

Un jeu de cartes pour 3 à 5 joueurs (mieux à 3 ou 4) âgés de 8 ans ou plus;
durée 45 minutes

Frank Nestel

ARCHE OPTI MIX L'arche de Noé



1. Contenu

Un jeu de cartes avec :



85 pions Animal dans 5 couleurs



1 disque jaune pour montrer l'inclinaison (ou gîte) de l'arche



22 disques oranges, à utiliser: comme disque d'action ou pour marquer les demi-points

Le jeu peut contenir plus de pièces en bois que dans cette liste. Les pièces en trop ne sont pas utilisées.

2. Aperçu général

Ce bon vieux Noé est pressé! Les nuages de pluies se profilent à l'horizon, de plus en plus d'animaux encombrant l'arche inachevée, et il a besoin d'aide pour que tout soit fait dans les temps. Spécialement, il a besoin d'aide pour faire monter les animaux à temps dans l'arche avant le déluge annoncé.

Il a besoin d'aide pour mettre les différents animaux dans l'arche, chacun ayant ses propres besoins et caractéristiques: les plus lents, les peureux, les lourds, et les utiles. Et, bien sur, il a besoin d'aide pour mettre des provisions à bord afin de nourrir tous les animaux - et sa famille, également. Quand il charge les animaux, leurs besoins doivent être pris en compte. Quand cela commence à se bousculer, plus de cabines doivent être construites pour les séparer.

A la fin, les joueurs marquent des points pour avoir chargé le plus d'animaux de chaque type, mais ils peuvent perdre des points si ses chargements provoquent trop de reconstructions.

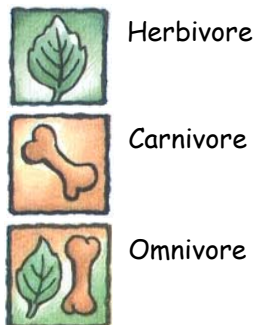
3. Cartes Animal & Provision

Les cartes Animal et Provision ont jusqu'à 5 caractéristiques:

2. Poids:
0, 1, 2, 3, ou 4

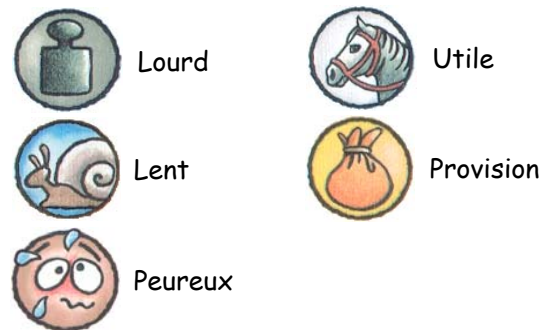
1. Climat préféré:
Chaud=fond jaune,
Froid=fond bleu, et
Indifférent=les 2 couleurs

3. Nourriture:

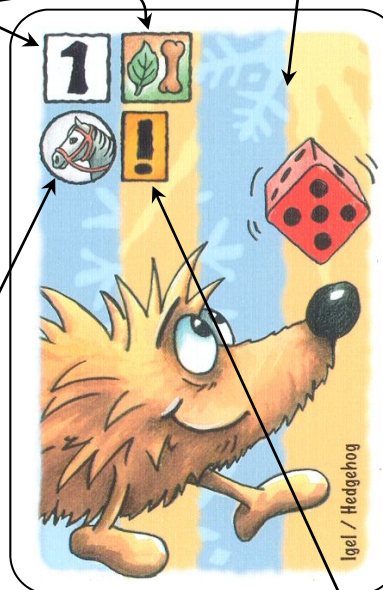


certaines cartes Animal et Provision n'ont pas ces symboles

4. Type:



il y a une carte de scores pour chaque type

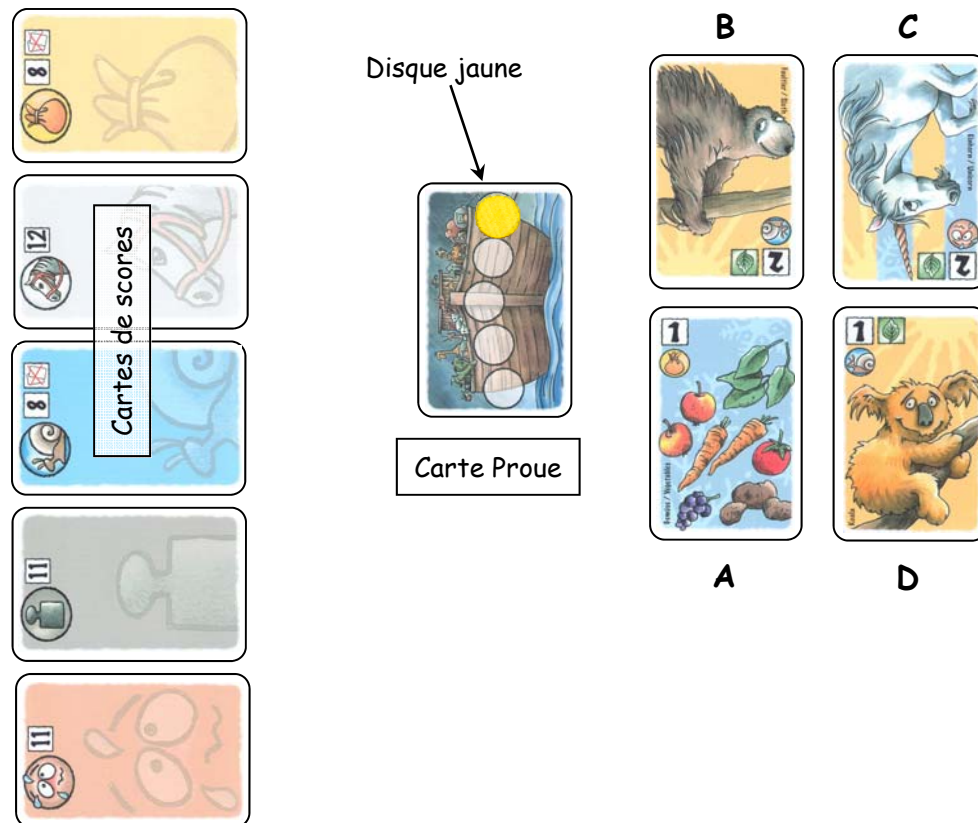


5. Point d'exclamation:
indique que la carte a une capacité spéciale, qui est décrite en détail à la fin de cette règle

4. Mise en place

- Placez la **carte Proue** sur la table, de manière à avoir beaucoup d'espace de chaque côté de celle-ci.
Placez les **5 cartes Score** sur un côté.
- Les joueurs choisissent un premier joueur.
- Chaque joueur prend **3 disques Action**. Les joueurs en 4ème et 5ème position prennent chacun 4 disques.
A 3 joueurs, chacun prend 3 disques.
Le reste forme la réserve.
- Chaque joueur prend les **pions Animal** de sa couleur.
- Retirez les cartes Pluie**, mélangez les cartes restantes, tirez les 4 premières cartes, et placez les comme sur l'exemple en page 5.
Utilisez uniquement des cartes avec un **poids 1 ou 2**. Si d'autres cartes sont tirées, placez les face cachées sous le paquet. Aussi, si une troisième ou quatrième carte d'un même type est tirée, placez la également face cachée sous le paquet.
Ainsi, par exemple, les joueurs n'auront pas plus de deux animaux utiles pour commencer.
- Maintenant, déterminez **l'inclinaison de l'arche** basée sur les 4 premières cartes. L'inclinaison est montrée sur la carte Proue. Comparez la somme des poids d'un côté de l'arche avec celle de l'autre côté. Placez le **disque jaune** sur la proue de l'arche afin de montrer la différence.
Exemple: les cartes B et C pèsent chacune 2 et les cartes A et D pèsent chacune 1. Placez le disque jaune à l'extrême droite du côté avec le B et C car ils totalisent 2 de plus que A et D.
- Mélangez les cartes, y compris les cartes non utilisées dans l'étape 5 (mais toujours sans les cartes Pluie). Chaque joueur en tire 2 comme main de départ, les gardant secrètes des autres joueurs. Tirez 3 cartes supplémentaires, placez-les face visibles sur la table.
- Divisez le paquet de cartes restantes en 2 piles plus ou moins égales. Mélangez **4 cartes Pluie** dans une de ces 2 piles, ensuite placez **la 5ème carte Pluie** sur le dessus de cette pile. Finalement, placez l'autre pile sur cette pile. Ainsi, la première carte pluie sera tirée vers la moitié de la pioche. Le reste viendra après au hasard. Placez les piles fusionnées comme pioche près des 3 cartes face visibles sur la table.

Exemple de mise en place pour commencer une partie



5. Déroulement du jeu

Le premier joueur commence la partie et le jeu se poursuit dans le sens horaire.

A son tour, le joueur a deux choix:

1. soit prendre des cartes

2. ou jouer des cartes

Il doit en choisir une ou l'autre mais ne peut combiner les deux durant le même tour.

5.1. Prendre des cartes:

Le joueur prend d'abord **une** des 3 cartes face visibles et la première de la pioche, il les ajoute toutes les deux à sa main. Ensuite, il prend la première carte de la pioche et la place face visible à côté des 2 autres afin qu'il y en ai à nouveau 3. Quand un joueur tire une carte Pluie, il la place sur le côté face visible et tire une autre carte jusqu'à ce qu'il ne tire pas une carte Pluie. Quand la seconde carte Pluie est tirée, les joueurs vont avoir la possibilité de choisir un animal domestique (voir 6.1.). Quand la cinquième carte Pluie est tirée, la fin de partie commence (voir 6.2.). On ne tire plus de cartes après la cinquième carte Pluie.

5.2. Jouer des cartes:

Quand un joueur choisit cette option, il peut jouer 1 ou 2 cartes.

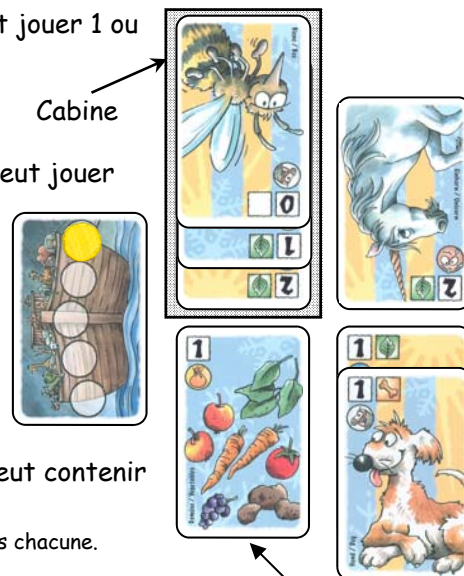
Cependant, si il joue un animal lent ou une provision, il joue seulement 1 carte.

Si sa première carte est l'une d'elles, il ne peut jouer de seconde carte. Aucune des 2 ne peut être jouée comme seconde carte.

Règles pour jouer des cartes:

- ◆ Les cabines pour animaux sur l'arche sont en ligne. Chaque ligne a 2 cabines (une bâbord et une tribord) séparées par le milieu de l'arche. Chaque cabine peut contenir au maximum 3 cartes.

Après la mise en place, il y a 2 lignes avec 2 cabines chacune.



- ◆ Les cartes sont ajoutées à une cabine existante, ou démarre une nouvelle cabine.

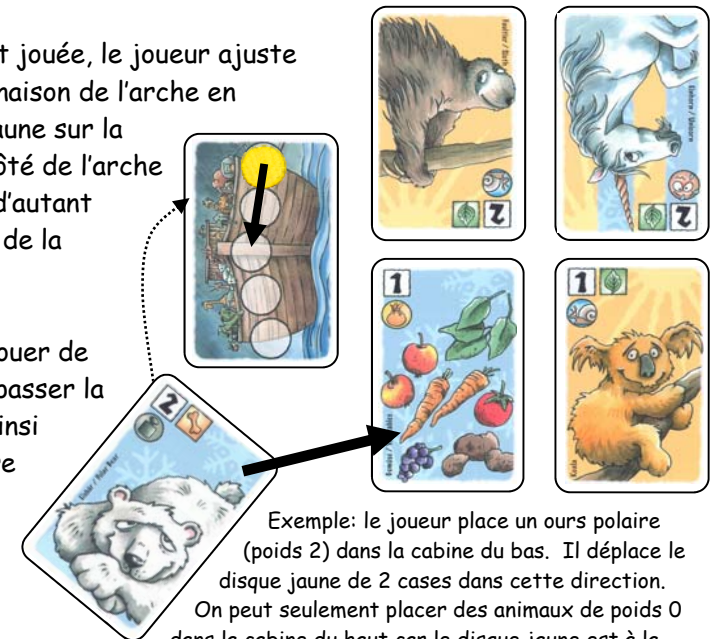
Les règles pour construire une nouvelle cabine son décrite page 10.

- ◆ Dans chaque cabine, il peut y avoir seulement des animaux **avec une préférence climatique identique ou indifférente**. Les animaux préférant la chaleur (jaune) ou le froid (bleu) ne peuvent partager une cabine. Les animaux indifférents au climat (jaune-bleu) peuvent partager une cabine avec des animaux préférant la chaleur ou le froid.

- ◆ La différence totale de poids entre le côté gauche et le côté droit ne peut excéder 2:

- Quand une carte est jouée, le joueur ajuste immédiatement l'inclinaison de l'arche en déplaçant le disque jaune sur la carte Proue vers le côté de l'arche où il a placé la carte d'autant de cases que le poids de la carte ajoutée.

- Un joueur ne peut jouer de carte qui pourrait dépasser la capacité de l'arche, ainsi une carte ne peut être jouée si elle oblige le disque jaune à sortir de la carte Proue.



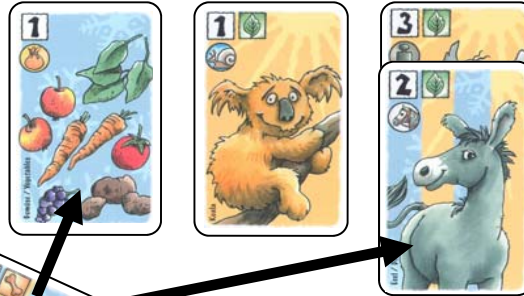
Exemple: le joueur place un ours polaire (poids 2) dans la cabine du bas. Il déplace le disque jaune de 2 cases dans cette direction. On peut seulement placer des animaux de poids 0 dans la cabine du haut car le disque jaune est à la limite dans cette direction.

- ◆ Une carte ne peut être placée dans une cabine si elle est en danger ou met en danger des cartes déjà présentes:

1. **Les carnivores** doivent être plus léger que tous les autres animaux dans la cabine. Comme le même poids n'est pas autorisé! Donc une cabine ne peut contenir au plus qu'un carnivore ou un omnivore.

2. **Les herbivores** ne peuvent partager une cabine avec des provisions!

3. Pour **les omnivores**, les 2 règles précédentes s'appliquent.



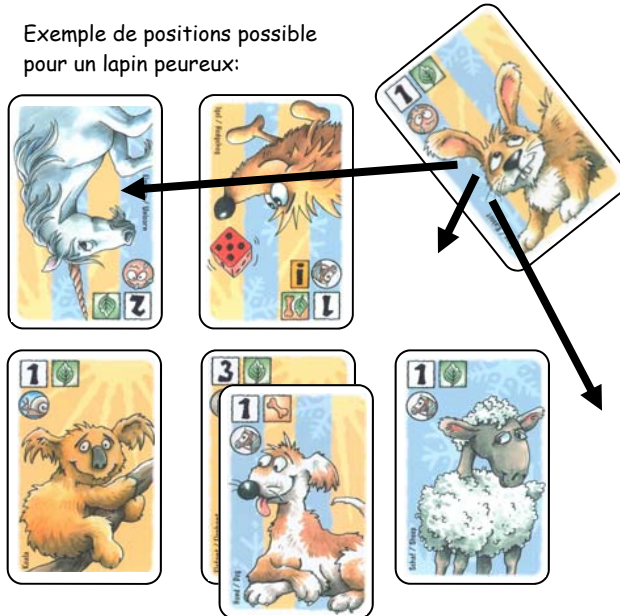
Exemple: le chien, un carnivore, doit partager une cabine avec des provisions ou avec les deux herbivores plus lourds, mais il ne peut pas avec l'herbivore de même poids.

- ◆ **Les animaux Peureux**



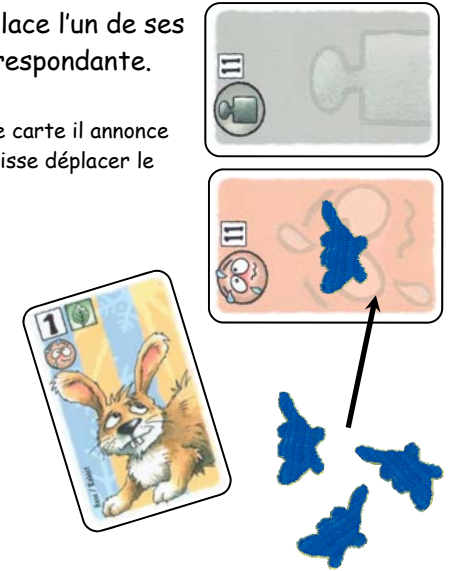
ne peuvent entrer dans une cabine où il y a un carnivore. Aussi, ils ne peuvent être dans une cabine **adjacente** ou en **face** d'une cabine avec un carnivore.

Exemple de positions possible pour un lapin peureux:



- ◆ Après qu'un joueur ai joué une carte, il place l'un de ses pions Animaux sur la carte de score correspondante.

Nous vous conseillons que lorsqu'un joueur joue une carte il annonce le poids de celle-ci afin que son voisin de droite puisse déplacer le disque jaune sur la carte Proue.



- ◆ Quand un joueur joue **une carte avec une capacité spéciale (!)**, il peut utiliser cette capacité. Les capacités spéciales sont expliquées à la fin de ces règles.

Quand un joueur joue **deux cartes dans le même tour**, il doit...

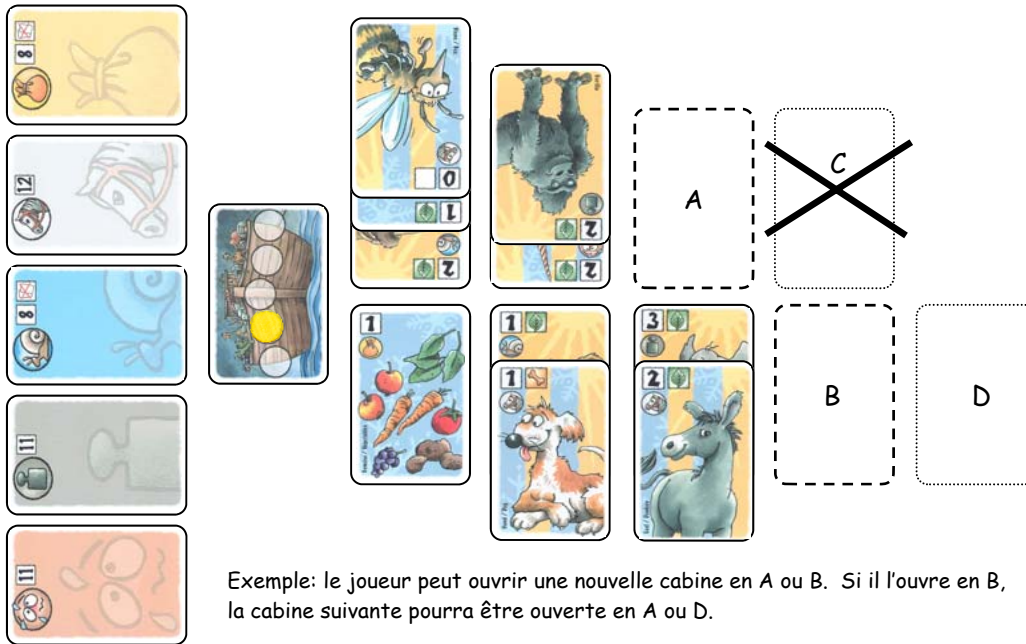
1. ... les placer dans deux cabines **différentes**
2. ... respecter les règles pour chaque carte.

Par exemple, un excédant de poids de la première carte ne peut être corrigé par le poids de la seconde.

Ouvrir une nouvelle cabine:

Un joueur peut ouvrir une nouvelle cabine avec une simple carte. Pour le faire:

1. Le joueur donne une **disque Action** à son voisin de droite. Quand un joueur n'a pas de disques Action, il ne peut pas ouvrir de cabine!
2. Le joueur peut ouvrir une nouvelle cabine du côté gauche (inférieur) ou droit (supérieur) de l'arche en jouant une carte sur l'espace vide juste à côté de la dernière cabine de ce côté de l'arche (voir exemple ci-dessous). Ainsi, il y a toujours exactement deux places pour ouvrir une nouvelle cabine.



3. Quand un joueur ouvre une nouvelle cabine, il prend immédiatement **une des 3 cartes face visibles**. C'est seulement à la fin de son tour, qu'il remet une carte face visible sur la table. Ainsi, si il ouvre une seconde nouvelle cabine, il prend une carte face visible parmi les 2 restantes.

6. Cartes Pluie, animaux domestiques, et fin du jeu

6.1. Animaux domestiques:

Quand la seconde carte Pluie est tirée, chaque joueur peut choisir de prendre un animal domestique sur l'arche. Pour le faire, le joueur place une de ses cartes de sa main **face cachée** devant lui. Les animaux domestiques...



- ◆ sont toujours des animaux, pas des provisions
- ◆ peuvent peser 0, 1, ou 2 (pas 3, ni 4)
- ◆ ne peuvent avoir de capacité spéciale
- ◆ sont retournés en fin de partie et rapportent des points

6.1. Fin du jeu:

Quand la cinquième carte Pluie est tirée le jeu normal s'arrête. Cependant, l'ennui pour Noé et les autres animaux, les joueurs vont embarquer des animaux de dernières minutes sur l'arche. C'est la fin du jeu.

Le joueur qui a tiré la cinquième carte Pluie termine son tour immédiatement - il ne tire aucune carte. Il laisse les autres joueurs débiter la fin du jeu. Durant la fin du jeu, les joueurs continuent à jouer dans le sens horaire. Ils ont deux choix à leur tour: **passer ou jouer**.

Quand un joueur **pass**e, le jeu se termine pour lui. Il ne rejouera pas plus tard.

Quand un joueur **joue**, il paye un disque Action à la réserve et ajoute une carte Animal sur l'arche.

Les règles normales pour ajouter des cartes sont toujours d'actualité, y compris payer un disque Action pour ouvrir une nouvelle cabine.

- ◆ Pendant la fin du jeu, les joueurs **ne tirent plus de cartes**, ils peuvent uniquement jouer des cartes de leur main.
- ◆ **Les animaux Lents et les Provisions ne peuvent plus être joués** durant la fin du jeu.

7. Fin du jeu

Le jeu se termine quand tous les joueurs ont passé durant la fin du jeu. Les joueurs marquent des points pour **les majorités sur les 5 cartes de scores** et leurs disques Action restants.

- ◆ D'abord, tous les joueurs retournent leur **animal domestique** et ajoute un pion Animal sur la carte de scores correspondante. Cependant, les animaux domestiques illégaux ne sont pas comptabilisés: trop lourds, spéciaux (!), et provisions.
- ◆ Ensuite, les joueurs gagnent des points pour leurs pions Animal sur chaque carte de scores. Le joueur qui a le plus de pions sur une carte gagne **10 points** et le second gagne **6 points**. Les autres joueurs avec au moins un pion sur une carte gagne **2 points**.
- ◆ En cas d'égalité, les points gagnés sont partagés équitablement et arrondis vers le bas entre les joueurs à égalités.
Si 2 joueurs sont à égalités pour la première place, chacun gagne 8 points (10+6 divisé par 2).
Si 2 joueurs sont à égalités pour la seconde place, chacun gagne 4 points (6+2 divisé par 2).
Si 3 joueurs sont à égalités pour la première place, chacun gagne 6 points (10+6+2 divisé par 3).
- ◆ Chaque disque Action qu'un joueur a encore, lui rapporte **un point**.

Le joueur avec le plus de points est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes Animal en main (on ne compte pas les cartes Provision) est le gagnant.

Capacités spéciales des cartes !



Renard

Quand un joueur ajoute un Renard sur l'arche, il prend 2 disques Actions de la réserve.



Hérisson

N'est pas tracassé par les carnivores et omnivores plus larges, et donc peut partager une cabine avec eux. Donc il peut y avoir un second carnivore ou omnivore dans une cabine avec un Hérisson.



Moustique

Ejecte un animal de poids 2 d'une cabine (voir plus bas)



Brontosaurus

Au lieu de mettre un simple pion Animal, le joueur place son pion animal sur un disque orange pris dans la réserve - cela compte comme 1.5 pions. Deux pions comme ceux-ci d'un même joueur peuvent être remplacé par 3 pions Animal.



Tortue

N'est pas tracassée par les carnivores et omnivores plus larges, et donc peut partager une cabine avec eux.



Putois

Ejecte n'importe quel animal d'une cabine (voir plus bas)



Araignée

Ejecte un animal peureux d'une cabine (voir plus bas)



Chimpanzé

Ajouter un disque orange en dessous d'un de vos pions Animal de n'importe quel carte de scores - excepté Provisions - ce pion compte comme 1.5 pions. Deux pions comme ceux-ci d'un même joueur peuvent être remplacé par 3 pions Animal.

Ejecter:

Quand un animal éjecte un autre d'une cabine, il prend sa place. L'animal éjecté est retiré du jeu. Le joueur de l'animal qui éjecte place un de ses pions Animal sur la carte de scores correspondant à l'animal éjecté. Le pion Animal placé pour

l'animal éjecté n'est pas retiré de la carte de scores.

L'animal qui éjecte doit respecter les règles de placement dans une cabine après avoir éjecté l'autre animal.

Ainsi, une araignée ou un moustique ne peuvent être dans une cabine avec un autre carnivore ou omnivore et le putois ne peut pas être dans une cabine avec des provisions.

L'inclinaison de l'arche est changée par la différence des deux animaux impliqués.

Par exemple, quand le putois (poids = 1) éjecte un éléphant (poids = 3), le joueur déplace le disque jaune de 2 cases ($3 - 1 = 2$) vers le côté où se trouve le putois.

Quand un joueur éjecte un Brontosauve ou Chimpanzé, il reçoit les points spéciaux qu'ils donnent (Ndtr: 1.5 points). Le Renard, l'Araignée et le Moustique ne peuvent être éjectés.

Traduction

LudiGaume

Mise en page

LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>