

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Kapitän Wackelpudding

Un jeu de Thomas et Sean Mc Guire © 1994 Peri Spiele

Pour 2 à 5 joueurs – durée environ 30 minutes

Installation :

Battez les cartes d'aventure et placez-les près de Schnarchland (carte blanche « Chrrrrr... »).

Placez les pièces de couleurs appropriées sur chaque île :

- 8 jeux vidéo verts sur Vidéo-Insel
- 8 bonbons bleus sur Kindien
- 8 cercueils noirs sur Dracula-Insel
- 8 morceaux de fromage jaunes sur Maustralien
- 8 rouleaux de mousse rouges sur Himbeer-Atoll

Le bateau démarre sur le port à côté de Vidéo-Insel.

Déroulement du jeu :

Avant que le bateau quitte un port, le joueur dont c'est le tour doit charger une marchandise de l'île où il se trouve sur le bateau. Une fois cela fait, le joueur dont c'est le tour jette le dé pour savoir sur quelle île il doit emmener le bateau. Une fois qu'il a amené le bateau à sa nouvelle destination, c'est au tour du joueur suivant. Toutes les marchandises qui tombent du bateau pendant cette traversée sont récupérées par le joueur dont c'est le tour et rejoignent celles qu'il a déjà peut-être en sa possession devant lui.

Le jeu FINIT quand une ou plusieurs marchandises tombent du bateau et qu'il ne reste que 3 marchandises ou moins sur l'ensemble des îles (en d'autres termes, le reste des marchandises est soit chez les joueurs, car tombées du bateau, soit encore sur le bateau). Le GAGNANT est le joueur qui possède le moins de marchandises devant lui à la fin du jeu.

Chargement :

Le plus jeune joueur commence. Il doit charger une marchandise sur le bateau. Puisque le bateau démarre à l'île Vidéo-Insel, il doit placer un jeu vidéo vert sur le bateau.

- A. La marchandise chargée est ce que produit l'île où se trouve le bateau. S'il n'y a plus de marchandise sur cette île, le joueur peut prendre la marchandise appropriée de sa pile devant lui. S'il n'a pas cet article dans sa pile, il doit prendre cette marchandise dans la pile d'un autre joueur.
- B. Sur l'île Schnarchland, vous devez prendre une carte au lieu de charger une marchandise.
- C. Les marchandises peuvent être empilées sur n'importe quelle partie du bateau ou sur d'autres marchandises. Vous n'êtes pas obligé de mettre votre marchandise tout au-dessus.
- D. Les marchandises rondes doivent être mises côté plat dessous.
- E. Vous ne pouvez pas réarranger les marchandises sur le bateau.
- F. Si en chargeant votre cargaison, d'autres marchandises tombent, vous devez les récupérer et les mettre devant vous.

Déplacement :

Après le chargement de la marchandise, le joueur lance le dé pour savoir quelle sera la prochaine destination du bateau. Les couleurs du dé correspondent aux couleurs des îles (et correspondent également aux couleurs des marchandises qui sont produites par les îles).

Si le dé indique la couleur de l'île où le joueur se trouve déjà, alors le joueur ne déplace PAS le bateau. Il charge une nouvelle marchandise de cette île sur le bateau. C'est alors au tour du joueur suivant.

Navigation :

Le joueur doit déplacer le bateau jusqu'à la prochaine destination en le poussant délicatement.

- A. Le bateau se déplace uniquement sur l'eau. Si le bateau touche la terre (une carte), le joueur doit retourner à l'île d'où il vient et recommencer la traversée.
- B. La cargaison ne peut pas être touchée pendant le déplacement du bateau.
- C. Toute marchandise qui tombe du bateau pendant la traversée est ramassée par le joueur et posée devant lui.
- D. Dès que le bateau est arrivé à destination, c'est au tour du joueur suivant.

Schnarchland :

On ne charge pas de marchandise sur cette île, on prend une carte.

Il y a 3 types de cartes : carte à jouer immédiatement, carte qui donnent une règle applicable pour tous les joueurs, et carte à garder.

Carte à jouer immédiatement : le joueur suit les instructions sur la carte et les applique immédiatement. C'est alors au tour du joueur suivant.

Carte pour tous : les instructions sur la carte sont en vigueur pour TOUS LES joueurs. Laissez-la face découverte, et lancez le dé pour une nouvelle destination.

Carte à garder : le joueur prend la carte et la regarde secrètement. Il peut la garder pour la jouer au moment qu'il jugera le plus opportun. Cependant, si un joueur a joué une telle carte sur un autre joueur, plus personne ne peut jouer de carte sur ce dernier joueur dans le même tour (on ne peut pas s'acharner sur un même joueur !).

<p>Une mouette 747 de la compagnie aérienne NezRouge Airlines tombe dans un trou d'air au dessus de Maustralien et perd tout son chargement en mer.</p> <p><i>Quand vous jouez cette carte, le joueur dont c'est le tour doit prendre un morceau de fromage et l'ajouter à son chargement avant de continuer son voyage.</i></p>	<p>Un habitant de Kindien fait le tour du monde dans un cercueil. Mais il est en détresse.</p> <p><i>Si vous jouez cette carte, le joueur dont c'est le tour doit immédiatement charger un cercueil et continuer sa route.</i></p>	<p>Un agent d'assurance de « Inondations & Ensablement Assurance S.A. » vous offre une assurance contre la perte de marchandises.</p> <p><i>A votre tour, si vous craignez que la pile s'écroule, vous pouvez enlever les 3 marchandises du dessus, mais vous devez les garder devant vous.</i></p>	<p>Kindien manque cruellement de rouleaux de mousse rouge.</p> <p><i>Allez à Himbeer-Atoll, prenez 2 rouleaux de mousse, puis emmenez-les à Kindien. Quand c'est fait, c'est au tour du joueur suivant.</i></p>	<p>Un cercueil dont le contenu n'est pas connu devait être lancé dans l'espace. Mais il est tombé à la mer.</p> <p><i>Quand un joueur doit aller à Dracula-Instel, vous pouvez jouer cette carte. Le joueur doit immédiatement charger un cercueil sur le bateau avant de continuer son voyage.</i></p>
<p>A garder</p>	<p>A garder</p>	<p>A garder</p>	<p>A jouer immédiatement</p>	<p>A garder</p>
<p>Le Capitaine Wackelpudding reçoit un télégramme :</p> <p>Aller à Kindien – STOP – Charger – STOP - Aller à Himbeer-Atoll – STOP - Charger – STOP - Aller à Dracula-Insel – STOP – Très important – STOP - F.D.</p> <p><i>Faites-le ! Puis c'est le tour du joueur suivant.</i></p>	<p>Le Capitaine Wackelpudding décide qu'il a assez de marchandises sur son bateau.</p> <p><i>Si vous jouez cette carte, vous ne devez charger aucune marchandise. (Mais vous devez quand même déplacer le bateau !).</i></p>	<p>Un orage glacial souffle sur la mer. Le Capitaine Wackelpudding attrape froid et a besoin d'une pastille pour la toux.</p> <p><i>Si un joueur va trop vite et qu'il touche une île, vous pouvez jouer cette carte. Le joueur doit immédiatement charger un bonbon vert sur le bateau.</i></p>	<p>Au cours d'un orage et d'une mer agitée, le Capitaine Wackelpudding s'est sérieusement blessé à la main.</p> <p><i>Jusqu'à ce que cette carte soit recouverte par une autre carte, tous les droitiers doivent pousser le bateau avec la main gauche, et les gauchers avec la main droite.</i></p>	<p>Un extraterrestre dans une soucoupe volante plane au-dessus du bateau. Soudain, il disperse de la poudre blanche et une partie de la cargaison disparaît.</p> <p><i>Si vous jouez cette carte, vous pouvez remettre toutes les marchandises d'une même couleur sur l'île appropriée.</i></p>
<p>A jouer immédiatement</p>	<p>A garder</p>	<p>A garder</p>	<p>Pour tous</p>	<p>A garder</p>

<p>A Maustralien, il y a une surproduction de fromages.</p> <p><i>Aller jusqu'à Maustralien, chargez deux fromages, et naviguez jusqu'à Video-Insel. C'est alors au tour du joueur suivant.</i></p>	<p>A Maustralien, un fromage a roulé à la mer et dérive maintenant dans l'eau.</p> <p>Si un joueur doit aller à Maustralien, vous pouvez jouer cette carte. Le joueur devra charger immédiatement un fromage et continuer sa route normalement.</p>	<p>Le monstre Nessie n'a pas fermé correctement son baluchon et son déjeuner est tombé à la mer.</p> <p><i>Quand un joueur doit aller à Kindien ou Dracula-Insel, vous pouvez jouer cette carte. Le joueur doit immédiatement charger un rouleau rouge et continuer son voyage.</i></p>	<p>C'est l'anniversaire du Capitaine Wackelpudding. Un pigeon voyageur apporte un cadeau à bord du bateau.</p> <p><i>Quand vous jouez cette carte, le joueur dont c'est le tour doit ajouter un rouleau rouge à sa cargaison et continuer son voyage.</i></p>	<p>Un passager aveugle monte sur la pile de marchandises et fait tomber le haut de la cargaison.</p> <p><i>Si vous jouez cette carte, enlevez la marchandise en haut du bateau et remettez-la sur l'île correspondante.</i></p>
<p>A jouer immédiatement</p>	<p>A garder</p>	<p>A garder</p>	<p>A garder</p>	<p>A garder</p>
<p>Le trou d'ozone s'approche discrètement du navire. Après une forte déflagration, une partie de votre cargaison disparaît.</p> <p><i>Si vous jouez cette carte, vous pouvez remettre toutes les marchandises d'une même couleur sur l'île appropriée.</i></p>	<p>A Kindien, un bonbon géant a roulé dans la mer.</p> <p>Si un joueur doit aller à Kindien, vous pouvez jouer cette carte. Le joueur doit d'abord aller à Himbeer-Atoll, charger un rouleau de mousse avant de pouvoir continuer sa route normalement.</p>	<p>Michael Johnson et Elton Jack donnent un concert en plein air à Himbeer-Atoll.</p> <p><i>Jusqu'à ce que cette carte soit recouverte par une autre carte, chaque joueur doit commencer par contourner Himbeer-Atoll avant d'emmener le navire à son île de destination.</i></p>	<p>Lors de la visite à Schnarchland, l'équipage s'endort. Le navire s'arrête.</p> <p><i>A son tour, chaque joueur prend n'importe quelle marchandise disponible (y compris une des siennes) et la charge sur le bateau. Le bateau n'est pas déplacé. Dès qu'une marchandise tombe du bateau, le joueur garde les pièces qui sont tombées et commence un nouveau tour normal</i></p>	<p>Pendant la traversée jusqu'à Himbeer-Atoll, des marchandises menacent de tomber à la mer.</p> <p><i>Si vous allez à Himbeer-Atoll et que vous jouez cette carte, lancez 4 fois le dé. Si le bleu apparaît, vous pouvez remettre toutes les marchandises d'une même couleur sur l'île appropriée. Sinon, il ne se passe rien.</i></p>
<p>A garder</p>	<p>A garder</p>	<p>Pour tous</p>	<p>Pour tous</p>	<p>A garder</p>

<p>L'océan change de couleur lentement et vire au rose. Tous les habitants sont inquiets et partent une semaine en vacances.</p> <p><i>Si vous jouez cette carte, vous passez votre tour : vous ne pouvez ni charger ni déplacer le bateau.</i></p>	<p>Les joueurs de Game Boys sont déçus. Le dernier jeu vidéo « Bataille de tortues dans l'aquarium » est épuisé.</p> <p><i>Quand un joueur doit aller à Video-Insel, vous pouvez jouer cette carte. Le joueur doit immédiatement charger une cassette vidéo verte avant de continuer.</i></p>	<p>Le pilote Hollandais essaye de vous voler une marchandise.</p> <p><i>Si vous jouez cette carte, lancez 3 fois le dé. Si le rouge tombe, vous pouvez remettre la marchandise du dessus sur l'île correspondante. Sinon il ne se passe rien.</i></p>	<p>Les marins ont vu « Star Dreck » 1 à 4 et menacent de se révolter à moins qu'ils puissent voir « Star Dreck 5 » immédiatement !</p> <p><i>Quand vous jouez cette carte, le joueur dont c'est le tour doit charger immédiatement une cassette vidéo verte sur le bateau. Il doit ensuite continuer son voyage.</i></p>	<p>Le capitaine a trouvé un rouleau de mousse portant l'étiquette « Si vous le trouvez, rapportez-le à F.D. SVP ».</p> <p><i>Allez à Himbeer-Atoll, chargez un rouleau de mousse et emmenez-le à Dracula-Insel.</i></p>
A garder	A garder	A garder	A garder	A jouer immédiatement
<p>Sur toutes les îles, ce sont les soldes d'été. Les marchandises sont à très bon marché : 2 pour le prix d'1 !</p> <p><i>A partir de maintenant, tous les joueurs doivent charger 2 marchandises sur le bateau au lieu d'1 jusqu'à ce qu'une marchandise tombe du bateau. Le joueur qui a fait tomber une ou plusieurs marchandises les garde et commence un nouveau tour normal.</i></p>	<p>Un poisson volant essaye de vous voler une marchandise.</p> <p><i>A votre tour, lancez 3 fois le dé. Si le vert apparaît, le poisson volant prend la marchandise du dessus du chargement et la ramène sur l'île correspondante. Sinon il ne se passe rien.</i></p>	<p>Aujourd'hui est fête nationale du Parmesan. Les dockers dorment jusqu'à midi.</p> <p><i>Quand vous jouez cette carte, vous ne devez charger aucune marchandise. Vous devez quand même déplacer le bateau.</i></p>	<p>L'ouragan « Vamp » balaie l'île de Dracula et frappe le bateau du Capitaine. Les appareils de navigation sont détruits.</p> <p><i>Jusqu'à ce que cette carte soit recouverte par une autre carte, chaque joueur doit commencer par contourner Video-Insel avant d'emmener le navire à son île de destination.</i></p>	<p>Le frère du Capitaine travaille dans l'entreprise et entretient de bonnes relations avec M. Schpock. Il peut vous pistonner.</p> <p><i>Si vous jouez cette carte, vous pouvez sauter votre tour : vous ne chargez pas et ne déplacez pas non plus le bateau.</i></p>
Pour tous	A garder	A garder	Pour tous	A garder

<p>Les habitants de toutes les îles ont été très travailleurs, c'est pourquoi la production a doublé.</p> <p><i>A partir de maintenant, tous les joueurs doivent charger 2 marchandises sur le bateau au lieu d'1 jusqu'à ce qu'une marchandise tombe du bateau. Le joueur qui a fait tomber une ou plusieurs marchandises les garde et commence un nouveau tour normal.</i></p>	<p>Les habitants de Maustralien veulent que le Capitaine leur rapporte des rouleaux de mousse.</p> <p><i>Allez jusqu'à Himbeer-Atoll, chargez 2 rouleaux de mousse et revenez à Maustralien.</i></p>	<p>Un brouillard épais règne sur la nuit noire. Le Capitaine n'y voit plus rien.</p> <p><i>Jusqu'à ce que cette carte soit recouverte par une autre carte, chaque joueur doit charger les marchandises les yeux fermés.</i></p>	<p>Des chutes de grêle tombent du ciel et cassent les panneaux solaires. Le bateau ne peut plus se déplacer.</p> <p><i>A son tour, chaque joueur prend n'importe quelle marchandise disponible (y compris une des siennes) et la charge sur le bateau. Le bateau n'est pas déplacé. Dès qu'une marchandise tombe du bateau, le joueur garde les pièces qui sont tombées et commence un nouveau tour normal.</i></p>	<p>Un mouvement révolutionnaire radical a dispersé tous les réveillés-matin dans Schnarchland. Personne ne s'est réveillé.</p> <p><i>Il ne se passe rien. C'est au tour du joueur suivant.</i></p>
Pour tous	A jouer immédiatement	Pour tous	Pour tous	A jouer immédiatement
<p>Le Capitaine a placé son monocle à l'envers. Il confond maintenant sa gauche et sa droite.</p> <p><i>Jusqu'à ce que cette carte soit recouverte par une autre carte, tous les droitiers doivent pousser le bateau avec la main gauche, et les gauchers avec la main droite.</i></p>	<p>Le Capitaine a passé toute la nuit à la discothèque à danser. Il est si fatigué qu'il n'arrive plus à naviguer droit.</p> <p><i>Aller à Kindien ! Arrivé là-bas, vous devez faire tourner 3 fois le bateau sur lui-même dans le sens des aiguilles d'une montre avant de finir votre tour.</i></p>	<p>Les habitants paresseux de Schnarchland ne veulent pas voir le Capitaine navigant durement sur les mers.</p> <p><i>Chargez cette carte sur le bateau comme une marchandise normale, lancez le dé et conduisez le navire à sa nouvelle destination. Le joueur suivant doit empiler ses marchandises sur cette carte.</i></p>	<p>L'opérateur radio apporte un fax au Capitaine : « Avons besoin d'urgence 2 jeux vidéo. Ton FD ».</p> <p><i>Aller jusqu'à Video-Insel, charger 2 cassettes vidéo et emmenez-les jusqu'à Dracula-Insel. Une fois que c'est fait, c'est au tour du joueur suivant.</i></p>	<p>Le Capitaine danse une valse viennoise avec un dauphin et oublie de tenir la barre.</p> <p><i>Allez à Maustralien. Arrivé là-bas, vous devez faire tourner 4 fois le bateau sur lui-même vers la gauche avant de finir votre tour.</i></p>
Pour tous	A jouer immédiatement	A jouer immédiatement	A jouer immédiatement	A jouer immédiatement