
 6-10 jaar

 2 spelers

 **Inhoud:** 4 passagiersschepen + 24 passagiers (6 verschillende diersoorten) + 24 "recht op antwoord"-kaarten (6 kaarten VOOR, 6 kaarten ACHTER, 12 kaarten PLAATSNUMMERS).

 **Doel van het spel:** als eerste de volgorde vinden van de 6 passagiers in de boot van de tegenstander.

 **Vorbereiding van het spel:** elke speler krijgt 2 passagiersboten (1 rode en 1 groene) en 12 passagiers (2 rijtjes van 6 verschillende dieren).

Elke speler kiest een kleur (bijvoorbeeld de rode boot voor speler A en de groene voor speler B). Daarna plaatsen zij, zonder dat hun tegenstander het ziet, een rijtje van zes verschillende passagiers op hun boot en zetten deze voor zich neer.

De tweede passagiersboot en de zes andere passagiers stellen de boot van de tegenstander voor. Elke speler krijgt ook 12 "recht op antwoord"-kaarten die hij met de plaatjes naar boven op drie stapeltjes neerlegt:



3 kaarten
VOOR



3 kaarten
ACHTER



6 kaarten
PLAATSNUMMER

Deze "recht op antwoord"-kaarten zijn voor beide spelers het hele spelletje lang zichtbaar.

Volgorde van de passagiers:

De boeg van de boot is de voorkant. Het dier dat het dichtst bij de boeg geplaatst is, zit op nr. 1. Degene die in de boot achter hem zit, heeft plaats nr. 2, enzovoort.



Spelregels: De jongste speler (speler A) begint en stelt de eerste vraag.

Bijv.: "Waar zit de kat?" Zijn tegenstander (speler B) kan op drie verschillende manieren antwoorden.

- 1) De kat zit VOOR de hond,
of
- 2) De kat zit ACHTER de muis,
of
- 3) De kat zit op PLAATS NR. 2.


Wanneer de speler antwoordt, pakt hij een van zijn "recht op antwoord"-kaarten die met zijn antwoord overeenkomen en legt deze midden op tafel. Deze kaart kan niet meer gebruikt worden. Speler A zet op zijn groene boot het dier of de dieren waarvan hij denkt te weten wat hun plaats is.

N.B. 2: Wanneer alle "recht op antwoord"-kaarten van één soort (bijv. VOOR) opgebruikt zijn, kan er alleen nog volgens de overgebleven soorten kaarten geantwoord worden (bijv. ACHTER of PLAATSNUMMER).


Einde van het spelletje: Wanneer een speler denkt te weten op welke plaatsen de zes passagiers van zijn tegenstander zitten, draait hij, als het zijn beurt is, zijn passagiersboot om naar zijn tegenstander.


- Als de passagiers niet in de goede volgorde zitten, pakt de speler de boot weer terug en slaat hij deze beurt over.
- Als de zes passagiers in de goede volgorde zitten, wint de speler en is het spelletje afgelopen.




 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.

