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 :

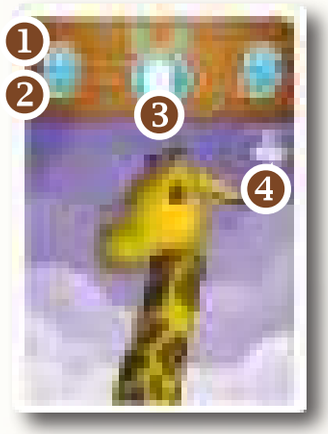
8 embarcations



❶ Masse totale à ne pas dépasser.

❷ Zone de chargement des animaux.

47 animaux





❶ Masse.
❷ Sexe ; bleu pour les mâles et rose pour les femelles.
❸ Indications pour le déplacement de Noé.
❹ Rappel du pouvoir.
❺ 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 !

OUI



NON



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

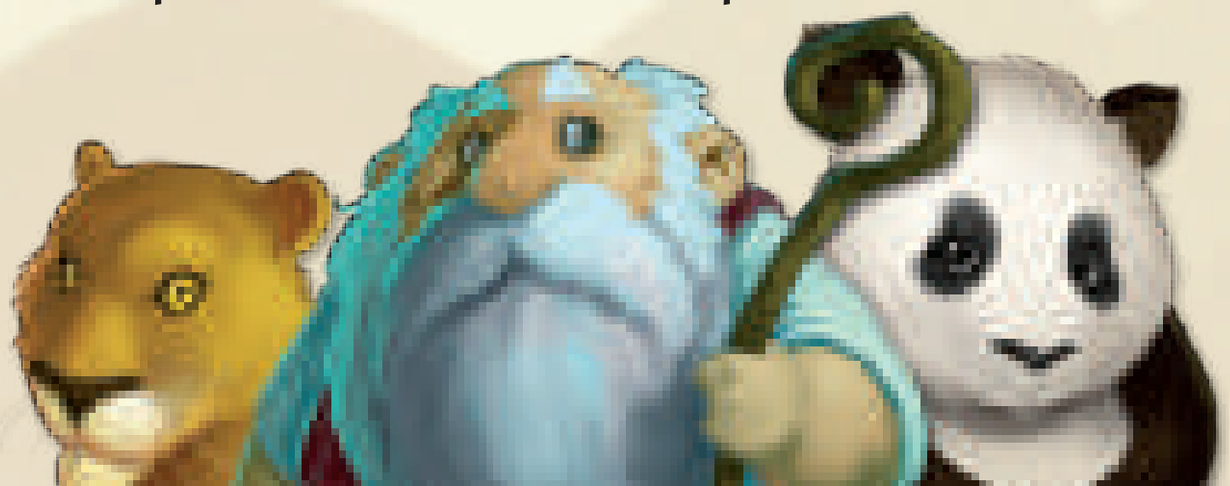
Si vous embarquez un animal **de même race** que le dernier animal posé sur une embarcation, vous déplacez Noé PUIS vous rejouez (il est ainsi possible d'enchaîner plusieurs chargements consécutifs) !

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 **3e départ : 3 animaux**,
- S'il s'agit du **4e 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 boite). 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 indiscrète.
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.