

Les cartes avec bouées se jouent comme les autres mais elles offrent plusieurs possibilités de sortie. (fig. 5)

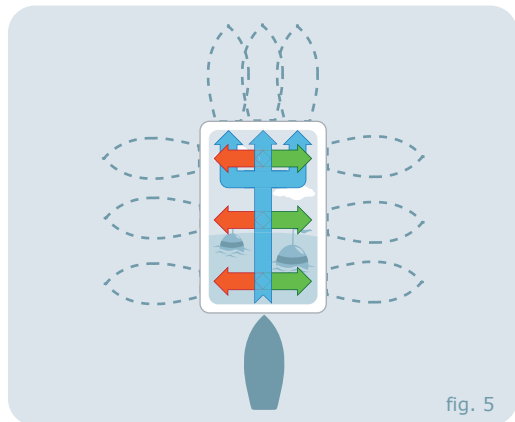


fig. 5

Contrairement à la règle de base, le départ ne se fait pas sur la planchette mais derrière, dans ce qui est appelé "Aire de départ".

Les deux cartes "Départ" et "Aide de jeu" sont posées devant les joueurs faces cachées. Chaque joueur en prend une.



Celui qui tire la carte "Départ" devient le premier joueur, il se place en premier dans "l'Aire de départ".

Celui qui a la carte "Aide de jeu" se place ensuite comme il le veut mais en dehors de la "zone de manœuvre" du premier joueur.

La proue des bateaux (l'avant) n'est pas forcément dirigée vers la ligne de départ. Il faut judicieusement placer et orienter son bateau en fonction des cartes que l'on a en main. (fig. 6)

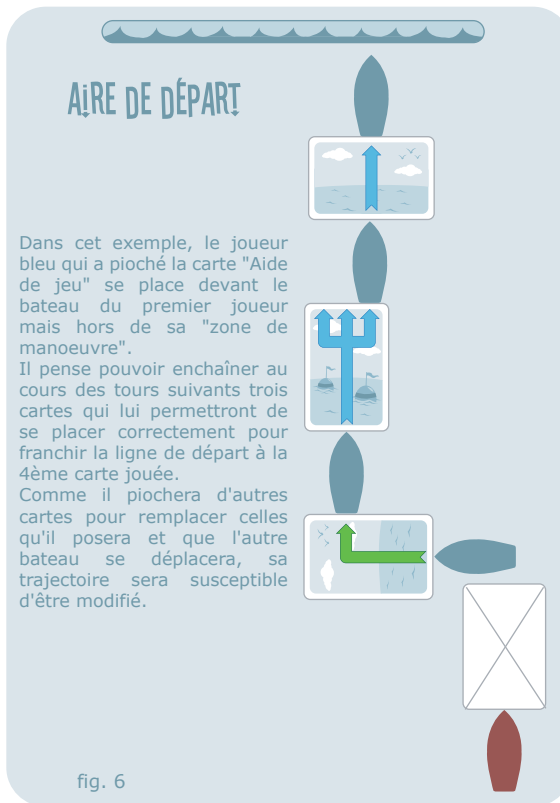


fig. 6

Il est interdit de franchir la ligne de départ avant d'avoir posé 3 cartes (une carte « Vent » ne compte que pour 1 carte). Ce n'est qu'à partir de la 4ème carte jouée qu'un joueur peut franchir la ligne.

Dès que cela a eu lieu, le deuxième joueur peut à son tour franchir la ligne même s'il n'a pas encore posé ses 3 cartes.

Si un joueur dépasse la ligne avant que quelqu'un ait posé 4 cartes il est pénalisé et son bateau **doit** effectuer un tour complet sur lui-même avant de pouvoir continuer la course. Cette pénalité **peut** aussi s'appliquer en cas de contact avec l'autre bateau ou une bouée.



Contenu du Jeu :

- 2 bateaux de couleurs différentes.
- 36 cartes déplacement, jeu de base.
- 17 cartes déplacement avec bouées, jeu avancé.
- 1 carte « Départ ».
- 1 carte « Aide de jeu ».
- 1 planchette « départ/arrivée ».
- 2 galets « bouée » numérotés 1 et 2.
- 1 règle du jeu.

Durée : 15/30 min

Age : 5 ans et +

2 Joueurs

La Petite Régate est une course. Le premier joueur dont le bateau franchit la ligne d'arrivée après avoir contourné les bouées dans l'ordre gagnant. (fig. 1)

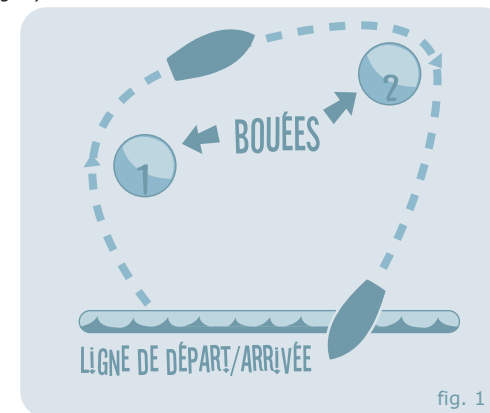
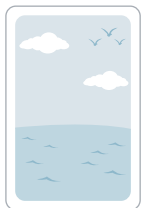


fig. 1

Conception : Martine Moisan & Emmanuel Fille
Réalisation graphique : Vincent Prou
Distribution : Le Temps de Jouer - 19, rue Massillon
 83400 Hyères
Tél : 04 94 35 67 37
Contact/infos règles : efilfe@club-internet.fr



Règles du jeu de base (36 cartes sans bouées) :

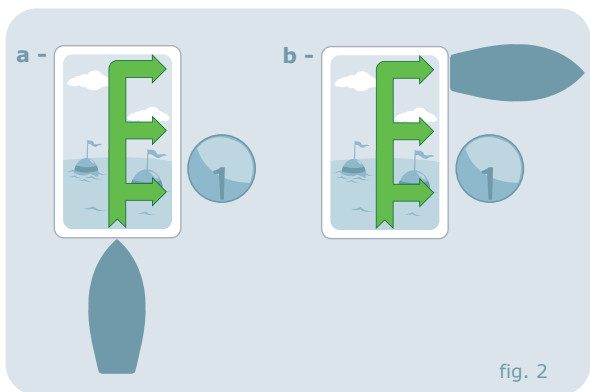
Les joueurs posent devant eux la planchette "départ/arrivée" puis les deux bouées à une cinquantaine de centimètres les unes des autres.

On distribue 5 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes servent de pioche.

Le plus jeune joueur place son bateau où il veut sur la ligne de départ, la proue (l'avant) sur le bois. Le deuxième joueur fait de même.

Le plus jeune joueur choisit une carte parmi celles qu'il a en main et la pose devant son bateau.

Il soulève celui-ci et place la poupe (l'arrière) dans l'axe de la flèche dessinée sur la carte. (fig. 2)



Il retire la carte qu'il vient de jouer et la pose à côté de la pioche dans la défausse.

Il pioche une nouvelle carte pour compléter sa main. Son tour est terminé.

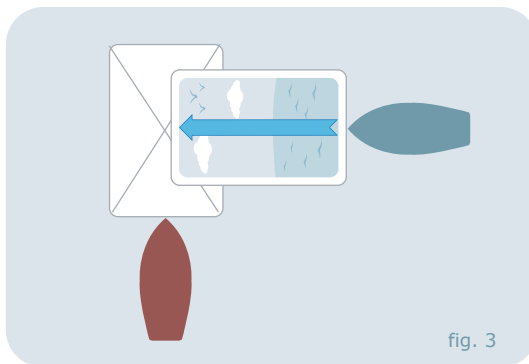
Le deuxième joueur fait de même, la course est lancée !

Chaque joueur **doit** poser une carte à son tour puis la défausser et en piocher une nouvelle jusqu'à ce que l'un des deux bateaux coupe la ligne d'arrivée.

Le joueur gagne dès que la proue de son bateau touche le bois.

Il est interdit de toucher le bateau adverse, une bouée ou un obstacle pendant ou à la fin de son mouvement.

Il est interdit de finir son mouvement dans la "zone de manoeuvre" du bateau adverse. (fig. 3)



Dans cet exemple, le bateau bleu ne peut pas jouer cette carte puisque son mouvement se termine dans la "zone de manoeuvre" du bateau rouge (servez-vous de la carte "Aide de jeu" pour représenter cette zone).

Si un joueur **n'a pas d'autre choix** que de jouer une carte qui l'amène dans la "zone de manoeuvre" de l'autre bateau, son déplacement s'arrêtera à l'entrée de celle-ci.

Les flèches rouges tournent à bâbord (gauche), les vertes à tribord (droite) et les bleues vont tout droit. Une carte avec les trois couleurs offre plusieurs directions possibles.



On **peut** rejouer immédiatement après avoir posé une carte "Barre". Il est interdit de le faire plus de deux fois de suite.

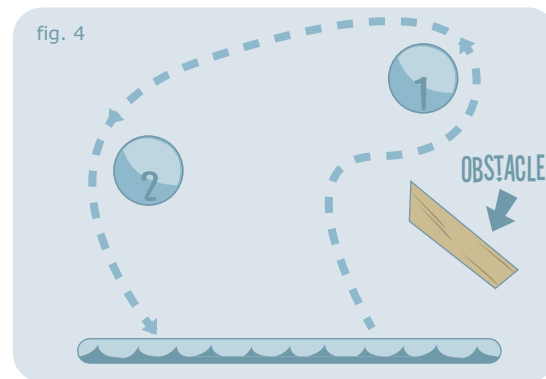


Une carte « Vent » **doit** être jouée deux fois. Le bateau profite d'une risée et avance plus vite.

Lorsqu'un joueur ne peut pas poser sa carte parce qu'un objet le dérange (bouée, bateau, obstacle), il la maintient en l'air et respecte au mieux la trajectoire dessinée.

Lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la pioche, le joueur qui doit piocher mélange le tas de défausse qui devient la pioche.

Si les deux joueurs sont d'accord, on peut également tourner dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre, espacer plus les bouées et/ou ajouter des obstacles sur le parcours. Cela permet de renouveler les parties (fig. 4).



Règles du jeu avancé (cartes avec bouées) :

Les 17 cartes avec bouées sont ajoutées au jeu qui est mélangé. Chaque joueur ne reçoit que 4 cartes qu'il regarde.



Une carte « Soleil » jouée sur son propre bateau permet de ne pas l'avancer et de l'orienter dans la direction de son choix. Jouée sur le bateau adverse, elle l'immobilise pour un tour sans possibilité de changer de direction. Dans ce cas le joueur qui la pose le fait à la fin de son tour.

Il ne peut pas la remplacer en piochant et n'aura que 3 cartes dans sa main pour le tour supplémentaire qu'il gagne. Une fois le(s) mouvement(s) terminé(s), le joueur refait sa main à 4 cartes sauf s'il termine son tour en jouant une autre carte "Soleil" sur le bateau adverse. Dans ce cas, le tour supplémentaire se fera avec deux cartes en main seulement. On ne peut pas jouer trois cartes "Soleil" de suite.