

# Noah

De zondvloed ! Het is hoog tijd om de dieren in te schepen in kleine bootjes die hen naar de Grote Ark zullen varen die een beetje verder op hen wacht. Maar de taak is niet eenvoudig: Elk bootje kan slechts een beperkt gewicht meenemen zonder te kapseizen, en je moet ook rekening houden met het geslacht van de dieren. Dus om een maximum aantal soorten te redden, doet Noah beroep op jou... Maar enkel de meest verdienstelijke onder jullie zal het halen!

## Materiaal

- 1 speelbord
- 1 pion Noah
- 5 score pionnen (1 kleur voor elke speler)
- 55 kaarten, verdeeld als volgt:

8 boten



- 1 Totaal gewicht dat niet overschreden mag worden
- 2 Laadruimte voor de dieren

47 dieren



- 1 Gewicht
- 2 Geslacht; blauw voor de mannetjes en roze voor vrouwtjes.
- 3 Aanwijzingen voor het verplaatsen van Noah
- 4 Herinnering aan de bijzonderheden van het dier
- 5 Strafpunten die het verdriet van Noah uitdrukken wanneer hij een dier niet heeft weten te redden.

# Doel van het spel

Zorg ervoor dat je de eerste bent om alle dieren te redden die je waren toevertrouwd door Noah in elke ronde ( de spelers die niet slagen in de taak krijgen strafpunten). Een spel wordt gespeeld in 3 rondes. De winnaar is degene met het minste strafpunten aan het einde van het spel.

## Vorbereiding

- 1 Voor het spel, selecteer je het aantal dieren overeenkomend met het aantal spelers:
  - Voor 2 of 3 spelers, verwijder alle dieren met notatie 4+ en 5+
  - Voor 4 spelers, verwijder alle dieren met notatie 5+
  - Voor 5 spelers, speel met alle dieren
- 2 Schud de dieren en maak er een trekstapel van. De dieren die je niet nodig hebt, worden weer in de doos gelegd.
- 3 Leg het speelbord in het midden van de tafel en leg de scorepionnen op vakje 0.
- 4 Zet 5 reddingsbootjes rond het speelbord en zet de Noah-pion op een van de bootjes. De 3 resterende bootjes worden in het midden van het speelbord gezet.
- 5 Leg op de inscheepzone van elk van de 5 startbootjes een dier (willekeurig getrokken).
- 6 Geef elke speler 8 willekeurig gekozen dieren. De eventueel resterende dieren worden in deze ronde niet gebruikt maar wel in de volgende rondes. Leg ze op een gedekte stapel naast het speelbord.



De kleinste speler begint de eerste ronde aangezien hij als eerste last zal hebben van het stijgende water, zijn tegenstanders zullen iets langer grond onder de voeten voelen!

# Speelbeurt

Op zijn beurt moet de speler, in volgorde, een nieuw dier aan boord brengen en Noah verplaatsen.

## Een dier aan boord brengen

De speler moet een dier kiezen uit zijn hand en het op de boot plaatsen waar Noah zich bevindt, rekening houdend met 2 gouden regels :

### Gouden regel nummer 1: het geslacht

In één en dezelfde boot mogen enkel:

- Ofwel alleen dieren van hetzelfde geslacht
- Ofwel een perfecte afwisseling mannetje/vrouwje (of vrouwje/mannetje)

Dus het is elke keer zo dat de tweede geplaatste kaart bepaalt welke volgorde ge-respecteerd moet worden!



### Gouden regel nummer 2 : het gewicht

In één boot mag het totale gewicht niet meer dan 21 bedragen (anders kantelt de boot om)

Indien de speler niet in staat is om aan één van deze 2 voorwaarden te voldoen, moet hij alle dieren van die boot terug in de hand nemen. Hij begint met een nieuwe inscheeping met het dier van zijn keuze (dit kan er één zijn die hij net heeft opgepikt).

## Noah verplaatsen

Als het dier eenmaal is ingescheept, moet de speler onmiddellijk Noah verplaatsen naar een boot naar keuze waarop het volgende dier moet worden ingescheept. (en waar de volgende speler zal verplicht zijn te spelen):

- Op een boot tegenover de huidige boot, links of rechts hij een mannetje speelt.
- Op een boot direct links of recht als hij een vrouwje speelt.



Nu is het aan de volgende speler (buur links) om een dier te plaatsen op de boot waar Noah zich bevindt, vervolgens Noah te verplaatsen, enzovoort...



# Trucs van slimmeriken

Je hebt kennis gemaakt met de basisregels van het spel... maar er bestaan ook slimme trucs om je dieren sneller kwijt te raken.

## Paar= opnieuw spelen

Als je een dier van hetzelfde ras op de boot plaatst als het laatste dier op de boot dan verplaats je Noah en mag je opnieuw spelen. (het is zo mogelijk om meerdere inschepingingen na elkaar te doen).

## 21= optimale bezetting

Als je een dier inscheept en het totale gewicht van de dieren is 21, dan zet de boot zet dan onmiddellijk koers naar de Grote Ark (de kaarten worden opzij gelegd) en wordt vervangen door één van de boten op het midden van het bord.

Vervolgens geef je een aantal kaarten naar keuze aan je tegenstanders :

- Als het om het eerste vertrek gaat : 1 dier
- Als het om het tweede vertrek gaat : 2 dieren
- Als het om het derde vertrek gaat: 3 dieren
- Als het om het vierde vertrek gaat: 4 dieren

Je kan de dieren verdelen over meerdere tegenstanders indien je dit wil.

Vergeet niet om Noah te verplaatsen vooraleer je de boot laat vertrekken !




# Einde van de ronde en het spel

## Einde van de ronde

Een ronde eindigt in één van de 2 volgende gevallen :

- Een speler heeft geen dieren meer in zijn hand
- Er is net een boot vertrokken en er zijn er geen meer in het midden van het spel om deze te vervangen.

Elke speler die nog dieren in zijn hand heeft krijgt een score die gelijk is aan de som van de strafpunten (symbolen ) die vermeld staan bij deze dieren.

De pion in de kleur van die speler wordt het overeenkomstig aantal vakjes verder gezet op het scorebord.

LET OP : Doorgaans is het zo dat de dieren met het kleinste gewicht de meeste strafpunten meebrengen.

Aan het einde van de ronde worden alle dieren verzameld ( behalve degenen die in de doos zijn achtergebleven). Vervolgens herbegin je weer vanaf de voorbereiding. Maar deze keer begint de speler met de hoogste score de ronde.

## Eindspel

Een spel van Noah wordt gespeeld in 3 opeenvolgende rondes. De speler met de laagste totale score na 3 rondes is de winnaar.

**Variant :** In plaats van het spel te spelen in 3 rondes kunnen de spelers kiezen om te spelen totdat één van hen 26 punten of meer behaalt. De speler die op dat ogenblik de laagste score heeft wint het spel.

**Auteur: Bruno Cathala & Ludovic Maublanc.**

**Illustrator: Xavier Collette.**

**Vertalers : Joke Cosemans & Jan Van Haecke**



# Focus op sommige dieren...

Sommige dieren hebben enkele interessante kenmerken die je goed moet zien uit te spelen.



**De slak** : het zeer kleine gewicht maakt het tot een behoorlijk populair dier. Daarnaast is de slak hermafrodit, je kiest dus voor de mannetjes- of vrouwtjeskant wanneer je deze op een boot plaatst. In het voorbeeld hiernaast zien we een mannelijke slak, en is dus de blauwe zijde naar boven geplaatst.



**De giraf**: Met zijn lange nek is de giraf verschrikkelijk indiscreet. Wanneer je een giraf geplaatst hebt mag je naar de kaarten van een tegenstander naar keuze kijken (meestal is degene die je kiest de persoon aan je linkerkant).



**De ezel**: koppig als altijd, weigert hij vooruit te gaan! Bij het plaatsen van een ezel kan je Noah niet verplaatsen! Er wordt dus opnieuw gespeeld op dezelfde boot.



**De leeuw**: Wat kunnen we weigeren aan de koning der dieren? Bij het plaatsen van een leeuw trek je een kaart uit de hand een tegenstander naar keuze. Daarna geef je één van je eigen kaarten terug (als je dat wil, mag je eventueel de kaart teruggeven die je net getrokken hebt).



**De specht**: Deze vogel is ongetwijfeld het domste dier van de schepping. Zelfs terwijl je zijn leven probeert te redden kan hij zijn stommiteiten niet laten: Hij boort met zijn snavel gaten in de houten romp van de boot! **Op deze boot mag het totale gewicht niet meer dan 13 bedragen.** Het is dus niet mogelijk de specht in te schepen op een boot waar het gewicht al meer dan 13 bedraagt. Wanneer een specht aanwezig is, en het totale gewicht van de boot 13 bereikt, vertrekt deze en brengt dezelfde voordelen op als een normaal vertrek.

# Noé

*C'est le déluge. Il est temps de faire monter les animaux à bord des embarcations faisant la navette avec la Grande Arche qui les attend un peu plus loin au large. Mais la tâche n'est pas simple : chaque embarcation ne peut embarquer qu'une masse limite, sous peine de chavirer, et il faut aussi prendre en compte le sexe des animaux. Bref, pour sauver un maximum d'espèces, Noé fait appel à vous... Mais seul le plus méritant d'entre vous sera sauvé !*

## Matériel

- 1 plateau
- 1 pion Noé
- 5 pions de score (1 couleur pour chaque joueur)
- 55 cartes réparties comme suit :

### 8 embarcations



- 1 Masse totale à ne pas dépasser.
- 2 Zone de chargement des animaux.

### 47 animaux



- 1 Masse.
- 2 Sexe ; bleu pour les mâles et rose pour les femelles.
- 3 Indications pour le déplacement de Noé.
- 4 Rappel du pouvoir.
- 5 Points de pénalité représentant la tristesse de Noé de n'avoir pu sauver l'animal.



# But du jeu

Soyez le premier à sauver tous les animaux qui vous ont été confiés par Noé à chaque manche (les joueurs qui échouent dans cette tâche reçoivent des points de pénalité). Une partie se joue en 3 manches. **Le gagnant est celui qui a le moins de points de pénalité en fin de partie.**

# Mise en place

- 1** Avant la partie, sélectionnez les animaux correspondants au nombre de joueurs :
  - à 2 ou 3 joueurs, retirez tous les animaux avec les annotations 4+ et 5+
  - à 4 joueurs, retirez tous les animaux avec les annotations 5+
  - à 5 joueurs, jouez avec la totalité des animaux.
- 2** Mélangez soigneusement les animaux ainsi sélectionnés et faites-en une pioche. Les animaux non sélectionnés sont rangés dans la boîte.
- 3** Placez le plateau au centre de la table, et empilez les pions de score sur la case 0.
- 4** Placez 5 embarcations autour de ce plateau et posez le pion Noé sur l'une d'entre-elles. Les 3 embarcations restantes sont placées au centre du plateau.
- 5** Posez un animal, pioché au hasard, sur la zone de chargement de chacune des 5 embarcations de départ.
- 6** Distribuez ensuite 8 animaux, piochés au hasard, à chaque joueur. Les éventuels animaux restants ne sont pas utilisés pour cette manche, mais le seront pour les manches suivantes. Faites-en une pile, face cachée, à côté du plateau.



Le joueur de plus petite taille débute la première manche. En effet, c'est lui qui se sent le plus concerné par la montée des eaux, ses adversaires ayant pied plus longtemps !

# Tour de jeu

Lors de son tour, le joueur doit, dans l'ordre :  
• embarquer un nouvel animal  
• déplacer Noé

## Embarquer un animal

Le joueur doit choisir un animal parmi ceux de sa main, et le poser sur l'embarcation sur laquelle se trouve Noé, en respectant les deux règles d'or suivantes :

### Règle d'or numéro 1 : le sexe

Dans une même embarcation, il doit y avoir :

- SOIT uniquement des animaux de même sexe
- SOIT une alternance parfaite Mâle/Femelle (ou Femelle/Mâle)

Ainsi, c'est à chaque fois la seconde carte posée sur une embarcation qui définit la séquence à respecter !



### Règle d'or numéro 2 : la masse

Dans une même embarcation, la masse totale ne peut pas dépasser 21 (sinon, l'embarcation se renverse).

Dans le cas où il lui serait impossible de respecter une de ces deux règles, le joueur doit reprendre en main tous les animaux présents sur cette embarcation. Puis, il doit commencer un nouveau chargement sur celle-ci avec l'animal de son choix (qui peut être un de ceux qu'il vient de récupérer).

## Déplacer Noé

Une fois l'animal posé, le joueur doit immédiatement déplacer Noé afin de choisir l'embarcation sur laquelle le prochain animal devra être embarqué (et donc sur laquelle le prochain joueur sera obligé de jouer) :

- sur une embarcation **en face**, à gauche ou à droite, s'il vient de jouer un **mâle**,
- sur une embarcation **directement à gauche ou à droite** s'il vient de jouer une **femelle**.



C'est maintenant au joueur suivant (voisin de gauche) de poser un animal sur l'embarcation occupée par Noé, puis de déplacer Noé, et ainsi de suite...



# Astuces de filous

Vous venez de prendre connaissance des règles de base du jeu... mais il existe aussi des astuces de filous pour se débarrasser plus vite de ses animaux.

## **Paire = rejouer**

Si vous embarquez un animal de même race que le dernier animal posé sur une embarcation, vous déplacez Noé PUIS vous rejouez (il est ainsi possible d'enchaîner plusieurs chargements consécutifs) !

## **21 = Embarquement optimal**

Si vous embarquez un animal et que la somme totale est exactement de 21, l'embarcation prend le large immédiatement pour rejoindre la grande Arche (les cartes sont mises de côté), et elle est remplacée par une des embarcations du centre du plateau. Puis, vous donnez un certain nombre de cartes de votre main à vos adversaires :

- s'il s'agit du 1er départ : 1 animal,
- s'il s'agit du 2nd départ : 2 animaux,
- s'il s'agit du 3ème départ : 3 animaux,
- S'il s'agit du 4ème départ : 4 animaux.

Vous pouvez répartir ces animaux entre plusieurs adversaires si vous le souhaitez. N'oubliez pas de déplacer Noé AVANT de faire partir l'embarcation !




# Fin de manche & de partie


## **Fin de manche**

Une manche prend fin dans l'une des deux situations suivantes :

- soit un joueur n'a plus aucun animal en main,
- soit une embarcation vient de partir et il n'y en a plus au centre du plateau pour la remplacer.

Chaque joueur à qui il reste encore des animaux en main va obtenir un score égal à la somme des points de pénalité (symboles ) présents sur ces animaux.

Le pion de la couleur du joueur est avancé sur la piste de score du plateau du nombre de cases correspondant.

A NOTER: Il y a généralement d'autant plus de symboles  que la masse de l'animal est faible.

A la fin de la manche, on rassemble tous les animaux (sauf ceux éventuellement rangés dans la boîte). Puis reprenez au point 4 de «Mise en place». Mais cette fois, c'est le joueur qui a le plus gros score qui débute la manche.

## **Fin de partie**

Une partie de Noé se joue en 3 manches successives. Le joueur ayant le plus petit score cumulé à l'issue de ces 3 manches est déclaré vainqueur.

Variante : au lieu de jouer en 3 manches, les joueurs peuvent décider de jouer jusqu'à ce que l'un d'entre eux atteigne ou dépasse 26 points. Le joueur ayant le plus petit score est déclaré vainqueur.

**Auteurs : Bruno Cathala et Ludovic Maublanc**  
**Illustrateur : Xavier Collette**



# Zoom sur quelques animaux...

Certains animaux présentent quelques particularités intéressantes à connaître et à bien savoir exploiter.



**L'escargot** : sa très faible masse en fait un animal prisé. De plus, l'escargot étant hermaphrodite, **vous choisissez s'il est mâle ou femelle** au moment où vous le posez sur une embarcation. Sur l'exemple ci-contre, on observe un escargot mâle, le côté bleu étant positionné en haut.



**La girafe** : grâce à son grand cou, la girafe est terriblement indiscreète. Lorsque vous posez une girafe, **regardez les cartes de l'adversaire de votre choix** (généralement vous choisirez celui situé à votre gauche).



**L'âne** : toujours aussi têtu, il refuse d'avancer ! Lorsque vous posez un âne, **vous ne déplacez pas Noé !** Il faudra donc jouer à nouveau sur cette même embarcation.



**Le lion** : que peut-on refuser au roi des animaux ! Lorsque vous posez un lion, **piochez une carte dans la main de l'adversaire de votre choix**. Puis, rendez-lui une carte de votre main (vous pouvez rendre la carte que vous venez de piocher si vous le souhaitez).



**Le pivert** : cet oiseau est sans doute l'animal le plus stupide de la Création. Alors même qu'on est en train de lui sauver la vie, cet idiot ne peut s'empêcher de s'adonner à son vice : creuser des trous dans la coque en bois de l'embarcation ! **Sur cette embarcation, la masse totale à ne pas dépasser passe de 21 à 13 !** Il n'est donc pas possible de charger un pivert sur une embarcation sur laquelle la masse dépasse déjà 13. Lorsqu'un pivert est présent, atteindre 13 exactement fait partir l'embarcation et confère les mêmes avantages qu'un départ normal.