

# Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (NL)

Nr. 4372

# Käpt'n Jan



# HABA®

Copyright Habermasß - Spiele Bad Rodach 1994

# Käpt'n Jan

Ein spannendes Schipperspiel für 2 - 4 geschickte Kinder ab 4 Jahren von Uli Geißler.

Käpt'n Jan ist immer fleißig mit seinem Kutter unterwegs, um Waren in alle Welt zu transportieren. Das ist manchmal nicht einfach, da die Pakete mal lang und mal dünn, mal eckig und mal rund sind. Da kommt es schon mal vor, daß eine große Welle eine Kiste vom Schiff spült. Es kann aber auch sein, daß der Kapitän aus dem Wasser ein verlorengangenes Stück auffischt und mitnimmt. Wenn er geschickt sein Schiff manövriert, bringt er alles sicher ans Ziel.

**Grafik:** Haralds Klavinus

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

**Spielinhalt:**

1 Spielplan

4 Schiffe

21 Transportgüter in 3 Farben

1 Farbwürfel

1 Symbolwürfel

**Spielziel:**

Wer am Ende die meisten Frachten sicher transportiert hat, ist Sieger.

**Spielvorbereitung:**

Der Spielplan wird ausgebreitet. Jeder bekommt ein Schiffchen und stellt es vor den Startpfeilen (rot) auf. Das Transportgut wird außerhalb bereitgelegt.

**1 Schiff/Spieler  
Lasten  
bereitlegen**

## Würfeln (2 Würfel)

### Spielablauf:

Wer schon einmal mit einem Schiff gefahren ist, fängt an und wirft **beide** Würfel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

### 1. blauer Würfel



**Farbe** **Die Farben bedeuten**, daß man ein Transportgut dieser Farbe aufladen muss, sofern noch eines im Hafen liegt. Ist dort keines mehr, kann man auch keines aufladen. Bei Schwarz darf man sich ein beliebiges Stück aussuchen.

### Transportgut aufladen



**Welle** **Die große Welle** bedeutet, daß man ein Transportgut vom **Schiff** verliert. Das Teil wird auf die abgegrenzte Wasserfläche gelegt (in der Kurve).

### Transportgut verlieren



### Transportgut auffischen

**Die schwimmende Kiste** auf dem Würfel bedeutet, daß man ein *Transportgut* von dort aus dem Wasser auffischen und auf das eigene Schiff aufladen darf, **sofern eines im Wasser liegt**.

### 2. Farbwürfel



### das Schiff vorwärtsziehen

**Der Farbwürfel** gibt an, bis zu welchem Farbfeld das eigene Schiffchen vorangezogen werden darf. Bei Schwarz darf man eine Farbe auswählen, bei Weiß treibt das Schiff um genau ein Feld voran.

Beim Bewegen des Schiffes darf weder die **Ladung festgehalten**, noch das Schiff **hochgehoben** werden! Die **Fahrrinne** darf während des Zuges gewechselt werden – das Boot darf jedoch nicht über den **Rand** hinausfahren.

### Blockade

Man kann jedoch nur ziehen, wenn die beiden Fahrrinnen nicht durch andere Boote blockiert sind. Würde man deshalb das erwürfelte Farbfeld nicht erreichen, darf bis zum nächstmöglichen Feld vorgefahren werden.

### unvorsichtiges Fahren

Vorsichtig fahren: Fällt bei einem Zug Ladung über Bord, wird sie in der abgegrenzten Wasserfläche abgelegt.

**Sobald ein Würfelwurf das Schiff über das letzte Feld hinaustreibt, ist es am Ziel angekommen.**

### Ladung ins Ziel bringen

**Beispiel:** Das Schiffchen steht im grünen Feld und würfelt "Rot". Das Feld kommt nicht mehr vor, somit zieht das Schiff über das Ziel hinaus. Der betreffende Spieler nimmt alle sicher dorthin gebrachten Transportgüter an sich und hebt sie bei sich bis zum Spielende auf. Das leere Schiffchen wird wieder in den Starthafen gestellt und darf wieder losschippern, wenn dieser Spieler erneut an die Reihe kommt.

**Achtung:** Bei einer Fahrt dürfen nicht mehr als 4 Frachten aufgeladen und ins Ziel gebracht werden!

### Spielende:

### weeterspielen, bis letztes Teil aufgeladen ist, Teile zählen

Wird das letzte Transportgut aufgeladen, ist das Spiel sofort zu Ende. Jeder zählt seine Ladungsstücke, die er nach Hause gebracht hat, einschließlich der, die noch unterwegs sind. Sieger ist der Kapitän mit den meisten Frachtstücken.

### Variante:

Nach dem Aufladen des letzten Frachtstückes wird noch solange weitergespielt, bis alle Schiffe im Hafen sind. Anschließend wird die Anzahl der Ladungen gezählt.



## Die Piratenregel ab 5 Jahren

(Idee: Wilhelm Harms)

Landet ein Schiff auf dem Feld neben dem Schiff eines Mitspielers, so wird dieses „geentert“:

Der Spieler, der gerade am Zug war, würfelt noch einmal mit dem **blauen** Würfel.

Je nach gewürfelter **Farbe** darf er ein Frachtstück vom benachbarten Schiff auf das eigene schaffen (natürlich nur, wenn das andere Schiff Ladung dieser Farbe mit sich führt).

Achtung: andere Frachtstücke des „geenterten“ Schiffes dürfen dabei auch abgeräumt werden. Der Kapitän dieses Schiffes lädt sie nach Abschluß des „Enterns“ wieder auf.

Bei **schwarz** darf der Pirat sich ein Frachtstück frei aussuchen.

Bei **Welle** wird von jedem Schiff ein Teil im Getümmel über Bord gespült, bei **Kiste** darf der Piraten-Kapitän ein Stück aus dem Wasser fischen und aufladen, falls vorhanden.

**1 ship/player  
lay out the cargo**

**throw the dice  
(2 dice)**

Habermaaß-Game Nr. 4372

## Captain Jan

An exciting sailors' game (from an idea of Uli Geißler) for 2 - 4 nimble-fingered children from the age of 4 up.

Captain Jan is always busy sailing his ship transporting goods from far and wide. This is no easy task, because sometimes the parcels are long or thin, sometimes they have lots of corners or they are simply round. Now and then a great wave splashes onto the ship and sweeps a chest overboard. However, it is sometimes possible for the captain to fish the chest back on board again. If he manoeuvres his ship well, the captain will manage to get all the goods to their destination safe and sound.

Design: Haralds Klavinus  
Length of game: approx. 15 minutes

### Contents of game:

- 1 game board
- 4 ships
- 21 pieces of cargo in 3 colours
- 1 die with assorted-coloured sides
- 1 die with symbols

### Aim of the game:

The player who has safely transported the most cargo by the end of the game is the winner.

### Preparation for the game:

The game board is spread out. Each player gets one ship and places it in front of the arrows (red) at the start. The pieces of cargo to be transported are placed at the side of the board.

### How to play the game:

Any player who has already travelled by ship may start and throws both of the dice. The other players then take their turns in a clockwise direction.

### 1. blue die



colour

load on cargo

The blue die shows whether the player gets or loses cargo and this move is played first.

The colours show which colour of cargo must be loaded on the ship (only, of course, in the case that there are still goods of this colour waiting to be picked up in the harbour). If there are no more left, it is then not possible for the player to load any goods onto his ship. If the colour black is thrown, any piece of cargo can be loaded on the ship – it doesn't matter what colour it is.



wave

lose cargo

The great wave means that a piece of cargo has been washed overboard. This piece must be placed on the surface of the water section (in the curve).



fish out cargo

The floating chest on the die means that a piece of cargo may be fished out of the water and loaded onto the player's own ship (only, of course, in the case that there is a piece of cargo in the water).

### 2. coloured die



move the ship forward

The coloured die shows the player which colour of square he may move his ship to.

If the colour black is thrown, the player may choose any colour he wishes.

If the colour white is thrown, the player may move his ship just one square ahead.

When the players move their ships, they are not allowed to hold on to their cargoes or to lift their ships from the board!

The ship may move from one channel to another within one move, but it may not go over the edge.

blockade

Players may only move their ships when both of the channels are not blocked by other boats. If it is not possible for a player to reach the colour of square he has thrown, he may move forward to the nearest square possible.

careless move

Move carefully: If a piece of cargo falls overboard, it must be placed on the water section.

**As soon as a ship manages to get past the last square, it has reached its destination.**

**bring cargo to destination**

**Example:** The ship is on the green square and the colour 'red' is thrown. There is no square of this colour left to move to, so the ship moves past its destination. The player in question takes all the cargo he has brought safe and sound to its destination and keeps it until the end of the game. The empty ship is placed in the harbour at the start again and may set off again, if this player gets another turn.

**Attention:** No more than 4 pieces of cargo may be loaded onto a ship and taken to the destination on one trip!

**Conclusion of the game:**

**continue to play until the last piece has been loaded, count pieces**

If the last piece of cargo has been loaded, the game is immediately over. Each player counts his pieces of cargo, which he has brought home safely, including the pieces which are still on their way to their destination. The player with the most pieces of cargo is declared the winner.

**A variation:**

After the last piece of cargo has been loaded onto a ship, the game continues until all the ships have arrived at their destination. Then each player counts his pieces of cargo.



### The pirate rules for children from the age of 5 up

(Idea: Wilhelm Harms)

If a ship lands on the square next to the ship of another player, then it will be 'captured and boarded' = the player, whose turn it was, now throws the **blue** die.

Depending on which **colour** is thrown, the player may take a piece of cargo from the neighbouring ship and put it on his own ship (this only happens, of course, if the other ship has got a piece of cargo in the colour thrown on the die.)

Pay attention: other pieces of cargo may also be cleared from the captured ship. The captain of this ship loads them on again after the pirate has taken his booty.

If **black** is thrown, the pirate may choose whichever piece of cargo he would like to have.

If a **wave** is thrown, a piece of cargo from each ship is washed overboard in the turmoil.

If a **chest is** thrown, the pirate captain may fish any piece of cargo out of the water (provided there is such cargo in the water) and then he may keep it.

**1 bateau/joueur  
disposer les  
marchandises**

Habermaas-Jeu N° 4372

## Käpt'n Jan

Un jeu passionnant de bateaux pour 2 à 4 enfants de 4 ans ou plus.

Un jeu créé par Uli Geißler.

Comme d'habitude, Käpt'n Jan est à bord de son chalutier afin de transporter sa cargaison à travers le monde entier. Toutefois, ce n'est pas chose facile car les paquets sont parfois longs, parfois légers, anguleux, et ronds. Il arrive aussi que certains paquets soient balayés par de grosses vagues et projetés à la mer. Pourtant, il se peut que le capitaine repêche un paquet retrouvé dans l'eau. S'il se montre habile en manoeuvrant au mieux son bateau, alors son chargement arrivera à bon port en toute sécurité.

Dessinateur: Haralds Klavinius

Durée du jeu: environ 15 minutes

### Contenu du jeu:

1 plan de jeu

4 bateaux

21 marchandises de 3 couleurs différentes

1 dé de couleurs différentes

1 dé à symboles

### But du jeu:

Vainqueur est celui qui à la fin aura transporté le plus grand nombre de paquets et ce, en toute sécurité.

### Préparation au jeu:

Ouvrir le plan de jeu.

Chaque joueur reçoit un bateau et le place devant les flèches de départ (rouge). Les différents paquets sont disposés sur la table à côté du plan de jeu.

**jeter les dés (2 dés)**

### Déroulement du jeu:

Le joueur ayant déjà navigué sur un bateau, commence le jeu et lance les deux dés. Les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.

**1. dé bleu**



**couleur**

Le dé bleu indique si l'on gagne ou si l'on perd une partie de sa cargaison. Ceci sera effectué en premier.

Les couleurs indiquent de quelle couleur sera le bien de transport que l'on doit charger sur le bateau, si toutefois ce bien est disponible au port. S'il n'y en a plus, on ne peut pas en charger. Si la couleur noir est lancée, on peut choisir n'importe quelle autre couleur.

**charger les paquets**



**vague**

La grosse vague signifie que le bateau a perdu une marchandise. Celle-ci devra être placée sur la partie „eau“ du plan de jeu (dans le tournant).

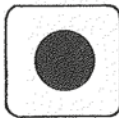
**perdre la marchandise**



**repêcher une partie de la marchandise**

La caisse flottante signifie qu'on peut, à cet endroit repêcher et charger une marchandise sur son bateau. Bien sûr, il faut pour cela qu'il y en ait une à l'eau à ce moment là.

**2. dé de couleur**



**faire avancer le bateau**

Le dé de couleur indique au joueur jusqu'à quelle case il peut avancer son bateau.  
Si c'est noir, il choisit une couleur.  
Si c'est blanc, le bateau n'avance que d'une case.

En faisant avancer son bateau, le joueur n'a le droit ni de tenir son chargement ni de lever le bateau!  
Le chenal peut être changé de place lors du jeu, toutefois le bateau ne doit en aucun cas dépasser les bordures.

**blocus**

Le joueur peut entreprendre de jouer uniquement si les deux chenaux ne sont pas bloqués par d'autres bateaux. S'il y a un blocus, cela empêche le joueur d'atteindre la case de couleur jouée au dé. Donc, ce dernier avancera son bateau jusqu'à la case la plus proche.

**naviguer imprudemment**

Naviguer prudemment: si une cargaison tombe à la mer, elle sera déposée sur la partie eau du plan de jeu.

**emmener la marchandise à l'arrivée**

**Aussitôt qu'un coup de dé entraîne le bateau au delà de la dernière case, alors l'arrivée est considérée comme atteinte.**

**Exemple:** Le bateau se trouve sur la case verte et le dé indique la couleur rouge. Mais il n'y a plus de case rouge jusqu'à l'arrivée. De ce fait, le bateau est entraîné au delà de l'arrivée. Dans ce cas de figure, le joueur concerné garde auprès de lui les marchandises qu'il a réussi à emporter jusque là et ce, jusqu'à la fin du jeu. Le bateau regagne la position de départ, et pourra repartir vers de nouvelles aventures quand ce sera au tour du joueur correspondant.

**Attention:** lors d'un trajet, on ne peut charger et emmener à l'arrivée plus de 4 marchandises.

**continuer à jouer jusqu'à ce que le dernier paquet soit chargé, Compter ses paquets**

### Fin du jeu:

Le jeu est terminé lorsque la dernière marchandise aura été chargée. Chacun compte les marchandises qu'il aura transporté jusqu'à l'arrivée, y compris celles qui sont encore en mer.  
Le vainqueur est le capitaine avec le plus grand nombre de paquets.

### Variante:

Après le dernier chargement, les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que tous les bateaux soient rentrés au port. Ensuite, on compte les marchandises.



**Les règles des pirates. Jeu pour enfants de 5 ans ou plus**  
(D'après une idée de Wilhelm Harms)

Si un bateau atterrit sur la case à côté du bateau d'un autre joueur, celui-ci est pris à l'ennemi: le joueur venant de jouer, relance le dé **bleu**. Tout dépend de la **couleur** qu'indique le dé, le joueur peut prendre une cargaison quelconque du bateau voisin et la ramener sur son propre bateau (seulement si celui-là en dispose une correspondant à la couleur lancée au dé).

Attention: les autres cargaisons peuvent, à ce moment-là, également être dérobées. Le capitaine les rechargera après l'emprise sur le bateau.

Le dé indique „**noir**“: le pirate peut choisir une cargaison quelconque.

La **vague** signifie qu'une partie de la marchandise a été balayée par-dessus bord.

La **caisse** signifie que le capitaine peut repêcher et recharger le bien si celui-ci est encore disponible.

Habermaas-spiel Nr. 4372

## Käpt'n Jan

Een spannend schippersspel voor 2 – 4 kinderen vanaf 4 jaar van Uli Geißler

Kapitein Jan is altijd vlijtig met zijn kotter onderweg om goederen over de hele wereld te transporteren. Maar dit is niet altijd even makkelijk want de pakketten zijn allemaal anders, soms lang, kort, rond of vierkant. Daarom gebeurt het wel eens dat bij een grote golf een pakje overboord gespoeld wordt. Het kan echter ook gebeuren dat de kapitein een verloren pakje weer opvist en meeneemt. Als hij zijn boot goed stuurt brengt hij alles veilig aan land.

Grafisch ontwerp: Haralds Klavinus  
Speelduur: ongeveer 15 minuten

### Inhoud van het spel

1 speelbord  
4 schepen  
21 pakketten in 3 kleuren  
1 gekleurde dobbelsteen  
1 symbolen dobbelsteen

### Doel van het spel

Wie op het eind de meeste goederen veilig heeft getransporteerd heeft gewonnen.

### Spel voorbereiding

Het speelbord wordt uitgelegt. Iedere speler krijgt een schip en plaatst deze op de startpijlen (rood). De transportgoederen worden buiten het speelbord klaargelegd.

### Spelverloop

Wie al een keer op een boot gevaren heeft begint en gooit beide dobbelstenen. Daarna gaat het spel kloksgewijs verder.

**1 schip/speler  
pakjes  
klaarleggen**

**dobbelsteen  
gooien (2 stuks)**



## 1 blauwe dobbelsteen



### transportgoed laden

kleur

De blauwe dobbelsteen geeft aan of een speler een pakket krijgt of verliest en wordt als eerste uitgevoerd.

De verschillende kleuren betekenen dat de speler een pakket van een bepaalde kleur, voor zoverre deze nog in de haven ligt, laadt. Als er in die kleur geen licht kan men ook geen meer inladen. Bij zwart mag men een pakket naar believen neman.



### transportgoed verliezen

golf

De grote golf betekent dat men een pakket van boord verliest. Het pakket wordt op het afgegrenste watervlak in de bocht geplaatst.



### transportgoed opvissen

## 2. gekleurde dobbelstenen



### het schip voortslepen

De gekleurde dobbelsteen laat zien naar welk kleurveld de kottter mag worden verplaatst. Bij zwart mag ieder kleurveld worden uitgekozen, bij wit mag het schip één veld naar voren worden geplaatst.

Bij het voort bewegen van het schip mag noch de lading vast gehouden worden noch het schip omhoog worden getild! De vaargeul mag tijdens het spel verwisseld - de boot mag echter niet over de rand varen.

### blokkade

Men kan zijn boot alleen verder trekken als beide vaargeulen niet zijn geblokkeerd. Mocht men hierdoor het gegooide kleurveld niet kunnen bereiken, mag tot het volgende veld worden doorgevaren.

### onvoorzichtig varen

Voorzichtig varen: als bij een beurt door het voortslepen een pakket overboord valt wordt deze in het afgegrenste watervlak geplaatst.

**Zodra het schip bij een dobbelsteen beurt over het laatste veld heen komt heeft hij zijn doel bereikt.**

### lading naar het doel brengen

**Voorbeeld:** het kottertje staat op het groene veld en er wordt "rood" gegooid. Dit veld komt niet meer voor dus vaart het schip over het doel heen.

De speler die het doel heeft bereikt neemt alle pakketten die hij verzamelt heeft en slaat deze bij zich op tot het einde van het spel. Het lege scheepje wordt weer in de starthaven gezet en mag weer verder als deze speler opnieuw aan de beurt is.

**Let op:** per vaart mogen niet meer dan 4 pakketten aan boord tot aan het doel worden gebracht.

### Spel einde:

Als het laatste pakket geladen wordt, is het spel meteen ten einde. Iedere speler telt zijn naar huis gebrachte pakjes inclusief die pakjes die zich nog aan boord bevinden. Winnaar is die kapitein die de meeste pakjes verzamelt heeft.

### Variatie:

Na het laden van het laatste pakket wordt net zolang door gespeeld totdat alle boten de haven binnen zijn. Pas daarna worden alle pakjes geteld.

**verder spelen tot het laatste pakket ingeladen is, Daarna tellen**



## De piratenspelregels vanaf 5 jaar

(Idee: Wilhelm Harms)

Komt een schip op het vlak naast het schip van een medespeler terecht, dan wordt dit geenterd:

De speler, die zojuist aan de beurt was, gooit nog een keer met de **blauwe** dobbelsteen. Afhankelijk van de gegooide **kleur** mag hij een pakket van het naast hem liggende schip op zijn eigen schip overladen (natuurlijk alleen, als het andere schip lading van deze kleur bij zich heeft).

Let op: Andere pakketten van het „geenterde“ schip mogen hierbij ook in beslag worden genomen. De kapitein van dit schip laadt deze, na het beëindigen van het „enteren“, weer op.

Bij „**zwart**“ heeft de piraat vrije keuze, welk pakket hij neemt.

Bij „**golf**“ wordt door de drukte van elk schip een pakket over boord gesmeten.

Bij „**kist**“ mag de piratenkapitein een pakket uit het water opvissen en aan boord brengen (indien er een pakket in het water ligt).