

 6-10 ans

 2 joueurs

 **Contenu** : 4 paquebots + 24 passagers (6 animaux différents) + 24 cartes "droit de réponse" (6 cartes DEVANT, 6 cartes DERRIÈRE, 12 cartes NUMÉROS DE PLACES).

 **But du jeu** : être le premier joueur à trouver l'ordre des 6 passagers du paquebot adverse.

 **Préparation du jeu** : chaque joueur reçoit 2 paquebots (1 rouge et 1 vert) et 12 passagers (2 séries de 6 animaux différents).

Chacun choisit une couleur (ex : paquebot rouge pour le joueur A et paquebot vert pour le joueur B) puis installe en secret, une série de 6 passagers différents sur son paquebot et le pose face à lui.

Le second paquebot ainsi que les 6 autres passagers représentent le paquebot adverse. Chaque joueur reçoit également 12 cartes "droit de réponse" et les présente, face visible, en 3 piles :



3 cartes  
DEVANT



3 cartes  
DERRIÈRE



6 cartes  
NUMÉRO  
DE PLACE

Ces cartes "droit de réponses" sont visibles par les 2 joueurs, tout au long de la partie.

### L'ordre des passagers :

La proue du bateau est l'avant du bateau. L'animal placé le plus proche de la proue est en position N° 1. Celui qui est assis derrière lui dans le bateau est en position N°2 et ainsi de suite.



**Règle du jeu :** Le plus jeune joueur (joueur A) commence et pose la première question.  
Ex : "Où est placé le chat ?" Son adversaire (joueur B) peut répondre de 3 façons différentes.

- 1) Le chat est placé DEVANT le chien  
ou
- 2) Le chat est placé DERRIÈRE la souris  
ou
- 3) Le chat est à la PLACE N°2

Quand le joueur donne sa réponse, il prend une de ses cartes "droit de réponse" correspondant à son annonce et la place au centre de la table. Elle ne pourra plus être utilisée.

Le joueur (A) installe sur son paquebot vert, le ou les animaux dont il pense connaître la position.

**NB 2 :** quand toutes les cartes "droit de réponse" d'une même famille (ex : DEVANT) sont utilisées, la réponse annoncée ne peut correspondre qu'à l'une des cartes restantes (dans notre exemple : DERRIÈRE ou NUMÉRO DE PLACE).

**Fin de la partie :** quand un joueur pense connaître l'emplacement des 6 passagers du paquebot adverse, il attend son tour de jeu et retourne son paquebot vers son adversaire.

- Si l'emplacement des passagers n'est pas dans le bon ordre, le joueur reprend le paquebot et passe son tour.
- Si l'emplacement des 6 passagers est bon le joueur gagne et la partie s'arrête.

