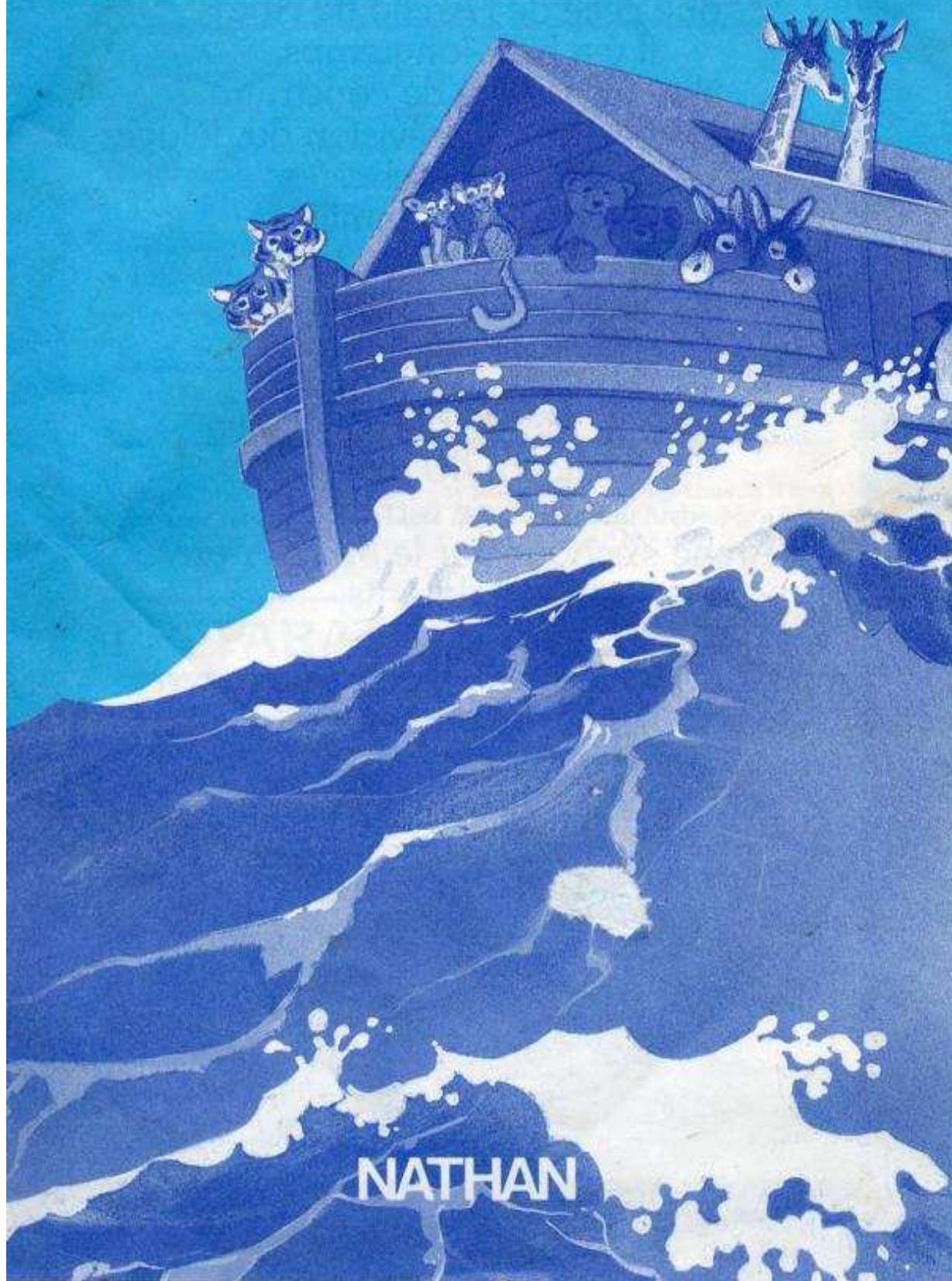


# L'ARCHE de NOÉ

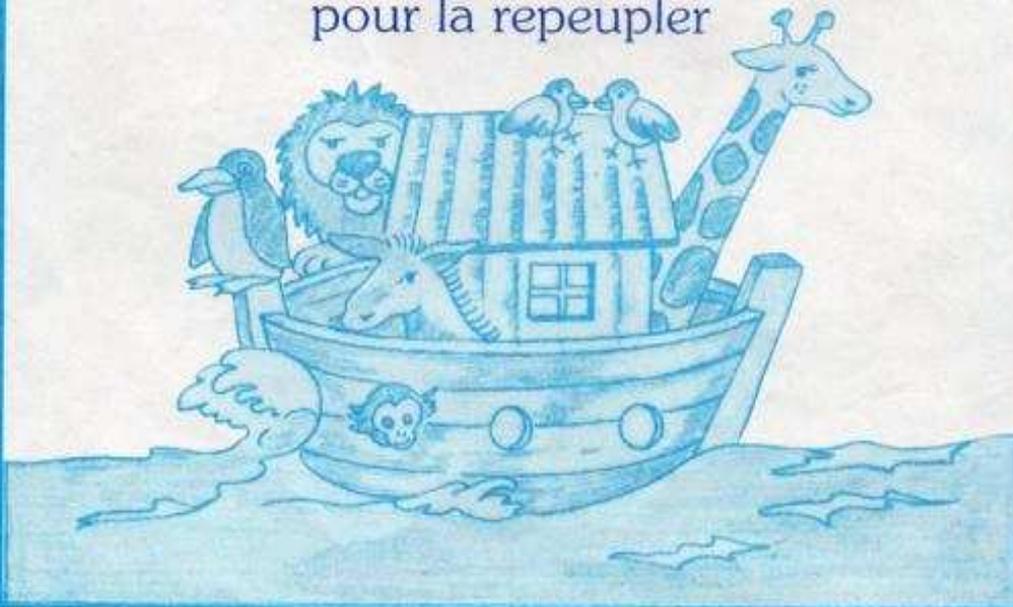


NATHAN

Quelle belle histoire  
que celle de l'Arche de Noé!  
Il y a bien longtemps,  
Noé fut chargé de construire  
un grand bateau en prévision du déluge  
c'était l'Arche.

Il y réunit sa famille  
et des couples de tous  
les animaux existants.  
La pluie se mit à tomber,  
l'eau se mit à monter,  
envahit tout et l'Arche dériva  
pendant 40 jours...

Le déluge terminé,  
l'Arche s'échoua sur le Mont Ararat...  
Ses habitants,  
sains et saufs,  
partirent alors aux 4 coins de la terre  
pour la repeupler



2 à 4 joueurs

## CONTENU DE LA BOÎTE

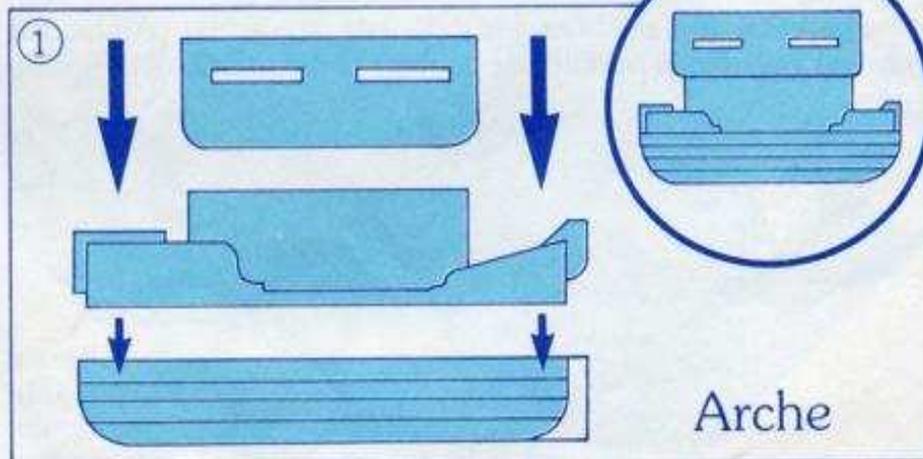
- 1 plan de jeu représentant les mers
- 3 continents (à assembler)
- 12 couples d'animaux :  
6 prédateurs (fond rouge), 6 non-prédateurs
- 1 arche (à assembler)
- 4 bateaux (à assembler)
- 1 dé
- 8 pastilles adhésives de couleur.

## BUT DU JEU

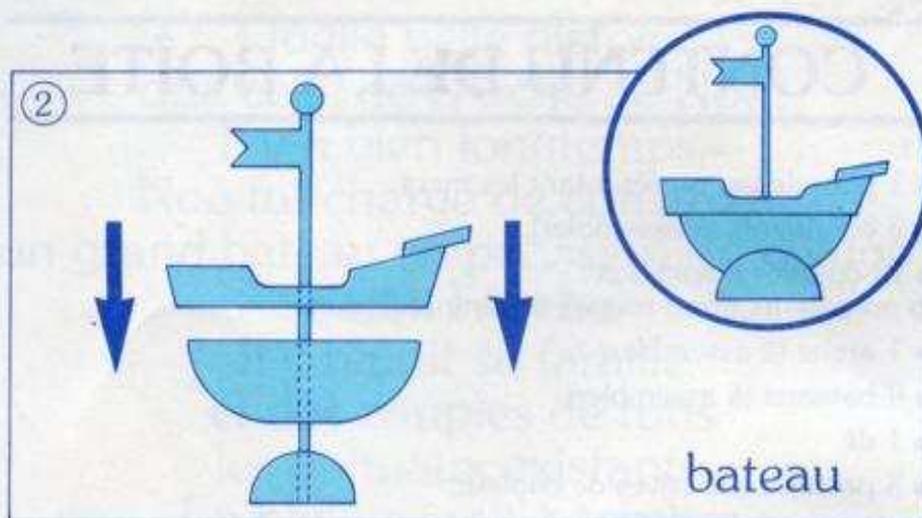
Les animaux sont menacés par le déluge. Pour les sauver, il faut aller les chercher en bateau et les ramener sur l'Arche. Mais l'eau monte et les continents, peu à peu, disparaissent.

## PRÉPARATION DU JEU

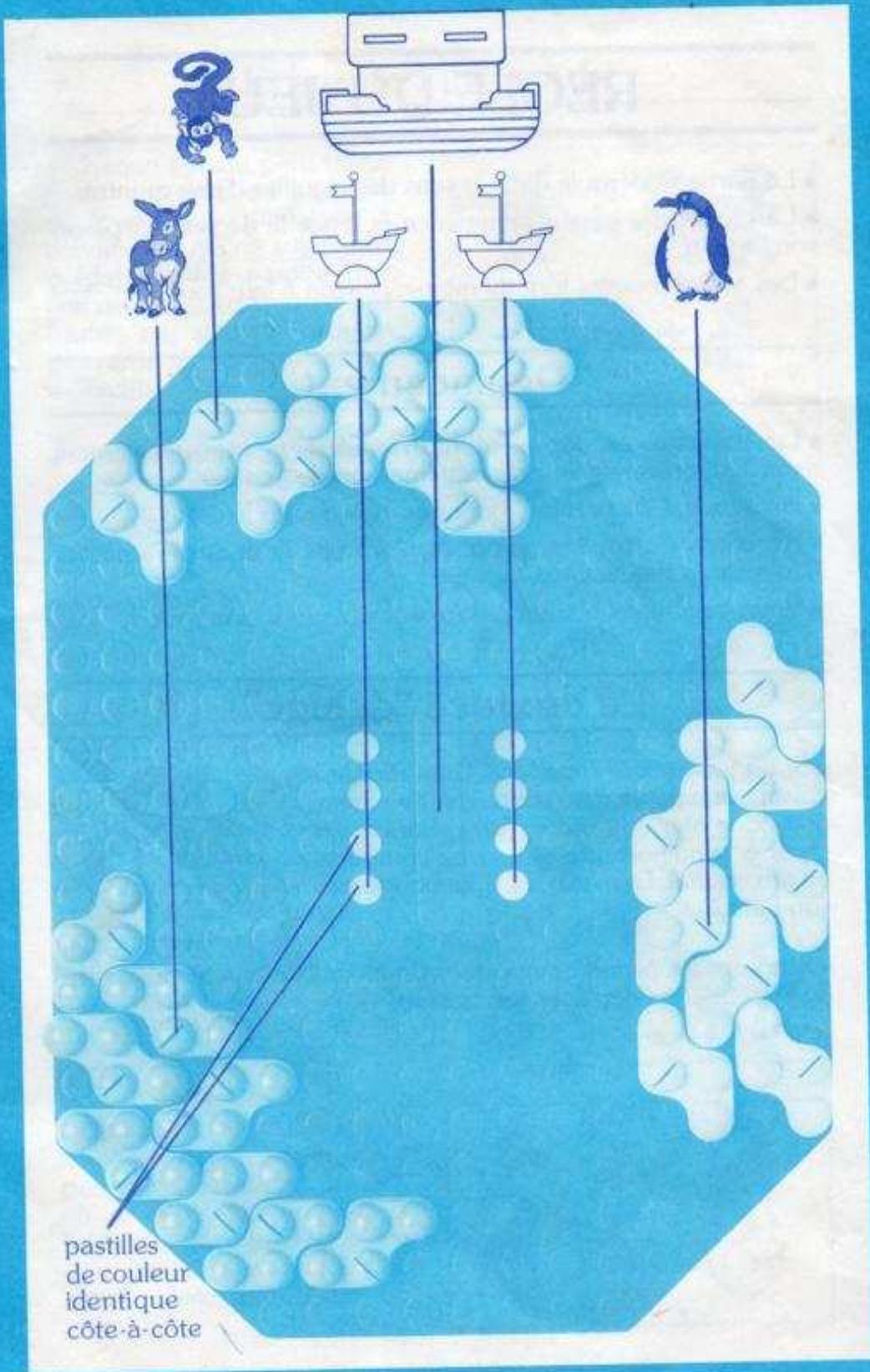
- Dégrapper l'Arche et les bateaux et les monter suivant les croquis 1 et 2.



à 4 joueurs



- Dégripper les continents et les grouper par couleur blanc (continent froid), vert (tempéré), jaune (chaud).
- Détacher les animaux prédécoupés. Les trier suivant le continent auquel ils appartiennent, en se référant à la couleur de leur base.
- Placer le plan de jeu entre les joueurs et disposer tous les éléments (voir croquis ci-contre)
  - l'Arche au centre, à l'emplacement prévu
  - les pastilles de couleur les détacher de leur support et les coller autour de l'Arche
  - les continents par couleur, de part et d'autre du plan de jeu, (disposition libre pouvant changer à chaque partie).
  - les animaux sur les continents correspondants (4 couples par continent), en veillant à séparer les animaux d'un même couple.
  - les bateaux (après choix des joueurs) autour de l'Arche, sur l'une ou l'autre des pastilles de couleur correspondante.



---

## RÈGLE DU JEU

---

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le plus jeune joueur commence et lance le dé pour déplacer son bateau.
- Les autres joueurs font de même, chacun à leur tour.

---

### Déplacement

---

- Les bateaux se déplacent horizontalement et verticalement dans la direction de leur choix (jamais en diagonale).
- Ils avancent du nombre de points indiqué par le dé.
- Au cours d'un même coup, ils n'ont pas le droit de repasser 2 fois par la même case.
- Si un bateau est bloqué par un autre, il passe son tour.

---

### Le dé: face "déluge"

---

- Si un joueur tire cette face, l'eau monte et envahit une partie d'un continent. Le joueur doit donc ôter une pièce d'un continent au choix à condition que celle-ci ne comporte aucun animal. Dans ce cas, il ne bouge pas son bateau.



- Si toutes les pièces comportent un animal, le joueur relance le dé et peut alors déplacer son bateau.

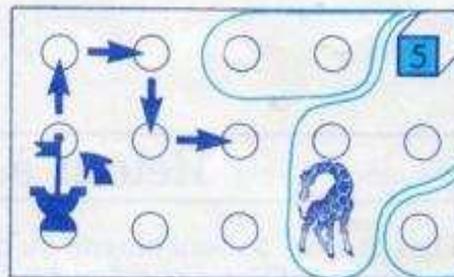
## Prise des animaux

- Chaque bateau peut transporter 1 animal ou 1 couple ou 2 animaux différents, à condition qu'ils ne soient pas prédateurs (c'est-à-dire que l'un ne puisse être mangé par l'autre). Les animaux peuvent provenir de 2 continents différents.

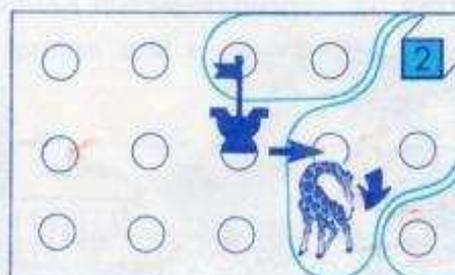


- Les prédateurs (fond rouge) sont transportés seuls ou par couple.

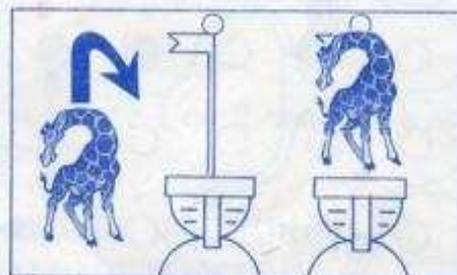
- Pour attraper un animal, il faut d'abord accoster un continent, c'est-à-dire faire au dé le nombre requis pour arriver exactement sur une case située contre le continent.



Au tour suivant, il faut obtenir au dé le chiffre correspondant au nombre exact de cases qui (sur le continent) séparent le bateau de l'animal convoité. La prise se fait horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale.

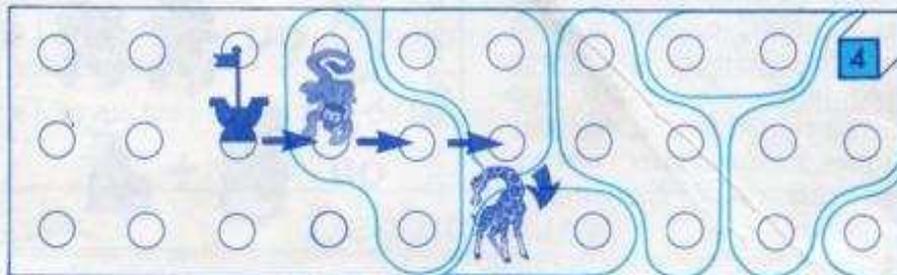


- Le joueur prend l'animal à son bord. Au prochain tour, il pourra soit regagner l'Arche, en se déplaçant toujours à l'aide du dé, soit aller chercher un autre animal sur le même continent ou sur un autre.



- Si un joueur peut, dans un même coup, attraper 2 animaux, il a le droit de les prendre.

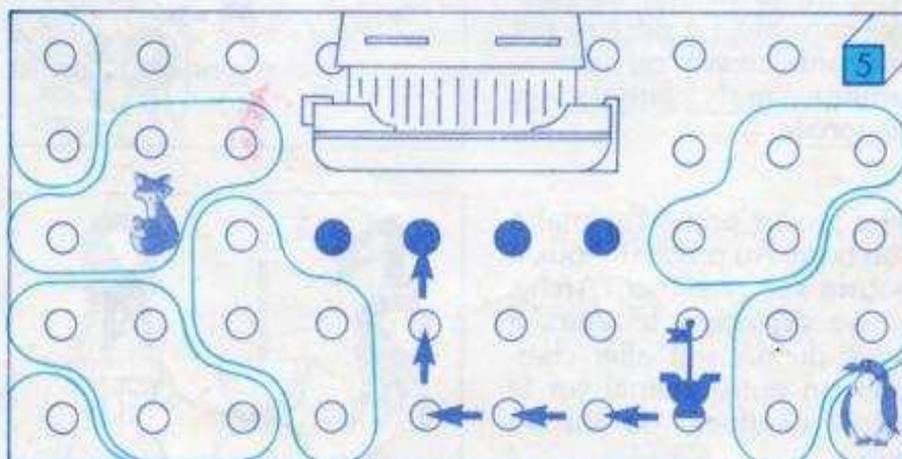
**Exemple le joueur obtient 4.**



**NOTA** quand un joueur n'obtient pas au dé le nombre nécessaire pour attraper l'animal convoité, il déplace obligatoirement son bateau.

## Retour à l'Arche

- Les joueurs doivent obtenir au dé le nombre exact de points qui leur permet d'arriver sur l'une ou l'autre de leurs cases départ. (Ils n'ont pas le droit de passer par les cases des camps adverses).
- Ils déposent alors leur animal (ou animaux) dans l'Arche et rejouent.



## FIN DE JEU

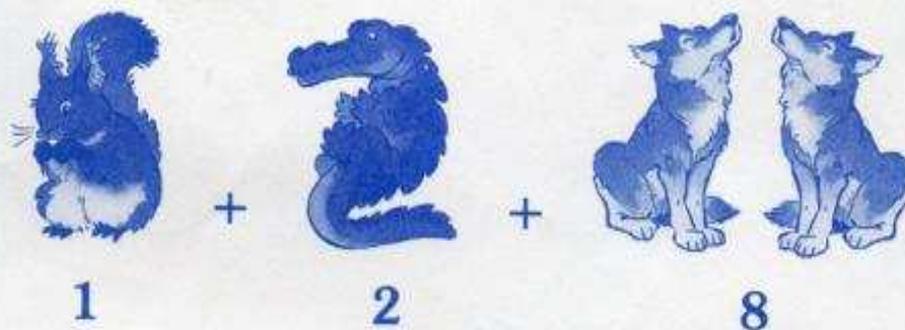
Au cours du jeu, les continents disparaissent peu à peu.

- Lorsque tous les continents ont disparu, ou lorsque tous les animaux ont été ramenés à l'Arche, la partie est terminée.
- Les joueurs retirent alors leurs animaux de l'Arche et comptent leurs points suivants le tableau ci-dessous

Animaux	 non prédateur	 couple non prédateur	 prédateur	 couple prédateur
Points	1	4	2	8

- Si un joueur réunit au moins 1 animal des 3 continents, il double le total de ses points.

Exemple.  $1 + 2 + 8 = 11 \times 2 = 22$  points.



- Si un bateau est encore en mer avec 1 ou 2 animaux à son bord, ceux-ci ne sont pas comptabilisés.

**LE GAGNANT EST LE JOUEUR  
QUI A LE PLUS DE POINTS.**

# RÈGLE

à 2 joueurs

- Chaque joueur a 2 bateaux et, à son tour, déplace celui de son choix.
- En fin de partie, les points sont comptés pour chaque bateau et le joueur additionne les 2 totaux.

