



Az áradás már elkezdődött. Itt az idő, hogy a kompok fedelzetére tereljük az állatokat, amelyek a kicsit távolabb várakozó Nagy Bárkához vezetnek. De a feladat nem könnyű: minden kompnál meg van határozva, mennyi állatot tud szállítani felborulás nélkül, és hogy azoknak milyen neműeknek kell lenniük. Röviden, anynyi fajt kell megmenteni, amennyit csak lehet, Noé számít rád... De közületek csak az arra legméltóbb érhet célba.

Tartozékok

- 1 játéktábla
- 1 Noé jelölő
- 5 pontjelző (1 minden játékos színében)
- 55 kártya az alábbiak szerint:

8 komp



- 1 Maximális súly
- 2 Állatterelési zóna

47 állat



- 1 Súly
- 2 Nem: a hímneműek kékek, a nőneműek rózsaszínűek
- 3 Noé mozgásának jelölése
- 4 Hatás emlékeztető
- 5 Büntetőpontok, melyek Noé szomorúságát tükrözik, amikor nem sikerül megmenteni az állatot

A játék célja

Légy az első, aki megmenti az összes állatot, melyeket Noé a gondjaira bíz minden körben (az a játékos, akinek ez nem sikerül, büntetőpontokat kap). A játék három körből áll. Az a játékos lesz a győztes, akinek a játék végén a legkevesebb büntetőpontja van.

Előkészületek

- 1** Játék előtt válasszuk ki az állatokat a játékosok száma szerint:
 - 2 vagy 3 játékos esetén a 4+ és 5+ jelölésű állatokat vegyük ki a játékból;
 - 4 játékos esetén az 5+ jelölésű állatokat vegyük ki a játékból;
 - 5 játékos esetén minden állat játékba kerül.
- 2** Óvatosan keverjük meg a játékba kerülő állatokat és alkossunk velük egy paklit. A nem használt állatok visszakerülnek a dobozba.
- 3** Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére és tegyük a pontjelzőket a játéktábla 0 mezőjére.
- 4** Helyezzünk le 5 kompot a tábla köré és tegyük rá az egyikre a Noé jelölőt. A megmaradt 3 kompot a tábla közepére tesszük.
- 5** Tegyük egy véletlenszerűen kiválasztott állatot mind az 5 komp terelési pontjára.
- 6** Ezután osszunk 8 állatot minden játékosnak, lapokat húzva a pakliból. A többi állatot nem használjuk ebben a körben, de később még használatba kerülhetnek. Helyezzük őket pakliként képpel lefelé a tábla mellé.



A legalacsonyabb játékos kezdi az első kört, mivel Ők a leginkább érintettek az emelkedő vízszint miatt - a többi játékos tovább képes a vízben állni!

Egy kör menete

A körében a játékosnak amit sorrendben tennie kell:

- állat fedélzetre terelése
- Noé mozgatása

Egy állat fedélzetre terelése

A játékos választ egy állatot a kezében lévők közül és lehelyezi arra a kompra, ahol Noé van, miközben figyel a következő két arany szabályra:

1. arany szabály: Nem

A megadott kompon lennie kell:

- állatoknak az egyik nemből, VAGY
- pontosan váltakozva hímnemű/nőnemű (nőnemű/hímnemű) állatoknak

Mindig a kompra másodikként lehelyezett lap határozza meg a folytatást!



2. arany szabály: Súly

A megadott kompon a teljes súly nem lehet több 21-nél (máskülönben felborul).

Abban az esetben, amikor nem lehet mindkét szabálynak megfelelni, a játékosnak minden állatot a kompról a kezébe kell vennie. Ezután a játékosnak előről kell kezdenie az állatok fedélzetre terelését, kezdve az általa választott állattal (ez lehet azok közül is, amelyeket éppen felvett).

Noé mozgatása

Egy állat lehelyezése után a játékosnak azonnal mozgatnia kell Noét, azért, hogy kiválasszon egy másik kompot, amelynek a fedélzetére tereljük a következő állatot (és így a következő játékosnak erre a kompra kell lapot tennie):

- arra a kompra, amelyik szemben balra, vagy jobbra van, ha utoljára hímnemű állat került kijátszásra,
- arra a kompra, amely közvetlenül balra, vagy jobbra van, ha utoljára egy nőnemű állat került kijátszásra.



Most a következő (bal oldali) játékoson a sor, hogy lehelyezzen egy állatot a kompra, amelyen Noé van, majd Ő is mozgatja Noét és így tovább...

Tippek csaláshoz

Éppen most fejezted be a játék alapszabályainak olvasását... de vannak csalási tippek arra, hogy gyorsabban megszabadulj az állataidtól.

Pár = Újra Te jössz

Ha **azonos fajból** terelsz állatot a fedélzetre, mint a kompra utoljára letett állat, mozgasd Noét, majd újra Te jössz (lehetőség van egymás után többször is megtenni)! Az állatok neve ez esetben nem lényeges szempont.

21 = Optimális terelés

Ha a fedélzetre terelsz egy állatot és a teljes súly összege pontosan 21, a komp azonnal elindul a Nagy Bárka felé (a kártyákat félre tesszük), majd a kompot kicseréljük a tábla közepén lévők egyikére.

Ezután kártyákat adhatsz a kezedből ellenfeleidnek az alábbiak szerint:

- ha ez az **1. indulás: 1 állatot**,
- ha ez a **2. indulás: 2 állatot**,
- ha ez a **3. indulás: 3 állatot**,
- ha ez a **4. indulás: 4 állatot**.

Ha úgy akarsz, több ellenfél között is szétoszthatod ezeket az állatokat.

Ne felejtse el mozgatni Noét a komp eltávolítása előtt!



A kör és a játék vége

A kör vége

Egy körnek akkor van vége, ha az alábbi feltételek közül valamelyik teljesül:

- valamely játékos kezében már nincs több állat, VAGY
- már nincs több komp a tábla közepén, amire kicserélhetnénk az éppen kivett kompot.

Minden játékos, akinek még van állat a kezében, annyi pontot szerez, amennyi a kártyákon lévő büntetőpontok (🌊 jelek) összege.

A játékosok pontjelzőjét a tábla pontozó sávján a megfelelő számú helytel előre léptetjük.

Megjegyzés: Általában több 🌊 jel van a kártyán kisebb súly esetén.

A kör végén szedjük össze a kijátszott lapokat, a kézben lévő lapokat és a pakliban maradt lapokat. Keverjük őket össze és az Előkészületek rész 4. pontjára lépünk vissza. Ezúttal a legtöbb ponttal rendelkező játékos kezd az új kört.

A játék vége

A Noé játékban három egymást követő kört játszunk. A 3 kör után a legkevesebb ponttal rendelkező játékos a győztes.

Variáció: a játékosok dönthetnek úgy, hogy a 3 kör helyett addig játszanak, amíg valaki el nem éri, vagy át nem lépi a 26 pontot. Ezután is a legkevesebb ponttal rendelkező játékos a győztes.

Tervező: Bruno Cathala & Ludovic Maublanc
Illusztráció: Xavier Collette
Magyar fordítás: Pityka (2012)



Néhány állatról részletesen

Néhány állatnak különös védjegye van, amelyről jó, ha tudunk és amit jó, ha ki is használunk.



A Csiga: kis súlya a legkeresettebb állatok egyikévé teszi. Továbbá, mivel a csiga kétnemű, megválaszthatod, hogy kijátszásakor hímnemű, vagy nőnemű legyen. A bal oldali példán egy hímnemű csigát láthatsz, mivel a kék oldala van felül.



A Zsiráf: köszönhetően hosszú nyakának, a zsiráf szörnyen tapintatlan. Amikor egy zsiráfot játszol ki, nézd meg valamelyik játékos lapjait (általában a bal oldaladon ülő játékost fogod választani).



Az Öszvér: mindig keményfejű, sosem akar megmozdulni. Amikor kijátszod az öszvért, ne mozgasd Noét! A következő játékosnak ugyanarra a kompra kell lapot letennie.



Az Oroszlán: hogy is utasíthatnánk vissza bármit is az állatok királyának? Amikor kijátszod az oroszlánt, húzz egy lapot valamelyik ellenfeled kezéből. Ezután ennek az ellenfélnek a kezébe tegyél egy lapot a kezében lévők közül (akár azt a lapot is visszaadhatod, amit éppen elvettél).



A Fakopáncs: ennek a madárnak az jutott, hogy ő a legbutább az összes teremtmény közül. Miközben éppen az életét mentjük meg, ez a lökött madár nemhogy nem segít, éppen ellenkezőleg: lyukat fúr a komp törzsébe! Ezen a kompon a maximális súly 21-ről 13-ra csökken. Emiatt nem lehetséges fakopáncsot vinni a kompra, mivel az ő súlya több, mint 13. Amikor a fakopáncs megjelenik, a 13 súly miatt a komp elindul és a megszokott induláshoz hasonló előnyöket garantál.