

CAPTAIN CLUELESS

AGES 8 TO ADULT

LOST IN THE CARIBBEAN

4 TO 8 PLAYERS

Rules of Play

Contents

- 30 Port of Call cards
- 2 dry-erase markers (1 red, 1 blue)
- 2 blindfolds (1 red, 1 blue)
- 1 eraser
- 1 game board
- 1 45-second sand timer



Object

Draw a clear route to your team's chosen Caribbean ports of call, while blindfolded. The first team to reach all of its ports and return home wins.

Set Up

- ♣ Unfold the game board and place it in the middle of the playing area.
- ♣ Place the sand timer and dry eraser nearby.
- ♣ Divide players into two teams as equally as possible. (Teammates should sit on the same side of the game board.)
- ♣ Randomly give each team a blindfold and a matching color dry-erase marker.
- ♣ Shuffle the Port of Call cards and deal one card face down to each team. Stack the rest of the cards face down, off to the side.

How to Play

The team with the player who last lost their keys goes first. Each team selects a first player to be Captain Clueless. When it's your turn as captain, look at your team's Port of Call card and show it to your team. This is the destination where you must guide your ship. Position the game board in front of you and take a moment to find the port's location on the map. When you are ready, put on the blindfold. (Make sure you can't peek!) Have a teammate hand you the uncapped marker and help you place the tip on your team's home port (upper left of board).

At this point, one player from the other team should turn the sand timer and say, "Bon Voyage!" Immediately start drawing a route to your destination. *Note: Once the marker is on the board, no part of your body may touch the board!*

Your teammates may help you navigate, but only with their words! Furthermore, they are restricted to the total number of words they may collectively say according to the destination number:

Destination Number	Total Number of Words Allowed per Team
1	5
2	4
3	3
Home	2



Single words are allowed in any order, by any player, at any time until the timer runs out. For example: left, right, up, down, stop, slow, etc. Note that if two people speak at the same time, it counts as two words spoken!

One player from the other team should keep track of the word count.

End of a Turn

Continue drawing a route until one of the following happens:

1. You reach your chosen port (marker touches anchor icon).
2. You hit land, a buoy, a mermaid, or a sailboat. (In this case, your opponents should yell, "Crash!")
3. You remove the marker from the board.
4. Your teammates exceed the number of words allowed.
5. Time runs out. (In this case, someone from the other team should say, "Time's Up!")

If You Reached Your Port:

If you were able to draw a clear route and land your marker in the anchor icon at your chosen port of call, remove your blindfold and marvel at your achievement!

Play passes to the other team. On your team's next turn, draw a new Port of Call card to see where you must go next. Designate a new player to be captain, who must draw a route from the last port to the new one. Also note the new word number limit during that leg of the journey.



If You Didn't Reach Your Port:

If for any reason you don't reach the port on your turn, play passes to the other team. On your team's next turn, a new player takes on the role of captain and must continue from the point where you left off on the board. (If that point is on land, use the eraser to go back to the nearest point on water.) The same word number limit applies as on your last turn.



Ending the Game

Once your team has reached its third Port of Call, you must return to your home port. (Remember, your teammates may only say a total of two words during this leg of the journey!) The first team to visit all three Ports of Call and return home wins.

Variations

1. Play without the timer. (Best for younger players.)
2. Raise the number of words allowed per leg or use the same number of words for every leg (suggested four).



A Word from Gamewright

Straight from a cruise-liner floating aimlessly in the Caribbean comes Captain Clueless: the self-proclaimed know-it-all who doesn't know that he actually knows nothing at all! Perhaps you've met him already or know one of his siblings (apparently he comes from a rather large family). As you take on the role of the infamous captain, you'll hone team building and group communication skills. You'll even learn some Caribbean geography!

Game by: Ted Cheatham

Cover Illustration: Fian Arroyo

Map Illustration: Frank Riccio



GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2008 Gamewright, a trademark of Ceaco
All worldwide rights reserved.

CAPTAIN NO CLUE LEAS

EDADES 8 AÑOS Y MAYORES (EL CAPITAN SIN SENTIDO, PERDIDO EN EL CARIBE)

4 A 8 JUGADORES

Reglas Del Juego

Contenido

- 30 Cartas de puertos intermedios
- 2 marcadores secos (1 rojo, 1 azul)
- 2 vendas para los ojos (1 roja, 1 azul)
- 1 borrador
- 1 tablero del juego
- 1 reloj de arena de 45 segundos



Objetivo

Trazar una ruta clara a través de los puertos intermedios que su equipo haya escogido, mientras este vendado. El primer equipo en visitar todos sus puertos y regresar a su hogar, ganara.

Estableciendo el Juego

- Desdoble el tablero y póngalo en medio del área de juego.
- Ponga el borrador y el reloj de arena a la mano.
- Divida los jugadores en dos equipos, lo mas iguales posibles. (Todos los miembros de un equipo deben sentarse juntos al mismo lado del tablero.)
- Al azar déle a cada equipo vendas y un borrador seco del mismo color.
- Baraje las cartas de puertos intermedios y déle una carta mirando hacia abajo a cada equipo. Ponga el resto de las cartas mirando hacia abajo a un lado.

Como Jugar

El equipo con el jugador que mas recientemente haya perdido sus llaves jugara primero. Cada equipo escogerá un miembro para ser el primer Capitán sin Sentido. A su turno como capitán, mire la carta de puertos intermedios y muéstrasela a los demás miembros de su equipo. Este será el punto final a donde debe guiar sus barcos. Ponga el tablero enfrente suyo y tome un momento para localizar el puerto sobre el mapa. Cuando este listo póngase la venda. (¡Asegúrese no poder ver!) Deje que otro miembro de su equipo le pase un marcador destapado y lo ayuden a poner la punta del marcado sobre el puerto de salida de su equipo (arriba a mano izquierda del tablero).

En este momento un miembro del otro equipo debe dar vuelta al reloj de área y decir, "¡Buen Viaje!" Inmediatamente empiece a dibujar la ruta a su destino. Nota: Una vez el marcador este sobre el tablero, ¡ninguna parte de su cuerpo debe tocar el tablero!

Los miembros de su equipo le pueden ayudar a navegar, ¡pero solo con palabras! Es más, se les restringe en número total de palabras que pueden decir acorde con el número de su destino:

Numero de su Destino	total de palabras permitidas a su equipo
1	5
2	4
3	3
Hogar	2



Las palabras se permiten en cualquier orden, por cualquier jugador, y en cualquier momento hasta que se les acabe el tiempo. Por ejemplo: izquierda, derecha, arriba, abajo, pare, despacio, etc. Note que si dos personas hablan al mismo tiempo, esto cuenta como dos palabras.

Un jugador del equipo contrario deberá llevar cuanta de las palabras usadas.

Terminando un turno

Continúe dibujando la ruta hasta que suceda uno de los siguientes casos:

- Usted llega a su destino.
- Usted se estrella contra tierra, una boya, una sirena, o un bote de vela. (En este caso, sus oponentes deben gritar, "¡Choque!")
- Se sale de las márgenes del tablero con su marcador.
- Los miembros de su equipo se pasan de las palabras permitidas.
- Se le acaba el tiempo. (En este caso alguien del otro equipo debe decir "¡tiempo!")

Si Llega a su Destino:

Si llega al puerto destinado, quítese la venda, y ¡disfrute su logro! El próximo turno será para el otro equipo. Al siguiente turno de su equipo saque una nueva carta de un puerto intermedio para ver donde será su próximo destino. Designe un nuevo jugador quien será el próximo capitán, y quien deberá dibujar la ruta hacia este nuevo puerto. Deseé cuenta del nuevo límite de palabras para este nuevo destino.



Si no Llego a su Puerto:

Si por cualquier motivo no llega a su puerto de destino, la jugada pasara al otro equipo. Al siguiente turno de su equipo un jugador nuevo tomara el puesto de capitán y deberá continuar desde el punto final del jugador anterior. (Si ese punto es sobre tierra, use el borrador para llegar al punto más cercano dentro del agua.) A este turno tendrá la misma cantidad de palabras que en el turno anterior.



Terminando el Juego

Una vez su equipo haya llegado el tercer puerto, deberán regresar al punto de partida. (¡Recuerde que en esta jugada sus compañeros de equipo solo podrán decir dos palabras!) El primer equipo que visite tres puertos y regrese a casa ganara.

Variaciones

- Juegue sin el reloj de arena. (Ideal para los jugadores más jóvenes.)
- Use la misma cantidad de palabras para cada sección del viaje (sugerimos que sean cuatro).



Una Nota de Gamewright

El Capitán sin Sentido llega directamente de un crucero vagando sin rumbo por el Caribe: El proclama saberlo todo, ¡sin darse cuenta que realmente no sabe nada! Talvez ya lo conozca o conozca a uno de sus hermanos (parece que proviene de una familia muy grande). Mientras asume el rol del famoso capitán, estará perfeccionando su habilidad de trabajar en grupo, y mejorara sus habilidades de comunicación en grupos. Incluso aprenderá sobre la geografía del Caribe.

Juego de Ted Cheatham

Ilustración de la portada por Fian Arroyo

Ilustración del mapa por Frank Riccio



GAMEWRIGHT®

Juegos Para Los Infitamente Imaginativos®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel:617-924-6006 Fax:617-969-1758
Correo Electrónico:jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2008 Gamewright, a trademark of Ceaco
Todos Los Derechos Reservados