

# HATOUF

## Jeu pour 4 joueurs

### Composition du jeu

Celui-ci comprend :

- un tapis de jeu ;
- 4 séries de 4 bateaux ;
- 78 cartes, comprenant :
  - . 52 "cartes-jeu" sur la marine d'époque, qui serviront au déplacement des bateaux ;
  - . 4 séries de 4 cartes "cargaison" en relation avec les bateaux : jaune pour l'or, blanc pour le vin, vert pour le lin et marron pour le bois ;
  - . 9 cartes présentant les ports et les vieux gréements (données à titre d'information. Elles ne sont pas utilisées durant la partie).

### But du jeu

Chaque joueur devient un armateur qui doit faire parvenir 4 cargaisons dans différents ports de Bretagne. L'or est déchargé à Saint-Malo par le bateau jaune, le vin à Nantes par le bateau blanc, le lin à Lorient par le bateau vert et le bois à Douarnenez par le bateau marron. Dans chaque port se trouve un quai d'accostage matérialisé par des flèches et un quai de déchargement illustré par des cargaisons.

Une fois les déchargements effectués, il doit faire rentrer ses bateaux au port d'attache le plus rapidement possible.

### Préparation du jeu

chaque joueur possède une flottille de 4 bateaux identiques mais de couleur différentes, et 4 cartes "cargaison" (or, vin, lin, bois). Il posera chaque bateau sur la carte correspondante pour montrer qu'il est chargé.

Le jeu se joue par équipes de 2 joueurs : Douarnenez et Nantes, Saint-Malo et Lorient.

Lors de la première donne, on distribue 20 cartes, 5 à

chacun, une par une. Lors des 2 donnes suivantes il ne sera distribué que 16 cartes. Une fois les 52 cartes ainsi utilisées, elles seront mélangées et redistribuées. La quatrième donne sera donc semblable à la première.

Une fois finie la donne, les partenaires échangent une carte sans concertation.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur sera celui à gauche du donneur. Il cherchera à mettre un bateau en course.

### Mise à l'eau

Pour mettre un bateau en course il faut jouer un as 1 (devenu un symbole : sextant, couteau, cabillaud ou longue-vue) ou un capitaine K. Si le joueur en possède il le joue et met le bateau de son choix sur le tapis de jeu, face aux cases marquées de flèches (quais d'accostage). S'il n'en a pas il joue n'importe quelle carte et ne prend pas part au jeu. Chaque joueur doit obligatoirement jouer une carte quand arrive son tour, que celle-ci lui serve ou le desserve, sauf en fin de jeu (voir °). Tout joueur peut avoir plusieurs bateaux à l'eau.

## Déchargement

Une fois le bateau en course il devra s'arrêter dans le port de même couleur pour y décharger sa marchandise. Il devra se rendre au quai de déchargement symbolisé par des marchandises en avançant (sauf si l'on joue un 4). Il lui suffit d'y entrer grâce à la valeur des cartes, sans devoir aller jusqu'au fond du quai. Le joueur se défait alors de la carte "cargaison" correspondante.

Il pourra reprendre sa route dans les mêmes conditions que lors de son départ initial, par les cartes K ou 1.

Le port de Paimpol sert de port de détachement pour les bateaux dont le port d'attache est aussi le port de déchargement : le bateau jaune de Saint-Malo y décharge l'or, le blanc de Nantes le vin, le vert de Lorient le lin, le marron de Douarnenez le bois.

## Retour

Une fois le déchargement effectué, le bateau devra rentrer à son port d'attache, au quai d'accostage (marqué de flèches), en avançant ou en reculant. Mais cette fois le bateau devra aller jusqu'au fond du quai pour permettre aux autres bateaux d'y entrer quand viendra leur tour, car les bateaux ne peuvent ni se doubler ni occuper une même case.

## Problèmes de navigation

Vous venez de jouer une carte...

Si votre bateau termine sa course sur une case **Ancre** (symbolise un passage difficile), vous le reculez de 5 cases, une seule fois. S'il arrive sur une case **Bon vent** il double sa course, une seule fois aussi. Ceci vaut autant en avançant qu'en reculant (par le 4).

Votre bateau a été déplacé...

Vous le reculez une seule fois. Ce bateau ne portera pas préjudice aux autres ; il ne fait reculer personne, et s'il arrive sur une case déjà occupée il recule jusqu'à trouver une place libre.

## Lecture des cartes

Le 5 peut être joué indifféremment sur ses propres bateaux ou ceux du partenaire.

Avec le 7 on peut partager les 7 points entre plusieurs de ses bateaux. S'il se partage en 3+4, le 4 se joue obligatoirement en reculant. Par contre, si le 7 est joué d'un seul tenant ce bateau deviendra un bateau pirate qui enverra par le fond tout bateau se trouvant sur la case où il doit s'arrêter - que ce soit suite à une avance directe de 7 cases ou à une avance en 2 temps après avoir rebondi sur une case "Bon vent". Le bateau qui aura ainsi été envoyé par le fond sera retiré du jeu. Il devra recommencer, comme s'il était un autre bateau de même couleur et portant la même cargaison, décharger la marchandise si cela n'avait pas été fait, et terminer sa rotation.

La carte valet M permet au joueur d'invertir son bateau avec n'importe quel autre bateau en mer.

## Fin de la partie

° Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un seul bateau à rentrer, il peut jouer les cartes qui ne l'intéressent pas (une à une, et à son tour), sans avancer son bateau.

Le joueur qui a rentré ses 4 bateaux ne reçoit plus de cartes.

L'équipe ayant rentré la première ses 8 bateaux a gagné.

