



ARCHE DE NOÉ



RÈGLE DU JEU

Ce jeu vous permettra d'entrer dans l'univers tour à tour tendre ou cruel mais toujours merveilleux des animaux. Vous parcourrez le monde à leur recherche, vous les aiderez à survivre en assurant leur nourriture et vous les amenez jusque dans l'Arche de Noé où enfin ils trouveront la paix.

BUT DU JEU

- **Réunir** un groupe de 3 cartes :
l'animal, sa nourriture, son continent.
- **Conduire** l'Arche de Noé jusqu'au port où l'attend l'animal.
- **Embarquer** l'animal dans l'Arche de Noé et devenir son « Gardien ».

DESCRIPTION DU JEU

Un support représentant l'Arche de Noé, comportant 20 cabines, 4 par continent. Chaque animal y possède sa cabine.

Autour de l'Arche sont reproduits les 5 continents, situant un port où a lieu l'embarquement de chaque animal.

Chaque série de continents est séparée par un **Relais**.

Chaque continent a une couleur que l'on retrouve sur le support et dans les cartes à jouer.

106 cartes à jouer, divisées en 4 catégories :

- 20 cartes silhouettant l'animal et comportant 3 mots-clés, indiquant :
sa nourriture,
son continent,
son port d'embarquement.
- 40 cartes spécifiant la nourriture de l'animal. En rappel sur cette carte est indiqué le nom de l'animal et son port d'embarquement. La couleur du continent sur ces cartes est inscrite en demi-lune.
- 40 cartes représentant les continents où vivent les animaux.
- 6 cartes **Noé** pouvant remplacer n'importe quelle autre carte.

1 dé.

1 Arche de Noé.

20 cartes d'identité représentant chaque animal, son pédigré et ses caractéristiques. Elles appartiendront aux joueurs devenus leur « Gardien ».

PRATIQUE DU JEU

Le support qui représente les cabines de l'Arche de Noé est ouvert au milieu des joueurs. On place le bateau Arche de Noé sur le drapeau. Il prendra le départ dans n'importe quel sens selon le désir des joueurs. Mais le bateau doit toujours repartir de l'endroit où l'a laissé le dernier coup de dé.

Le jeu commence :

- Bien mélanger le paquet de 106 cartes.
- Elles seront distribuées une à une dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur en reçoit 6.
- Les cartes restantes sont placées sur la table **face cachée**. C'est le **Talon**.
- Les joueurs classent leurs cartes en secret, en essayant de se constituer un groupe de 3 cartes : a) l'animal; b) sa nourriture; c) son continent.

Il y a alors 2 éventualités :

1° Le joueur possède déjà son groupe constitué de 3 cartes.

Exemple : carte animal : le Tigre.
carte nourriture : le Buffle.
carte continent : l'Asie.

Il essaie alors d'amener l'Arche au port d'embarquement (pour le tigre, c'est Bombay). Pour cela, il prend le dé et joue une fois. Il déplace le bateau d'autant de ports qu'il a fait de points. S'il tombe sur la case **Départ** ou bien une des cases **Relais**, il peut jouer à nouveau en déplaçant toujours l'Arche dans la direction qui lui convient.

2° Si le joueur ne possède pas encore de groupe constitué : il tire la première carte du talon, puis rejette une des siennes **face visible**. (Le paquet de cartes ainsi rejetées est : la **Réserve**.)

A RETENIR :

Le joueur doit toujours avoir 6 cartes en main.

S'il tire une carte Noé, elle peut remplacer la carte qui lui manque.

Le groupe des 3 cartes ne peut contenir qu'une seule carte Noé.

Le joueur lorsque son tour arrive ne peut effectuer qu'une opération à la fois :

- Ou prendre la première carte, soit du talon soit sur le dessus de la réserve, et en rejeter une sur la réserve.
- Ou échanger une carte Noé déjà déposé dans une cabine, contre la carte correspondante. (Exemple : la carte Noé ayant remplacé le buffle dans son groupe, il peut la prendre à condition de déposer le buffle dans la cabine.)
- Ou lancer le dé, faire avancer l'Arche d'autant de cases qu'il a fait de points, et embarquer l'animal qu'il possède si l'Arche est arrivée au port d'embarquement. Si par hasard, l'Arche se trouvait déjà sur le port qui l'intéresse, il peut embarquer sans lancer le dé.

- Pour embarquer un animal, il suffit de placer le groupe de 3 cartes (animal, nourriture, continent) dans la cabine qui lui est attribué, carte de Noé au-dessus s'il y a lieu. C'est alors que le joueur devient : **gardien**. Il reçoit la carte d'identité de l'animal. Il doit en plus tirer les 3 premières cartes du talon afin d'en posséder à nouveau 6.

Lorsque toutes les cabines de l'Arche de Noé sont occupées, le jeu est terminé.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur prend les cartes d'identité obtenues au cours du jeu et les reclasse par continent. On totalise les points obtenus dans chaque continent, comme suit :

- 1 animal dans 1 continent vaut 1 point
- 2 animaux dans 1 continent valent 4 points
- 3 animaux dans 1 continent valent 9 points
- 4 animaux dans 1 continent valent 16 points.

Le gagnant est celui qui totalise un plus grand nombre de points. Les joueurs ont donc intérêt à rechercher et grouper plusieurs animaux vivants sur un même continent.



Conseil de l'Europe