



L'alluvione è iniziata. E 'giunto il momento di portare gli animali a bordo dei traghetti diretti alla Grande Arca che aspetta un po' più lontano. Ma il compito non è facile: ogni nave non può contenere più di tanto prima di capovolgersi, e il sesso degli animali deve essere preso in considerazione. In breve, per salvare il maggior numero di specie possibile, Noè conta su di voi ... Ma solo i più meritevoli di voi saranno salvati!

Contenuto

- 1 TABELLONE
- 1 SEGNALINO NOE'
- 5 SEGNALINI PUNTEGGIO (1 COLORE PER OGNI GIOCATORE)
- 55 CARTE, SUDDIVISE COME SEGUE:

8 TRAGHETTI



- 1 Peso totale massimo.
- 2 Zona di carico degli animali.

47 ANIMALI



- 1 Peso.
- 2 Sesso, blu per i maschi e rosa per le femmine.
- 3 Indicazioni di movimento di Noè.
- 4 Promemoria di effetto.
- 5 Punti di penalizzazione che riflettono la tristezza di Noè per non essere stato in grado di salvare l'animale.

Scopo del gioco

Devi essere il primo a salvare tutti gli animali che Noè ha posto sotto la tua cura ogni round (i giocatori che non riescono in questo compito ottengono dei punti di penalità). Una partita si gioca in tre turni. Il vincitore è il giocatore con il minor numero di punti di penalizzazione alla fine del gioco.

Setup del Gioco

- Prima della partita, scegliere gli animali in base al numero di giocatori:
 - con 2 o 3 giocatori, rimuovere tutti gli animali con il simbolo 4+ e 5+;
 - con 4 giocatori, rimuovere tutti gli animali con il simbolo 5+;
 - con 5 giocatori, giocare con tutti gli animali.
- Mescolare accuratamente gli animali selezionati e creare un mazzo di pesca. Gli animali non selezionati vengono lasciati nella scatola.
- Posizionare il tabellone al centro del tavolo, e posizionare i gettoni punteggio sullo spazio 0.
- Posizionate cinque traghetti intorno ai bordi del tabellone e piazzate il gettone Noè su uno di essi. I rimanenti 3 traghetti sono collocati al centro del tabellone.
- Inserite un animale, scelto a caso, sulla zona di carico di ciascuno dei 5 traghetti di partenza.
- Poi date 8 animali, pescati in modo casuale, ad ogni giocatore. Tutti i restanti animali non vengono utilizzati durante questo round, ma possono essere utilizzati nei turni successivi. Metteteli in una pila a faccia in giù vicino al tabellone.



Il giocatore più basso inizia il primo turno, in quanto è il più preoccupato con l'acqua in aumento - gli altri giocatori possono stare in acqua più a lungo, comunque!

Turno di Gioco

Al suo turno, un giocatore deve, in ordine:

- caricare un nuovo animale
- spostare Noé

Caricare un animale

Il giocatore deve scegliere un animale dalla propria mano e metterlo sul traghetto dove si trova Noé, rispettando le due seguenti regole d'oro:

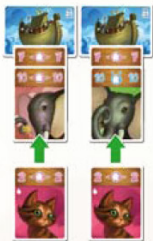
Regola d'oro numero 1: Sesso

In un traghetto, ci possono essere:

- SIA animali di un singolo sesso
- O un perfetto ordine alternato Maschio / Femmina (o Femmina / Maschio)

Come tale, è sempre la seconda carta giocata su un traghetto a definire la sequenza da giocare!

SI



NO



Regola d'oro numero 2: Peso

In un traghetto, il peso totale non può superare 21 (altrimenti il traghetto si ribalta).

Nel caso in cui sia impossibile rispettare entrambe le regole d'oro, il giocatore deve aggiungere tutti gli animali presenti sul traghetto nella sua mano. Poi, il giocatore deve ricominciare a caricare animali su quel traghetto partendo da zero, giocando un animale di sua scelta (che può essere anche uno appena aggiunto alla sua mano).

Spostamento di Noé

Dopo aver giocato un animale, il giocatore deve muovere immediatamente Noé, al fine di scegliere il traghetto sul quale verrà caricato il prossimo animale (e quindi su cui il prossimo giocatore dovrà giocare una carta):

- su un traghetto avanti verso sinistra o destra, se un maschio è appena stato giocato,
- su un traghetto direttamente a sinistra o destra se una femmina è appena stata giocata.



E' il turno del giocatore successivo (giocatore di sinistra) che deve posizionare un animale sul traghetto su cui si trova Noé, quindi spostare Noé, e così via ...

Suggerimenti

Avete appena finito di leggere le regole di base del gioco ... ma ci sono anche consigli per sbarazzarsi dei vostri animali più velocemente.

Coppia = Gioca di Nuovo

Se si carica un animale della stessa razza dell'ultimo animale giocato su un traghetto, spostati Noé POI giochi di nuovo (è possibile fare catene di carichi consecutivi così)!

21 = Caricamento Ottimale

Se si carica un animale e la somma totale è esattamente 21, il traghetto viene messo subito fuori per incontrarsi con la Grande Arca (le carte vengono messe da parte), e viene sostituito da uno dei traghetti al centro del tabellone.

Poi, dai un numero di carte ai tuoi avversari:

- se è la prima partenza: 1 animale,
- se è la seconda partenza: 2 animali,
- se è la terza partenza: 3 animali,
- se è la quarta partenza: 4 animali.

È possibile dividere questi animali tra più avversari se lo desideri.

Non dimenticare di spostare Noé prima di rimuovere il traghetto!




Fine Round & Gioco


Fine del Round

Un round termina quando si verifica una delle due seguenti situazioni:

- sia se un giocatore non ha più animali in mano,
- o se un traghetto è appena partito e non ce ne sono più altri per sostituirlo al centro del tabellone.

Ogni giocatore con animali in mano otterrà un punteggio pari alla somma dei punti di penalizzazione ( simboli) presenti su questi animali.

Il segnalino del colore di quel giocatore si sposterà sul tabellone che tiene traccia del punteggio, di un numero di spazi corrispondente.

NOTA: Ci sono in genere più  simboli sugli animali con un peso inferiore.

Alla fine del round, raccogliere tutti gli animali giocati, tutti gli animali nelle mani dei giocatori e il resto del mazzo. Mescolate questi insieme e tornare al punto 4 del setup iniziale. Questa volta, però, inizierà il giocatore con il punteggio più alto.

Fine del Gioco

Un gioco di Noé è composto su tre round consecutivi. Il giocatore con il punteggio più basso dopo questi tre round viene dichiarato vincitore.

Variante: invece di giocare 3 round, i giocatori possono decidere di giocare fino a quando uno di loro raggiunge o va oltre 26. Il giocatore con il punteggio più basso viene dichiarato vincitore.

Authors: Bruno Cathala & Ludovic Maublanc
Artwork: Xavier Collette
Translation: Eric Harlaux, Revision: Eric Franklin

Traduzione italiana: Diafis



Zoom su alcuni animali..

Alcuni animali presentano alcune caratteristiche peculiari che sono utili da sapere e ottime da sfruttare.



La Lumaca: la sua piccola massa lo rende un animale molto ricercato. Inoltre, poiché la lumaca è un ermafrodita, **puoi scegliere se è un maschio o una femmina** quando la giochi su un traghettino. Sull' esempio a sinistra, è una lumaca maschio, poiché il lato blu è in alto.



La Giraffa: grazie al suo lungo collo, la giraffa è terribilmente indiscreta. Quando giochi una giraffa, **potete guardare le carte di un avversario a scelta** (in genere sceglierete l'avversario alla vostra sinistra).



Il Mulo: ha sempre la testa dura, si rifiuta di muoversi! Quando giochi un mulo, **non devi muovere Noé!** Il prossimo giocatore dovrà giocare di nuovo su questo traghettino.



Il Leone: come possiamo impedire qualcosa al re degli animali? Quando giochi un leone, **pesca una carta dalla mano di un avversario a scelta**. Poi, dai all'avversario una carta dalla tua mano (è possibile restituire la carta appena presa, se volete).



Il Picchio: questo uccello è l'animale più stupido di tutta la Creazione. Mentre la sua stessa vita sta per essere salvata, quell'idiota non può che cedere al suo vizio: fare fori nello scafo in legno del traghettino! Su quel traghettino, **il peso massimo totale scende da 21 a 13!** Non è quindi possibile caricare un picchio su un traghettino il cui peso è già oltre 13. Quando è presente un picchio, raggiungendo 13 farà partire il traghettino e garantirà gli stessi vantaggi di una partenza regolare.