

CAP HORN

Une course dramatique pour trois à cinq joueurs à partir de douze ans

En 1852 et 1853 eut lieu une mémorable course de clippers entre New York et San Francisco. Bien que les concurrents aient appareillé à plusieurs jours d'intervalle, ils se retrouvèrent durant la course luttant bord à bord, essayant de garder le plus longtemps possible dans leurs voiles les vents changeants de la pointe sud de l'Amérique latine. C'est ainsi qu'ils franchirent le cap Horn. Ce jeu vous propose de vous imaginer dans la peau des marins de l'époque et de mettre votre adresse de navigateur à l'épreuve.

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 90 cartes de navigation
- 9 pions "escales maritimes"
- 15 pions "rose des vents"
- 5 voiliers
- 5 carnets de bord
- 5 pions en bois

But du jeu

La course est divisée en trois étapes. Dans chacune d'entre elles il est possible d'atteindre une escale qui permet d'obtenir une rose des vents. Un joueur a course gagnée s'il est le premier à remplir l'une des deux conditions suivantes :

- Collectionner lors de deux escales deux roses des vents de couleurs différentes et être le premier à franchir la ligne d'arrivée
- Collectionner trois roses des vents de couleurs différentes.

Préparation du jeu

- Avant la toute première partie, détachez les éléments du jeu.
- Placez le plateau de jeu sur la table.
- Mélangez les cartes de navigation et placez les en deux tas, face cachée, sur le plateau de jeu, près du logo Cap Horn.
- Placez les 9 pions escales maritimes aux endroits prévus à cet effet sur le plateau de jeu
- Classez les pions rose des vents par couleur et posez-les à côté du plateau de jeu.
- Tirez au sort pour déterminer le joueur qui commence.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend le bateau correspondant, ainsi qu'un pion en bois et un carnet de bord. Le pion en bois est placé sur la case "3" du carnet de bord.
- Chaque joueur tire trois cartes de navigation au hasard qu'il garde secrètes.
- Les voiliers sont placés sur les cases de départ. Le joueur qui commence place le sien dans le coin supérieur droit (marqué 1), le joueur à sa gauche dans la case 2, etc.

Tour de jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

Résumé du déplacement :

Les voiliers se déplacent en fonction des cartes de navigation. Ils doivent commencer et finir leur tour sur l'une d'elles. Le chiffre imprimé sur les cartes de navigation indique le nombre de cases que peut parcourir un voilier et les flèches donnent les directions possibles.

Le joueur dont c'est le tour peut accomplir les actions suivantes, dans l'ordre.

- 1) **Le joueur obtient un point de navigation** qu'il matérialise en déplaçant son segelstein d'une case sur le carnet de bord. Aucun joueur ne peut posséder plus de huit points de navigation.
- 2) **Le joueur peut poser des cartes de navigation** sur le plateau de jeu.

- On ne peut poser une carte de navigation que contiguë à une autre (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Au premier tour on ne peut donc jouer de carte de navigation que contiguë aux cases de départ.
- Les cartes de navigation ne peuvent être posées que sur des cases vides (sauf exception, voir plus loin).
- Suivant l'étape, les cartes de navigation ne sont pas disposées de la même manière. Dans la partie correspondant à la première étape (jaune), le bord inférieur des cartes de navigation doit être orienté au nord ; dans la deuxième partie (bleu), orientation à l'est ; dans la troisième partie (rouge), orientation au sud.

Les cartes de navigation posées sur les mêmes cases que les escales maritimes sont glissées sous le pion représentant l'escale. Vous trouverez plus de détails à ce sujet à la fin de la règle.

Recouvrement des cartes de navigation

Un joueur peut recouvrir une carte de navigation (dont les directions ne lui conviennent pas par exemple) avec une autre carte de navigation aux conditions suivantes :

- Il ne peut poser aucune autre carte de navigation durant son tour.
- Une carte de navigation ne peut être recouverte si le joueur qui la pose peut l'atteindre durant son tour
- Cette interdiction est valable aussi pour les mouvements qui sont rendus possibles par la règle spéciale "ignorer".
- On ne peut recouvrir une carte de navigation sur laquelle est posé un voilier.

3) Le joueur déplace son voilier.

Il utilise pour cela la carte de navigation sur laquelle est posé son bateau.

- Le voilier se déplace d'autant de cases qu'indiqué sur la carte de navigation
- Le voilier ne peut se déplacer que dans le sens de la flèche indiquée sur la carte de navigation. Si plusieurs flèches sont présentes, le joueur choisit l'une des directions à sa convenance.
- Le voilier peut passer durant son déplacement sur des cases dépourvues de cartes de navigation. Il doit par contre impérativement finir son mouvement sur une carte de navigation. Si au moment de se déplacer il n'existe aucune cases pourvue d'une carte de navigation capable d'accueillir le voilier à la fin de son déplacement, le mouvement est impossible et le bateau reste sur place.
- Une carte de navigation, un bateau. Donc un voilier ne peut s'arrêter sur une carte de navigation déjà occupée par un autre bateau.

Exception : les escales maritimes peuvent accueillir un nombre illimité de voiliers.

Un voilier peut durant son déplacement passer par une case déjà occupée par un autre bateau, à condition de ne pas s'y arrêter.

Exemple de déplacement

Le joueur pose la carte de navigation marquée d'un "3" sur une case contiguë à une autre carte. Puis il déplace son voilier de deux cases comme le permet la carte de navigation sur laquelle il se trouve. Il a le choix de se déplacer dans cinq directions différentes. Il choisit la diagonale droite et ainsi atteint la carte de navigation qu'il vient juste de poser.

Trois règles spéciales

- Renoncer : Un joueur peut renoncer à déplacer son voilier (le reste de son tour se passe normalement). En échange il gagne un point de navigation
- Ignorer : En payant trois points de navigation, un joueur peut ignorer les indications de la carte de navigation sur laquelle il se trouve et déplacer son voilier sur une carte contiguë
- Sprinter : En payant cinq points de navigation, un joueur peut se déplacer deux fois de suite, en suivant les règles habituelles.

4) À la fin de son tour, chaque joueur tire une carte de navigation.

- Un joueur peut aussi s'acheter des cartes de navigation supplémentaires au prix de un point de navigation par carte. On ne peut avoir plus de six cartes de navigation en main. A la fin du tour, c'est le joueur situé à gauche qui commence à jouer en suivant les points 1 à 4 décrits ci-dessus.

Les escales maritimes

Les neuf escales maritimes sont réparties trois par trois dans les étapes. Chaque escale de chaque étape porte des couleurs différentes : jaune, rouge et vert

- Quand son voilier atteint une escale maritime, le joueur prend un pion rose des vents de la couleur de l'escale et le place sur son carnet de bord.
- À l'étape 2, les joueurs doivent choisir de s'arrêter à une escale de couleur différente de la précédente car il n'est pas permis de posséder deux pions rose des vents de la même couleur.
- À l'étape 3, les joueurs doivent s'arrêter à l'escale de la couleur restante.

Important : À chaque étape, les joueurs ne peuvent prendre qu'une et une seule rose des vents.

Exemple : Si un joueur possède une rose des vents rouge gagnée durant la première étape et une verte récoltée à la seconde, alors il doit obligatoirement obtenir la rose des vents bleue (qu'il trouvera à l'escale maritime de la même couleur) durant la dernière étape.

Précisions

- Une escale maritime est atteinte quand un voilier s'arrête sur la case contenant le pion escale. Pour cela il faut aussi poser une carte de navigation sur la case (placée sous le pion escale maritime).
- Il n'y a pas de limite au nombre de voiliers qui peuvent stationner sur une case escale maritime.

Fin du jeu

Le jeu se termine soit :

- Lorsqu'un joueur possède deux roses des vents de couleur différente et que son voilier franchit en premier la ligne d'arrivée.
- Lorsqu'un joueur rassemble trois roses des vents de couleurs différentes obtenues dans chacune des trois étapes. Le jeu s'arrête dès l'obtention de la troisième rose des vents.

L'auteur

Thorsten Gimmler (vous trouvez pas qu'il a un nom de Nain ?), né en 1966, vit avec sa femme et ses deux enfants à Berlin. Cet étudiant en électronique est un joueur passionné et un critique de jeux. Cap Horn est l'une de ses premières créations.

Rédaction des règles : TM-Spiele

Illustration : Grafik Studio Krüger : Claus Stephan

Graphisme : Thilo Rick / Anke Pohl

Photo : Dirk Hoffmann

Traduction : Il grandissimo e sublimo Sergio Olivieri

L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs et relecteurs des règles.

c 1999 Kosmos verlag; Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart

©TILSIT Editions 1999.