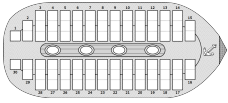






Ce jeu consiste à construire une série **statistique** suivant des **critères** donnés.

Matériel

- par joueur ou équipe :
 - x 1 plateau 
 - x 10 pions MATELOTS 
 - x 1 bonnet MÉDIANE (anneau noir) 
 - x 1 bonnet MOYENNE (anneau rouge) 
 - x 1 feuille de marques
- en commun, 60 cartes CONTRAINTES :
 - x 12 cartes MATELOTS
 - x 12 cartes MÉDIANE
 - x 12 cartes ÉTENDUE
 - x 12 cartes POSITION
 - x 12 cartes MOYENNE

But

Marquer le maximum de points en respectant les critères statistiques donnés.

Nombre de joueurs

2 à 4 joueurs (ou de 2 équipes de 2 joueurs)

Mécanisme

Placer des pions sur le plateau de jeu afin de respecter des contraintes statistiques données.

Pitch

Un paquebot va bientôt sombrer ! En suivant les directives du capitaine, positionnez stratégiquement les matelots pour rétablir le navire. Arriverez-vous à empêcher le naufrage ?

Préparation

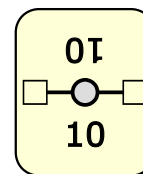
- Chaque joueur reçoit 1 plateau, 10 pions MATELOTS, 1 bonnet MÉDIANE et 1 bonnet MOYENNE.
- Les cartes MATELOTS, MÉDIANE, ÉTENDUE, POSITION et MOYENNE sont mélangées par même CONTRAINTÉ pour former 5 pioches au centre de la table.
- Le joueur le plus jeune commence.

Cartes CONTRAINTES

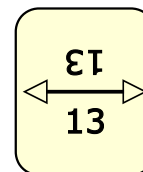
- MATELOTS : indique le nombre de pions à positionner.



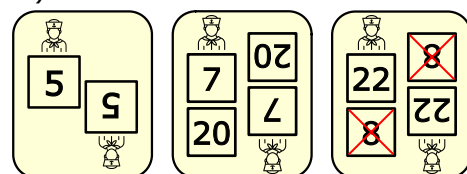
- MÉDIANE : indique la position où placer le bonnet noir pour qu'il y ait autant de MATELOTS d'un côté que de l'autre de ce bonnet. Si la case est occupée par un MATELOT, le bonnet est posé sur sa tête, sinon il est posé au sol de la cabine.



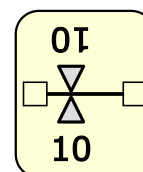
- ÉTENDUE : indique la différence entre les positions max et min des MATELOTS.



- POSITION : indique la ou les cases à occuper obligatoirement, ou à ne pas occuper (case barrée).



- MOYENNE : indique la valeur moyenne des positions des MATELOTS pour placer le bonnet rouge. Si la case est occupée par un MATELOT, le bonnet est posé sur sa tête, sinon il est posé au sol de la cabine.



Déroulement d'une manche de jeu

Une manche de jeu se déroule en **2 phases** :

- #1 : placement des pions et des bonnets ;
- #2 : validation et attribution des points.

Phase #1

- Le joueur dont c'est le tour retourne la première carte de chacune des 5 pioches CONTRAINTES (cf **Variantes**).
- Les joueurs essaient alors simultanément de placer leurs pions MATELOTS sur les emplacements numérotés de leur plateau de jeu, ainsi que les bonnets MÉDIANE et MOYENNE, pour respecter le **maximum** de CONTRAINTES statistiques indiquées.
- Les cabines du paquebot sont simples (1-30), doubles (2-15-16-29) ou triples (3 à 14 et 17 à 28). Ainsi, elles peuvent respectivement accueillir au **maximum** 1, 2 ou 3 pions MATELOT (cf **Variantes**).
- Les joueurs s'entendent pour arrêter la manche, en particulier si aucun n'arrive à respecter toutes les CONTRAINTES (cf **Variantes**).

Phase #2

- Les joueurs complètent leur feuille de marques **puis** les échangent entre eux pour validation et attribution des points.

Pour chaque carte CONTRAINTE validée :

- x POSITION : 1 point
- x ÉTENDUE : 1 point
- x MÉDIANE : 2 points
- x MOYENNE : 3 points

ATTENTION : si la CONTRAINTE MATELOTS n'est pas respectée, le joueur ne marque aucun point, même si d'autres CONTRAINTES sont respectées !

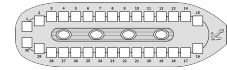
- Pour finir le tour, toutes les cartes utilisées sont défaussées.
- Puis c'est au joueur suivant de piocher 5 nouvelles cartes CONTRAINTES.

Fin de partie

- Une partie se joue en 12 manches maximum.
- Le joueur qui totalise le plus de points à l'issue des manches est déclaré vainqueur !

Variantes

- En fonction de la complexité souhaitée, on pourra enlever une ou plusieurs CONTRAINTES du jeu (sauf les cartes MATELOTS !).
- On peut limiter le placement des pions en autorisant au maximum un seul MATELOT dans une même cabine : on utilisera alors le second plateau.



- On peut autoriser un joueur qui pense avoir respecté toutes les CONTRAINTES à stopper le placement des pions MATELOTS. Il est alors interdit pour les autres joueurs de placer, ou déplacer, un pion MATELOT.
- On peut instaurer une durée-limite pour le placement des pions à l'aide d'un chronomètre.

