

Fiche de démarrage rapide pour NOE
(à découper et scotcher au fond du couvercle)

Préparation :

Enlever les cartes +4/+5, selon le nbre de joueurs. Poser 5 bateaux avec 1 animal dessus autour du plateau. Poser Noé devant un des bateaux. Les autres bateaux sont placés au centre du plateau. Donner 8 cartes à chacun.

Faire ces 2 actions à son tour :

1 : Poser un animal sur le bateau où se trouve Noé. *Règles de pose :* Alternner le sexe des animaux ou tous du même sexe. Et ne pas dépasser le poids total du bateau (21 ou 13 s'il y a un pivot dans le bateau). Les animaux ont des poids différents : plus ils sont lourds, moins ils ont de larmes. Si on pose 1 animal sur un autre identique, on rejoue, autant de fois que cela se produit.
2 : Déplacer Noé, en face ou sur les côtés, selon le sexe de l'animal posé. Voir les flèches.

Remplir une embarcation :

Dès qu'un joueur pose un animal amenant au poids total de **21 (ou 13) pile**, le joueur peut alors donner 1 ou plusieurs cartes à 1 ou plusieurs joueurs (au choix) : 1 carte lors du 1^{er} départ de bateau, 2 cartes au 2^{ème}, 3 au 3^{ème} et 4 au 4^{ème}. Le bateau plein est écarté avec les animaux et on pose un nouveau bateau vide s'il en reste.

L'escargot : Il est mâle ou femelle au choix.

La girafe : On regarde le jeu d'un de ses voisins.

L'âne : Noé ne bouge pas ce tour.

Le lion : On pioche 1 carte chez 1 adversaire et on lui en donne 1 à la place (ou on lui rend la sienne).

Le pivot : Il limite le poids à 13. Ne peut pas être joué sur une embarcation ayant déjà dépassé 13.

La Fin de manche survient

lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main, ou s'il n'y a plus de bateaux au centre alors qu'il en faut. Chacun compte alors le nombre de larmes sur ses cartes et avance son pion sur la piste des pénalités.

Fin du jeu : Après 3 manches celui avec le **moins de pts** de pénalité gagne. Variante : Fin du jeu si 1 joueur arrive à 26 pts.