

Fiche de démarrage rapide pour NOE

Préparation :

Enlever les cartes annotées +4 ou +5, selon le nbre de joueurs (- de 4 ou - de 5 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 : Soit on alterne le sexe des animaux, soit ils doivent tous être du même sexe. Il ne faut pas dépasser le poids total du bateau (21 ou 13 s'il y a un pivert 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, 2 bateaux possibles pour chaque cas).

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 1er départ de bateau, 2 cartes au 2ème, 3 au 3ème et 4 au 4ème.

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

Fin de manche :

Elle 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. **V**

Variante : La fin du jeu survient lorsqu'au moins un joueur arrive à 26 pts.