

Capitaine Ours bleu - Le chaos de la chaloupe (Käpt'n blaubär – Kutterchaos) SCHMIDT 1998

Jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Traduction française par Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas

Matériel de jeu

4 pions ; 24 cartons carrés : 20 représentant les objets perdus + 4 avec le portrait de Hein Blöd .

La petite boîte de jeu, en s'ouvrant, sert de plan de jeu.

Idée de jeu

Ohé les nouveaux matelots !

Vous pensez sûrement qu'une croisière est comique. Mais avec Hein Blöd comme matelot, il n'y a pas de quoi rigoler. Avant, le calme régnait sur mon embarcation. Et surtout l'ordre.

Depuis que Hein Blöd est à bord, tout va de travers...

A force d'empoigner mes cheveux, je suis devenu chauve. Sur mon bateau je ne trouve plus ni bâbord ni tribord. Cela ne peut pas continuer ainsi.

C'est pourquoi je vous engage comme apprentis-matelots. Réglez ces problèmes sur mon bateau ! Et rendez les 4 ponts du navire au chef !

Le tableau situé au-dessus du bateau montre sur quel pont devra arriver chaque objet... Mais il faut encore décider qui sera responsable de quel pont !

De plus il y a un intrus : Hein Blöd, le matelot au bonnet rouge. Il veut absolument faire le ménage. Il a certes de bonnes intentions mais il en ressort toujours bêtises et chaos. Et justement quand on a presque tout rangé !

Ne dites pas que je ne vous ai pas prévenus.

En avant maintenant, petits lutins. Celui qui a rangé le premier son pont, gagne et est un super matelot-rangeur... jusqu'au tour suivant !

Déroulement du jeu

Posez la boîte dépliée, côté bateau, au milieu de la table. Chaque joueur-matelot reçoit un pion. Mélangez les 24 cartons et disposez-les, image vers le bas, sur les 24 portes du plan de jeu. Placez les pions sur la porte en bas à gauche.

Le plus jeune marin commence. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Déplacer son jeton

A son tour, le joueur déplace son pion de 2 ou 3 portes (jamais une seule !) en suivant les chemins indiqués. Il peut se déplacer vers la gauche ou la droite ou avancer comme un crabe sur une échelle mais ne peut en aucun cas s'arrêter sur une porte déjà occupée par un autre joueur.

!!! Une loi non écrite de la mer dit qu'une échelle n'est pas un pas, seules les portes comptent comme déplacement.

2. Vue des objets de pont

Quand son pion arrive sur la case choisie (donc après un déplacement de 2 ou 3 portes), le jeune matelot peut risquer un oeil derrière la porte de cette case. Il retourne la carte posée sur cette porte et la montre fièrement au reste de l'équipage.

Lors du premier tour, le premier joueur compare le carton retourné avec le tableau des objets. Cela lui indique quel pont il doit ranger. Il garde ce carton et aura encore à chercher les 4 autres objets du même pont.

N.de l'a. Pour un jeu plus équilibré, on peut décider que le premier joueur choisit le pont qu'il souhaite ranger (p.ex. le 2e). Le joueur à sa gauche rangera alors le pont 3, le suivant le 4e et le dernier le 1er pont.

La manière de jouer est commune à tous les joueurs : retourner la carte de la porte sur laquelle son pion est arrivé. Si cette carte figure sur son pont, le joueur la garde. Sinon, il la remet en place, image cachée.

Conseil ultra secret : il est important de regarder quelle carte un autre joueur retourne : peut-être nous servira-t-elle à notre tour !

3. La carte Hein Blöd

Celui qui retourne une carte Hein Blöd, la garde devant lui.

Plus tard, à un moment plus favorable, il la mettra en jeu. Comme chacun sait, Hein Blöd met tout en désordre. Celui qui veut contrarier un de ses adversaires, lui envoie simplement Hein Blöd pour qu' il aide au rangement.

4. Comment on met tout en désordre avec Hein Blöd

Si un autre matelot a presque fini son rangement (donc s'il a déjà trouvé 3 ou 4 objets), alors il est temps d'agir ! Car si ce matelot trouvait son 5e objet, il gagnerait la partie. Les autres matelots sont saisis de panique. SOS ! Il est temps d'agir !

Supposons qu'un matelot possède une carte Hein Blöd. Il la tient alors bien haut et s'écrie " Hein Blöd met la pagaille à nouveau sur le pont ". Voilà une malchance pour le presque gagnant. Il doit plonger en dessous de la table et ne pas regarder. Pendant ce temps, sa dernière carte est déplacée par un des autres matelots et posée sur une porte libre au choix.

Ensuite le matelot peut revenir jouer. Il devra reprendre à zéro sa recherche des cartons qui lui manquent.

La carte de Hein Blöd qui a été utilisée ne peut plus l'être et est mise à côté du plan de jeu... mais vu qu'il y en a 4 au total, une surprise désagréable peut encore arriver 3 fois.

Fin du jeu

Le matelot qui range son pont en premier lieu en ayant rassemblé ses 5 cartons-objets, remporte la victoire. Comme récompense, il recevra une ovation de l'équipage.