



L'ARCHE DE NOÉ

Contenu du jeu:

1 arche électronique, 1 plateau de jeu, 24 animaux en bois de 4 couleurs différentes : 4 chiens, 4 canards, 4 serpents, 4 lionnes, 4 éléphants, 4 cochons, 6 cartes animaux

Note ! L'arche fonctionne avec 2 piles LR 6 non incluses.

But du jeu

Le déluge approche et Noé a bâti une arche pour sauver le plus d'animaux de chaque espèce. Il a aussi besoin de ton aide pour embarquer tous tes protégés sur l'arche (tes 6 animaux de la même couleur), et si tu es le premier à réaliser cet exploit, tu seras le gagnant de la partie.

Préparation du jeu

Avant de commencer la partie, insérer les 2 piles sous l'arche. Placer l'interrupteur sur «on».

Sur l'arche, la touche rouge permet de faire entendre un nouveau cri d'animal, la touche verte est une touche de répétition des sons.

Au début, tous les joueurs devraient écouter les différents cris des animaux pour bien les identifier.

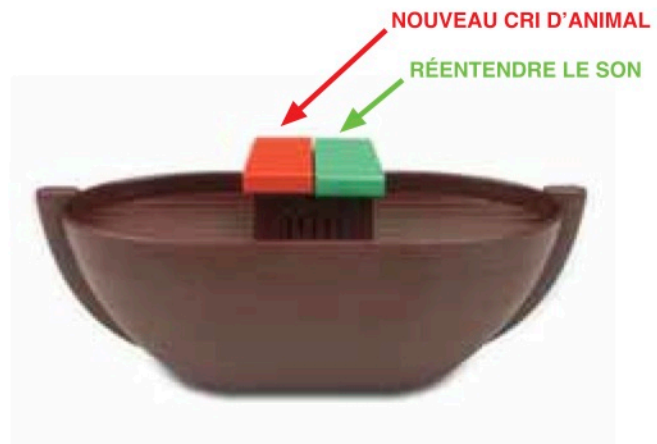
Installer le plateau de jeu sur la table et déposer l'arche sur l'emplacement qui lui est réservé. Chaque joueur choisit 6 animaux de la même couleur qu'il place sur la première marche de son parcours (de même couleur).

Détacher délicatement les 6 cartes animaux de la planche, les mélanger et les poser face cachée près du plateau de jeu.



Comment jouer

Le plus jeune joueur commence en appuyant sur la touche rouge de l'arche qui émet un cri d'animal. Si le joueur ne peut identifier ce cri, il peut appuyer sur la touche verte pour réentendre le son, ce qui lui donne une seconde chance. S'il trouve le nom de l'animal qui correspond à ce cri, il doit ensuite découvrir la carte illustrant l'animal en question.



- S'il découvre la bonne carte animal, il avance l'animal en bois sur la seconde marche du plateau de jeu. Le tour passe au joueur suivant qui appuie à son tour sur la touche rouge pour entendre un nouveau cri d'animal.





Le gagnant

La partie se termine quand un joueur réussit à embarquer tous ses animaux sur l'arche.



- Si par contre le premier joueur ne retourne pas la bonne carte correspondant au cri entendu, celui-ci repose la carte face cachée ; c'est maintenant au joueur situé 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, il avance son animal d'une marche.
- Si le deuxième joueur ne trouve pas la bonne carte, le joueur situé à sa gauche tentera à son tour de trouver la carte correspondant au cri entendu.

NB

Ne pas oublier de placer l'interrupteur sur «off» lorsque l'on arrête de jouer.

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

Ne pas mélanger des piles alcalines, standards (carbon / zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium). Ne pas mélanger d'anciennes piles avec de nouvelles. L'aide d'un adulte est nécessaire pour l'installation des piles. Respecter la polarité en installant les piles. Enlever les piles usagées du jouet. Ne pas mettre en court-circuit les bornes d'une pile. Ne jamais recharger de piles non rechargeables.

Après un tour de table complet, si aucun joueur n'a réussi à retrouver la carte correspondant au cri entendu, le joueur suivant peut appuyer sur la touche rouge pour entendre un nouveau cri.

En résumé, à chaque fois que le cri d'un animal correspond à la carte retournée, le joueur fait avancer son animal en bois d'une marche jusqu'à ce que tous ses animaux aient pu monter à bord de l'arche.

Lorsqu'un joueur appuie sur la touche rouge et entend le cri d'un animal qu'il a déjà fait monter sur l'arche, celui-ci obtient une seconde chance en appuyant une deuxième fois sur cette touche rouge. Si le cri émis par l'arche correspond encore à un animal déjà sur l'arche, cette fois le tour passe au joueur suivant.

Pour augmenter le niveau de difficulté, on peut mélanger les 6 cartes animaux après 2 ou 3 tours de jeu. Et pour les plus jeunes joueurs on peut jouer avec les cartes découvertes.