



TRADUCTION FRANÇAISE PAR:  
ALEXANDRE FEUGAS ET JEAN MARC TRIBET

# ARK & NOAH

## COMPOSITION DU JEU

26 TUILES D'ANIMAUX  
FEMELLES (FOND ROSE)

26 TUILES  
D'ANIMAUX MÂLES  
(FOND BLEU)

TUILES D'ANIMAUX  
CÔTÉ VERSO

56 TUILES NOURRITURE

8 TUILES BONUS

4 TUILES PERSONNAGE

4 JETONS EN BOIS,  
DE 4 COULEURS

8 OUVRIERS EN BOIS, DE 4 COULEURS

1 PION COMPTEUR DE TOUR

2 SACS

1 PLATEAU D'ACTION

CES RÈGLES DU JEU

36 CUBES  
DE POIX

108 PLANCHES DE BOIS,  
DE 4 COULEURS

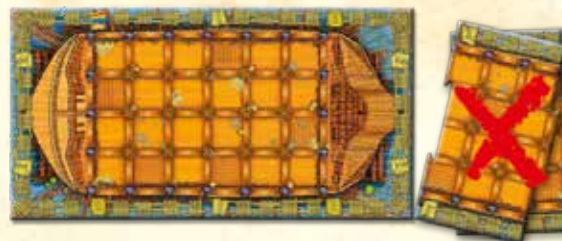
1 PLATEAU DE L'ARCHE  
EN 4 PARTIES



... FAIS-TOI UN BATEAU AVEC  
DES ARBRES RÉSINEUX.  
TU DISPOSERAS CETTE  
ARCHE EN COMPARTIMENTS  
ET TU L'ENDUIRAS DE POIX  
DEDANS ET DEHORS...  
"Gen 6,14"

## MISE EN PLACE DU JEU :

Tout d'abord, vous devez assembler le plateau de l'Arche. Utilisez une partie de plateau par joueur. Utilisez en premier les parties représentant la proue et la poupe (c'est tout ce dont vous avez besoin pour une partie à 2 joueurs), et ajoutez 1 ou 2 morceaux au milieu de l'Arche pour une partie à 3 ou 4 joueurs.



EXEMPLE  
DE PLATEAU  
DE L'ARCHE  
POUR DEUX  
JOUEURS

## BUT DU JEU

Dans ce jeu, vous incarnerez Noé et ses fils – Sem, Cham et Japhet –, à qui on a confié la tâche de construire l'Arche et d'y faire embarquer les couples d'animaux avant que le déluge ne commence ! Pour remporter la partie, vous devez avoir le plus de points à la fin du jeu. Vous pouvez marquer des points en construisant des clôtures sur l'Arche et en faisant embarquer des couples d'animaux.

A noter : s'il s'agit de votre première partie, ou si vous jouez avec des enfants, vous pouvez jouer en utilisant les règles pour une partie rapide qui se trouvent à la fin de ce livret.

Placez le plateau d'action côté normal (voir l'image). Ce plateau montre les 7 actions que votre ouvrier peut effectuer. Au dessus des pictogrammes représentant les actions se trouvent une case **Action effectuée** et une case **Action en cours**. Mettez toutes les tuiles animaux mâles dans le sachet noir, et toutes les tuiles animaux femelles dans le sachet blanc. Mélangez-les.



ACTION EN COURS

ACTION EFFECTUÉE



LE LION ET LA LIONNE SONT LES SEULS ANIMAUX QUI PRÉSENTENT UN GRAPHISME DIFFÉRENT



**ATTENTION :** Si vous jouez une partie à 2 ou 3 joueurs, il vous faudra enlever quelques animaux avant de les mettre dans les sachets. Regardez les tuiles pour voir quels animaux sont utilisés et quels animaux doivent être retirés du jeu. Chaque joueur choisit 1 tuile personnage, 1 ouvrier (choisissez-en 2 si vous faites une partie à 2 ou 3 joueurs) et 3 planches de la même couleur, ainsi que 2 cubes de poix, 2 tuiles nourriture, et 1 animal mâle et femelle piochés dans le sac.

Si vous piochez 2 animaux de la même espèce, vous devez en remettre un dans le sac et en re piocher un différent. (2 joueurs différents peuvent avoir des animaux du même type, sans problème!).

Toutes les tuiles animaux ont deux côtés. Mettez la tuile du côté «seul» (bleu ou rose) pour les animaux dont le partenaire n'a pas encore été pioché. Tournez tous les animaux « accouplés » de l'autre côté. Un animal est accouplé si son partenaire a déjà été pioché du sac, même s'il appartient à un autre joueur.

Gardez à proximité les autres planches de bois, cubes de poix, et tuiles nourriture pour qu'elles soient facilement accessibles des autres joueurs. Le dernier joueur à avoir senti des gouttes de pluie commence le jeu. Il place son ouvrier sur la première

case **Action effectuée** (celle là plus à gauche) du plateau d'action. Les autres joueurs placent leurs ouvriers sur les cases Action effectuée dans l'ordre, en suivant le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche). Si vous jouez une partie à 2 joueurs, le premier joueur place ses ouvriers sur les 1<sup>ère</sup> et 4<sup>ème</sup> zones, tandis que l'autre joueur les placent en 2<sup>nd</sup>e et 3<sup>ème</sup>. Mettez tous les marqueurs de score sur la première case de la piste des scores, et mettez le marqueur noir sur la case de départ de la piste des tours de jeu.

Vous êtes maintenant prêt à construire l'Arche !



PREMIÈRE CASE



PISTE DE DÉCOMPTÉ DES TOURS DE JEU

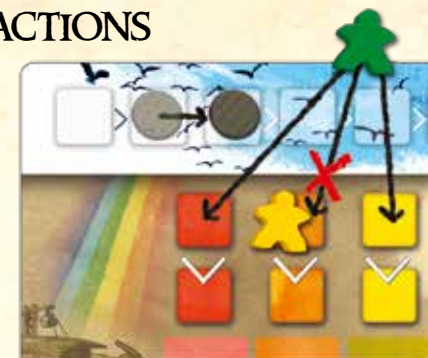
## JOUER UNE PARTIE

La partie se déroule en 10 tours. Chaque tour de jeu se déroule en 2 phases :

- Choix des actions
- Exécution des actions

### PHASE 1 : CHOIX DES ACTIONS

Pendant cette phase, vous choisissez quelle action vous souhaitez effectuer lors de ce tour. Le tour des joueurs est déterminé par l'ordre des ouvriers sur le plateau. En partant du joueur dont l'ouvrier est sur la première case **Action effectuée**, chaque joueur va déplacer son ouvrier sur l'une des cases **Action en cours** de son choix. Vous pouvez placer votre ouvrier sur la même action qu'il était précédemment, si vous le souhaitez.



**ATTENTION :** Chaque case action en cours ne peut contenir qu'un ouvrier à la fois. Si vous placez votre ouvrier sur une Case **Action en cours**, personne d'autre ne sera en mesure de choisir cette action pour ce tour !

**Tuile Bonus :** s'il y a une tuile bonus dans la case **Action en cours** que vous choisissez, vous marquez immédiatement les points indiqués sur la tuile bonus (déplacez votre marqueur sur la piste des scores). Enlevez la tuile du plateau d'actions.

*Note :* il n'y a pas de tuile bonus sur le plateau des actions lors du premier tour de jeu. Après que tous les joueurs aient choisi leur action (et placé leur ouvrier), ajoutez une tuile bonus +1 sur chaque case Action en cours **qui ne contiennent pas** d'ouvrier. Si une zone contient déjà une tuile, remplacez-la par une tuile bonus d'un point supplémentaire (les tuiles sont recto-verso). La valeur maximale pour une tuile bonus est de +4.

### PHASE 2 : EXÉCUTION DES ACTIONS

Au cours de cette phase, chaque action du plateau d'actions est effectuée, de gauche à droite, mais seulement s'il y a un ouvrier dans la zone **Action en cours**.

Commencez par la première action (s'il y a un ouvrier) et suivez les étapes décrites sur le plateau d'action. Toutes les actions, hormis l'échange impliquent **tous** les joueurs. Le joueur dont l'ouvrier est sur la case Action en cours, effectue son action en premier, suivi par les autres joueurs dans l'ordre des ouvriers sur le plateau d'actions. Quand tout le monde a terminé l'action en cours, vous devez déplacer votre ouvrier dans la case **Action effectuée** située au dessus de cette l'action

Exemple: Noé place son ouvrier sur l'action 2. Sem met le sien sur l'action 4. L'ouvrier de Cham est sur l'action 6, et celui de Japhet est sur l'action 7. Les tuiles bonus sont ajoutées sur les action 1, 3 et 5.

La première action sera l'action 2, puisqu'il n'y a aucun ouvrier sur l'action 1 : Noé commence, suivi par Sem, puis Cham et enfin Japhet. Puisqu'il n'y a pas d'ouvrier sur l'action 3, cette action est ignorée, et on passe à l'action 4. Cette action étant l'action Echange, seul Sem effectue cette action. L'action 5 n'a pas



d'ouvrier, elle est donc ignorée également. L'action suivante est l'action 6. Cette fois-ci, Cham commence, suivi par Noé, puis Sem et enfin Japhet. Pour terminer, l'action 7 est effectuée, avec Japhet en premier, puis Noé, Sem et enfin Cham.

LE JOUEUR QUI A PLACÉ  
SON OUVRIER EFFECTUE  
L'ACTION EN PREMIER



LES AUTRES JOUEURS  
EFFECTUENT L'ACTION  
DANS LE SENS DU  
TOUR DE JEU (ORDRE  
DES AUTRES ACTIONS  
CHOISIES).

## LES ACTIONS

Chaque action à effectuer est différente

### ACTION 1 : PRÉPARER LA POIX

Cette action autorise **tous les joueurs** à prendre un cube de poix dans la réserve. La poix est utilisée pour construire l'Arche. Si votre ouvrier est sur l'Action « préparer la poix », vous devez prendre **3 cubes de poix** dans la réserve.

Chacun des autres joueurs, dans l'ordre du tour, **doit** prendre 1 cube de poix dans la réserve. S'il n'y a plus assez de cubes dans la réserve, certains joueurs n'auront rien.



### ACTION 2 : RASSEMBLER LES ANIMAUX

Cette action autorise **tous les joueurs** à récupérer 1 tuile d'animal. Les animaux sont le principal moyen pour marquer des points.

Si votre ouvrier est sur l'Action « rassembler les animaux », vous piochez en premier des tuiles animaux dans les deux sacs, le nombre de tuiles dépend du nombre de joueurs :

Dans une partie à 2 joueurs : 1 mâle et 1 femelle

Dans une partie à 3 joueurs : 1 mâle, 1 femelle,

et 1 troisième tuile mâle ou femelle selon votre choix.

Dans une partie à 4 joueurs : 2 mâles et 2 femelles.

Vous ne pouvez choisir de conserver dans votre cheptel **qu'un seul** des animaux que vous venez de piocher. Puis, chacun des autres joueurs, dans l'ordre du tour, **doit** prendre 1 animal parmi ceux que vous avez pioché.



Exemple: Noé pioche 2 mâles (Chien et Girafe) et 2 femelles (Chienne et Colombe). Il garde le chien mâle, Sem choisit la chienne, Cham prend la colombe et Japhet récupère la girafe.

Les deux chiens et la colombe qui ont été piochés, et l'autre colombe qui avait déjà été piochée doivent être retournées pour être sur le côté « couple ». La girafe reste du côté « seul ».

### ACTION 3 : CUEILLETTE DE LA NOURRITURE

Cette action autorise **tous les joueurs** à prendre une tuile nourriture dans la réserve. La nourriture est utilisée pour nourrir les animaux de l'Arche.

Si votre ouvrier est sur l'Action « Cueillette », vous **devez** prendre **3 tuiles nourriture** de la réserve.

Chacun des autres joueurs, dans l'ordre du tour, **doit** prendre 1 **tuile nourriture** de la réserve. S'il n'y a pas assez de tuiles dans la réserve, certains joueurs n'auront rien.



### ACTION 4 : ÉCHANGE

Cette action permet au joueur qui l'exécute et seulement à lui d'échanger soit une de ses tuiles animaux, soit de permuter deux planches sur l'Arche. Si votre ouvrier est sur l'Action « Échange », choisissez parmi l'une de ces récompenses :

- 1 point victoire (sur la piste des scores)
- 1 tuile nourriture
- 1 planche de bois, ou
- 1 cube de poix

Vous **devez** ensuite effectuer l'un des échanges suivants :

- 1 échanger 2 planches de bois sur l'Arche. Les morceaux doivent être de couleurs différentes.
- 2 Piocher 3 animaux des sacs de votre choix (du même sac ou de sacs différents, à vous de choisir). Vous **pouvez** échanger **seulement l'une** de ces 3 tuiles contre l'une de vos tuiles animaux. Les tuiles que vous ne conservez pas retournent dans les sacs. Vous pouvez échanger des animaux de genre différent (mâle ou femelle).

**ATTENTION:** vous ne pouvez pas échanger un animal si son compagnon est déjà en jeu, même s'il appartient à un autre joueur ! Un compagnon est un animal de la même espèce, mais du genre opposé (un mâle et une femelle). Si tous vos animaux ont déjà un compagnon, vous ne pouvez pas effectuer d'échange (vous devrez alors échanger des morceaux de bois à la place, si possible).

Lorsque vous effectuez cette action, les autres joueurs ne font rien.

SEM PIOCHE TROIS ANIMAUX DU  
OU DES SACS DE SON CHOIX. IL  
PEUT ÉCHANGER L'UN D'ENTRE EUX  
CONTRE SA FEMELLE CORBEAU OU  
BIEN CONTRE SON TIGRE.

IL NE PEUT PAS ÉCHANGER NI LA  
CHIENNE, NI L'ÉLÉPHANTE CAR ILS  
ONT DÉJÀ LEUR MOITIÉ EN JEU

IL PREND LE CORBEAU MALE ET  
REMET DANS LE SAC LE COUPLE DE  
TIGRES ET LE RINOCÉROS



### ACTION 5 : COUPER DU BOIS

Cette action permet à **tous les joueurs** de prendre une planche de bois de la réserve. Les planches sont utilisées pour construire l'Arche. Si votre ouvrier est sur l'Action « Couper du bois », vous **devez** prendre **4 planches de bois** de votre couleur dans la réserve. Chacun des autres joueurs **doivent** prendre **2 planches de bois** de leur couleur dans la réserve.

S'il n'y a plus de morceaux de bois de votre couleur dans la réserve, vous ne prenez rien.



### ACTION 6 : CONSTRUCTION DE L'ARCHE

Cette action permet à **tous les joueurs** d'ajouter des planches de bois et des cubes de poix sur l'Arche. Vous gagnez des points de victoire lorsque vous ajoutez des planches à l'Arche. Complétez un **enclos** dans l'Arche donne la possibilité d'embarquer des animaux sur l'Arche. Si votre ouvrier est sur l'Action « Construction de l'Arche », vous pouvez ajouter jusqu'à 8 planches de bois et/ou de poix sur l'Arche. Après que vous ayez placé vos planches sur l'Arche, chacun des autres joueurs, dans l'ordre du tour, peuvent ajouter jusqu'à 5 planches de bois et/ou de poix sur l'Arche.

Vous **marquez un point de victoire (sur la piste des scores) pour chaque planche de bois ou cube de poix ajouté à l'Arche.**



## AJOUT DES PLANCHES

Le plateau de l'Arche est divisé en un nombre de cases (de 24 à 48, selon le nombre de joueurs). Vous pouvez placer de planches de bois sur n'importe quelle arête d'une case vide. Cela inclut les arêtes des cases qui font le contour de l'Arche. Le but étant, en posant des morceaux sur l'Arche, de créer des enclos.

**IMPORTANT :** Vous pouvez seulement poser des morceaux que vous possédez sur l'Arche. Vous ne pouvez pas prendre des morceaux de votre couleur dans la réserve à ce moment du jeu (possible seulement lors des actions d'échange ou de coupe du bois).

## ENCLOS

Un enclos est un groupe de 4 cases (ou moins) qui est complètement entouré de planches de bois. Les animaux peuvent seulement être embarqué dans des enclos terminés. Les planches formant un enclos n'ont pas à être nécessairement de la même couleur : les joueurs peuvent travailler ensemble pour terminer des enclos !

**IMPORTANT :** vous ne pouvez jamais mettre un morceau de bois dans un enclos terminé.

## AJOUT DES CUBES DE POIX

Tout au long des arêtes extérieures de l'Arche se trouvent un certain nombre de petites cases. Vous pouvez placer des cubes de poix sur ces cases pour marquer des points. Vous pouvez placer un cube sur une case si deux arêtes adjacentes de la case ont une planche dessus. Ces planches peuvent être de n'importe quelle couleur.

**EXEMPLE :** Cham a placé son ouvrier dans la zone « construction de l'Arche », il peut donc ajouter jusqu'à 8 planches à l'Arche. Il décide d'ajouter 6 planches de bois et 2 cubes de poix, donc il marque 8 points de victoire. Noé est le suivant dans l'ordre du tour. Il place 5 planches de bois et marque 5 points. Ensuite vient le tour de Sem. Il a 2 planches de bois et un cube de poix. Il décide de placer seulement son cube et de garder les planches de bois pour plus tard. Il marque seulement un point de victoire. Enfin vient le tour de Japhet. Il ajoute 5 cubes de poix à l'Arche et marque 5 points.



VOUS NE POUVEZ PLACER UN CUBE DE POIX QUE S'IL Y'A DES PLANCHES SUR DEUX EMPLACEMENTS ADJACENTS (MÊME DANS LE CAS DES COINS)

SI UNE PLANCHE SE RETROUVE À L'INTÉRIEUR D'UN ENCLOS TERMINÉ, ELLE EST RETIRÉE DE L'ARCHE ET RETOURNE DANS LA RÉSERVE

LES ENCLOS DE 3 À 4 CASES PEUVENT AVOIR N'IMPORTE QUELLE FORME.



## ACTION 7 : CHARGEMENT DE L'ARCHE

Cette action permet à **tous les joueurs** de charger de la nourriture et des couple d'animaux dans l'Arche. C'est la manière principale de marquer des points de victoire.

Si votre ouvrier est sur l'Action « Chargement de l'Arche », vous **pouvez** utiliser jusqu'à 8 points de chargement, pour charger de la nourriture et des animaux dans l'Arche.

Après avoir utilisé vos points de chargement, chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut dépenser jusqu'à 5 points de chargement pour ajouter de la nourriture et des animaux à l'Arche.

## POINTS DE CHARGEMENT

Les points de chargement peuvent être utilisé de 2 manières :

**1:** vous pouvez charger 1 tuile nourriture par point de chargement. Vous pouvez seulement charger de la nourriture dans un enclos terminé, et seulement si au moins 1 des planches constituant l'enclos est de **vosre couleur**. Placez la tuile nourriture sur une case vide de l'enclos.

Chaque case de l'Arche peut contenir seulement 1 tuile nourriture. Une fois qu'une tuile nourriture a été placée sur l'Arche, elle ne peut pas être déplacée ou enlevée.

**Vous marquez 1 point de victoire (sur la piste des scores) pour chaque tuile nourriture que vous chargez sur l'Arche.**

**2:** vous pouvez faire embarquer un couple d'animaux en utilisant des points de chargement. Pour charger un couple, vous devez réunir les conditions suivantes :

- Le couple d'animaux doivent déjà être dans la partie. Vous devez posséder au moins un des deux animaux du couple (l'autre peut appartenir à un autre joueur).
- Un enclos terminé de taille **exacte** pour contenir le couple d'animaux doit être disponible. Chaque tuile d'animal montre la taille nécessaire pour accueillir le couple. Vous ne pouvez pas placer un couple dans un enclos de taille trop grande ou trop petite.

**EXCEPTION:** vous pouvez charger des **petits animaux** (ceux dont la taille est 0) dans un enclos de n'importe quelle taille.

**Exemple:** Une couple de chiens a besoin d'un enclos dont la taille est d'exactement 1 case. Une couple d'éléphants a besoin d'un enclos dont la taille est d'exactement 4 cases.

- L'enclos doit être rempli de nourriture : il doit y avoir une tuile nourriture sur chaque case de l'enclos.
- L'enclos ne doit pas être occupé par un autre couple, hormis pour **1 couple de petits animaux**.
- Si une partie de l'enclos est en contact avec l'extérieur de l'Arche, toutes les cases de poix en contact avec l'enclos doit contenir un cube de poix.
- **Au moins une des planches** qui constitue l'enclos doit être de votre couleur.

Vous devez utiliser des points de chargement pour chacun de **vos animaux** que vous embarquez, correspondant à la taille de l'animal (un éléphant coûte 4 points, un couple d'éléphants coûte 8 points). Si vous possédez les deux animaux, vous devez payer l'embarquement de chacun des deux animaux. Mais si vous ne possédez qu'un des deux animaux (et son partenaire appartient à un adversaire), vous ne payez que pour charger votre animal. L'autre animal est chargé gratuitement.

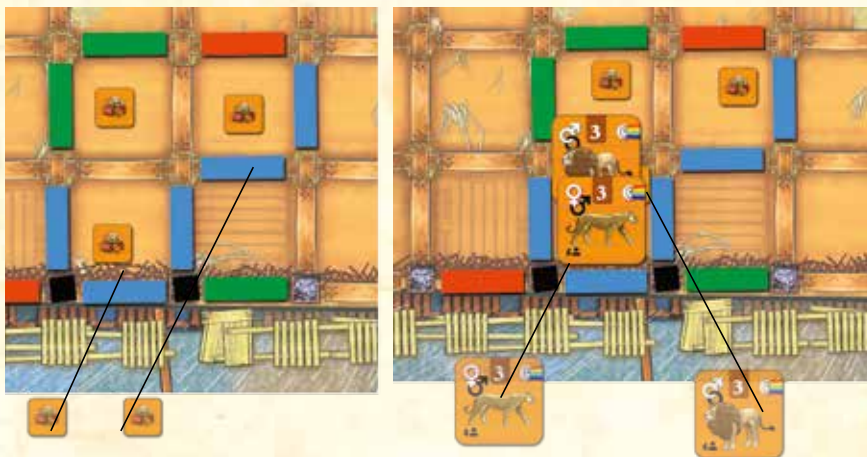
**Les petits animaux ne coûtent pas de point de chargement pour les embarquer sur l'Arche. Un enclos ne peut contenir plus d'un couple de petits animaux et un couple de grands animaux (ceux dont la taille va de 1 à 4).**

Lorsque vous embarquez des animaux, vous gagnez des points de victoire :

- Chaque tuile d'animal rapporte **des points de victoire au joueur qui la possède** quand l'animal est embarqué. Le nombre de points gagnés est inscrit dans le coin en haut à droite de la tuile. (Note : les petits animaux ne rapporte aucun point de victoire).



- Chaque joueur marque **un point de victoire** pour chaque planche de sa couleur qui a été utilisé pour construire l'enclos.
- le joueur qui charge les animaux marque **un point de victoire** pour chaque cube de poix qui a été utilisé pour construire l'enclos.



Exemple : Japhet place son ouvrier dans la zone « chargement de l'Arche », il peut donc dépenser 8 points de chargement. Il utilise 2 points pour charger 2 tuiles de nourriture dans un enclos. Il marque 2 points de victoire pour la nourriture.

Il dépense ensuite 6 points de chargement pour faire embarquer un couple de lions dans un enclos ( $3 + 3 = 6$ ). Il possède les 2 tuiles lion, donc il gagne des points pour chacun des deux : 6 points pour chaque. Les propriétaires des planches de bois qui constituent l'enclos marquent aussi des points : les 5 planches bleues appartiennent à Japhet, il marque donc 5 points supplémentaires. Les deux planches vertes sont à Noé, il marque 2 points. La planche rouge appartient à Cham, il marque donc 1 point. Enfin, il y a 2 cubes de poix utilisés pour l'enclos, Japhet marque 2 points supplémentaires. Japhet a dépensé ses 8 points, mais il peut toujours charger un couple de petits animaux (ils coûtent 0 point de chargement). Il place son corbeau mâle dans le même enclos que les lions, et prend le corbeau femelle de Sem pour la faire embarquer également. Les corbeaux ne rapportent pas de points en eux-même, mais ils rapportent quand même des points pour les planches de bois et de poix utilisés pour construire l'enclos !

Pour résumer, Japhet marque un total de 2 (nourriture) + 6 (lion) + 6 (lionne) + 0 (corbeau mâle) + 5 (ses planches de bois pour charger les lions) + 5 (ses planches de bois pour charger les corbeaux) + 2 (cubes de poix pour charger les lions) + 2 (cubes de poix pour charger les corbeaux) = 28 points !

Noé marque 2 (ses planches de bois pour charger les lions) + 2 (ses planches de bois pour charger les corbeaux) = 4 points.

Cham marque 1 (ses planches de bois pour charger les lions) + 1 (ses planches de bois pour charger les corbeaux) = 2 points.

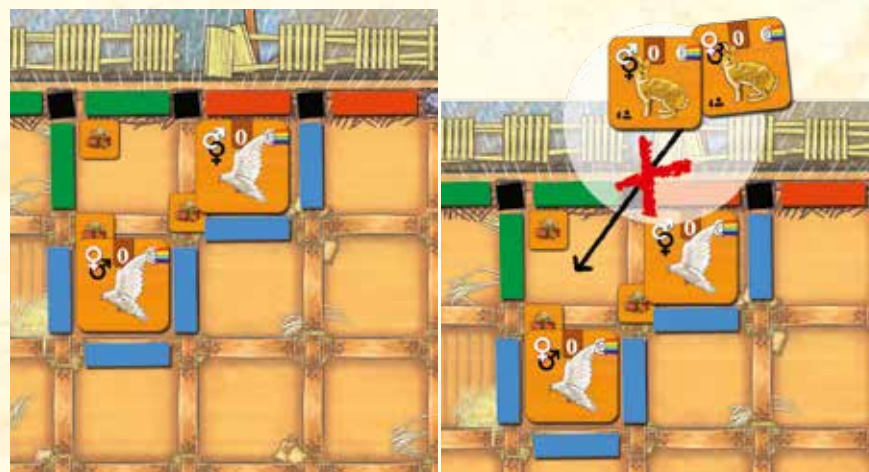
Sem ne marque pas de point, même si Japhet a utilisé son corbeau !

Japhet a terminé son tour, c'est donc à Noé de dépenser ses 5 points de chargement. Il commence par utiliser un point de chargement pour charger une tuile nourriture. Il utilise ensuite 4 points pour faire embarquer sa femelle éléphant. Sem a un éléphant mâle, qu'il doit également faire embarquer dans le même enclos. Noé ne doit pas payer de points de chargement pour faire embarquer l'éléphant de Sem.

Noé marque 1 point pour la nourriture, 8 points pour son éléphant, 5 pour ses planches de l'enclos, et 3 pour les cubes de poix, pour un total de 17 points.

Sem marque lui 8 points pour son éléphant, + 5 points pour ses planches de l'enclos pour un total de 13 points.

Dans ce cas, les deux joueurs ont travaillé ensemble pour construire l'enclos pour leurs éléphants. Pendant la phase 1, Noé a choisi une action qui lui a permis de faire embarquer ses éléphants avant Sem, pour récupérer les points des cubes de poix. Très bien joué !!



UN ENCLOS PEUT ACCUEILLIR AU MAXIMUM UNE PAIRE DE PETITS ANIMAUX ET UNE PAIRE DE "GROS" (DE TAILLE 1 ET +), IL PEUT CONTENIR MOINS MAIS SURTOUT PAS PLUS, NI MÊME PLUSIEURS PAIRES DE PETITS ANIMAUX !

## LA FIN D'UN TOUR

Quand toutes les actions ont été effectuées par les joueurs, le tour se termine. Déplacez le marqueur des tours de jeu d'une case vers la droite. Vérifiez alors si la partie est terminée (voir ci-dessous). Si ce n'est pas le cas, un nouveau tour commence avec la phase 1 : choix des actions.

## LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin d'un tour si ces deux conditions sont remplies :

- Au moins 10 tours ont été joués (le marqueur des tours a atteint la dernière case)
- Il y a des planches de bois sur tout le tour de l'Arche (ce n'est pas grave si des cases de poix sont encore vides)

En commençant par le joueur qui a le **moins de points de victoire**, puis en continuant jusqu'à celui qui en a le plus, chaque joueur peut charger toutes les tuiles nourriture qu'il possède dans n'importe quel enclos vide, sans dépenser de points de chargement. Vous pouvez même charger des tuiles nourriture dans des enclos qui ne sont pas construits avec des planches de bois de votre couleur.

Ensuite, dans le même ordre que précédemment, chaque joueur peut faire embarquer des couples d'animaux dans l'Arche, en suivant les règles normales, sans dépenser de points de chargement. Vous pouvez charger des animaux dans des enclos qui ne sont pas construits avec des planches de bois de votre couleur.

**IMPORTANT** : vous ne marquez pas de points de victoire pour ce chargement de dernière minute !

Après que tous les joueurs aient chargé autant de nourriture et d'animaux que possible, il est temps de faire le compte final des points.

## LE SCORE FINAL

A la fin de la partie, vous pouvez marquer des points bonus et des pénalités :

- Si vous êtes le joueur (ou les joueurs si vous êtes à égalité) qui a le plus de planches de bois sur les bords extérieurs de l'Arche, vous marquez 5 points de victoire en bonus.
- Vous perdez un point de victoire pour chaque planche de bois, tuile nourriture, ou cube de poix que vous n'avez pas placé dans l'Arche à la fin de la partie.
- Vous perdez un nombre de points de victoire équivalent à la taille de chaque animal que vous n'avez pas placé dans l'Arche à la fin de la partie (par exemple, un éléphant sera -4 points de victoire). Il n'y a pas de pénalité pour les petits animaux que vous détenez toujours.
- Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie ! Dans le cas d'une égalité, les joueurs partagent la victoire.

# LES RÈGLES DU « JEU RAPIDE »

Le « jeu rapide » utilise un ensemble de règles plus faciles pour pouvoir jouer plus rapidement. C'est aussi une façon idéale pour apprendre le jeu ou pour y jouer avec les enfants ! Les tuiles nourritures et les cubes de poix ne sont pas utilisés. Vous pouvez les garder dans la boîte. Placez le tableau d'action tourné côté « facile ». Les petits animaux ne sont pas utilisés. Vous pouvez les garder dans la boîte.

La mise en place restante du jeu est exactement la même que pour le jeu normal.



## UN TOUR DE JEU

A l'inverse des règles normales, l'ordre de la partie n'est pas déterminé par l'ordre des ouvriers sur le plateau d'action. A la place, choisissez un joueur initial et prenez le relais dans le sens de l'aiguille d'une montre.

Après que tous les joueurs auront eu leur tour, avancez le jeton « tour de jeu » d'une case sur la piste.

Lorsque c'est votre tour de jouer, procédez comme suit :

### Tout d'abord, choisissez une action

Vous pouvez choisir l'action qui vous voulez. Cela n'a pas d'importance si un autre joueur a utilisé la même action plus tôt pendant le tour.

### Ensuite, réalisez votre action

Ce que vous allez faire dépend de l'action qui vous avez choisi :

## ACTION 1 : ANIMAUX

Premièrement, piochez des tuiles « animaux » dans les deux sachets, le nombre de tuiles variant selon le nombre de joueurs :

Dans une partie à 2 joueurs : 1 mâle et 1 femelle

Dans une partie à 3 joueurs : 1 mâle, 1 femelle et 1 mâle ou femelle de votre choix.

Dans une partie à 4 joueurs : 2 mâles et 2 femelles

Choisissez ensuite **1 des animaux** que vous avez piochés et ajoutez-le à votre collection. Finalement, chacun des autres joueurs choisit à tour de rôle 1 animal parmi ceux que vous avez sorti.

## ACTION 2 : ÉCHANGER

Vous gagnez un point « victoire » d'emblée lorsque vous choisissez cette action.

Ensuite, piochez 3 tuiles « animaux » des sachets de votre choix. (ils peuvent être tous pareil ou différents selon votre choix). Vous pouvez échanger une de ses trois tuiles contre l'un des animaux que vous avez déjà. Les tuiles que vous ne gardez pas sont remises dans leur sachet. Vous pouvez échanger des animaux de genre différent (mâles ou femelles). Lorsque vous réalisez cette action, les autres joueurs ne participent pas.

**IMPORTANT :** à l'inverse des règles normales, vous pouvez échanger un animal déjà en couple.

## ACTION 3 : LE BOIS

Prenez **4 planches** de bois de votre couleur dans la réserve.

Chacun des autres joueurs prend **2 planches** de bois de sa couleur dans la réserve.

## ACTION 4 : CONSTRUIRE

Vous pouvez ajouter jusqu'à 8 planches de bois de votre couleur à l'Arche. Chacun des autres joueurs ajoute à leur tour, jusqu'à 5 planches de bois de leur couleur à l'Arche. Le plateau de l'Arche est divisé en cases (de 24 à 48 selon le nombre de joueurs). Vous pouvez placer des planches de bois sur toutes les arrêtes vides d'une case, y compris les arrêtes des cases qui entourent l'extérieur de l'Arche. Votre objectif lorsque vous placez les planches de bois est de créer des enclos.

**IMPORTANT :** Vous pouvez seulement utiliser des planches de bois que vous possédez déjà sur l'Arche. Vous ne pouvez pas retirer les planches de votre couleur de la réserve cette fois-ci. Pour cela, l'action « Le bois » est nécessaire.

## ENCLOS

Un enclos est un ensemble d'au plus **4 cases** qui est complètement entouré de planches de bois. Les animaux ne peuvent être chargés que dans des enclos finis. Il n'est pas nécessaire que les planches qui forment les enclos soient de la même couleur : les joueurs peuvent travailler ensemble pour créer des enclos !

**IMPORTANT :** Vous ne pouvez jamais placer une planche dans un enclos fini.

**A NOTER :** A l'inverse du jeu normal, vous ne marquez pas de point lorsque vous ajoutez des planches à l'Arche.

## ACTION 5 : CHARGER

Tout d'abord, vous pouvez embarquer jusqu'à **2 paires** d'animaux correspondants dans l'Arche. Ensuite, chacun des autres joueurs, peut à tour de rôle, embarquer **1 paire** d'animaux correspondants dans l'Arche.

### RÈGLES POUR LE CHARGEMENT :

Pour pouvoir embarquer les animaux, vous devez :

- Trouver un couple d'animaux correspondants (1 mâle et 1 femelle). Vous devez avoir au moins 1 des animaux de la paire (l'autre peut appartenir à un autre joueur).
- Il doit exister un enclos fini qui fait exactement la taille nécessaire pour contenir les animaux. Sur chaque tuile « animal » est notée la taille exacte que l'enclos doit faire pour contenir le couple. Vous ne pouvez pas embarquer un couple d'animaux dans un enclos trop grand ou trop petit.

Exemple: Il faudrait pour un couple de chiens, un enclos qui fait une taille exacte de 1 case. Pour ce couple d'éléphants, un enclos de exactement 4 cases.

- L'enclos ne doit pas déjà être occupé par d'autres animaux.
  - Au moins l'une des planches qui forment l'enclos doit être de votre couleur.
- Si vous respectez toutes les conditions, alors vous pouvez embarquer les animaux. (placez leur jetons dans l'enclos).

**Lorsque vous embarquez des animaux, vous gagnez des points « victoire » :**

- Chaque tuile « animal » rapporte des points « victoire » au joueur qui l'avait lorsqu'il a été embarqué. Le nombre de points gagnés est affiché dans le coin en haut à droite de la tuile.
- Chaque joueur marque **1 point « victoire »** pour chaque planche de sa couleur qui a été utilisée pour la construction de l'enclos.

## LA FIN DU JEU

Le jeu se termine à la fin d'un tour si les deux conditions suivantes ont été accomplies :

- Au moins 8 tours complets ont été joués. (Le jeton marqueur des tours de jeu est arrivé à la dernière case).
- Il y a des planches en bois sur tous les bords extérieurs de l'Arche.

## LE SCORE FINAL

Si vous êtes le joueur (ou joueurs, si vous êtes ensemble) qui a la majorité des planches sur les bords extérieurs de l'Arche, vous marquez 5 points « victoire » bonus.

Le joueur qui a le plus grand score de points « victoire », remporte la partie !