



Velká potopa začala. Úkolem Noema je zachránit co nejvíce zvířat ve své arše. Ale pozor, malé převozní lodičky mají jen určitou nosnost a musíte si dávat pozor také na to, kolik je na které lodi samečků a samichek. Jen ti nejlepší z vás mohou pomoci Noemovi splnit jeho úkol!



Obsah hry

- 1 hrací deska
- 1 žeton Noema
- 5 bodovacích žetonů
- 55 karet rozdělených následovně:

8 lodí



- 1 Celková nosnost
- 2 Nakládací oblast

47 zvířat



- 1 Váha
- 2 Pohlaví – modrá barva pro samce a růžová pro samice
- 3 Ukazatel pohybu Noema
- 4 Efekt karty
- 5 Trestné body odpovídající Noemovu smutku, že nebyl schopen zachránit toto zvíře

Cíl hry

Cílem hry je být prvním hráčem, který se v daném kole postará o všechna zvířata, která mu Noe svěřil (hráči, kterým se to nepodaří, dostanou trestné body). Hra se hraje na tři kola. Na konci hry vítězí hráč, který má nejméně trestných bodů.

Příprava hry

- 1 Na začátku hry vyberte zvířata odpovídající počtu hráčů:
 - Při hře dvou či tří hráčů odstraňte všechna zvířata s čísly 4+ a 5+;
 - Při hře čtyř hráčů odstraňte všechna zvířata s číslem 5+;
 - Při hře pěti hráčů hrajte se všemi zvířaty.
- 2 Pořádně zamíchejte všechna vybraná zvířata a udělejte z nich dobírací balíček. Odstraněná zvířata nechte v krabíčce.
- 3 Dejte hrací desku doprostřed stolu a umístěte bodovací žetony na číslo 0 na počítadle.
- 4 Rozmístěte 5 lodí okolo hrací desky a na jednu z nich umístěte žeton Noema. Zbývající 3 lodě položte do středu hrací desky.
- 5 Položte náhodně vybrané zvíře do nakládací oblasti každé z pěti startovních lodí.
- 6 Poté rozdejte 8 karet zvířat každému hráči. Zvířata, která nebyla rozdána, se toto kolo nepoužijí, ale mohou být použita v dalších kolech. Položte je licem dolů vedle hrací desky.



Začíná nejnižší hráč, jelikož ten se musí nejvíce obávat stoupající vody. Všichni ostatní totiž vydrží déle!

Jeden herní tah

Ve svém tahu musí hráč v následujícím pořadí:

- naložit nové zvíře,
- pohnout Noemem.

Nakládání zvířat

Hráč musí vybrat jedno ze zvířat ze své ruky a umístit ho na loď, na které se právě nalézá Noe. Musí při tom dodržovat dvě základní pravidla.

Základní pravidlo číslo 1: Pohlaví

Na dané lodi smí být pouze:

- Zvířata jednoho jediného pohlaví,
- NEBO samečci a samičky, které se ve svém pořadí přesně střídají (samec, samice, samec... či samice, samec, samice...).

Vždy je to tedy druhá karta, která rozhoduje, jak bude možno zvířata na kartu přikládat.

ANO



NE



Základní pravidlo číslo 2: Nosnost

Souhrnná váha všech zvířat na jedné lodi nesmí překročit 21 (jinak se loď potopí).

V případě, že hráč není schopen dodržet jedno z výše zmíněných pravidel, musí si vzít na ruku všechna zvířata z loď, kam měl nakládat. Poté musí naložit na prázdnou loď jedno zvíře ze své ruky dle svého výběru (může to být i zvíře, které si v důsledku potopení právě přibral na ruku).

Pohyb Noemem

Poté, co hráč naložil zvíře, musí ihned pohnout Noemem, aby určil, na kterou loď se bude nakládat další zvíře (tedy loď, na kterou bude přikládat kartu následující hráč).

- Pokud zahrál samce, Noe se posune na loď o dvě karty doprava či o dvě doleva.
- Pokud zahrál samici, tak se Noe posune hned vpravo nebo hned vlevo od karty, kterou zahrál.



Nyní je na následujícím hráči (hráči po levici), aby naložil zvíře na loď, kde právě stojí Noe, pohnul Noemem a tak dále...

Další pravidla

Právě jste se naučili základní mechanismy hry. Existují ale způsoby, jak se zbavit zvířat ještě rychleji.

Pár = Hraj znovu!

Pokud se vám podařilo naložit zvíře stejného druhu, jako je poslední zvíře na lodi (např. klokana na klokana), pohněte Noemem a poté hned hrajte znovu (takto je možné hrát i několikrát po sobě!).

21 = Optimální náklad!

Pokud se hráči podaří naložit zvíře tak, že součet všech zvířat na lodi dosáhne přesně 21, loď ihned vyráží směrem k arše (je odstraněna a karty z ní jsou odloženy stranou) a je nahrazena jednou z lodí ze středu hrací plochy.

Poté hráč dá určitý počet karet svým soupeřům:

- Pokud to byla první loď v pořadí, tak jedno zvíře,
- Pokud to byla druhá loď v pořadí, dvě zvířata,
- Pokud to byla třetí loď v pořadí, tři zvířata,
- Pokud to byla čtvrtá loď v pořadí, čtyři zvířata.

Pokud si hráč přeje, může tato zvířata rozdělit mezi více protihráčů.

Nezapomeňte pohnout Noemem PŘEDTÍM, než odstraníte loď!




Konec kola & hry


Konec kola

Kolo končí v okamžiku, kdy nastane jedna z následujících situací:

- Jeden z hráčů se zbaví všech zvířat z ruky;
- nebo odjela loď a ve středu hrací desky již nezůstává další, která by ji nahradila.

Každý z hráčů, kterému zbyly v ruce karty, dostane trestné body v hodnotě součtu symbolů , které se nacházejí na jeho zvířatech v ruce.

Bodovací žeton daného hráče se na ukazateli pohne o příslušný počet políček.

POZNÁMKA: Obecně je více symbolů  na zvířatech s nižší vahou.

Na konci kola vezměte všechna zvířata zahraná toto kolo a dejte je dohromady se zvířaty z rukou hráčů a se zbytkem dobíracího balíčku. Všechny karty důkladně zamíchejte a pokračujte od bodu 4. Příprava hry. Tentokrát ale začíná hrát hráč s nejvyšším počtem trestných bodů.

Konec hry

Noe se hraje na tři kola. Na konci třetího kola je vítězem hráč s nejnižším počtem trestných bodů.

Varianta: Místo hry na tři kola se hráči mohou domluvit, že budou hrát do chvíle, než některý z nich dosáhne 26 bodů. Vítězem je pak hráč s nejnižším počtem trestných bodů.

www.rexhry.cz

Autoři: Bruno Cathala a Ludovic Maublanc

Ilustrace: Xavier Colette

Překlad: Martin Hrabálek

©Copyright Bombyx 2012 - All rights reserved



Zvířata zblízka

Některá zvířata mají zvláštní schopnosti, kterých můžete při hře využívat.



Šnek: Díky tomu, že je lehký, je žádaným zvířetem. Navíc je ale též hermafrodit, a když jej nakládáte na loď, můžete si vybrat, jestli bude samečkem nebo samičkou. Na obrázku vlevo vidíte šnečího samečka, protože je zahrán modrou stranou nahoru.



Žirafa: Díky svému dlouhému krku je žirafa strašlivě indiskrétní. Když hráč zahraje žirafu, může se podívat na karty v ruce libovolného protihráče (typicky to asi bude hráč po levici).



Mezek: Je to tvrdohlavec a odmítá se pohnout! Když hráč zahraje mezka, nehybe Noemem. Další hráč bude nakládat zvíře na tu samou loď.



Lev: Králi zvířat nelze nic odmítnout. Když jej hráč zahraje, vezme si náhodně kartu z ruky libovolného hráče. Poté mu vrátí jednu kartu ze své ruky (může mu vrátit i kartu, kterou si od něj právě vzal).



Datel: Datel musí asi být nejhlupejší zvíře, které kdy spatřilo světlo světa. Zatímco se jej snažíte zachránit, on proklouvá díry do lodi! Loď, na které je datel, tak má sníženou nosnost z 21 na 13! Datla nelze nalodit na loď, na které již jsou zvířata s celkovou váhou 13 a vyšší. Pokud je na lodi s datlem váha zvířat přesně 13, tato vyráží směrem k arše jako normálně a se všemi výhodami.