



## Mode de jeu Solo

Le niveau de l'eau monte, Noé doit sauver un maximum d'espèces et vous seul pouvez l'y aider. Faites de votre mieux et il vous laissera peut-être une place sur l'Arche.

## Mise en place

- 1** Sélectionnez les animaux selon la difficulté souhaitée.
  - Débutant : ne prenez pas les animaux annotés 4+ et 5+.
  - Confirmé : ne prenez pas les animaux annotés 5+.
  - Expert : prenez tous les animaux sans exception.
- 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.
- 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 Piochez les deux premiers animaux de la pioche.



# Tour de jeu

Le joueur effectue les actions suivantes dans l'ordre :

- jouer une carte de sa main, en respectant les deux règles d'or du jeu de base (le sexe et la masse), et appliquer l'effet de la carte si elle en a un ;
- déplacer Noé en suivant les indications de la carte jouée ;
- piocher une carte.

## Constituer un couple

Si vous parvenez à poser un mâle et une femelle de la même famille qui se suivent dans une même embarcation, vous piochez deux cartes à la fin du tour au lieu d'une.

## Remplir une embarcation

Si vous embarquez un animal et que la somme totale est exactement de 21 (ou 13, dans le cas où un pivert est présent dans l'embarcation), l'embarcation prend le large immédiatement pour rejoindre la grande Arche (les cartes sont mises de côté), et elle est remplacée par une embarcation du centre du plateau. S'il n'y a plus d'embarcations au centre, elle n'est pas remplacée et le joueur ne pourra plus utiliser cet emplacement au moment de déplacer Noé.

La première fois que vous faites partir une embarcation, retirez du jeu la première carte de la pioche, la seconde fois, retirez du jeu les deux premières cartes, et ainsi de suite.



# Effets des animaux

## **Jouer une girafe**

La girafe s'est adaptée au mode de jeu, grâce à son long cou elle est capable de voir loin, ce qui vous permet de regarder les 3 prochaines cartes de la pioche et de replacer chacune d'entre elles sur ou sous la pioche, dans l'ordre de votre choix.

## **Jouer un lion**

Le lion est irrité par toute cette agitation et son influence sur les autres animaux peut vous être utile. Quand vous le jouez, vous pouvez choisir n'importe quel animal présent dans une embarcation et le replacer sur le dessus de la pioche (attention, vous ne pouvez pas retirer un animal si cela entraîne le non-respect de la règle d'or concernant les sexes des animaux).

## **Jouer un pivert, un âne ou un escargot**

Ils n'ont pas changé d'un poil (ou d'une coquille) ! Appliquez les mêmes effets que dans le jeu de base.

# Fin de partie

La partie peut se terminer de deux manières :

- Vous ne pouvez pas jouer en respectant les règles (sexe, masse ou déplacement de Noé). Comptez les larmes restantes dans votre main et dans la pioche afin de définir les points de tristesse de Noé... Vous pourrez faire mieux la prochaine fois !
- La pioche est vide et vous n'avez plus de cartes en main, tous les animaux partent pour la grande Arche, c'est une victoire et Noé vous félicite.