

Capitaine Longue-vue

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 chercheurs de trésors
de 5 à 99 ans.

Idée : Christian Tiggemann
Illustration : Michael Menzel
Durée de la partie : env. 15 minutes

Le capitaine Longue-vue observe l'océan et scrute l'horizon quand, soudain, il reste ébahi. Qu'est-ce qui brille et scintille là-bas sous les rayons du soleil ? Mais.... c'est un..... « Trésor, à bâbord ! » hurle-t-il pour alerter ses matelots. « Venez vite, j'ai trouvé un trésor !" ».

Contenu

- 1 carte maritime (= plateau de jeu avec cases sur le bord)
- 4 matelots (fixés sur des pinces)
- 4 caches-oeil
- 4 longues-vues
- 30 cartes de trésors
- 1 pièce de pirate
- 1 sablier
- 1 règle du jeu



Idée

A tour de rôle un joueur est le capitaine Longue-vue, il répartit les cartes de trésors sur la carte. Les autres joueurs sont les matelots : avec leur longue-vue, ils essayent pendant le temps imparti de découvrir les trésors et de se rappeler les illustrations. Quand le temps est écoulé, on ramasse les trésors. Le matelot qui annonce un bon trésor obtient un point en récompense. Le but du jeu est de récupérer le plus de points possibles.

récupérer le plus possible de points

Préparatifs

étaier la carte maritime, distribuer les caches-oeil et les longues-vues, fixer les matelots sur la case-départ

empiler les cartes de trésors, faces cachées, préparer le sablier

Étaler la carte maritime au milieu de la table. Chaque joueur prend un cache-oeil, une longue-vue et un matelot.

Fixer les matelots sur la grande case de départ à rayures.



Mélanger toutes les cartes de trésors et les empiler, faces cachées, à côté de la carte maritime. Préparer le sablier.

Mettre la pièce de pirate dans la boîte. Elle sert seulement pour la variante « pirate ».

Déroulement de la partie

Le joueur qui a voyagé le dernier sur un bateau commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il est le premier capitaine Longue-vue, les autres joueurs sont les matelots.

Les matelots mettent chacun leur cache-oeil. Avec l'autre œil, ils regardent à travers la longue-vue en la tenant de manière à ce que la grande ouverture soit tournée vers eux.

Attention : ne regardez pas tout de suite sur la carte maritime avec la longue-vue ! Observez le plafond ou les autres joueurs, par exemple.

Maintenant c'est au tour du capitaine Longue-vue. Prends les 8 premières cartes de trésors de la pile et étaie-les, faces visibles, sur la carte maritime comme tu le souhaites. Fais attention à ce que les cartes de trésors ne se chevauchent pas. Donne ensuite le signal de départ en disant : « Trésors en vue ! » et retourne le sablier.

Les matelots regardent alors tous en même temps sur la carte maritime à travers leur longue-vue. Ils essayent de découvrir le plus possible de trésors et de bien les mémoriser.

matelots :

mettre le cache-oeil, regarder à travers la longue-vue

capitaine : répartit 8 cartes de trésors, faces visibles, donne le signal de départ, retourne le sablier

matelots : chercher les trésors et les mémoriser

*sable écoulé =
recherche terminée*

*capitaine : ramasse
les cartes de trésors*

*matelots : annoncer
un trésor à tour de
rôle*

*bon trésor = carte en
récompense*

*mauvais trésor ou
trésor annoncé deux
fois = tour fini pour
le joueur
correspondant*

*les cartes de trésors
toutes récupérées :
les compter, avancer
les matelots*

Quand le temps est écoulé, le capitaine Longue-vue dit « Stop ». Les matelots n'ont plus le droit de regarder sur la carte maritime.

Le capitaine ramasse vite toutes les cartes de trésors et les cache dans sa main.

Les matelots posent leur longue-vue et leur cache-oeil. de côté. Ils annoncent chacun à leur tour un trésor qu'ils pensent avoir vu sur la carte maritime. Le matelot assis à gauche du capitaine commence.

Le trésor annoncé est-il parmi les cartes tenues par le capitaine Longue-vue ?

- **Oui ?**

Bravo ! En récompense, le capitaine te donne cette carte de trésors. Tu la poses devant toi, face visible

- **Non ?**

Domage ! Tu n'as plus le droit de deviner de trésors pendant ce tour.

Règles importantes pour les matelots :

- On a le droit de nommer chaque trésor qu'une seule fois. S'il est nommé deux fois, le matelot correspondant n'a plus le droit de deviner pendant ce tour.
- Si un matelot ne peut plus annoncer de trésor, le tour est également terminé pour lui.
- Les matelots devinent les trésors jusqu'à ce que le capitaine n'ait plus de cartes dans sa main ou jusqu'à ce que plus un seul matelot n'ait le droit d'annoncer de trésor.
- Si les matelots n'ont plus le droit de deviner de trésors et que le capitaine a encore des cartes de trésors dans la main, il les pose devant lui, faces visibles.

Quand les huit cartes sont toutes découvertes, chaque joueur, y compris le capitaine, compte les siennes. Il avance son matelot du nombre de cases correspondantes en le déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, on mélange les 30 cartes de trésors. Le matelot assis à côté du capitaine dans le sens des aiguilles d'une montre devient le capitaine Longue-vue et un nouveau tour commence.

*fin de la partie =
chacun trois fois
capitaine ou deux
fois capitaine*

*le plus de points =
partie gagnée*

Fin de la partie

La partie est terminée

- quand, en jouant à deux, chacun a été trois fois le capitaine ;
- quand, en jouant à trois ou quatre, chacun a été deux fois le capitaine Longue-vue.

Le joueur, dont le matelot est le plus loin sur la barre des points, donc celui qui a récupéré le plus de points, gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante « pirate »

On joue suivant les règles ci-dessus en tenant compte des changements suivants :

- On joue avec la pièce de pirate.
- Avant de donner le signal de départ, le capitaine Longue-vue met la pièce de pirate sur le bord de n'importe quelle carte de trésor posée sur la carte maritime : c'est alors la carte de trésor du pirate. Le trésor qui est illustré dessus ne devra pas être nommé par les matelots au cours de la partie.
- Une fois le temps écoulé, le capitaine retourne la carte de trésor du pirate et y pose la pièce. Il prend les autres cartes et les cache dans sa main.
- Si un matelot annonce le trésor de la carte du pirate, il n'a plus le droit d'annoncer de trésor pendant ce tour.

Variante pour « pros »

Le degré de difficulté du jeu sera plus élevé si, au lieu de jouer avec huit cartes de trésors, on joue par ex. avec dix cartes.