

## Les règles du jeu

### Contenu :

60 défis

1 arche

7 pions (Noé, girafe, kangourou, lion, hippopotame, panda, zèbre)

### But du jeu :

Chaque animal veut trouver sa place à bord de l'arche. Aucune difficulté, a priori, car Noé est toujours à l'avant du navire. En revanche, le placement des animaux est un véritable casse-tête : le kangourou veut absolument être assis à côté du lion, le panda veut discuter avec le zèbre et la girafe ne veut pas être tout à l'arrière. Pas de panique ! Placez-les astucieusement et vous trouverez la solution. Mais avant de venir à bout des 60 défis et de contenter tous les animaux, il va falloir bien réfléchir !

1. Choisis un défi.
2. Prépare les 7 pions et l'arche.
3. Suis les instructions et place les animaux.
4. Fais les bonnes déductions et trouve la solution.

Développe ton esprit de déduction en relevant 60 défis et amuse-toi à remplir l'arche !



La proue du navire est toujours à gauche. Noé est placé sur l'emplacement à l'extrême gauche du navire. Dans les défis et les solutions, les autres emplacements sont numérotés de 1 à 6, de gauche à droite.

Indications :

Les emplacements numérotés indiquent où veut être placé chaque animal et la direction dans laquelle il regarde.

Un pion veut toujours discuter avec l'un de ses voisins (y compris Noé !). Parfois, le pion voisin est également dessiné. Ces deux pions doivent se faire face.

Des portions de l'arche montrent l'ordre dans lequel veulent être placés un ou plusieurs animaux et leur orientation. Seules les autres indications permettent de savoir où se trouve cette portion de l'arche.

Si une portion de l'arche montre un emplacement libre près d'un animal, celui-ci doit être occupé par un animal à l'aide des autres indications.

