

# Capt'n Clever

Eine listige Schatzsuche  
für 3-4 schlaue  
Jungkapitäne  
ab 6 Jahren

**Material:**  
Abb. 1



36 Schatzkarten  
in 4 Farben

4 Segelschiffe  
in 4 Farben

diese Spielregel

1 Spielplan

4 Kapitäne  
in 4 Farben



Da ist was los auf hoher See! Gleich neun Schatzinseln warten auf listige Entdecker! Und ausgerechnet die Schatzkarten sind in die falschen Hände geraten! Aber das kann einen Seemann nicht erschüttern! Ein echter CAPT 'N CLEVER behält den Überblick und kehrt mit Schätzen aller Inseln von diesem wilden Abenteuer zurück.

## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgelegt. Jeder Spieler erhält einen Kapitän, ein Segelschiff und die neun Schatzkarten seiner Farbe. Diese eigenen Schatzkarten gibt jeder Spieler sofort komplett an seinen rechten Nachbarn weiter, der sie verdeckt aufbewahrt.

Beginnend mit dem jüngsten Spieler stellen nun alle Spieler reihum den eigenen Kapitän und das eigene Schiff auf dem Spielplan ab:

Kapitäne werden auf **unbesetzte** Inseln gesetzt, weil auf keiner Insel mehr als ein Kapitän stehen darf (vgl. Abb. 2a).

Schiffe werden so im Wasser abgestellt, dass dadurch zwei **gleichfarbige Stege** benachbarter Inseln verbunden werden (vgl. Abb. 2a). Jedes abgestellte Schiff **verbindet** auf dem Seeweg die beiden Inseln, an denen es mit Bug und Heck anliegt (vgl. Abb. 2b). Zwischen zwei Inseln darf sich immer nur ein Schiff befinden. Die Schiffe dürfen also auch nicht „über Kreuz“ angeordnet werden (vgl. Abb. 2c).

Abb. 2a: Zum Spielbeginn haben alle Spieler ihren Kapitän auf eine unbesetzte Insel gestellt. Jedes Schiff verbindet zwei gleichfarbige Stege benachbarter Inseln.

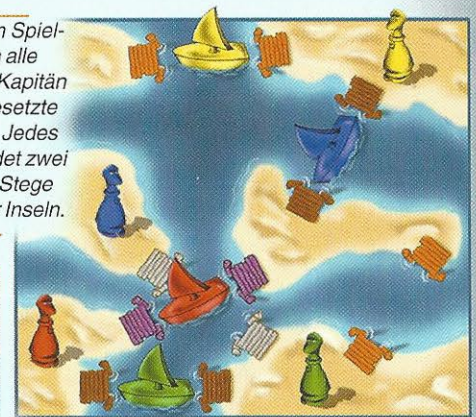


Abb. 2b: Zwischen den beiden lila Stegen darf kein Schiff abgestellt werden, weil diese Verbindung durch das gelbe Schiff versperrt wird. Das Schiff verbindet in diesem Beispiel nur die beiden Inseln, die graue Landestege besitzen, weil es dort mit Bug und Heck anliegt. Die beiden Inseln mit lila Landestegen sind durch das gelbe Schiff nicht verbunden.

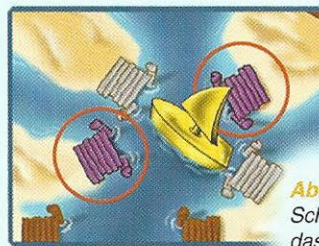


Abb. 2c: Es dürfen nie mehrere Schiffe zwischen zwei Inseln stehen. Wo keine Landestege sind, dürfen auch keine Schiffe stehen. Die Landestege, die ein Schiff verbindet, müssen gleichfarbig sein.



## Spielziel

Jeder Kapitän sammelt Schätze. Mit Hilfe der Schiffe bewegt er sich von Schatzinsel zu Schatzinsel. Die Information, wo er den nächsten Schatz finden kann, erhält jeder Spieler immer von seinem rechten Nachbarn. Wer als Erster die Schätze aller neun Inseln gesammelt hat, wird CAPT'N CLEVER und gewinnt das Spiel.

## Spielablauf

Auf den Inseln des Spielplans sind Schätze abgebildet. Die gleichen Schätze befinden sich auf den Schatzkarten. Jeder Spieler besitzt die Karten seines linken Nachbarn. Aus diesen Karten sucht jeder Spieler zum Spielbeginn gezielt eine Karte aus und schiebt sie seinem linken Nachbarn verdeckt zu. Dieser nimmt sie an sich, so dass kein weiterer Mitspieler sehen kann, welchen Schatz die Karte zeigt.



### Ein kleiner Tipp:

Wenn du deinem linken Nachbarn die Schatzkarte einer Insel gibst, von der sein Kapitän ganz weit entfernt steht, braucht er zur Schatzsuche vielleicht länger als du! Und das kann dir dabei helfen, das Spiel zu gewinnen!

Schatz auf der Spielkarte



Schatz auf dem Spielplan

Jetzt versucht jeder Spieler mit seinem Kapitän zu dem Schatz zu gelangen, den seine Schatzkarte zeigt. Die Spieler sind im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Der jüngste Spieler beginnt.

## Der Spielzug: Kapitän und Schiff bewegen

Wer am Zug ist...

...darf sein **Schiff** versetzen, wenn er möchte und  
...muss seinen **Kapitän** bewegen, wenn er kann









### Ein kleiner Tipp:

Es kann sein, dass du deinen Kapitän gar nicht bewegen **willst**. Dann kannst du versuchen, zunächst dein Schiff so zu versetzen, dass dein Kapitän anschließend nicht mehr bewegt werden kann.

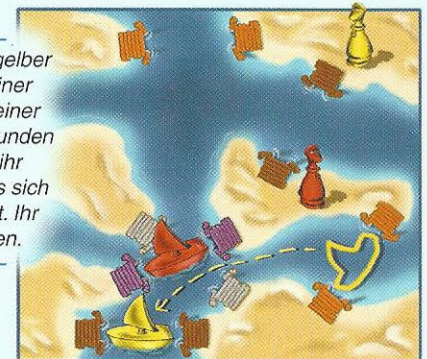
Du darfst **niemals** Kapitäne oder Schiffe **der Mitspieler** bewegen.

### So versetzt du dein Schiff:

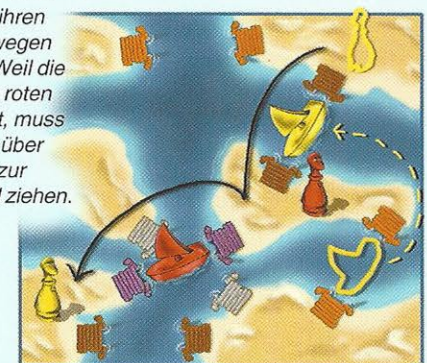
-  Du entfernst dein Schiff von seinem augenblicklichen Standort. Dann stellst du es an anderer Stelle zwischen zwei gleichfarbigen Inselstegen ab (vgl. Abb. 3a, 3b).
-  Dort wo du dein Schiff abstellst, darf sich **kein anderes** Schiff befinden. Schiffe dürfen auch niemals „über Kreuz“ angeordnet werden (vgl. Abb. 2b).
-  Du darfst dein Schiff **beliebig weit** ziehen, d.h. die Entfernung der Inseln (Zugweite) spielt keine Rolle.
-  Du darfst dein Schiff während deines Spielzugs nur einmal versetzen.
-  Du darfst darauf verzichten, dein Schiff zu versetzen, d.h. du darfst es stehen lassen.
-  Du darfst dein Schiff auch so versetzen, dass deinem Kapitän dadurch eine Verbindung zu unbesetzten Inseln verloren geht. Du musst dein Schiff **nicht so** versetzen, dass deinem Kapitän dadurch eine Bewegung möglich wird (vgl. Abb. 3a, 4b).

### Beispiel 1:

**Abb. 3a:** Sabines gelber Kapitän steht auf einer Insel, die nicht mit einer anderen Insel verbunden ist. Sabine bewegt ihr Schiff jetzt so, dass sich daran nichts ändert. Ihr Kapitän bleibt stehen.





**Abb. 3b:** Sabine setzt ihr Schiff so, dass sie ihren Kapitän wieder bewegen kann (und muss). Weil die Nachbarinsel (vom roten Kapitän) besetzt ist, muss sie dazu allerdings über das rote Schiff bis zur übernächsten Insel ziehen.








## So bewegst du deinen Kapitän:



 Damit dein Kapitän von einer Insel zu einer anderen gelangen kann, müssen diese Inseln durch ein **eigenes** oder **fremdes** Schiff verbunden sein (vgl. Abb. 3c).


 Du darfst in einem Zug über **beliebig viele Inseln** hinweg ziehen, sofern diese Inseln alle durch Schiffe miteinander **verbunden** sind (vgl. Abb. 3d).

 Dein Kapitän darf sich auch über Inseln **hinweg** bewegen, die **von anderen Kapitänen besetzt** sind. **Abstellen** darfst du ihn aber nur auf leeren Inseln (vgl. Abb. 4a).

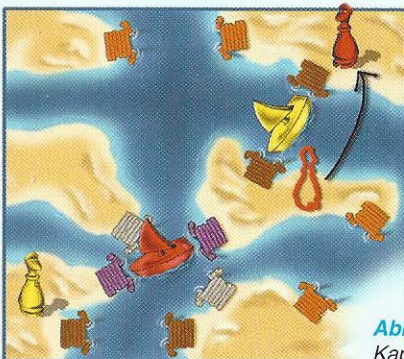
 Wenn es **mehrere** unbesetzte Inseln gibt, die dein Kapitän erreichen kann, suchst du dir nach Belieben aus, auf welche dieser Inseln du deinen Kapitän ziehen möchtest (vgl. Abb. 4a).

 Kapitäne werden nie auf Schiffen abgestellt, sondern immer nur auf Inseln.

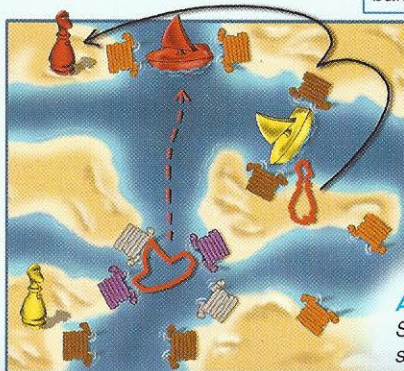
 Dein Kapitän wird überhaupt nicht bewegt, **wenn...**  
 er keine Schiffsverbindung zu einer unbesetzten Insel vorfindet und du dein Schiff nicht bewegst,  
**oder wenn...**

 er **keine** Schiffsverbindung zu einer **unbesetzten** Insel vorfindet, **nachdem** du dein **Schiff versetzt hast** (vgl. Abb. 4b). Du darfst dein Schiff auch so versetzen, dass deinem Kapitän dadurch die einzige Bewegungsmöglichkeit genommen wird. Dann bleibt er stehen.

### Fortsetzung Beispiel 1:



**Abb. 3c:** Klaus muss seinen roten Kapitän bewegen, denn Sabines Schiff (gelb), das er nicht fortbewegen darf, bietet ihm einen Weg zur Nachbarinsel.



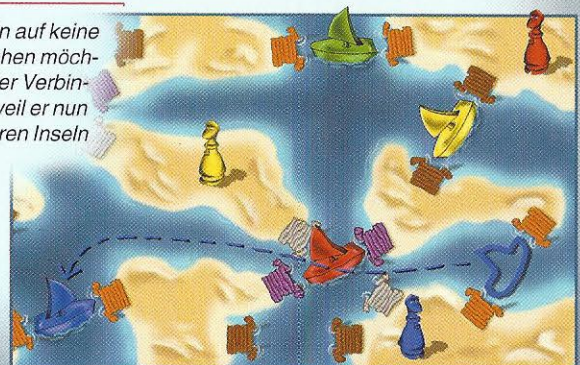
**Abb. 3d:** Klaus versetzt zunächst sein Schiff so, dass er gleich bis zur übernächsten Insel ziehen kann. (Er darf sich aussuchen, ob er auf die nächste oder übernächste Insel ziehen möchte).

### Beispiel 2:

**Abb. 4a:** Petra kann ihren blauen Kapitän von Insel A über ihr eigenes Schiff bis auf Insel B ziehen und ihn dort abstellen. Sie kann ihn aber auch weiter über das rote Schiff bis auf Insel C ziehen. Auf Insel D darf Petra ihren Kapitän nicht abstellen, weil dort bereits der rote Kapitän steht. Sie kann aber über das gelbe und grüne Schiff ziehen und so Insel E erreichen.



**Abb. 4b:** Weil Petra ihren Kapitän auf keine der erreichbaren freien Inseln ziehen möchte, entfernt sie ihr Schiff von dieser Verbindung. Ihr Kapitän bleibt stehen, weil er nun keine Schiffsverbindung zu anderen Inseln mehr vorfindet.





### Beispiel 3:

**Abb. 5a:** Klaus möchte auf die Insel, auf der Sabines Kapitän steht. Aber Sabine will ihrerseits auch auf die Insel, auf der der Kapitän von Klaus steht.



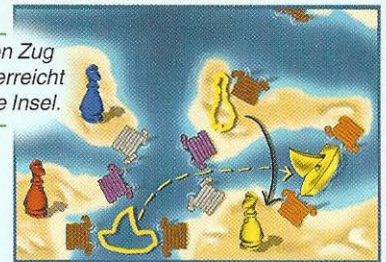
**Abb. 5b:** Sabine legt ihr Schiff an der Insel an, auf der der Kapitän von Klaus steht. Ihren Kapitän kann sie nun nicht mehr bewegen.



**Abb. 5c:** Jetzt muss Klaus Sabines Schiff benutzen, denn er hat keine andere Zugmöglichkeit, obwohl er in diese Richtung eigentlich gar nicht möchte.



**Abb. 5d:** Bei ihrem nächsten Zug freut sich Sabine, denn sie erreicht jetzt die von Klaus geräumte Insel.



## So findest du einen Schatz:

Die Schatzkarte, die dir dein rechter Nachbar (zuletzt) gegeben hat, zeigt dir, auf welcher Insel du den nächsten Schatz finden wirst. Wenn dein Kapitän auf diese Insel gelangt, hast du den Schatz gefunden! **Es genügt aber nicht, wenn dein Kapitän über diese Schatzinsel hinwegzieht! Dein Kapitän muss auf der Insel stehen, damit du den Schatz findest!** Du darfst ihn in diesem Spielzug von dort aus nicht mehr weiterziehen!

Wenn es dir gelungen ist, deinen Kapitän auf der richtigen Schatzinsel zu landen, legst du die Schatzkarte offen vor dir ab. Solltest du auf die Schatzinsel gelangt sein, ohne (bei diesem Spielzug) dein Schiff zu bewegen, dann darfst du dies anschließend noch tun. **Dann ist dein Zug beendet und dein linker Nachbar am Zug.** Gleichzeitig sucht dein rechter Nachbar eine weitere Schatzkarte deiner Farbe aus und gibt sie dir verdeckt. Du schaust dir auch diese Karte wieder an, ohne sie den anderen Mitspielern zu zeigen und kennst damit dein nächstes Ziel, d.h. die Insel auf der du den nächsten Schatz finden wirst.



#### Ein kleiner Tipp:

Die Schätze, die du findest, legst du am besten so übereinander, dass deine Mitspieler nur noch die zuletzt gesammelte Karte sehen können. Es kann nämlich sehr hilfreich für dich sein, wenn deine Mitspieler schnell wieder vergessen, auf welchen Inseln du schon Schätze gefunden hast.

## Spielende und Sieger

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die letzte Schatzkarte seiner Farbe offen vor sich ablegen darf. Dieser Spieler gewinnt das Spiel und darf sich ab sofort mit dem Titel CAPT´N CLEVER anreden lassen.

### Die ganz einfache Spielvariante für jüngere Spieler:

Jeder Spieler **behält** zum Spielbeginn **seine eigenen** Schatzkarten, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Dann schauen sich alle Spieler die oberste Karte des eigenen Stapels an, zeigen sie aber nicht den Mitspielern. Jetzt versucht jeder Spieler mit seinem Kapitän (nach den oben beschriebenen Regeln) zu dem Schatz zu gelangen, den seine Schatzkarte zeigt. Wer den Schatz gefunden hat, indem er mit seinem Kapitän auf die richtige Insel gelangt ist, legt seine Schatzkarte offen vor sich ab. Danach schaut er sich die nächste (oberste) Karte seines Stapels an, um den darauf abgebildeten Schatz auf der entsprechenden Insel zu heben usw...

Erschienen im Zoch Verlag Copyright: 2003

Autorin: Liesbeth Bos

Illustration & Layout: Czarné

