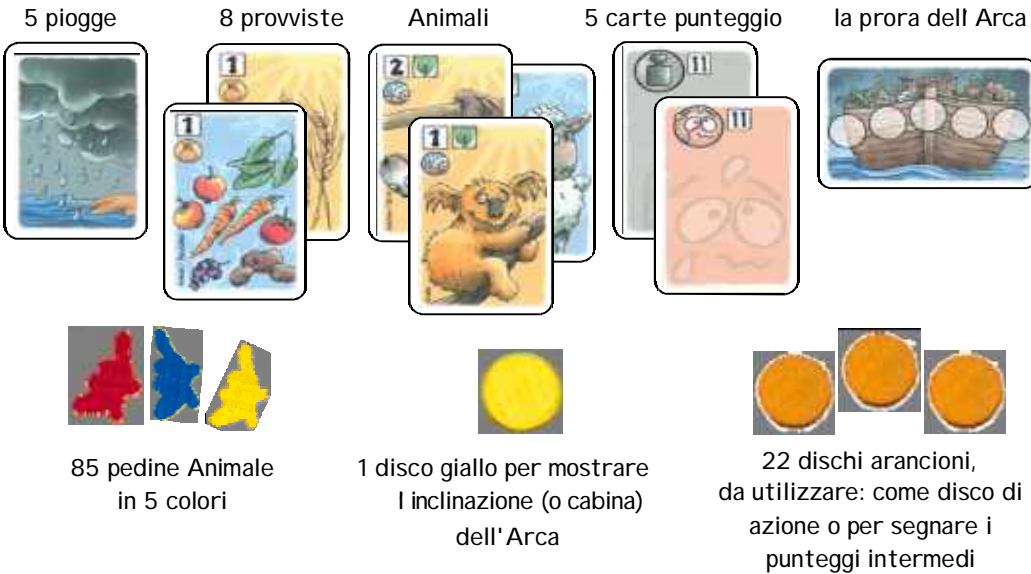


Un gioco di carte per 3 - 5 giocatori (ottimo in 3 o 4); età: da 8 in poi; durata 45 minuti



1. Contenuto

Un mazzo di carte che include:



Il gioco potrebbe contenere più pezzi del necessario, nella scatola. I pezzi in più non vengono utilizzati.

2. Introduzione

Il buon vecchio Noé ha fretta! Le nuvole di pioggia si profilano all'orizzonte, e sempre più animali ingombrano l'arca incompiuta, ed egli ha bisogno di aiuto affinché tutto sia fatto in tempo. In particolar modo, ha bisogno di aiuto per fare entrare in tempo gli animali nell'arca, prima del diluvio annunciato. Ha bisogno di aiuto per mettere i differenti animali nell'arca, ciascuno che ha i suoi propri bisogni e caratteristiche: i più lenti, i paurosi, i pesanti, gli utili. Ed inoltre, ha bisogno di aiuto per mettere delle provviste a bordo per nutrire tutti gli animali - e anche la sua famiglia. Quando prende in carico gli animali, devono essere presi in considerazione i loro bisogni. Quando iniziano a spingere, più cabine dovranno essere costruite per poterli dividere. Alla fine, i giocatori calcolano dei punti per aver caricato più animali di ogni tipo, ma possono perdere dei punti se quelli da loro caricati provocano troppe ricostruzioni.

3. Carte Animali & Provviste

Le carte Animali e Provviste hanno fino a 5 caratteristiche:

1. **Clima preferito:**
Caldo = fondo giallo,
Freddo = fondo blu, e
Indifferente = i 2 colori insieme

2. **Peso:**
0, 1, 2, 3, o 4

3. **Cibo:**

- Erbivoro
- Carnivoro
- Onnivoro

certe carte Animale e Provvista non hanno questi simboli

4. **Tipo:**

	Pesante		Utile
	Lento		Provvista
	Pauroso		

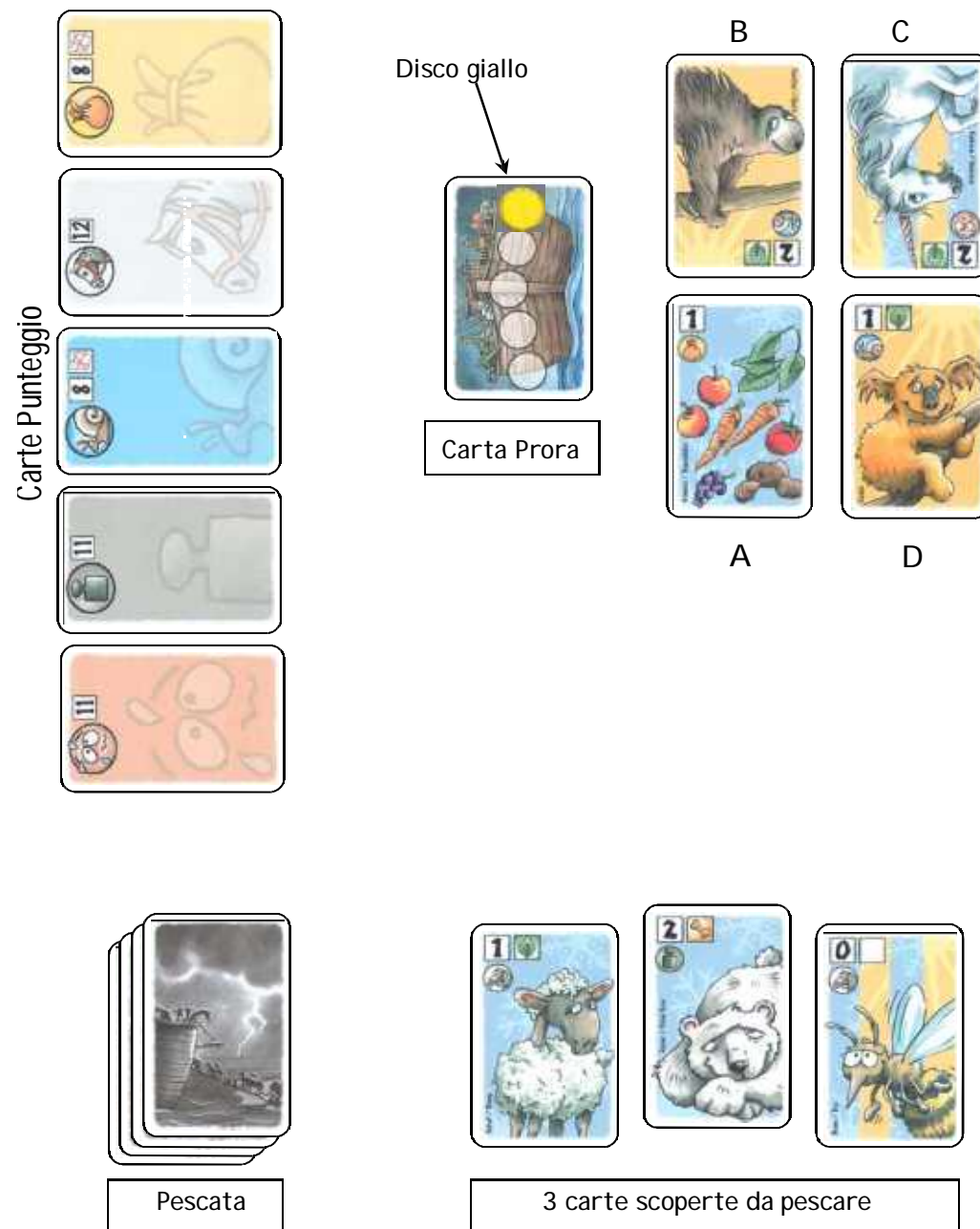
c'è una carta di punteggio per ogni tipo

5. **Punto esclamativo:**
indica che la carta ha una capacità speciale, descritta in dettaglio alla fine di questo regolamento.

4. Preparazione

1. Piazzare la carta Prora sul tavolo, in modo da avere molto spazio da ogni lato di questa carta.
Piazzare le 5 carte Punteggio da un lato.
2. I giocatori scelgono il primo giocatore.
3. Ogni giocatore prende 3 dischi Azione. I giocatori in 4° e 5° posizione prendono ognuno 4 dischi.
In 3 giocatori, ognuno prende 3 dischi. Il resto forma la riserva.
4. Ogni giocatore prende le pedine Animale del suo colore.
5. Ritirate le carte Pioggia, mescolate le carte restanti, pescate le prime 4 carte, e piazzatele come indicato nell'esempio a pagina 5.
Utilizzate unicamente le carte con un peso di 1 o 2. Se si pescano delle altre carte, piazzatele coperte sotto il mazzo. Anche, se una terza o quarta carta dello stesso tipo viene pescata, piazzatela di nuovo coperta sotto il mazzo.
I giocatori avranno così, per esempio, non più di due animali utili per cominciare.
6. Adesso, determinate l'inclinazione dell'arca basandovi sulle prime 4 carte.
L'inclinazione è mostrata sulla carta Prora. Confrontate la somma dei pesi d'un lato dell'arca con quelli dell'altro lato. Piazzate il disco giallo sulla prua dell'arca al fine di mostrare la differenza.
Esempio: le carte B e C pesano entrambe 2 e le carte A e D pesano entrambe 1. Piazzare il disco giallo a l'estrema destra del lato con le B e C perché totalizzano 2 in più di A e D.
7. Mescolate le carte, ivi compreso le carte non utilizzate nel passo 5, ma sempre senza le carte Pioggia. Ogni giocatore ne pesca 2 come mano di partenza, guardandole in segreto dagli altri giocatori. Pescate 3 carte supplementari, e piazzatele a faccia visibile sul tavolo.
8. Dividete il mazzo di carte restante in 2 pile più o meno uguali. Mescolate le 4 carte Pioggia in una di queste 2 pile, in seguito piazzate la 5° carta Pioggia sopra questa pila. Infine, piazzate l'altra pila su questa pila. Così, la prima carta pioggia sarà pescata verso la metà del mazzo. Il resto verrà preso a caso. Piazzate le pile così unite come mazzo delle pescate accanto alle 3 carte scoperte sul tavolo.

Esempio di preparazione per iniziare una partita



5. Svolgimento del Gioco

Il primo giocatore inizia la partita ed il gioco prosegue in senso orario. Nel suo turno il giocatore ha due scelte:

1. o prendere delle carte
2. o giocare delle carte

Egli deve scegliere una delle due azioni, non può combinarle nello stesso turno.

5.1. Prendere delle carte:

Il giocatore prende prima una delle 3 carte scoperte e la prima del mazzo delle pescate, e le aggiunge tutte e due alla sua mano. Poi, prende la prima carta del mazzo e la piazza scoperta accanto alle altre 2 affinché ce ne siano di nuovo 3. Quando un giocatore pesca una carta Pioggia, la mette di lato scoperta e pesca un'altra carta finché non pesca un'altra carta Pioggia.

Quando la seconda carta Pioggia è stata pescata, il giocatore ha la possibilità di scegliere un animale domestico (vedere 6.1.). Quando la quinta carta Pioggia è stata pescata, ha inizio la fine della partita (vedere 6.2.). Non si pescano più carte dopo aver scoperto la quinta carta Pioggia.

5.2. Giocare delle carte:

Quando un giocatore sceglie questa opzione, egli può giocare 1 o 2 carte.

Tuttavia, se gioca un animale lento o una provvista, gioca solamente 1 carta.

Se la sua prima carta è una di esse, non può giocare una seconda carta. Nessuna delle 2 può essere giocata come secondo carta.

Regole per giocare delle carte:

- a) Le cabine per gli animali sull'arca sono in linea. Ogni linea ha 2 cabine (una a babordo ed una a tribordo) separate in mezzo dall'arca. Ogni cabina può contenere al massimo 3 carte.

Dopo il piazzamento, ci sono 2 linee con 2 cabine ognuna.



- b) Le carte sono aggiunte ad una cabina esistente, oppure si costruisce una nuova cabina.

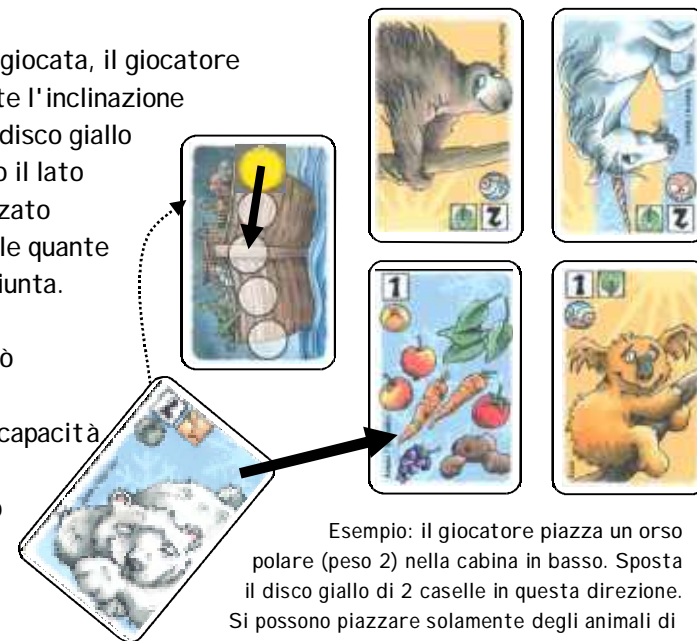
Le regole per costruire una nuova cabina sono descritte a pagina 10.

- c) In ogni cabina, si possono avere solamente degli animali con una preferenza climatica identica o indifferente. Gli animali che preferiscono il caldo (giallo), o il freddo (blu), non possono condividere una cabina. Gli animali indifferenti al clima (giallo-blu), possono condividere una cabina con gli animali che preferiscono il caldo o il freddo.

- d) La differenza totale di peso tra il lato sinistro ed il lato destro non può superare 2:

- Quando una carta è giocata, il giocatore adatta immediatamente l'inclinazione dell'arca spostando il disco giallo sulla carta Prora verso il lato dell'arca dove ha piazzato la carta di tante caselle quante il peso della carta aggiunta.

- Un giocatore non può giocare una carta che potrebbe superare la capacità dell'arca, così una carta non può essere giocata se obbliga il disco giallo ad uscire dalla carta Prora.



Esempio: il giocatore piazza un orso polare (peso 2) nella cabina in basso. Sposta il disco giallo di 2 caselle in questa direzione. Si possono piazzare solamente degli animali di peso 0 nella cabina in alto perché il disco giallo è al limite in questa direzione.

e) Una carta non può essere piazzata in una cabina se è in pericolo o mette in pericolo delle carte presenti:

1. I carnivori devono essere più leggeri di tutti gli altri animali nella cabina. Dello stesso peso non è autorizzato! Dunque una cabina non può contenere più di un carnivoro o un onnivoro.

2. Gli erbivori non possono condividere una cabina con delle provviste!

3. Per gli onnivori, si applicano le 2 regole precedenti.

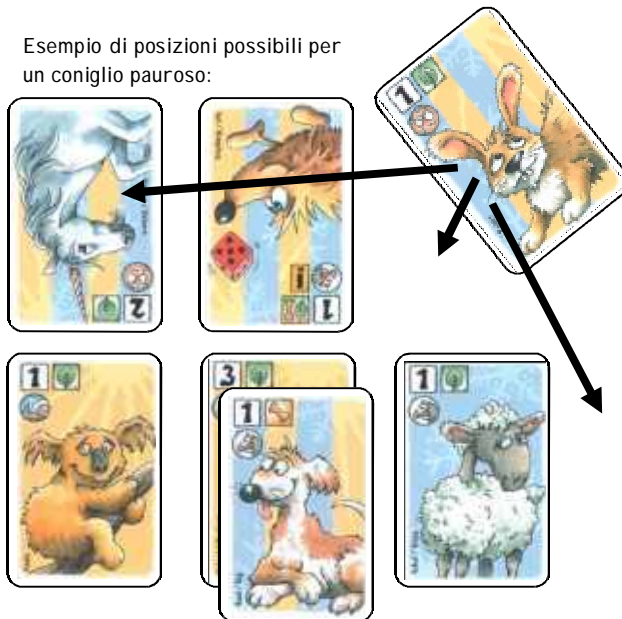


Esempio: il cane, un carnivoro, deve condividere una cabina con delle provviste o con due erbivori più pesanti, ma non può con l'erbivoro dello stesso peso.

f) Gli animali Paurosi non possono entrare in una cabina dove c'è un carnivoro. Inoltre, non possono essere in una cabina adiacente o di fronte ad una cabina con un carnivoro.

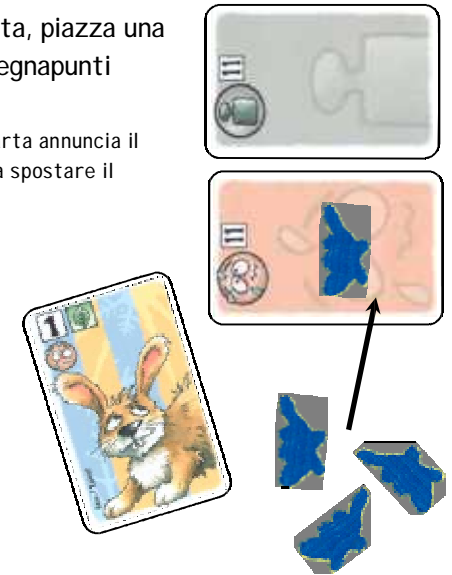


Esempio di posizioni possibili per un coniglio pauroso:



g) Dopo che un giocatore ha giocato una carta, piazza una delle sue pedine Animale sul cartoncino segnapunti

Vi consigliamo che quando un giocatore gioca una carta annuncia il peso di questa affinché il suo vicino di destra possa spostare il disco giallo sulla carta Prora.



h) Quando un giocatore gioca una carta con una capacità speciale (!), egli può utilizzare quella capacità. Le capacità speciali sono spiegate alla fine di questo regolamento.

Quando un giocatore gioca due carte nello stesso turno, egli deve...

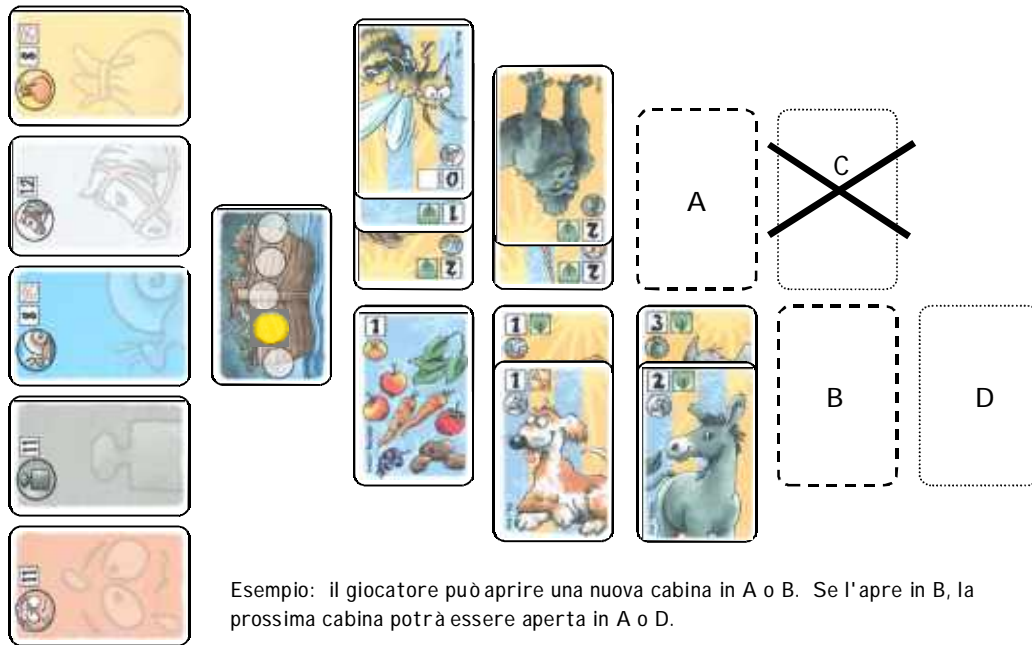
1. ... piazzarle in due cabine differenti
2. ... rispettare le regole per ogni carta.

Per esempio, un eccesso di peso della prima carta non può essere corretto dal peso della seconda.

Aprire una nuova cabina:

Un giocatore può aprire una nuova cabina con una semplice carta. Per farlo:

1. Il giocatore dà una disco Azione al suo vicino di destra. Quando un giocatore non possiede dischi Azione, non può aprire una nuova cabina!
2. Il giocatore può aprire una nuova cabina sul lato sinistro (inferiore), o destro (superiore), dell'arca giocando una carta sullo spazio vuoto accanto all'ultima cabina di questo lato dell'arca (vedere sotto l'esempio). Così, ci saranno esattamente sempre due posti per aprire una nuova cabina.



3. Quando un giocatore apre una nuova cabina, prende immediatamente una delle 3 carte scoperte. È solamente alla fine del suo turno, che scopre una carta sul tavolo. Così, se apre una seconda nuova cabina, può prendere una carta tra le 2 sole carte scoperte restanti.

6. Carte Pioggia, animali domestici, e fine del gioco

6.1. Animali domestici:

Quando la seconda carta Pioggia è pescata, ogni giocatore può scegliere di prendere un animale domestico sull'arca.

Per farlo, il giocatore piazza una delle sue carte dalla sua mano coperta davanti a lui. Gli animali domestici...



- sono sempre degli animali, non delle provviste
- possono pesare 0, 1, o 2 (non 3, né 4)
- non possono avere delle capacità speciali
- sono restituite a fine partita e valgono dei punti

6.1. Fine del gioco:

Quando la quinta carta Pioggia è stata pescata, il gioco normale si ferma. Tuttavia, per il disappunto di Noé e degli altri animali, i giocatori imbarcano degli animali all'ultimo minuto sull'arca. Ed è la fine del gioco.

Il giocatore che ha pescato la quinta carta Pioggia finisce immediatamente il suo turno - non pesca nessun'altra carta. Lascia gli altri giocatori iniziare la fine del gioco. Durante la fine del gioco, i giocatori continuano a giocare in senso orario. Hanno due scelte nel loro turno: passare o giocare.

Quando un giocatore passa, il gioco per lui termina. Non giocherà più.

Quando un giocatore gioca, egli paga una disco Azione alla riserva ed aggiunge una carta Animale sull'arca.

Le regole normali per aggiungere delle carte sono sempre valide, ivi compreso pagare una disco Azione per aprire una nuova cabina.

- Durante la fine del gioco, i giocatori non pescano più carte, possono giocare unicamente delle carte dalla loro mano.
- Gli animali Lenti e le Provviste non possono più essere giocate durante la fine del gioco.

7. Fine del gioco

Il gioco termina quando tutti i giocatori sono passati durante la fine del gioco. I giocatori ottengono dei punti per le maggioranze sulle 5 carte di punteggi ed i loro dischi Azione restanti.

I Per iniziare, tutti i giocatori restituiscono i loro animale domestico ed aggiungono una pedina Animale sulla carta di punteggio corrispondente. Tuttavia, gli animali domestici illegali non sono contabilizzati: troppo pesanti, speciali (!), e provviste.

II Poi, i giocatori guadagnano dei punti per le loro pedine Animale su ogni carta dei punteggi. Il giocatore che ha più pedine su una carta guadagna 10 punti ed il secondo guadagna 6 punti. Gli altri giocatori con almeno una pedina su una carta guadagnano 2 punti.

III In caso di parità i punti guadagnati sono divisi tra i giocatori in parità in maniera equa ed arrotondati per difetto.

Se 2 giocatori sono in parità per il primo posto, ognuno ottiene 8 punti ($10+6$ diviso 2).

Se 2 giocatori sono in parità per il secondo posto, ognuno ottiene 4 punti ($6+2$ diviso 2).

Se 3 giocatori sono in parità per il primo posto, ognuno ottiene 6 punti ($10+6+2$ diviso 3).

IV Ogni disco Azione che un giocatore possiede ancora, gli vale un punto.

Il giocatore con più punti è il vincitore. In caso di parità, il giocatore con meno carte Animale in mano (non si contano le carte Provviste), è il vincitore.

Capacità speciali delle carte !



Volpe
Quando un giocatore aggiunge una Volpe sull'arca, prende 2 dischi Azioni della riserva.



Tartaruga
Non è preoccupata dai carnivori ed onnivori più grandi, e può dividere dunque una cabina con essi.



Porcospino
Non è preoccupato dai carnivori ed onnivori più grandi, e può dividere una cabina con essi. Ci può essere dunque un secondo carnivoro od onnivoro in una cabina con un Porcospino.



Puzza
Caccia un animale qualsiasi da una cabina (vedere più in basso).



Zanzara
Caccia un animale di peso 2 da una cabina (vedere più in basso).



Ragno
Caccia un animale pauroso da una cabina (vedere più in basso).



Brontosauo
Invece di mettere una semplice pedina Animale, il giocatore piazza la sua pedina animale su un disco arancione preso nella riserva - ciò conta come 1.5 pedina. Due pedine come queste di un stesso giocatore possono essere sostituite da 3 pedine Animale.



Scimpanzé
Aggiungere un disco arancione sotto ad una delle vostre pedine Animale di qualsiasi carta di punteggio - eccetto Provviste - questa pedina conta come 1.5 pedina. Due pedine come queste - quindi di un stesso giocatore possono essere sostituite da 3 pedine Animale.

Cacciare:

Quando un animale caccia un altro da una cabina, ne prende il posto. L'animale cacciato è ritirato dal gioco. Il giocatore dell'animale che caccia piazza una delle sue pedine Animale sulla carta dei punteggi che corrispondono all'animale cacciato. La pedina Animale piazzata per l'animale cacciato non è ritirata dalla carta di punteggi.

L'animale che caccia deve rispettare le regole di piazzamento in una cabina dopo avere cacciato l'altro animale.

Così, un ragno o una zanzara non possono essere in una cabina con un altro carnivoro od onnivoro e la puzzola non può essere in una cabina con le provviste.

L'inclinazione dell'arca cambia in funzione della differenza dei due animali coinvolti.

Per esempio, quando la puzzola (peso = 1), caccia un elefante (peso = 3), il giocatore sposta il disco giallo di 2 caselle ($3 - 1 = 2$), verso il lato dove si trova la puzzola.

Quando un giocatore caccia un Brontosauo o uno Scimpanzé, riceve i punti speciali che danno (Ndtr: 1.5 punti). La Volpe, il ragno e la Zanzara non possono essere cacciati.

