

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





“Tu veux savoir la fin de l’histoire ? Et bien, par bonheur, tous les animaux ont été sauvés par Noé qui avait réussi à réunir un mâle et une femelle de chaque espèce.

Aujourd’hui encore, chacun de nous peut et doit prolonger le travail de Noé en protégeant les espèces animales qui vivent avec nous sur la Terre.

“Tu as vu, on a sauvé Grand Papa et Grand Maman Zoupy. Ils étaient beaux mes ancêtres, non ?”

l'Arche de Noé

Jeu de société pour 2, 3 ou 4 joueurs à partir de 4 ans



Ecoute moi bien : en ce temps-là, il pleuvait, pleuvait, pleuvait depuis des jours et des jours. Rien ne séchait. Ni les moustaches du chat, ni le pelage de l’ours. L’éléphant avait de l’eau plein la trompe, l’oiseau n’avait plus un seul endroit sec pour poser ses pattes et même les poissons en avaient assez de ce sale temps.

Alors Noé comprit que les animaux risquaient de disparaître s’il continuait de pleuvoir comme celà, et il construisit une Arche - c’est-à-dire un grand bateau refuge - pour accueillir tous les animaux de la terre.

Et Noé dit : “Allez, et ramenez ici un couple de chaque espèce ! Car tous les animaux qui ne pourront pas trouver refuge vont disparaître.”

Illustration Yves Prince

Conseillère jeunesse Martine Millet

Collection dirigée par
Week End Games - France

Copyright Week End Games 1994

Fabriqué en France par
IGD Nancy - 54120 Baccarat - 83.75.38.33



Nous avons la mission de sauver les animaux, et pour cela nous devons réunir le plus possible de couples d'animaux (un mâle et une femelle) et les conduire jusqu'à l'Arche de Noé.. Et attention, hein ! Il ne s'agit pas de se tromper et de marier la carpe avec le lapin. Qu'est ce qu'il dirait, Noé...si on faisait une chose comme cela !

Matériel de jeu

- 4 mini-plateaux de jeu représentant l'Arche de Noé
- 24 carrés-image représentant :
 - 10 couples d'animaux
 - 1 couple humain
 - 2 cartes "solitaire"
(un mammouth et un tricératops).

Comment on joue ?

1. Une fois les petits carrés détachés de leurs plaquettes prédécoupées on les mélange bien, et on les pose sur la table ou sur le sol face cachée.
2. Chaque joueur reçoit une Arche, et la place devant lui.



"Quand tu réuniras les couples d'animaux, tu les poseras sur ton Arche".

3. A tour de rôle chaque joueur retourne 2 images. Trois choses peuvent arriver :
 - a)- **soit ces images forment un couple**, et le joueur ramasse ces images et les dépose sur son Arche.



"Si tu as trouvé un couple, alors tu as le droit de rejouer. Et tu peux retourner encore deux nouvelles images !"

- b)- **soit le joueur a découvert deux animaux différents**, et une fois que tout le monde les a bien observés, le joueur les retourne à nouveau face cachée. Le tour de jeu passe au joueur suivant.
- c)- **soit la première image retournée est Monsieur Mammouth ou Dame Tricératops**, et dans ce cas, on ne retourne pas de seconde image car ce sont les deux cartes "solitaire". On replace cette carte face cachée, et on passe son tour.



"Il y en a deux, tu vas rire, ce ne sont même pas des animaux ! C'est un petit garçon et une petite fille. Il faut les sauver aussi ces deux-là. Ce sont tes lointains-lointains ancêtres !"

Fin de jeu :

Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus que les deux cartes Mammouth et Tricératops.

On compte alors 1 point par couple que chaque joueur a réussi à sauver.

Le couple humain compte 2 points.

Celui ou celle qui a le meilleur total a gagné.