

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



L'ARCHE DE NOÉ

(2 à 6 joueurs)

L'ARCHE DE NOÉ est un jeu de loto amélioré. Il tient du loto une simplicité qui lui permet d'être joué par de jeunes enfants. Mais il possède en même temps un attrait particulier qui le rend amusant même pour les adultes.

MATÉRIEL DU JEU

- Un jeu de 48 cartes, représentant chacune un animal différent.
- Six cartons, sur chacun desquels sont reproduites 25 des 48 cartes précédentes.
- Des pions, à raison de 20 par joueur.

RÈGLE DU JEU JEU SIMPLE

Chaque joueur prend au hasard l'un des six cartons et le place devant lui, les images visibles. Il prend également vingt pions, qu'il place à côté de son carton.

L'un des joueurs est désigné pour être meneur de jeu et tenir le jeu de cartes. Ce joueur peut participer au jeu avec les autres et avoir également un carton et des pions.

Le meneur de jeu bat les cartes soigneusement, les fait couper à son voisin de droite et place le paquet devant lui, faces cachées. Puis il retourne la carte de dessus et la pose sur la table, découverte, en annonçant l'animal que cette carte représente ; par exemple : chat, coq, perroquet, etc... Tous les joueurs qui trouvent sur leur carton l'animal qui vient d'être appelé placent un jeton sur l'image correspondante.

Le meneur de jeu attend que tous les joueurs aient eu le temps de bien regarder leur carton. Puis il retourne une seconde carte et ainsi de suite.

Le but du jeu est de couvrir sur son carton cinq animaux formant une ligne droite, soit horizontale, soit verticale, soit diagonale. Le premier joueur qui y parvient crie « Arche de Noé » et le jeu s'arrête.

Le joueur qui a gagné marque 10 points, si ses cinq animaux forment une ligne horizontale ou une ligne verticale. Il en marque 20, si ses cinq animaux forment une des deux grandes diagonales de son carton. Lorsque deux ou plusieurs joueurs terminent en même temps, il y a plusieurs gagnants.

Lorsque la dernière carte sortie permet à un joueur de terminer en même temps deux ou trois lignes (par exemple une horizontale et une verticale) celui-ci marque le total des lignes ainsi terminées.

Une partie complète se joue en plusieurs coups. Après chaque coup les joueurs changent de carton. On convient, en commençant, du nombre de points qu'il faut atteindre, par exemple 50 et le gagnant est le premier joueur qui atteint ou dépasse 50.

VARIANTE POUR GRANDS JOUEURS

Les joueurs plus âgés trouveront plaisir à jouer une règle légèrement différente, qui fait de l'ARCHE DE NOÉ un jeu d'observation et de vitesse.

Dans cette règle, le meneur de jeu retourne les cartes rapidement les unes après les autres. Les joueurs n'ont donc qu'un intervalle très court pour découvrir si l'animal retourné se trouve ou non sur leur carton et pour le marquer avec un jeton. Le premier joueur qui déclare « Arche de Noé » a gagné. Plus la vitesse est grande, plus le jeu devient difficile.

Bien entendu, on peut constater à la fin de la partie, s'il n'y a pas eu d'erreur, en vérifiant que tous les animaux formant « l'Arche de Noé » sur le carton du gagnant figurent parmi les cartes retournées.

