

L'ARCHE DE NOÉ

Pour 2 à 4 joueurs de 4 ans et plus
Licence: Bar David / Bruce Lund

PIATNIK: jeu num. 752896
© 2003 by PIATNIK, Vienne
Printed in Austria

Le déluge approche et Noé a bâti une arche pour sauver de l'eau le plus de couples d'animaux possible. Or, il a besoin de toi! Aide-le en embarquant tous tes protégés sur l'arche.

BUT DU JEU

Chaque joueur essaie d'être le premier à faire monter ses animaux sur l'Arche.

CONTENU

- 1 Arche électronique qui fait entendre 6 différents cris d'animaux.
- 24 figurines d'animaux en bois en 4 couleurs différentes (4 chiens, 4 canards, 4 serpents à sonnettes, 4 lions, 4 éléphants et 4 cochons).
- 6 cartes représentant les 6 animaux.
- 1 planche de jeu.

ARCHE

Avant de commencer la partie, insérez sous l'arche 2 batteries de type AA 1.5 volt.

Bouton de Marche



Cri d'un animal

Repetition



Le bouton pour allumer ou fermer le mécanisme se trouve sous l'arche.

Le bouton rouge fait entendre le cri d'un animal. Le bouton vert sert à faire répéter le son entendu.

Attention: Avant de commencer une partie, tous les joueurs devraient écouter le cri de tous les animaux afin qu'ils puissent mieux associer le cri avec le bon animal.

PRÉPARATION

On place la planche de jeux sur la table. On active le bouton de marche sous l'arche et on dépose celle-ci à l'endroit désigné sur la planche de jeu.

Chaque joueur place ses 6 animaux de même couleur sur la première marche de l'escalier correspondant à leur couleur.

On brasse les 6 cartes et on les dispose, faces cachées, sur la table à côté de la planche de jeu.

RÈGLES DU JEU

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence la partie et pousse sur le bouton rouge pour entendre le cri d'un animal. S'il ne peut pas identifier l'animal dont il s'agit, il peut pousser le bouton vert pour réentendre le cri, ce qui lui donne une seconde chance. S'il est convaincu d'avoir identifié le cri, il tourne une carte située près de la planche de jeu. Si il tourne la carte correspondant au son de l'animal, il fait avancer d'une marche son propre animal et le jeu se poursuit avec le joueur suivant qui pousse le bouton rouge pour entendre un nouveau cri.

Si par contre, le premier joueur ne tourne pas la carte correspondant au cri entendu, celui-ci replace sa carte et c'est maintenant au tour du joueur à sa gauche de tenter de trouver sous quelle carte se cache l'animal correspondant au cri entendu. Si le deuxième joueur découvre la bonne carte, alors il avance son animal d'une marche. Si le deuxième joueur ne trouve pas la bonne carte, le joueur à sa gauche tente de trouver la carte correspondant au cri entendu. Après un tour de table complet, si aucun joueur n'a réussi à jumeler la carte avec le cri entendu, on peut appuyer sur le bouton rouge pour entendre un nouveau cri.

Donc, à chaque fois que le cri d'un animal est jumelé à la bonne carte, le joueur fait avancer son animal d'une marche jusqu'à ce que chaque animal soit embarqué sur l'arche.

Lors de son tour, si un joueur pousse sur le bouton rouge et entend le cri d'un animal dont sa figurine est déjà sur l'arche, celui-ci obtient **1 seconde** chance de jumeler un cri et une carte en appuyant une deuxième fois sur le bouton rouge, si le cri émis par l'arche correspond encore à un animal déjà embarqué, le tour revient alors au joueur suivant.

Avec des enfants plus âgés, pour augmenter le niveau de difficulté on peut brasser les 6 cartes après 2 ou 3 tours.

FIN DU JEU

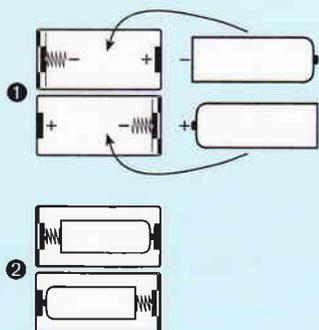
La partie est terminée quand un joueur réussit à mettre tous ses animaux sur l'arche.



IMPORTANT L'arche ne peut pas être mise dans l'eau et doit être protégée de l'humidité.

REMPACEMENT DES PILES

À l'aide d'un petit tournevis PHILLIPS, dévisser la vis du compartiment des piles situé au dos du jeu L'Arche de Noé. Retirer délicatement le panneau en tirant vers le haut, insérer deux piles alcalines neuves "AA" en vous assurant de respecter la polarité tel qu'illustrée dans le compartiment (+ -). Remplacer le panneau du compartiment à piles et resserrer la vis sans trop forcer.



- ✳ N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- ✳ N'utilisez pas ensemble des piles de types différents, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- ✳ Toujours retirer les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées ou lorsque vous prévoyez ne pas utiliser le jeu pour un certain temps.
- ✳ Les piles devraient toujours être remplacées par un adulte.
- ✳ Ne jamais court-circuiter les terminaux d'alimentation.