancer le bateau directement sur les cases-mer voisines. Tu n'as pas le droit d'avancer sur des cases-mer voisines en diagonale.
- Tu n'es pas obligé d'utiliser tous les points du dé : tu peux en laisser ou même ne pas les compter du tout.
- Tu n'as pas le droit d'avancer ton bateau dans le rayon de lumière ni de le faire passer par dessus !
- Tu as le droit d'avancer ton bateau sur une case occupée, ce qui fait partir l'autre bateau.
N.B. : soit tu fais avancer l'autre bateau sur une case-mer voisine libre, soit tu échanges ta place avec ce bateau.
- Ton tour est fini dès que tu as fait déguerpir un bateau. Les points restants sont perdus.
- Il est permis de repousser le bateau d'un autre joueur dans le rayon de lumière.

Il y a un bateau dans le rayon de lumière !

On arrête tout de suite de tourner le rayon de lumière, les points restants sont perdus.

Lucas, le gardien du phare, a découvert un contrebandier.

Le joueur qui a lancé les dés devient alors le gardien et demande au propriétaire du bateau :

« Ohé du matelot ! Est-ce que tu ne serais pas un contrebandier ? »

Le contrebandier est pris.... Mais le joueur répond : « Lucas, je suis le capitaine le plus honnête que l'on ait jamais vu sur les flots ! »

Mais Lucas est très attentif. Il découvre la marchandise de contrebande et la jette par dessus bord (bien sûr, seulement s'il y en avait une de chargée!)

*Contrebandier pris ?
marchandise sur case
voisine*

Le gardien du phare pose la marchandise du contrebandier qui vient d'être pris sur une case-mer directement avoisinante, sans regarder ce qu'il y a dessus.

N.B. :

- Si plusieurs bateaux se trouvent en même temps dans le rayon de lumière, on jettera par dessus bord la marchandise de tous ces bateaux.
- On peut passer par dessus les cases-mer sur lesquelles il y a des marchandises de contrebande.
- Une marchandise de contrebande qui se trouve sur une case-mer peut être chargée par n'importe quel bateau.
- Chaque bateau ne peut transporter qu'une marchandise de contrebande à la fois.
- Celui qui arrive sur une telle case avec un bateau déjà chargé a le droit d'échanger la marchandise.
- Si l'on fait un échange ou si on charge un bateau, les points restants sont perdus.
- Si tu as oublié sur quelle île tu dois emmener ta marchandise, tu as le droit de retourner la plaquette pour regarder ce qu'il y a dessus.

charger la marchandise / échange permis

Est-ce que ton bateau est arrivé au port de la bonne île ?

Découvre ta marchandise de contrebande et montre-la aux autres joueurs.

- Si tu es vraiment arrivé sur la bonne île, tu as le droit de prendre la marchandise et de la poser devant toi en tournant le côté bleu clair vers le bas. Tu as ensuite le droit de prendre tout de suite une autre plaquette de marchandise de cette île, tu la regardes discrètement et la charges sur ton bateau, comme décrit plus haut. S'il n'y a plus de marchandise de contrebande sur cette île, tu vas sur une autre île pour y charger la marchandise.
- Si tu es arrivé sur une mauvaise île, tu devras te rendre sur la bonne île avec ton bateau au tour suivant.

Fin de la partie

Au dos des marchandises, on peut voir de 1 à 3 points. La partie est terminée dès qu'un joueur a pu récupérer des marchandises d'une valeur équivalente à 7 points ou plus. Ce joueur dit tout fort : « Ohé du contrebandier ! », il gagne la partie et devient le chef de la bande de contrebandiers.

Variante plus compliquée avec récifs supplémentaires

Au début de la partie, posez un ou plusieurs des trois récifs sur des cases-mer libres. Les routes seront ainsi plus longues et plus compliquées à parcourir.

Attention : au moins, une route praticable doit conduire à chaque port !

*Bateau sur bonne
île ? Prendre la
marchandise, charger
une nouvelle
marchandise*

*marchandises d'une
valeur de 7 points =
victoire*

Habermaaf-spel Nr. 4224

Smokkelaarseiland

Een spannend smokkelaarsspel met draaibare vuurtoren.

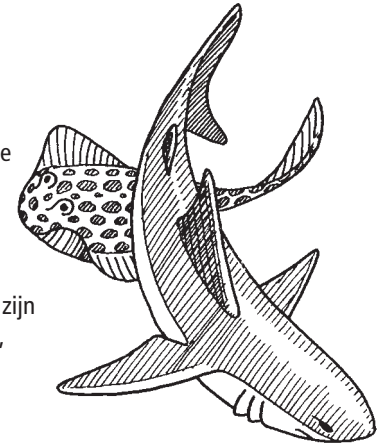
Voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Anja Wrede

Illustraties: Helge Nyncke

Speelduur: 15 - 30 minuten

Iedere nacht gaan Sjef Smokkelaar en de andere leden van z'n bende op pad om waardevolle goederen te smokkelen. Maar opgepast want Lucas de vuurtorenwachter houdt vanuit z'n vuurtoren de zee in de gaten! Wanneer zijn lichtstraal een smokkelaarsboot betrapt, verdwijnt er opeens een boel smokkelwaar ...



Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 vuurtoren
- 4 boten
- 1 gele vuurtorendobbelsteen
- 1 witte smokkelaarsdobbelsteen
- 20 stukken smokkelwaar van verschillende puntenwaarde
- 3 rotsschijfjes
- spelregels

Doel van het spel

Wie met een beetje geluk en overleg als eerste zeven stukken smokkelwaar van het ene eiland naar het andere kan overbrengen, wint het spel.

*zeven punten
verzamelen*