



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 gagne. (fig. 1)

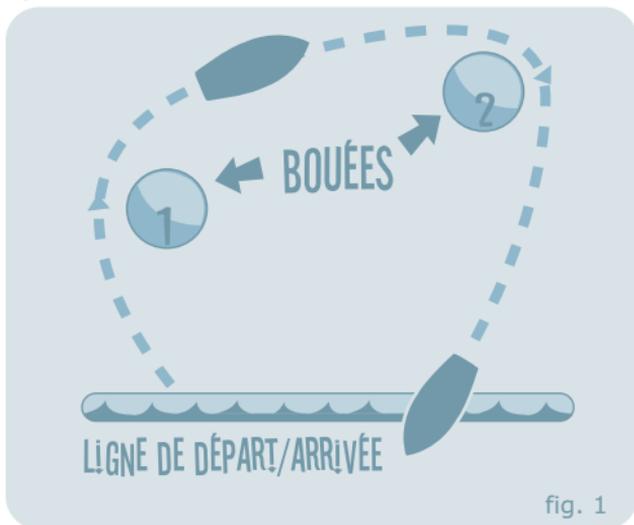


fig. 1

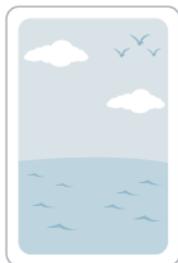
Conception : Martine Moisan & Emmanuel Fille

Réalisation graphique : Vincent Prou

Distribution : Le Temps de Jouer - 19, rue Massillon
83400 Hyères

Tél : 04 94 35 67 37

Contact/infos règles : efille@club-internet.fr



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

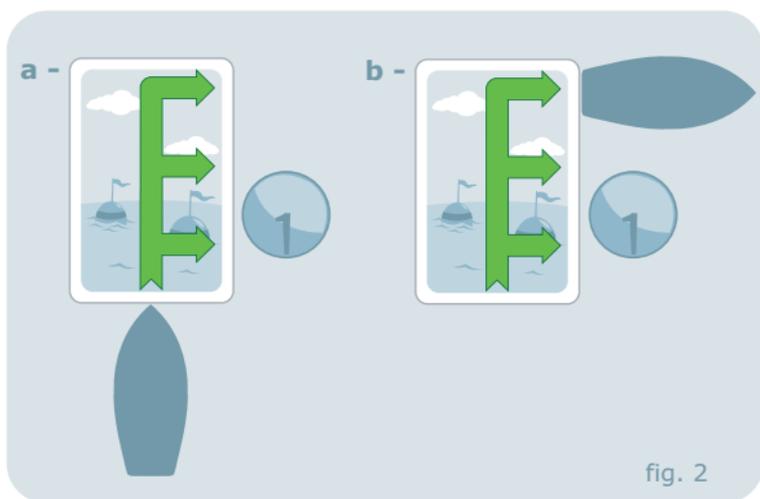
Les joueurs posent devant eux la planchette "départ/arrivée" puis les deux bouées à une cinquantaine de centimètres les unes des autres.

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.

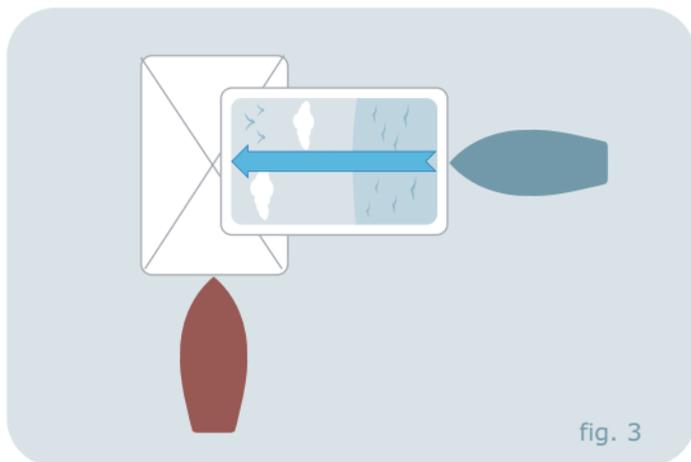
Le deuxième joueur fait de même, la course est lancée !

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.

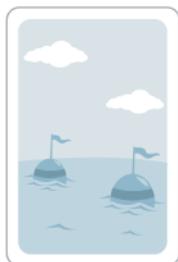
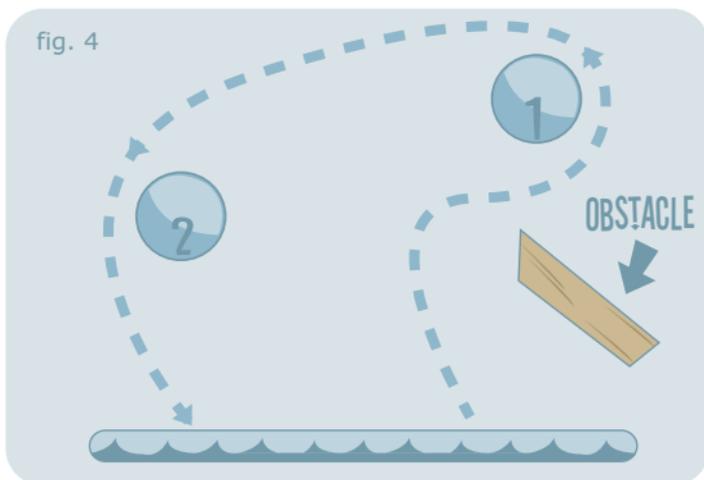


Une carte « Vent » **doit** être jouée deux fois. Le bateau profite d'une risée et avance plus vite.

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.

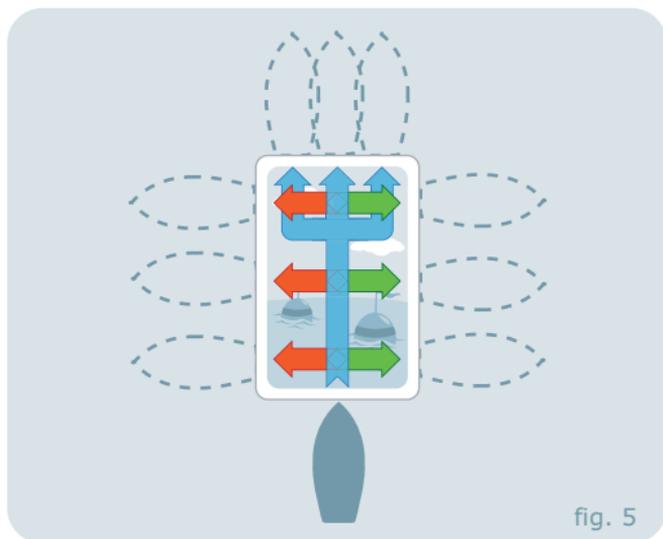
Chaque joueur ne reçoit que 4 cartes qu'il regarde.



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.

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

AIRE DE DÉPART

Dans cet exemple, le joueur bleu qui a pioché la carte "Aide de jeu" se place devant le bateau du premier joueur mais hors de sa "zone de manoeuvre".

Il pense pouvoir enchaîner au cours des tours suivants trois cartes qui lui permettront de se placer correctement pour franchir la ligne de départ à la 4ème carte jouée.

Comme il piochera d'autres cartes pour remplacer celles qu'il posera et que l'autre bateau se déplacera, sa trajectoire sera susceptible d'être modifiée.

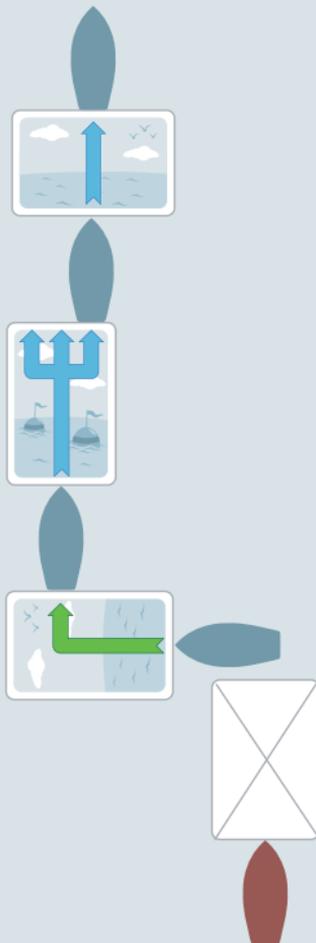


fig. 6

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.

RÈGLE DU JEU

CONTENU

55 cartes, 4 bateaux de couleurs différentes, 4 bouées de couleurs, 1 sac, 1 règle du jeu.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec son bateau après avoir contourné les bouées dans l'ordre (fig.1).

MISE EN PLACE

Placer 2 bouées blanches qui formeront la ligne de départ ainsi que les 2 autres bouées comme indiqué figure 2. La taille du plan d'eau et donc la durée de la partie varieront en fonction du choix des joueurs. On distribue 5 cartes à chaque joueur, le reste des cartes forme la pioche. Le premier joueur est désigné au hasard puis chacun choisit un bateau et le place à son tour juste derrière la ligne de départ. On joue ensuite à tour de rôle en sens horaire.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur dont c'est le tour doit poser une carte de sa main de la façon suivante (fig.3):

- il pose la carte qu'il a choisie devant son bateau dans le même axe que celui-ci; (a)
- il soulève son bateau et le place au bout de l'une des flèches de la carte, la poupe (l'arrière) dans l'axe de la

flèche dessinée sur la carte; (b)

- lorsque plusieurs flèches sont indiquées sur une carte, le joueur qui la joue choisit la direction qu'il souhaite prendre et oriente son voilier selon son choix. (fig.4)
- puis il retire la carte jouée et la pose à côté de la pioche dans la défausse ;
- enfin il pioche une nouvelle carte pour compléter sa main.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

REMARQUES

- 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 créer une collision, c'est-à-dire de finir son mouvement devant la proue d'un bateau adverse : la zone interdite correspond à la surface d'une carte posée dans l'axe de tout bateau (fig.5). Si un joueur n'a pas d'autre choix que de finir dans la zone de manœuvre d'un adversaire son déplacement s'arrêtera à l'entrée de cette zone (fig. 6).
- Lorsqu'un joueur est gêné par une bouée ou un bateau pour poser sa carte sur la table, il la maintient en l'air et respecte la trajectoire dessinée. Mais le déplacement du bateau doit suivre le trajet indiqué par la carte sans toucher une bouée ni un autre bateau. En ce cas, il faut jouer une





autre carte ou se mettre en panne.

- Il est possible et parfois obligatoire (voir ci-dessus) de passer son tour en se mettant en panne : le joueur ne joue alors pas de carte de déplacement; il a le choix entre :

- changer 1, 2 ou 3 cartes de sa main

- ou bien orienter son bateau comme il le souhaite ;

Dans les 2 cas, le bateau n'avance pas et le joueur n'a pas le droit de poser de carte soleil.

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

CARTES SYMBOLE

- **La barre** : signifie que le joueur peut, s'il le souhaite, rejouer une carte immédiatement. On ne peut rejouer une nouvelle carte qu'une seule fois même si la seconde carte porte elle aussi une barre (fig. 7).

- **Le nuage** : signifie que la carte doit être jouée 2 fois (fig. 8).

- **Le soleil** : la carte soleil est jouée sur un bateau adverse, à la fin de son tour. Le soleil amène le calme plat : il immobilise le bateau adverse! Le joueur pose donc une carte de direction pour bouger son bateau puis il pose la carte soleil devant un adversaire de son choix qui devra passer son prochain tour, enfin il pioche deux cartes pour compléter sa main. A son tour de jeu, l'adversaire ne jouera pas et se contentera de remettre la carte soleil dans la défausse (fig. 9).

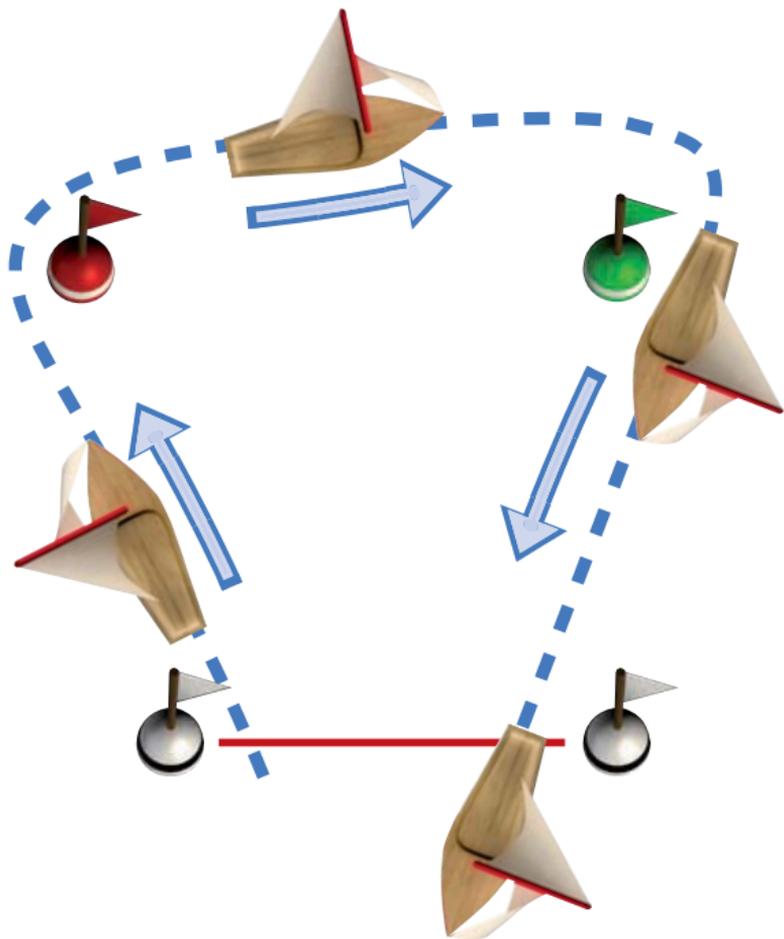
FIN DE LA PARTIE

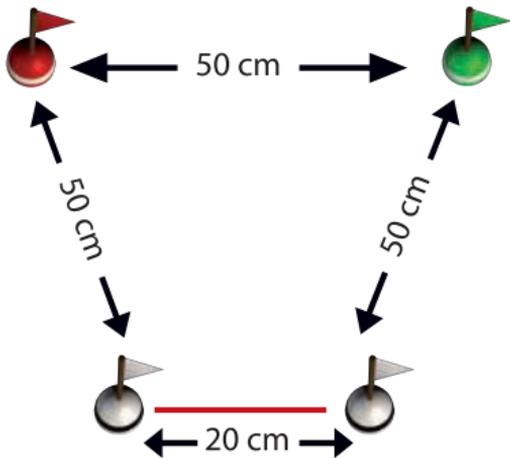
Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée en ayant accompli dans l'ordre le parcours complet de la régates, est déclaré vainqueur.

DURÉE D'UNE PARTIE

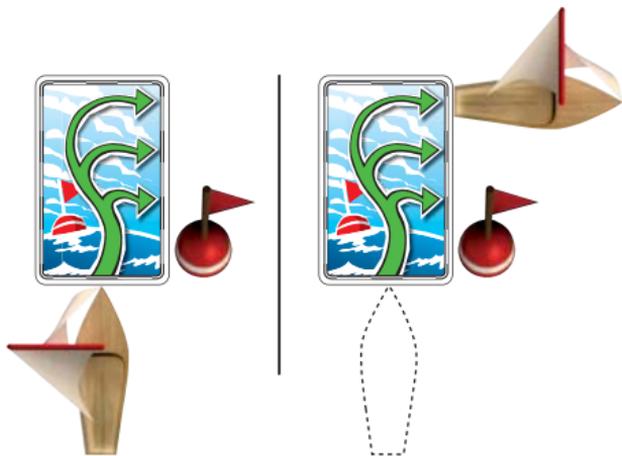
environ 20 minutes

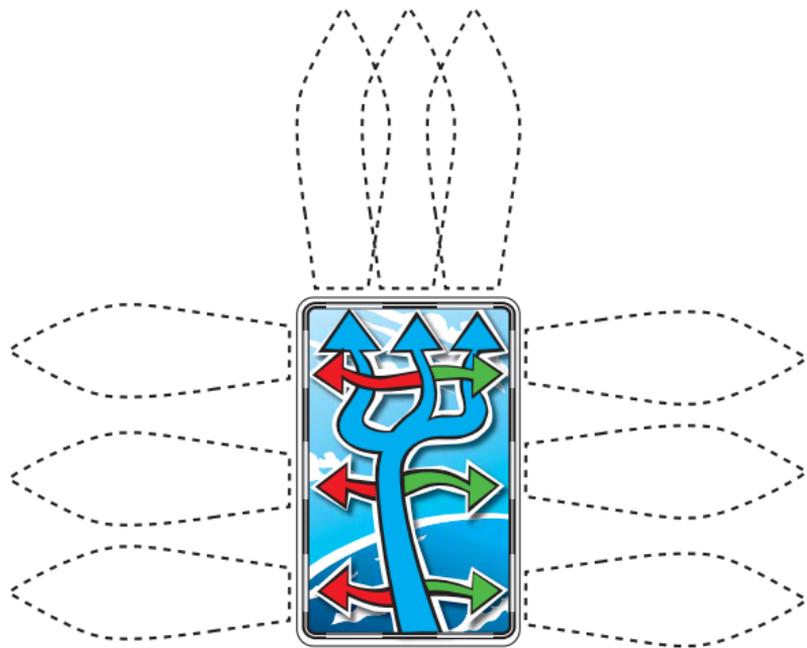


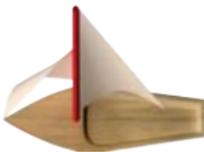
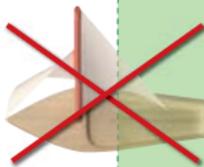




2







5



6



7



8



9



Gigamic

® & © Gigamic 2010
B.P. 30 - F 62930
WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com