

Pravidla hry NOEMOVA ARCHA:

(hra pro 2 – 4 hráče)

Cíl hry: dopravit všechna zvířátka do archy a nasbírat co nejvíce plodin.

**PŘÍPRAVA HRACÍ PLOCHY:**

Rozložíme herní plán s archou a cestičkami. Kartičky se zvířátky rozdělíme napůl tak, aby v žádné polovině nebylo některé zvířátko 2x. Poté jednu část zvířátek položíme **obrázkem nahoru** podél horní strany herního plánu, druhou polovinu promícháme, otočíme **obrázkem dolů** a narovnáme na protilehlé dolní straně.

V „banku“ si připravíme hromádky s jednotlivými plodinami podle jejich druhu.

**PRŮBĚH HRY:**

(zde je popsána verze hry pro větší děti, cca od 6 let, zjednodušená pravidla pro mladší děti jsou na konci textu)

Před začátkem hry si hráči rozdělí figurky. Nejstarší hráč obdrží figurku Noema a jeho manželky, ostatní si rozdělí zbylé figurky Noemových synů Šéma, Cháma a Jefeta s jejich manželkami.

Herní plocha se skládá ze dvou okruhů. Po vnějším okruhu chodí ženy ve směru šipky (= po směru hodinových ručiček) a sbírají plodiny, po vnitřním okruhu kolem archy se pohybují muži, kteří shánějí zvířata a vodí je do archy.

Na začátku hry si hráči postaví figurky na označená místa dle počátečních písmen jmen jednotlivých manželských párů (N – Noe, Š – Šém, CH – Chám, J – Jefet). Začíná nejstarší hráč, ostatní pokračují po směru hodinových ručiček.

Každý hráč hází v každém kole 2x hrací kostkou. Hodnota prvního hodu určuje pohyb ženy, hodnota druhého hodu pohyb muže - tzn., že první se vždy pohybuje figurka ženy a po ní figurka muže. Zastaví-li se žena na políčku s plodinou (jablko, hruška, víno, banány, obilí, třešně, mrkev), obdrží ihned z banku žeton s příslušným obrázkem a položí ho viditelně před sebe. Poté následuje tah s figurkou muže. Zastaví-li muž na políčku se zvířátkem (neplatí pro obrázek hlavy tygra!), začíná fáze „lovení zvěře“ (viz níže). Pokud hráč zakončí tah na políčku se šipkou, musí v příštím tahu pokračovat ve směru, kterým ukazuje šipka. Pokud políčkem se šipkou v rámci tahu pouze prochází, šipka směr jeho cesty nijak neovlivňuje a dále prochází v základním směru.

## LOVENÍ ZVĚŘE:

Lovení zvěře začíná v případě, že hráč svůj tah zakončí na políčku s obrázkem zvířete. Hráč si nejdříve vybere zvířátko z těch, která jsou otočená obrázkem nahoru. Poté může otočit 5 kartiček (dospělý pouze 3 kartičky) se skrytými zvířátky (otočenými obrázkem dolů). Je-li mezi nimi vybrané zvířátko, může si obě kartičky vzít a položí je viditelně před sebe. Pokud mezi otočenými obrázky není hledané zvířátko, vrátí vybranou kartičku na původní místo, lov nebyl úspěšný. Tímto jeho tah končí a předává kostku dalšímu hráči v pořadí.

## VODĚNÍ ZVĚŘE DO ARCHY:

Blíží-li se hráč k zakončení okruhu kolem archy, čeká ho rozhodování mezi dvěma možnostmi:

- a) odbočí a dovede svá nasbíraná zvířátka do archy = je třeba hodit přesný počet bodů na kostce, aby došel na políčko VSTUP (v levém dolním rohu archy). Nehodí-li správné číslo, může počkat do dalšího kola (resp. dalších kol, dokud nepadne správná hodnota). Po úspěšném vstupu do archy ubytuje svá zvířátka (viz níže) a dále pokračuje ve hře.
- b) bude pokračovat v cestě, ale riskuje, že mu jeho zvířátka sežerou tygři. Vstoupí-li během dalšího putování na políčko s hlavou tygra, musí odevzdat jeden pár zvířat dle svého výběru zpět do neulovených (jedno mezi odkrytá, druhé mezi skrytá obrázkem dolů).

Pozn.: V případě, že se hráč rozhodl pro variantu a), ale nedaří se mu vstoupit do archy, může v příštím kole pokračovat v cestě dle varianty b) (opačně to však možné není - jakmile hráč projde startem, tj. políčko se šedou šipkou, nemůže se již vracet zpět).

## UBYTOVÁNÍ ZVÍŘÁTEK V ARŠE:

Hráč po úspěšném vstupu do archy umístí jedno z dvojice svých ulovených zvířat do volného okénka v palubě lodi. Kartičku s druhým zvířátkem z dvojice nechá viditelně položenou před sebou. Totéž udělá s případnými všemi ostatními ulovenými zvířátky. Tím však tah nekončí, protože zvířátka je potřeba ještě nakrmit. Podle počtu umístěných zvířátek odevzdá stejný počet ze svých nasbíraných plodin (různé druhy dle vlastního výběru) zpět do banku (např. hráč do archy umístil obrázek psa, žirafy a želvy, do banku odevzdá např. 2 jablka a 1 obilí **nebo** 1 jablko, 1 hrušku, 1 obilí **nebo** 3 žetony s banány apod.). Tímto končí jeho tah a v příštím kole se opět může vydat na další cestu obvyklým způsobem.

## ÚČINKY NĚKTERÝCH DALŠÍCH POLÍČEK:

Kromě políček s obrázky plodin nebo zvířat čeká na trase ještě několik speciálních políček s různými účinky. Zakončí-li hráč svůj tah na jednom z těchto políček, provede ještě v tomtéž tahu úkol, který mu políčko ukládá:

- 1x hráč hází ještě jednou kostkou a o tuto hodnotu se ještě posune. Pokud se tímto tahem dostane na políčko s plodinou či zvířetem, zachová se jako v běžném tahu.
- 2x hráč hodí kostkou 2x, obě hodnoty sečte a poté se o výslednou hodnotu posune. Dostane-li se na políčko s plodinou či zvířetem, zachová se jako v běžném tahu.

- +5 hráč se posune o 5 polí dále. Pokud se tímto tahem dostane na políčko s plodinou či zvířetem, zachová se jako v běžném tahu.
- 1/-4 hráč se posune o 1 nebo o 4 pole zpět. Pokud se tímto tahem dostane na políčko s plodinou či zvířetem, zachová se jako v běžném tahu.

#### PRŮCHOD „STARTEM“:

Ve vnějším okruhu (okruh s plodinami, kde chodí ženy) je za „startovní“ políčko považováno (jediné) políčko se šipkou v levém dolním rohu. Pokaždé, když hráč tímto políčkem po obejití okruhu projde, získává jeden žeton s plodinou dle svého výběru.

Ve vnitřním okruhu (okruh se zvířaty, kde chodí muži) je za „startovní“ políčko považováno políčko se šipkou vybarvenou šedě. Při každém průchodu tímto „startovním“ políčkem získává hráč zvířátko, pokud splní stejné podmínky, jako kdyby vstoupil na políčko se zvířetem. Projde-li však hráč startem a svůj tah zakončí na políčku s hlavou tygra, žádné zvířátko nezískává.

#### ZAKONČENÍ HRY:

Po ulovení posledního zvířátka je třeba, aby se všichni dostali do archy. Od této chvíle přestává platit políčko „tygr“ a všechny figurky mužů začínají směřovat k políčku VSTUP do archy, i v případě, že už mají všechna svá zvířátka v lodi. Během putování mužů ke vstupu do lodi figurky žen nadále sbírají plodiny na svém okruhu. Pro vstup do lodi platí stejné podmínky jako při vodění zvířátek do archy – tzn., pokud hráč nehodí přesnou hodnotu na políčko VSTUP, zůstává stát do dalšího kola, dokud mu nepadne správná hodnota. Ve chvíli, kdy první hráč s figurkou muže nastoupí do archy, postaví ho do lodi a přidá k němu i jeho ženu. Pokud má u sebe ještě neubytovaná zvířata, postupuje stejným způsobem jako při jejich běžném ubytování, včetně odevzdání plodin.

V tuto chvíli se zastaví ostatní figurky žen a čekají, až jejich manželé nastoupí do lodi. Pro nástup všech ostatních mužů platí stejná pravidla jako pro prvního.

#### BODOVÁNÍ:

Nejprve se bodově ohodnotí pořadí hráčů, jak vstoupili do lodi:

Hráč, který nastoupil do lodi jako první, dostane 4 body, druhý dostane 3 body, třetí 2 body, poslední 1 bod.

Bodování zvířátek:

Za každé ulovené zvířátko (resp. dvojici) si hráč započítá 1 bod.

Bodování plodin:

Každý hráč si roztřídí nasbírané žetony s plodinami podle jejich druhu. Poté porovnájí, kdo má které plodiny nejvíce – za každou takovou plodinu si započítává 2 body. Mají-li dva nebo více hráčů od jednoho druhu plodiny stejný počet (a žádný jiný hráč nemá vyšší počet), započítává si každý po 1 bodu.

Např. hráč „Noe“ má 4 žetony s jablky, 2 žetony s hruškami a 5 žetonů s banány atd.,

hráč „Šém“ má 2 žetony s jablky, 2 žetony s hruškami a 1 žeton s banány atd.,

hráč „Chám“ má 4 žetony s jablky, 3 žetony s hruškami a 1 žeton s banány, atd.,

získává Noe 1 bod za jablka (má stejně jako Chám), 0 bodů za hrušky (má sice stejně jako Šém, ale Chám má více) a 2 body za banány,

Šém získává 0 bodů za jablka, 0 bodů za hrušky (má sice stejně jako Noe, ale méně než Chám) a 0 bodů za banány,

Chám získává 1 bod za jablka (má stejně jako Noe), 2 body za hrušky a 0 bodů za banány (má stejně jako Šém, ale méně než Noe.)

Zjednodušená verze (zejména pro malé děti):

Základy hry jsou stejné – figurky žen chodí po vnějším okruhu a získávají plodiny, figurky mužů chodí po vnitřním okruhu a získávají zvířátka stejným způsobem jako v základní verzi (viz výše). Získané zvířátko se ale rovnou umístí do okénka v arše, druhé si hráč nechá před sebou. Nasbírané plodiny si hráč nechává a zvířátka s nimi nekrmí. Hru zakončí ten, kdo (po vysbírání všech zvířátek) dorazí jako první přesným hodem do cíle – vstupu do archy – a získává tím 3 body. Tímto hra končí, ostatní se rovnou přemístí do archy. Bodování plodin a zvířátek je stejné jako v základních pravidlech.