

# Tous sur l'arche !



Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

**Auteure :** Antje Gleichmann

**Illustration :** Benjamin Petzold

**Durée du jeu :** env. 15 minutes

Il pleut depuis des heures ! Même, le sol est complètement détrempé. Noé décide d'inviter tous les animaux à se mettre à l'abri dans son arche. Chaque animal a le droit d'emporter une valise remplie de ses effets personnels. Mais quelle pagaille car toutes les valises sont éparpillées en désordre ! Pas si facile de retrouver la sienne ! Aidez Noé à faire monter les animaux et leur valise dans le navire avant qu'ils ne soient trempés jusqu'aux os.

FRANÇAIS

## Contenu du jeu

1 bateau (= fond de la boîte, 4 parois séparatrices, 3 pièces en carton),  
10 tuiles « sentier » rondes, 15 tuiles « valise », 10 animaux (éléphant, chameau, cheval, vache, mouton, cochon, renard, chat, souris et hérisson),  
1 figurine Noé, 1 règle du jeu.

### Avant la première partie :

Détachez délicatement les pièces cartonnées de leur cadre. Les bords en carton ne servant plus, vous pouvez les jeter.

Placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Prenez les quatre parois séparatrices, assemblez-les en les enfonçant et posez la grille ainsi obtenue dans la partie inférieure de la boîte.

**Remarque :** à la fin de la partie, vous pouvez laisser les parois séparatrices assemblées dans la partie inférieure de la boîte. Répartissez simplement tout le matériel de jeu dans les compartiments et posez par-dessus les pièces cartonnées et la règle du jeu.

## Préparation du jeu

Assemblez le bateau. N'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte.

- 1 Posez le **pont du navire** (plaque à fentes) sur les parois séparatrices placées dans le fond de la boîte.
- 2 Pliez le **toit** au milieu et enfoncez-le dans les fentes pour former le toit du bateau.
- 3 Installez la **rampe**, en face du toit, sur le côté le plus court du bateau.



FRANÇAIS

- 4 En partant de la rampe, posez les **tuiles « sentier »** rondes (faces « eau » cachées) pour former un chemin.
- 5 Placez un **animal** sur chaque tuile « sentier ». L'ordre des animaux est sans importance.
- 6 Placez **Noé** à côté d'une tuile « sentier » de votre choix.
- 7 Ensuite, mélangez les **tuiles « valise »** (faces avec les étiquettes d'animaux ou flaques d'eau cachées) et posez-les à côté du bateau.

## Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a pris le bateau le plus récemment commence.

Tu peux soit ne pas déplacer Noé, soit le faire avancer ou reculer d'une tuile à côté du sentier. Cherche maintenant la valise de l'animal qui se trouve à côté de Noé. Retourne la tuile « valise » de ton choix.

### Que représente la tuile « valise » ?

- **L'étiquette de valise de l'animal qui se trouve à côté de Noé ?**

**Super ! C'est la bonne valise.**

Prends l'animal et fais-le monter sur le bateau en empruntant la rampe.

Pose aussi sa valise sur le pont du bateau.

Si d'autres animaux se trouvent sur les tuiles « sentier » suivantes, prends le dernier animal de la file et place-le sur la tuile « sentier » que tu viens de libérer.



FRANÇAIS

### Attention !

La file d'animaux ne doit jamais être interrompue par des tuiles « sentier » vides !



C'est la fin de ton tour.

- **L'étiquette de la valise d'un autre animal ?**

**Domage ! Ce n'est pas la valise recherchée.**

Retourne la tuile « valise ».

Ton tour est alors terminé.



## Des flaques d'eau ?

- **Domage ! Tu as retourné une valise trempée.**

Retourne alors autant de tuiles « sentier » (face « eau » visible) qu'il y a de **flaques d'eau** représentées sur la tuile « valise ». Commence par la dernière tuile « sèche » du sentier.



Si des animaux se trouvent sur ces tuiles « sentier », ce n'est pas grave. Retourne-les quand même. Les animaux auront juste les pattes mouillées.

Maintenant, retourne à nouveau la valise mouillée face cachée. Elle reste au même endroit et la partie continue.

## Mémorisez bien l'emplacement des valises mouillées !

Ton tour est alors terminé.

C'est alors au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

### Le jeu s'achève lorsque :

- vous avez mis tous les animaux en sécurité sur le bateau avant que toutes les tuiles « sentier » ne soient retournées et qu'ils soient tous mouillés. Félicitations ! Vous avez gagné tous ensemble !
- toutes les tuiles « sentier » sont retournées, donc tout est sous l'eau, mais il y a encore des animaux sur les tuiles « sentier ». Vous avez malheureusement perdu tous ensemble. Réessayez encore une fois !

### Conseil avec de très jeunes enfants :

Vous pouvez aussi jouer avec moins de valises mouillées pour que le jeu soit plus facile. Il suffit de retirer autant de valises avec flaques d'eau que vous le souhaitez.