

## Avant de commencer :

Placez le tableau de jeu sur la table à la portée de tous les joueurs.

Préparez l'arche en plaçant les pièces rouge, verte, jaune et bleue à l'intérieur de chaque section de l'Arche, la face de couleur tournée vers le haut. Collez l'autocollant qui représente des madriers en bois sur le pont de l'arche. Huit autocollants arrondis représentent des animaux sortant la tête par des sabords (ouvertures sur les côtés du navire). Placez-en quatre d'un côté, sur le bord extérieur, et quatre de l'autre. Quatre autocollants représentent des animaux regardant par une porte. Mettez-les à l'intérieur de l'arche, sous le pont, deux d'un côté de l'arche et deux de l'autre. Placez ensuite l'Arche de Noé au centre du tableau de jeu. Fixer délicatement la passerelle de manière inclinée, à l'extérieur de l'arche.

L'arche est divisée en 4 sections de couleurs différentes. Les joueurs choisissent chacun un pion de couleur. La section de l'arche de la même couleur est celle où les joueurs placeront leurs paires d'animaux assortis.

Battéz les cartes d'animaux et placez-les, face vers le bas, au hasard sur les 20 cases disposées autour du plateau de jeu. Les cartes avec les cercles extérieurs blancs sont les animaux mâles. Les cartes avec les cercles extérieurs oranges sont les femelles. Vous pouvez aussi facilement savoir quel animal est une femelle et lequel est un mâle par les illustrations : les femelles ont des rubans et les mâles portent tous des cravates !

Placer votre pièce de jeu sur toute carte sur la planchette de jeu.

## Comment Jouer :

Le plus jeune joueur commence. À votre tour, lancez le dé et avancez votre pion du nombre de cases indiqué dans l'une ou l'autre des directions. Retournez la carte sur laquelle vous êtes tombé. Vous devez maintenant trouver l'animal qui forme une paire avec celui que vous venez de trouver. Retournez une autre carte sur le tableau de jeu. Si les deux cartes forment une paire, vous pouvez les placer dans votre section colorée de l'arche. Si elles ne forment pas une paire, retournez-les face vers le bas. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

- Quand les cartes sont tournées vers le haut, les joueurs tâchent de mémoriser leur emplacement afin de pouvoir les retrouver au prochain tour.
- Si vous tombez sur une carte avec un cercle extérieur blanc (mâle), vous devez essayer de former la paire en retournant une carte avec un cercle extérieur orange (femelle), et vice-versa.
- Vous pouvez retourner n'importe quelle carte du plateau de jeu, même s'il y a le pion d'un autre joueur dessus.
- Tous les joueurs peuvent se placer sur la même case.

Au fur et à mesure que le jeu continue, les joueurs avancent en comptant seulement les cases sur lesquelles il y a des cartes. (Les cases sans cartes ne sont plus comptées).

## Pour gagner :

Lorsque toutes les cartes forment des paires et sont sur l'arche, le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de paires gagne.

## Variation du jeu :

## Avant de commencer :

Répartir les cartes en 2 paquets - un paquet "mâles" et un paquet "femelles". Un des 2 paquets est distribué équitablement entre les joueurs : s'il y a 2 joueurs, 5 cartes chacun; s'il y a 3 joueurs, 3 cartes chacun (retirer 1 paire avant de les distribuer) et s'il y a 4 joueurs, 2 cartes chacun (retirer 2 paires avant de les distribuer). Placer ces cartes face vers le haut devant vous.

L'autre paquet de cartes est placé au hasard, face vers le bas, sur les cases du plateau de jeu. Les joueurs placent leurs pions sur n'importe quelle case où il y a une carte.

## Comment Jouer :

Le plus jeune joueur commence. À votre tour, lancez le dé et déplacez votre pion, dans n'importe quelle direction, du nombre d'espaces indiqué sur le dé. Retournez la carte. Si elle correspond à l'un des animaux que vous avez en main, placez-la dans votre section de l'arche. Si elle ne correspond pas, retournez-la. C'est maintenant le tour du prochain joueur.

## Pour gagner :

Le joueur qui est le premier à trouver toutes les paires d'animaux a gagné !

## Contenu :

- 1 tableau de jeu
- 1 arche qui s'adapte au tableau
- 1 passerelle pour l'arche
- 20 cartes d'animaux
- 4 pions colorés
- 1 dé

