



# LES P'TITS BATEAUX

5-99 ans

2-4 joueurs

10 min.

54 cartes

## But du jeu

Gagner la **course** en atteignant un maximum d'îles avant les autres joueurs, **en respectant leur ordre** !

## Préparation du jeu

Prendre les **21 cartes « déplacement »** (dos rouge) et les répartir en 3 tas, posés face visible à côté du plateau de jeu, en les orientant comme celles du plateau de jeu.

Les autres cartes forment le **« plateau de jeu »** :



- Mélanger les **10 cartes île** avec **15 cartes mer** et former un carré de 5 cartes sur 5, au milieu de la table en répartissant bien les îles.
- Les **8 cartes mer** restantes forment la **pioche** et sont posées côté mer visible.
- Tous les joueurs choisissent un **pion** et le placent sur la carte de l'**île départ**.

## Comment jouer

Le **plus jeune** matelot commence : il choisit **une des 3 cartes déplacement** visible et déplace son **pion** d'une seule case, en suivant la direction des petites flèches (il ne peut pas tourner la carte !)

**Astuce** : pour mieux visualiser, les plus jeunes peuvent poser la carte sur celle où se trouve déjà leur pion.

Le joueur prend ensuite la **carte déplacement** qu'il a utilisée et la pose devant lui.



- Si le joueur arrive sur la **carte île n°1**, il la gagne et la pose devant lui. Pour combler l'espace laissé par la **carte île** gagnée, le joueur prend une **carte mer** de la pioche et la pose face mer visible sous son pion. Puis c'est le tour du joueur suivant.

- Si le joueur arrive sur une **autre carte île**, il ne se passe rien et c'est le tour du joueur suivant.

- Si le joueur arrive sur une **carte mer**, il la retourne :



**verso jaune** : rien ne se passe.

**verso vert** : le joueur rejoue tout de suite.

**verso violet** : le joueur ne jouera pas au tour suivant.

**verso bleu foncé** : le joueur choisit **5 cartes mer** (à l'exception des îles et des cartes occupées par un joueur), les mélange et les replace au hasard sur le plateau.

Puis c'est le tour du joueur suivant.

Lorsqu'un joueur **quitte** une **carte mer**, il la **remet** côté mer visible.

## Précisions

- Lorsque 2 des 3 paquets de cartes « déplacement » sont épuisés, on reprend les 21 cartes et on reconstitue 3 piles (de 7 cartes).
- 2 pions peuvent être sur la même case.
- Un joueur est obligé de se déplacer à son tour de jeu.

## Fin du jeu :

Lorsqu'un joueur a gagné la **carte île n°9**, la partie est terminée. Celui qui possède le plus de **pièces** (au dos de ses îles) a gagné.