

Noè di Bruno Cathala e Ludovic Maublanc. L'acqua sale, salva gli animali.

Foglio per spiegare il gioco a neofiti da parte di chi il gioco lo conosce già.

Scopo del gioco. Essere il primo a caricare sulle arche, gli animali che Noè ti ha affidato. Si disputano 3 round, vince chi ha meno punti penalità.

Descrizione carte. Il numero rappresenta il peso dell'animale, il colore per il sesso, l'icona Noè ne determina il movimento, le gocce sono i punti negativi che si pagano a fine round, alcune carte hanno una abilità speciale.

Set up . In 2-3 giocatori togli le carte +4, +5; in 4 togli le +5; in 5 usale tutte. Metti 5 arche intorno al tabellone e le rimanenti 3 al centro, metti il tassello Noè su un arca a caso. Mischia e metti un animale su ognuna delle 5 arche. Dai 8 carte ad ogni giocatore. Il più basso inizia per primo essendo quello più a rischio annegamento.

Turno di gioco. Nel proprio turno si DEVE giocare una carta sull'arca dove si trova Noè, quindi si DEVE spostare Noè. In un arca si possono giocare solo animali dello stesso sesso o di sessi alternati, la sequenza viene decisa dal giocatore che piazza la seconda carta di una fila. Il peso totale non può mai superare 21 altrimenti l'arca si cappotta. Se non è possibile giocare una carta si riprendono in mano tutte le carte della fila e si ricomincia un'altra sequenza.

Muovere Noè seguendo le frecce sulla carta appena giocata, in diagonale se maschio, di lato se femmina. Se giochi un animale della stessa specie dell'ultimo della fila, sposti Noè e giochi ancora, è possibile fare catene di mosse.

Se posando una carta il peso totale fa 21, metti da parte l'arca e le carte, metti una nuova arca dal centro del tabellone e dai ai tuoi avversari 1-2-3-4 animali dalla tua mano a chi vuoi e come vuoi a seconda se è la 1°- 2°- 3°- 4° arca che parte.

Fine round. Quando un giocatore non ha più carte da giocare o non ci sono più arche da rimpiazzare al centro del tabellone, il round finisce. I giocatori contano i simboli goccia sulle carte rimaste in mano e segnano tanti punti negativi sul tabellone. Mischia le carte ed ora inizia quello con più punti penalità. Dopo 3 round il gioco finisce e vince quello con meno punti penalità.

Variante. Si prosegue fino a quando un giocatore non supera 26 punti penalità.

Abilità di alcuni animali.

Lumaca, ermafrodita conta per entrambi i sessi.

Giraffa, con la sua altezza ti permette di guardare le carte di un giocatore, di solito quello a sinistra.

Mulo, è testardo e non fa muovere Noè.

Leone, pesca una carta da un giocatore e poi dagli una carta.

Picchio, buca l'arca e riduce la portata a 13, se l'arca ha già più di 13 non può essere giocato.

Ho cercato di condensare al massimo tutte le informazioni. Hanno bisogno comunque di essere spiegate davanti al tabellone.

Spero possa servire a qualcuno.

Ciao Dome/Pepita