



Noah's ark



El diluvio se aproxima... Llevas mucho tiempo trabajando en tu arca y por fin está terminada para resguardar a los animales. Debes darte prisa, las primeras gotas de lluvia empiezan a caer y los animales empiezan a ponerse nerviosos. ¡Hay que ponerse en marcha!

Los viajeros hablan de otras Arcas construidas en lejanas tierras... ¿Serás capaz de lograr que tu arca sea la mejor?

Componentes



2 Reglamentos



24 Cartas de Animal



10 Cartas de Animal Avanzadas



10 Cartas de Objetivo



6 Cartas de *FLICE*



1 Ficha de Arca



1 Carta de Arca



16 Dados personalizados

Resumen del juego

En cada ronda revelaréis una carta de Animal y competiréis por ser el más rápido en conseguir en vuestros dados los mismos animales que los mostrados en la carta de Animal.

El objetivo del juego es ser el jugador con más puntos de victoria al final de la partida. Los conseguiréis obteniendo cartas de Animal y ganando cartas de Objetivo.

Preparación de la partida

Podéis jugar en modo normal o en modo avanzado. Os recomendamos empezar jugando en modo normal y, tras unas partidas, cambiar a modo avanzado añadiendo las cartas de Animal Avanzadas y las cartas de FLICE. (Consultar páginas 8 a 11).

Modo normal

Separad las cartas de Animal, las de Objetivo y la carta de Arca.

Formad un mazo con las 24 cartas de Animal que no tienen agua dibujada en su zona inferior. Deja las cartas de Animal Avanzadas en la caja (aquellas que tienen dibujada agua en la zona inferior).

Las cartas de FLICE añaden variabilidad al juego y son opcionales. Por el momento, no las necesitaréis. Dejadlas en la caja.

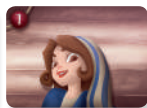
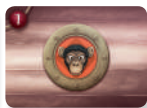


- 1 Barajad las cartas de Objetivo y revelad 3 al azar, colocándolas boca arriba a la vista de todos los jugadores. Leed en voz alta los requisitos de cada carta siguiendo sus instrucciones, (si hubiera alguna duda consultad la página 7).
- 2 Barajad las cartas de Animal, separad las últimas 10 cartas del mazo y mezclad entre ellas la carta de Arca. Colocad estas 11 cartas en la parte inferior del mazo de cartas de Animal y no volváis a barajarlo.
- 3 Colocad la ficha de Arca en medio de la mesa, al alcance de todos los jugadores.
- 4 Entregad a cada jugador 3 dados.

Para hacer partidas más cortas, retirad algunas cartas de Animal durante la preparación de la partida.

¡Ya está todo listo para empezar la partida!

1



Cartas de
Objetivo



Dados

3



Ficha de
Arca



Dados

2



Cartas de Animal



Dados

Cómo se juega

Quien se haya mojado bajo la lluvia más recientemente será el jugador inicial y el encargado de voltear la primera carta del mazo de cartas de Animal que revelará 2 o 3 animales.

A continuación, cada jugador toma **tantos dados como animales muestre la carta.**



A la voz de “¡YA!” lanzad vuestros dados, una única vez, buscando obtener los mismos animales que los mostrados en la carta de Animal.

Conseguirlo a la primera es poco probable, pero no os preocupéis, podéis modificar el resultado de cada dado usando la mecánica de **FLICE**, de hecho, ¡debéis hacerlo lo más rápido posible!

En aquellos dados en los que **no** hayáis conseguido el resultado que buscabais, **debéis** cambiar la cara del dado usando sólo tu dedo índice.

Haced girar el dado sobre sí mismo hasta conseguir que las caras superiores muestren los mismos animales que la carta revelada.

Si al lanzar los dados tenéis la suerte de que algún resultado coincida con un animal de la carta, no tenéis que usar la mecánica de **FLICE** para cambiar el dado, ya será válido.





Cuando algún jugador consiga que sus dados muestren, en la cara superior, los mismos animales que en la carta, ¡tiene que poner su mano sobre la ficha Arca lo más rápido que pueda! Quien lo haga primero se llevará la carta de Animal.

El resto de jugadores comprobará que la combinación entre los dados y la carta de Animal es correcta. Si no lo es, los demás jugadores reinician la ronda lanzando sus dados de nuevo para conseguir ganar la carta.

El ganador de la ronda se lleva la carta a su zona y será el encargado de revelar la nueva carta de Animal.

Seguid jugando rondas de esta manera hasta que aparezca la carta del Arca al sacar una carta de animal, que indica el final del juego. Ahora determina quién es el ganador de cada carta de Objetivo (ver página 7).

Cartas de Animal

Las cartas de Animal representan las criaturas que suben a vuestra arca: leones, elefantes, jirafas, águilas, serpientes y monos. La mayoría de estas cartas tienen puntos de victoria en su esquina superior izquierda.

Necesitáis ganar cartas de Animal para cumplir los requisitos de las cartas de Objetivo y conseguir más puntos de victoria al final de la partida.

2

Puntos de victoria



Objetivo del resultado de la tirada en este turno

Cartas de Objetivos

Cada carta de Objetivo muestra cómo se puntúa. Durante la preparación, leed en voz alta qué significa cada carta.

Al final de la partida, quien tenga más elementos con sus cartas de Animal, del indicado en la carta de Objetivo, consigue la carta y sus puntos de Victoria correspondientes.



Tipos de cartas de objetivos:



Ser el jugador con más leones.



Ser el jugador con más elefantes.



Ser el jugador con más jirafas.



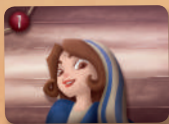
Ser el jugador con más monos.



Ser el jugador con más águilas.



Ser el jugador con más serpientes.



Ser el jugador con más cartas de Noa.



Ser el jugador con más Cartas de Animal.

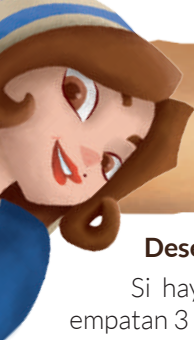


Ser el jugador con más cartas de Objetivo.

Si revelas esta carta, coloca 6 cartas de Objetivo (contando ésta) en vez de 3.

Ser el jugador con más animales en total, independientemente de su tipo.





Yo no aparezco en los dados. Pero os daré más puntos de victoria si conseguís la carta y la posibilidad de los puntos de mi carta de objetivo.

Desempatar:

Si hay empate entre 2 jugadores tienen que desempatar. Si empatan 3 o más jugadores, nadie gana la carta de Objetivo.

Para desempatar se coloca la ficha de Arca entre los dos jugadores y cada uno de ellos toma 6 dados.

A la voz de “¡YA!”, ambos jugadores lanzan los dados **una sola vez** y, con la mecánica de *FLICE*, tratan de obtener los 6 diferentes animales en sus dados: león, elefante, jirafa, águila, serpiente y mono. El jugador que lo consiga primero, deberá poner su mano sobre la ficha de Arca y ganará la carta de Objetivo.

Puntuación final:

Sumad los puntos mostrados en vuestras cartas de Animal y Objetivo. Quien tenga más puntos será el ganador.

Modo avanzado

Si quieres añadir variedad a tus partidas, añade las cartas que quieras de nivel avanzado al mazo de cartas de Animal. Las distinguirás porque muestran agua en la parte inferior.

Prepara la partida normalmente añadiendo tantas cartas de Animal

Avanzado como quieras, exceptuando el tipo de carta sustituir animal (ver más adelante).



Cartas de Animal avanzadas:

Estas cartas tienen efectos de un solo uso que te ayudarán durante la partida. Cuando las consigas mantenlas boca arriba. Una vez usadas, voltéalas para recordar que están agotadas. Esto significa que no puedes usarlas de nuevo, pero seguirán sumando puntos en el recuento final.



Dobles parejas: Sólo se puede usar en partidas a 2, 3 o 4 jugadores. Si la vais a usar, cada jugador comienza la partida con 4 dados en lugar de 3. No tiene ningún efecto especial, pero te da 3 puntos de victoria y otorga 4 iconos de animal.



Comodín: Al final de la partida, durante el recuento de animales para conseguir cartas de Objetivo, elige el tipo de animal al que representa. (Nota: es un animal extra. No modifica los representados en la carta).



Robar una carta: Úsala para robar a otro jugador una carta de Animal que muestre, como mucho, 1 punto de victoria.



Eliminar una carta: Úsala para eliminar cualquier carta de Animal de otro jugador que muestre, como mucho, 1 punto de victoria. La carta eliminada ya no contará para sumar puntos al final de la partida si los tuviera, ni para ganar cartas de Objetivo.



Sustituir una carta Objetivo: Úsala para eliminar una de las cartas de Objetivo sobre la mesa y sustitúyela por otra de tu elección.





Sustituir animal: Al final de la partida, puedes usarla para sustituir un animal por otro (en este caso podrías sustituir todas tus serpientes por elefantes o todos tus elefantes por serpientes).

El cambio afecta a todas tus cartas de Animal pero debes elegir solo uno de los dos sentidos. ¡Úsala sabiamente!

Tienes 3 cartas de este tipo diferentes pero solo puedes incluir una de ellas en el mazo.

Nota: a menos de que sea una partida a dos jugadores, no puedes eliminar y robar una carta al mismo jugador.

Cartas de FLICE

Las cartas de **FLICE** cambian la forma de girar el dado al buscar la cara que necesitáis, añadiendo variabilidad al juego.

Añadid 2 cartas **FLICE** al azar durante el paso 2 de la preparación de la partida. Cuando separéis las cartas de Animal para añadir la carta de Arca, tomad el resto de cartas y barajad entre ellas las cartas de **FLICE**. Después, poned bajo este mazo las 11 cartas entre las que se encuentra la carta de Arca y no volváis a barajar.



Comenzad la partida usando el **FLICE** original y continuad así hasta que se revele una carta de **FLICE**. En ese momento, dejadla en medio de la mesa a la vista de todos para indicar la mecánica **FLICE** que está en vigor. A continuación, se revela una nueva carta de Animal.



Gira el dado con tu dedo índice (es el FLICE básico)



Cierra el puño y gira el dado con la parte inferior del mismo.



Con la mano cerrada, gira usando solo los nudillos.



Gira usando solo el dedo meñique (con el resto de la mano cerrada).



Gira usando solo el dedo pulgar (con el resto de la mano cerrada).



Gira el dado con tu mano NO dominante.

CRÉDITOS

Autor: Andrés Saldeño - **Ilustración:** Lorena Gestido

Revisión de reglamento: 221B Studio

Aliens Games: Todos los derechos reservados

AGRADECIMIENTOS:

*A mis tres princesas Diana, Noa y Nira. A mi familia y amigos.
Gracias por ser mi pequeño club de fans.*

*A mis Testadores (en todos los eventos en los que he asistido y que
habéis aportado vuestras impresiones e ideas)*

Mark Muñoz (Juegorrinos)

Dedicado a mi hija Noa. Mi ángel.

