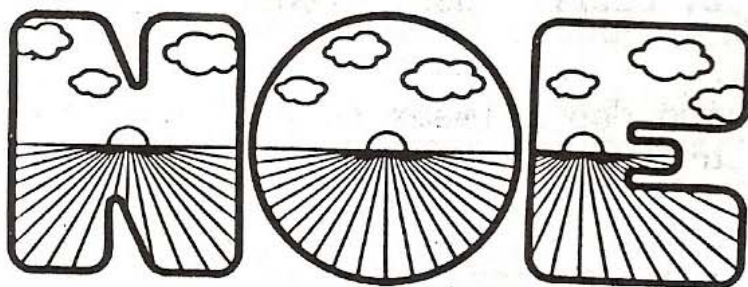


DE



NOE et ses fils travaillaient jour et nuit pour construire le grand bateau. Quand ils l'ont fini, ils installent dans l'arche des couples d'animaux. Pendant ce temps, les femmes préparent à boire et à manger pour 40 jours de navigation.

Et voilà que le déluge commence, que la pluie se met à tomber... Est-ce que tout le monde est à bord Noé peut-il refermer la lourde porte de l'arche et colmater les joints avec du goudron ?

BUT DU JEU

Rentrer le plus vite possible les couples d'animaux sur l'arche. Mais attention, seuls des couples peuvent monter à bord.

REGLES

1. Les animaux sont partagés entre les joueurs, de manière complémentaire.

exemple : joueur A : ours et cochon
 joueur B : cochon et cheval
 joueur C : cheval et ours

A trois, le jeu est particulièrement intéressant car, comme dans l'exemple ci-dessus, des interactions sont possibles entre tous les joueurs.

Plus les enfants sont jeunes, moins on mettra de couples d'animaux en jeu.

2. Chaque joueur lance le dé trois fois. Qui obtient un 3 peut mettre un animal de son choix sur sa case départ. Il rejoue immédiatement et fait avancer cet animal du nombre de cases que le dé le lui permet.

Ainsi la case devient libre et un autre animal, quand un 3 apparaîtra, pourra aussi prendre le départ.

La progression des animaux se fait horizontalement ou verticalement, avec autant de tournants qu'on veut.

Deux animaux d'espèces différentes ne peuvent être sur une même case.

3. Les animaux peuvent changer de direction selon le bon plaisir du joueur.

MAIS ils ne peuvent pas passer au-dessus des obstacles qui sont :

- les 3 rochers
- le taillis
- les 2 cases bûches
- la case scorpion (expliquer aux enfants ce qu'est un scorpion)
- la case lac
- la case maison

Les obstacles et les cases occupées par d'autres espèces animales sont à contourner.

4. Les enfants jouent à tour de rôle. Ils essaient de faire parvenir sur une même case les deux ours, les 2 girafes, les 2 cochons, etc...

Quand un couple est formé, les deux animaux avancent ensemble, solidairement, que ce soit le propriétaire de l'un ou de l'autre qui ait lancé le dé

exemple : l'ours de A et l'ours de C sont sur la même case. A obtient 3 sur le dé : il fait avancer les deux ours de 3 cases.

Ces couples d'animaux doivent parvenir sur la case de plage où arrive le bas de la passerelle. Il leur faut ensuite un 1 pour pouvoir monter à bord.

Avec des plus grands, les complications suivantes peuvent être ajoutées. On convient que quand un 1 n'est pas obtenu pour monter à bord, le couple recule d'autant de cases que de points obtenus sur le dé afin de laisser la case d'embarquement libre pour un autre couple.

Un seul couple à la fois peut se trouver sur la case d'embarquement.

S'il y a embouteillage, un couple peut prendre la liberté de passer sur l'île afin d'embarquer par la plage de l'île, tout en ayant un nombre de points juste.

Avec des tout-petits, laissez tomber un maximum de règles : tant celle du chiffre 3 qui permet de mettre un animal sur le plan de jeu, que celles qui régissent l'embarquement. Avec eux, ne mettez aussi que 2 ou 3 couples en jeu.

Vous découvrirez aussi la beauté des animaux en bois. Ils ont la taille d'une main d'enfant et vos enfants seront peut-être bien ravis d'aller jouer avec eux dans les blocs en bois pour y construire ferme ou zoo.

Le jeu présenté comme tel ne se perd pas. Quand tous les couples sont à bord, le pari de l'arche est gagné.

UNE IDEE POUR COMPLIQUER LE JEU et PERMETTRE QU'IL SE PERDE

Mettez sur une face du dé un autocollant où vous signifiez par symbole le déluge (par exemple des gouttes de pluie). Préparez également 48 carton bleus de 3,5 X 3,5 cm

Chaque fois qu'un enfant tombe sur cette face DELUGE du dé, il ne peut faire avancer un animal mais doit inonder une case de son choix, au moyen d'un des cartons bleus.

Cette case ne peut dès lors plus être utilisée. Pour inonder on place un carton bleu sur une case de son choix. On n'inonde ni les obstacles, ni les cases de départ, ni les cases de la hutte.

Si tous les couples ne sont pas à bord alors qu'on ne peut plus passer à cause du déluge, le jeu est perdu par tous. Mais n'est-ce pas moins dur de perdre tous ensemble plutôt que seul ?

Pour compliquer encore davantage :
Chaque fois qu'on tombe sur la face déluge, 2, 3, 4... cases sont inondées d'un coup !

Autre règle possible : chaque fois qu'un couple d'animaux est formé, 1, 2, 3... cartons bleus sont enlevés...

Cette complication et cette traduction française ont été faites par

CASSE-NOISETTES avenue de FRE 204
1180 Bruxelles

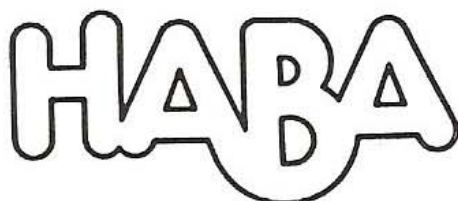
02. 374.86.63

A la même adresse, davantage d'animaux ou des animaux de remplacement peuvent être obtenus.

BON AMUSEMENT !

Dans la même collection : Drôles de sacs à dos (à partir de trois ans)

Le jardin fruitier (à partir de quatre ans)

The logo for HABA is written in a stylized, rounded, bubbly font. The letters are white with a thick black outline. The 'H' and 'A's are connected to the 'B' and 'A's respectively. There are small triangles inside the 'A's.