

Jeu Ravensburger® n° 26 081 2
Licence: J. Dibley/L. Mass
Design: W. Pepperle
Pour 2 joueurs ou plus
de 7 à 99 ans

1313

L'ARCHE PIEGEE

**AU SECOURS !
L'ARCHE TANGUE...
GARE À CELUI QUI LA
FERA S'ÉCROULER !**

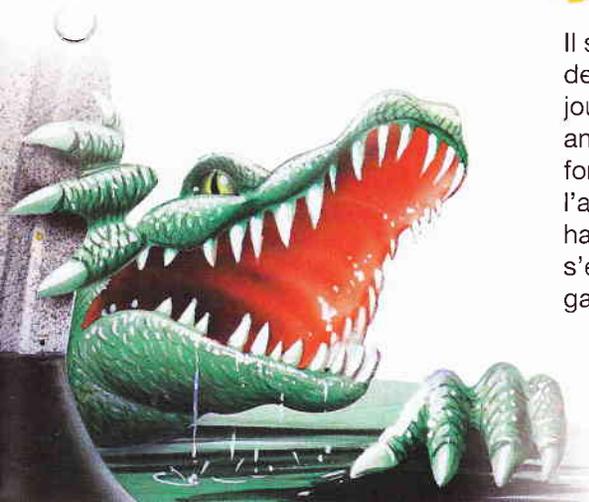
En contrebas, les crocodiles guettent déjà leur proie. L'arche va-t-elle s'écrouler avec tous les animaux qui s'y sont entassés ou sera-t-il possible de les sauver ?

CONTENU

- 1 support basculant
- 2 piliers d'arche servant d'appui
- 13 blocs formant l'arche
- 50 animaux de la forêt vierge en différentes couleurs
- 1 dé à chiffres
- 1 dé octogonal des couleurs
- 1 feuille d'autocollants

BUT DU JEU

Il s'agit de garder son sang-froid et de prouver qu'on a la main sûre. Les joueurs installent à tour de rôle les animaux dans les différents blocs formant l'arche. Tout va bien tant que l'arche ne s'écroule pas. Le plus habile qui fera en sorte que l'arche s'écroule pour le prochain joueur a gagné la partie.



®

Ravensburger

PRÉPARATION DU JEU

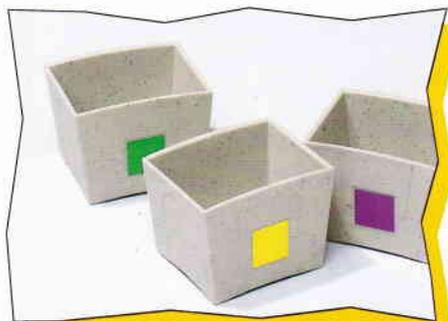
Voilà à quoi doit ressembler l'arche :



On colle d'abord les éléments du jeu de la façon suivante :

1. coller les crocodiles selon l'illustration sur le support basculant.





2. appliquer un autocollant de la même couleur sur les deux côtés des différents blocs formant l'arche.

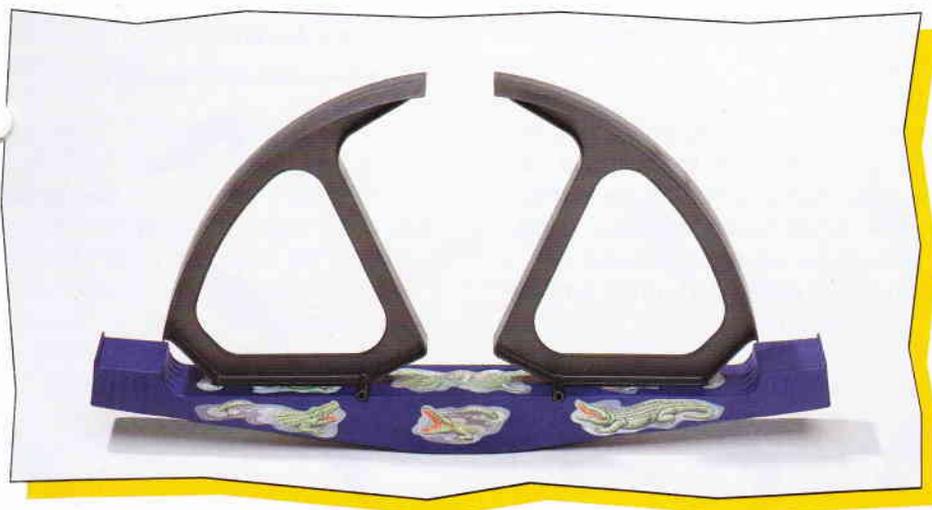
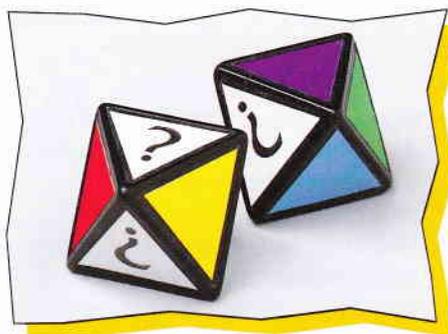
4. coller les triangles de couleurs et le « ? » sur les faces du dé octogonal selon l'illustration.

On construit ensuite l'arche de la façon suivante :

1. Mettre en place, sur le support, les piliers servant d'appui à l'arche.



3. appliquer les gommettes rouges sur les deux côtés de la pierre centrale, selon l'illustration.





2. Monter les blocs portant les différentes couleurs dans n'importe quel ordre le long des piliers. Les

ouvertures doivent être tournées vers le haut. Il ne reste plus qu'à mettre la pierre rouge au milieu.



3. D'une main, tenir avec précaution l'extrémité du support basculant, de l'autre main un pilier. Pencher ce pilier vers l'avant et le retirer lentement. Procéder de même pour l'autre pilier. A présent, lâcher doucement l'arche.

Surtout ne pas trembler !

Poser tous les animaux au milieu de la table.

C'EST LE MOMENT DE JOUER !

Aventure 1 : Installer tous les animaux sur l'arche !

Le plus jeune commence. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour lance le dé à chiffres et le dé des couleurs.



Le chiffre obtenu au dé indique combien d'animaux le joueur doit mettre en place dans un bloc de l'arche. Le genre et la couleur des animaux ne jouent aucun rôle. S'il ne reste plus assez d'animaux sur la table, le joueur a bien de la chance et prend simplement ceux qui restent.



La couleur jouée au dé indique dans quel bloc de l'arche le joueur doit installer les animaux. Il choisit alors un bloc de la couleur indiquée par le dé et il y met autant d'animaux que le chiffre obtenu avec l'autre dé.



Si le dé indique un « ? », ton voisin de gauche choisit pour toi le nombre d'animaux (parmi les chiffres du dé) et te dit dans quel bloc de l'arche tu dois installer les animaux. Il peut choisir n'importe quel bloc, excepté la pierre rouge du milieu. Si les joueurs arrivent à mettre tous les animaux sur l'arche sans que celle-ci ne s'écroule, la partie continue.

Aventure 2 : Enlever tous les animaux de l'arche !

On continue à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Mais on se sert cette fois-ci seulement du dé des couleurs.



Le joueur dont c'est le tour lance le dé et enlève tous les animaux qui se trouvent dans l'un des blocs de cette couleur. S'il n'y a plus aucun animal, il a bien de la chance, car c'est au tour du joueur suivant.



Si le joueur obtient au dé le « ? », son voisin de gauche lui désigne un bloc.

L'arche tient-elle toujours ? Félicitations ! Vous pouvez alors recommencer avec l'aventure 1. On peut jouer aussi longtemps que l'arche tient. Plus elle tient, plus vous avez été adroits.

FIN DU JEU

La partie est terminée quand l'arche s'écroule. Le gagnant est celui qui vient de jouer juste avant que l'arche s'écroule.





PETITS CONSEILS

- ◆ Si des animaux tombent d'un bloc de l'arche, le joueur qui les a fait tomber doit les remettre.
- ◆ Peu importe la manière de poser les animaux dans le bloc en question. On peut les suspendre à un rebord, les superposer, les imbriquer l'un dans l'autre etc. Pourvu simplement que cela tienne !
- ◆ Dans l'aventure 2, il n'y a pas de règle pour retirer les animaux : on peut les retirer en une seule fois, l'un après l'autre, avec les doigts ou en se servant d'un autre animal. (Le serpent s'y prête particulièrement bien).
- ◆ Celui qui fait bouger la table et fait ainsi s'écrouler l'arche stoppe la partie qui est alors terminée.
- ◆ Dès qu'on a passé le dé, c'est au tour du joueur suivant. Mais on n'a pas le droit de vite passer le dé à son voisin juste au moment où l'arche s'écroule.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

