



Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



AB AUF DIE ARCHE

OHNE PASSENDE KOFFER WIRD'S NASS!



Critter Cruise • Tous sur l'arche !
Naar de ark • ¡Todos al arca!
Tutti sull'arca!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2020



Ab auf die Arche



Ein kooperatives Memo-Spiel für 2-4 Spieler ab 3 Jahren.

Autorin: Antje Gleichmann
Illustration: Benjamin Petzold
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Seit Stunden regnet es! Auch der Boden ist mittlerweile schon ordentlich durchgeweicht. Deshalb lädt Noah alle Tiere unter das schützende Dach seiner Arche ein. Jedes Tier darf einen Koffer mit seinen wichtigsten Sachen mitbringen. Doch was für ein Chaos, alle Koffer liegen kreuz und quer durcheinander! Gar nicht so einfach, da den Richtigen zu finden. Helft Noah, die Tiere samt ihrer Koffer halbwegs trocken auf das Schiff zu bringen.

Spielinhalt

1 Schiff (bestehend aus Schachtelboden, 4 Trennwänden, 3 Pappteilen),
10 runde Weg-Plättchen, 15 Koffer-Plättchen, 10 Tiere (Elefant, Kamel,
Pferd, Kuh, Schaf, Schwein, Fuchs, Katze, Maus, Igel), 1 Spielfigur Noah,
1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel:

Löst die Pappteile vorsichtig aus den Tableaus. Die Pappränder werden nicht mehr benötigt und können entsorgt werden.

Legt den leeren Schachtelboden in die Tischmitte. Nehmt die vier Trennwände, steckt sie zusammen und legt das entstandene Gitter in den Schachtelboden.

Tipp: Am Ende des Spiels könnt ihr die Trennwände zusammengesteckt im Schachtelboden lassen. Verteilt einfach das gesamte Spielmaterial in den Fächern und legt die Tableaus und die Anleitung darauf.



Spielvorbereitung

Baut das Schiff zusammen. Lasst euch dabei gerne von einem Erwachsenen helfen.

- 1 Legt das **Schiffsdeck** (Tableau mit Schlitzen) auf die Trennwände im Schachtelboden.
- 2 Knickt das **Dach** in der Mitte und steckt es in die Schlitze, sodass auf dem Schiff ein Dach entsteht.
- 3 Stellt die **Rampe** an die gegenüberliegende, kurze Seite des Schiffs.



- 4 Beginnend an der Rampe legt ihr mit den runden **Weg-Plättchen** (die Wasser-Seiten zeigen nach unten) einen Weg aus.
- 5 Stellt auf jedes Weg-Plättchen ein **Tier**. Dabei ist die Reihenfolge der Tiere egal.
- 6 Neben ein beliebiges Weg-Plättchen stellt ihr **Noah**.
- 7 Mischt nun noch die **Koffer-Plättchen** (die Seiten mit Tieranhängern beziehungsweise Wasserflecken zeigen nach unten) und legt sie neben dem Schiff aus.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt mit einem Schiff gefahren ist, darf beginnen.

Du darfst mit Noah stehen bleiben oder ihn neben dem Weg ein Plättchen vor oder zurück bewegen. Suche nun für das Tier, neben dem Noah jetzt steht, den passenden Koffer. Decke dazu ein Koffer-Plättchen auf.

Was zeigt das Koffer-Plättchen?

- **Den Koffer-Anhänger des Tieres, neben dem Noah steht?**

Super! Es ist der richtige Koffer.

Nimm das Tier und laufe mit ihm über die Rampe auf das Schiff.

Den passenden Koffer legst du ebenfalls auf das Schiffsdeck. Stehen auf den nachfolgenden Weg-Plättchen weitere Tiere, dann nimm das letzte Tier aus der Reihe und stelle es auf das frei gewordene Weg-Plättchen. Dein Spielzug ist beendet.



Achtung:

Die Tier-Reihe darf nie durch leere Weg-Plättchen unterbrochen sein!



- **Den Koffer-Anhänger eines anderen Tieres?**

Schade! Dieser Koffer war nicht gesucht.

Verdecke das Koffer-Plättchen wieder. Dein Zug ist damit beendet.





• Wasserflecken?

Schade! Du hast einen durchnässten Koffer aufgedeckt.

Drehe nun so viele Weg-Plättchen um (auf die Wasser-Seite), wie **Wasserflecken** auf dem Koffer abgebildet sind. Beginne dabei beim letzten „trockenen“ Weg-Plättchen in der Reihe.



Sollten auf den Weg-Plättchen Tiere stehen, ist das nicht schlimm. Drehe sie trotzdem um; die Tiere bekommen einfach nur nasse Füße. Abschließend drehe den durchnässten Koffer wieder auf die andere Seite, sodass er erneut verdeckt ist. Er bleibt an derselben Stelle liegen und ist weiter im Spiel.

Merkt euch gut, wo die durchnässten Koffer liegen!

Dein Zug ist damit beendet.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn:

- ihr alle Tiere sicher und halbwegs trocken auf das Schiff gebracht habt, bevor alle Weg-Plättchen umgedreht wurden und alles unter Wasser steht.
- alle Weg-Plättchen umgedreht sind und alles unter Wasser steht, aber noch Tiere auf den Weg-Plättchen stehen. Ihr habt leider gemeinsam verloren. Versucht es doch gleich noch einmal!

Hinweis für jüngere Kinder:

Ihr könnt gerne auch mit weniger durchnässten Koffern spielen, dann wird das Spiel leichter. Sortiert dazu einfach beliebig viele Koffer mit Wasserflecken aus.

Critter Cruise



A cooperative memory game for 2 to 4 players ages 3 years and up.



ENGLISH

Game Designer: Antje Gleichmann
Illustrator: Benjamin Petzold
Playtime: about 15 minutes

It's been raining for hours! Even the ground is starting to get soggy. That's why Noah is inviting all the animals to shelter under the roof on his ark and take a cruise. Each animal can bring one suitcase with their most important items. But it's crazy – the suitcases are laying around in a complete mess! It's hard to find the right one. Help Noah get the animals and their suitcases onto the ark before they get completely soaked.

Contents

1 ark (consisting of the box bottom, 4 dividers, 3 cardboard pieces),
10 round path tiles, 15 suitcase tiles, 10 animals (1 each of an elephant, camel, horse, cow, sheep, pig, fox, cat, mouse, hedgehog),
1 wooden Noah, 1 rulebook

Before the First Game:

Carefully separate the cardboard pieces from the punchboard.

The cardboard edges are no longer required and can be discarded.

Place the empty box bottom in the center of the table. Take the four dividers, and place the created grid into the box base.

Tip: At the end of the game you can leave the dividers together in the box bottom. Simply put all of the game materials into the compartments, then place the punchboards and rulebook on top.

Game Setup

Put the ship together. You can have an adult help you with this.

- 1 Place the **ark's deck** (punchboard with slits) on the grid in the box bottom.
- 2 Fold the **roof** in the middle and insert it into the slits to create a roof on the ark.
- 3 Place the **ramp** on the short side of the box opposite the roof.

ENGLISH



- 4 Starting at the bottom of the ramp, place the round **path tiles** with the water side facing down to form a path.
- 5 Randomly place an **animal** on each path tile.
- 6 Place **Noah** beside one of the path tiles.
- 7 Now shuffle the **suitcase tiles** (with the side showing the animal tags or water spots facing down) and place them suitcase side up spread out next to the ark.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who was most recently on a ship or boat goes first.

On your turn, you may leave Noah where he is, or move him forward or backward along the path by one tile. Then look for the suitcase that belongs to the animal that Noah is standing next to. Turn over one suitcase tile.

What does the suitcase tile show?

- **The tag for the animal that Noah is standing next to?**

Fantastic! You found the right suitcase.

Take the animal and walk it up the ramp onto the ark. Place the matching suitcase on the deck too. If there are other animals that were behind the animal that boarded, take the last animal out of line and place it on the path tile that is now empty.



Note:

The line of animals should never have gaps in the line!



- **The tag for a different animal?**

What a pity! This isn't the suitcase you were looking for.

Turn the suitcase tile over again.



Water spots?

- **Oh no! You found a soggy suitcase.**

Count how many **water spots** there are on the suitcase and then turn that many path tiles to the water side. Start with the last “dry” path tile.



It's OK if there are animals on the path tiles, turn the tiles over anyway and the animals will just get wet feet.

Now flip the soggy suitcase over so that it's hidden again. It should stay in the same spot and is still part of the game.

Make sure everyone remembers where it is.

Now, your turn is over and the next player takes their turn.

End of the Game

The game ends when either:

- you have managed to get all the animals safely and (mostly) dry onto the ark before all the path tiles were turned over and everything is flooded. Congratulations, you all win together!
- all the path tiles are turned over and everything is flooded while there are still animals on the path tiles. Unfortunately, you all lose together. Why don't you give it another try right away?

Note for younger children:

You can also play with less soggy suitcase tiles to make the game easier. Simply remove as many soggy suitcases as you want.

Tous sur l'arche !



Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans.

Auteure : Antje Gleichmann

Illustration : Benjamin Petzold

Durée du jeu : env. 15 minutes

Il pleut depuis des heures ! Même, le sol est complètement détrempé. Noé décide d'inviter tous les animaux à se mettre à l'abri dans son arche. Chaque animal a le droit d'emporter une valise remplie de ses effets personnels. Mais quelle pagaille car toutes les valises sont éparpillées en désordre ! Pas si facile de retrouver la sienne ! Aidez Noé à faire monter les animaux et leur valise dans le navire avant qu'ils ne soient trempés jusqu'aux os.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 bateau (= fond de la boîte, 4 parois séparatrices, 3 pièces en carton),
10 tuiles « sentier » rondes, 15 tuiles « valise », 10 animaux (éléphant, chameau, cheval, vache, mouton, cochon, renard, chat, souris et hérisson),
1 figurine Noé, 1 règle du jeu.

Avant la première partie :

Détachez délicatement les pièces cartonnées de leur cadre. Les bords en carton ne servant plus, vous pouvez les jeter.

Placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Prenez les quatre parois séparatrices, assemblez-les en les enfonçant et posez la grille ainsi obtenue dans la partie inférieure de la boîte.

Remarque : à la fin de la partie, vous pouvez laisser les parois séparatrices assemblées dans la partie inférieure de la boîte. Répartissez simplement tout le matériel de jeu dans les compartiments et posez par-dessus les pièces cartonnées et la règle du jeu.

Préparation du jeu

Assemblez le bateau. N'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte.

- 1 Posez le **pont du navire** (plaque à fentes) sur les parois séparatrices placées dans le fond de la boîte.
- 2 Pliez le **toit** au milieu et enfoncez-le dans les fentes pour former le toit du bateau.
- 3 Installez la **rampe**, en face du toit, sur le côté le plus court du bateau.



FRANÇAIS

- 4 En partant de la rampe, posez les **tuiles « sentier »** rondes (faces « eau » cachées) pour former un chemin.
- 5 Placez un **animal** sur chaque tuile « sentier ». L'ordre des animaux est sans importance.
- 6 Placez **Noé** à côté d'une tuile « sentier » de votre choix.
- 7 Ensuite, mélangez les **tuiles « valise »** (faces avec les étiquettes d'animaux ou flaques d'eau cachées) et posez-les à côté du bateau.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a pris le bateau le plus récemment commence.

Tu peux soit ne pas déplacer Noé, soit le faire avancer ou reculer d'une tuile à côté du sentier. Cherche maintenant la valise de l'animal qui se trouve à côté de Noé. Retourne la tuile « valise » de ton choix.

Que représente la tuile « valise » ?

- **L'étiquette de valise de l'animal qui se trouve à côté de Noé ?**

Super ! C'est la bonne valise.

Prends l'animal et fais-le monter sur le bateau en empruntant la rampe.

Pose aussi sa valise sur le pont du bateau.

Si d'autres animaux se trouvent sur les tuiles « sentier » suivantes, prends le dernier animal de la file et place-le sur la tuile « sentier » que tu viens de libérer.



Attention !

La file d'animaux ne doit jamais être interrompue par des tuiles « sentier » vides !



C'est la fin de ton tour.

- **L'étiquette de la valise d'un autre animal ?**

Domage ! Ce n'est pas la valise recherchée.

Retourne la tuile « valise ».

Ton tour est alors terminé.



Des flaques d'eau ?

- **Domage ! Tu as retourné une valise trempée.**

Retourne alors autant de tuiles « sentier » (face « eau » visible) qu'il y a de **flaques d'eau** représentées sur la tuile « valise ». Commence par la dernière tuile « sèche » du sentier.



Si des animaux se trouvent sur ces tuiles « sentier », ce n'est pas grave.

Retourne-les quand même. Les animaux auront juste les pattes mouillées.

Maintenant, retourne à nouveau la valise mouillée face cachée. Elle reste au même endroit et la partie continue.

Mémorisez bien l'emplacement des valises mouillées !

Ton tour est alors terminé.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque :

- vous avez mis tous les animaux en sécurité sur le bateau avant que toutes les tuiles « sentier » ne soient retournées et qu'ils soient tous mouillés. Félicitations ! Vous avez gagné tous ensemble !
- toutes les tuiles « sentier » sont retournées, donc tout est sous l'eau, mais il y a encore des animaux sur les tuiles « sentier ». Vous avez malheureusement perdu tous ensemble. Réessayez encore une fois !

Conseil avec de très jeunes enfants :

Vous pouvez aussi jouer avec moins de valises mouillées pour que le jeu soit plus facile. Il suffit de retirer autant de valises avec flaques d'eau que vous le souhaitez.



Naar de ark



Een leuk geheugenspel voor 2-4 spelers vanaf 3 jaar.

Auteur: Antje Gleichmann
Illustrator: Benjamin Petzold
Speelduur: ca. 15 minuten

Het regent al uren! De grond is ondertussen goed doorweekt. Daarom leidt Noah alle dieren naar het beschermende dak van zijn ark. Elk dier mag een koffer meenemen met zijn waardevolste spullen. Maar wat een chaos! Alle koffers liggen kriskras door elkaar! Het is helemaal niet zo eenvoudig om de juiste te vinden. Help Noah om de dieren met hun koffers zo droog mogelijk aan boord van het schip te brengen.

Inhoud van het spel

1 schip (bestaande uit: de onderkant van de doos, 4 scheidingswanden, 3 stukken karton), 10 ronde wegkaartjes, 15 kofferkaartjes, 10 dieren (olifant, kameel, paard, koe, schaap, varken, vos, kat, muis, egel), 1 speelfiguur Noah, 1 handleiding

Vóór het eerste spel:

Maak alle kartonnen onderdelen voorzichtig los uit de borden. De randen van het karton heb je niet meer nodig en kan je weggoaien.

Leg de lege bodem van de doos in het midden van de tafel. Neem de vier scheidingswanden, steek deze zoals afgebeeld in elkaar en leg het kader dat ontstaat in de bodem van de doos.

Tip: Aan het einde van het spel kunnen jullie de scheidingswanden in elkaar gestoken in de onderkant van de doos laten staan. Verdeel gewoon al het spelmateriaal over de vakken en leg het spelbord en de handleiding er bovenop.

Vorbereiding van het spel

Zet het schip in elkaar. Laat je daarbij helpen door een volwassene als je wilt.

- 1 Leg het **scheepsdek** (kaart met gleuven) op de scheidingswanden in de onderkant van de doos.
- 2 Knik het **dak** doormidden en steek het in de gleuf zodat het schip een dak krijgt.
- 3 Plaats de **loopplank** aan de overgelegen korte kant van het schip.



- 4 Maak vanaf de loopplank een pad met de ronde **wegkaartjes** (leg ze met de waterkant naar beneden).
- 5 Zet op elk wegkaartje een **dier**. De volgorde van de dieren maakt niet uit.
- 6 Zet **Noah** naast een van de wegkaartjes.
- 7 Schud de **kofferkaartjes** (de afbeeldingen van de bagagelabels respectievelijk de watervlekken wijzen naar beneden) en leg ze verspreid naast het schip.

Spelverloop

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste op een schip heeft gevaren, mag beginnen.

Je mag met Noah blijven staan of hem naast de weg één kaartje vooruit of achteruit bewegen. Zoek de koffer voor het dier waarnaast Noah staat. Draai een kofferkaartje om.

Wat staat er op het kofferkaartje?

- **Het bagagelabel van het dier waarnaast Noah staat?**

Geweldig! Het is de goede koffer.

Pak het dier en loop met hem over de loopbrug van het schip. Leg de juiste koffer ook op het dek van het schip.



Staan er dieren achter het leeggekomen wegkaartje, pak dan het laatste dier in de rij en zet deze op het wegkaartje dat nu vrij is.

Opgelet:

De rij met dieren mag nooit onderbroken worden door een leeg wegkaartje!



Je beurt is voorbij.

- **Het bagagelabel van een ander dier?**

Jammer! Dit is niet de koffer die nu gezocht wordt.

Draai het kofferkaartje weer om. Je beurt is nu voorbij.



Watervlekken?

- **Jammer! Je hebt een doorweekte koffer omgedraaid.**

Draai nu net zo veel wegkaartjes om (met de waterkant omhoog), als er **watervlekken** staan afgebeeld op de koffer. Begin met het laatste ‚droge‘ wegkaartje in de rij.

Als er op het wegkaartje dieren staan, is dat niet erg. Draai het kaartje toch om; de dieren krijgen nu natte voeten.



Draai aansluitend de doorweekte koffer weer om zodat de watervlekken niet meer zichtbaar zijn. Laat het kaartje op dezelfde plek liggen en ga verder met het spel.

Onthoud goed waar de doorweekte koffer ligt!

Je beurt is nu voorbij.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra:

- jullie alle dieren veilig en zo droog mogelijk op het schip hebben weten te krijgen, vóór alle wegkaartjes omgedraaid zijn en alles onder water staat. Gefeliciteerd! Jullie hebben samen gewonnen!
- alle wegkaartjes omgedraaid zijn en alles onder water staat, maar er nog dieren op de wegkaartjes staan. Jammer. Jullie hebben samen verloren. Probeer het meteen nog een keer!

Tip voor jonge kinderen:

Jullie kunnen best met iets minder doorweekte koffers spelen, dan wordt het spel wat makkelijker. Haal daarvoor een aantal koffers met watervlekken uit het spel.



¡Todos al arca!



Un juego de memoria y cooperación para 2 - 4 jugadores a partir de 3 años.

Autora: Antje Gleichmann
Ilustrador: Benjamin Petzold
Duración del juego: aprox. 15 minutos

Llueve desde hace horas y el suelo está cada vez más empapado. Por eso, Noé invita a todos los animales a cobijarse en su arca. Cada uno puede llevar una maleta con sus pertenencias más necesarias, pero es un caos, ya que las maletas están esparcidas por todos lados. No es fácil encontrar la correcta. Ayudad a Noé a subir al arca a los animales con sus maletas antes de que queden completamente mojados.

Contenido del juego

1 arca (consistente en: base de la caja, 4 separadores, 3 piezas de cartón), 10 fichas de camino, 15 fichas de maleta, 10 animales (elefante, camello, caballo, vaca, oveja, cerdo, zorro, gato, ratón y erizo), 1 figura de Noé, 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez:

Extraed con cuidado las piezas de cartón. Los bordes no se necesitan y podéis tirarlos.

Situad la base de la caja en el centro de la mesa. Coged los cuatro separadores, montadlos como muestra la imagen y colocadlos en la base de la caja.

Nota: cuando terminéis de jugar, podéis dejar los separadores montados dentro de la caja. Repartid simplemente el resto del material en los compartimentos y colocad los cartones y las instrucciones encima.

Preparación del juego

Montad el arca. Para ello, podéis pedir ayuda a un adulto.

- 1 Colocad la **cubierta del arca** (el tablero con ranuras) sobre los separadores situados en la base de la caja.
- 2 Doblad el **techo** por la mitad e introducidlo en las ranuras para formar el techo del arca.
- 3 Situa la **rampa** en el lateral más corto de la caja, opuesto al techo.



- 4 Comenzando al pie de la rampa, colocad las **fichas de camino seguidas** con la parte del agua hacia abajo.
- 5 Colocad un **animal** encima de cada ficha. El orden de los animales no importa.
- 6 Colocad a **Noé** junto a la ficha de camino que preferáis.
- 7 A continuación, mezclad todas las **fichas de maleta** (con la cara del animal y las manchas de agua hacia abajo) y colocadlas al lado del arca.



Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya viajado en barco más recientemente.

Puedes dejar a Noé donde está o avanzar o retrasarlo una posición en el camino. Seguidamente, debes buscar la maleta que corresponde al animal junto al que se encuentra Noé. Para ello, destapa la ficha de maleta que prefieras.

¿Qué muestra la ficha?

- **¿La etiqueta de la maleta del animal junto al que se encuentra Noé ¡Estupendo! Has encontrado la maleta correcta.**

Coge el animal y sube la rampa hasta el arca. Coloca también la maleta sobre la cubierta. Si en las fichas que forman el camino quedan más animales, coge el que se encuentre en último lugar y sitúalo sobre la ficha que ha quedado libre.



Atención:

entre los animales no debe quedar ninguna ficha vacía.



Tu turno ha concluido.

- **¿La etiqueta de otro animal? ¡Qué lástima! Esta no es la maleta que buscabas.**

Da la vuelta de nuevo a la ficha. Tu turno ha terminado.



¿Manchas de agua?

- ¡Qué lástima! Has destapado una maleta mojada.

Da la vuelta a tantas fichas de camino como **manchas de agua** tenga la maleta. Empieza por la última ficha «seca» de la fila.

Si en las fichas se encuentra algún animal, no pasa nada. Dales la vuelta de todos modos y los animales se mojarán los pies.



Por último, vuelve a girar la maleta mojada para que quede boca abajo. Permanecerá en el mismo lugar y continuará formando parte del juego.

Intentad recordar dónde se encuentran las maletas mojadas.

Tu turno ha terminado.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

La partida concluye si:

- Conseguís meter en el arca a todos los animales (casi) secos antes de que se les haya dado la vuelta a todas las fichas del camino y todo quede inundado. ¡Felicidades! En este caso, ¡todos habéis ganado la partida!
- Dais la vuelta a todas las fichas del camino y todo queda inundado, pero aún quedan animales en el camino. En este caso, habréis perdido la partida. Podéis intentarlo de nuevo.

Nota para los jugadores más jóvenes:

También podéis jugar con un número menor de maletas mojadas, en cuyo caso el juego será más fácil. Solo tenéis que retirar la cantidad de fichas con maletas mojadas que queráis.



Tutti sull'arca



Un gioco di memoria cooperativo, per 2-4 giocatori a partire da 3 anni.

Autrice: Antje Gleichmann
Illustrazioni: Benjamin Petzold
Durata del gioco: 15 minuti circa

Piove ininterrottamente da ore! Il suolo è completamente inzuppato. Noè decide così di invitare tutti gli animali a ripararsi sotto il tetto della sua arca. Ogni animale può portare una valigia con i suoi averi più preziosi. Ma che confusione! Tutte le valigie sono messe alla rinfusa! Trovare quella giusta è proprio un'impresa. Aiutate Noè a portare a bordo della nave gli animali più o meno asciutti con i rispettivi bagagli.

Dotazione del gioco

1 nave (composta da fondo della scatola, 4 pareti divisorie e 3 pezzi in cartone), 10 dischetti percorso, 15 tessere valigia, 10 animali (elefante, cammello, cavallo, mucca, pecora, maiale, volpe, gatto, topo, riccio), 1 figura di gioco "Noè", 1 istruzioni di gioco

Prima di giocare per la prima volta :

staccate con cautela i pezzi di cartone dalle tavole. I bordi di cartone non servono più: possono essere gettati via e smaltiti.

Posizionate il fondo della scatola vuoto al centro del tavolo. Prendete le quattro pareti divisorie, unitele come mostrato in figura e mettete la griglia così formata sul fondo della scatola.

Consiglio: alla fine del gioco potete lasciare le pareti divisorie così unite nel fondo della scatola. Distribuite semplicemente il materiale di gioco negli scomparti e appoggiatevi sopra le tavole e le istruzioni.

Preparazione del gioco

Assemblate la nave facendovi aiutare da un adulto.

- 1 Appoggiate il **ponte della nave** (tabellone con aperture) sulle pareti divisorie del fondo della scatola.
- 2 Piegate il **tetto** a metà e infilatelo nelle fessure: ecco il tetto della nave.
- 3 Mettete la **rampa** sul lato corto della nave opposto a quello del tetto.



- 4 Prendete i **dischetti percorso** (con il lato dell'acqua rivolto verso il basso) e formate con essi un percorso a partire dalla rampa.
- 5 Su ogni dischetto percorso collocate un **animale**. Potete seguire l'ordine che preferite.
- 6 Posizionate **Noè** accanto a un dischetto percorso a piacere.
- 7 Mescolate infine le **tessere valigia** (con i lati delle targhette / delle chiazze d'acqua rivolti verso il basso) e disponetele accanto alla nave.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia chi è stato più di recente su una nave.

Puoi decidere se lasciare Noè al suo posto o se spostarlo, vicino al percorso, avanti o indietro di un dischetto. Ora cerca la valigia dell'animale vicino a Noè. Scopri una tessera valigia.

Che cosa c'è sulla tessera valigia scoperta?

- **La targhetta della valigia dell'animale vicino a Noè?**

Ottimo! Hai trovato la valigia giusta.

Prendi l'animale e conducilo sulla nave attraverso la rampa.

Metti anche la relativa valigia sul ponte della nave. Se i dischetti percorso successivi sono occupati da altri animali, prendi l'animale in fondo alla fila e deponilo sul dischetto percorso che si è liberato.



Attenzione:

la fila di animali non può essere interrotta da dischetti percorso liberi!



Si conclude così il tuo turno di gioco.

- **La targhetta della valigia di un altro animale?**

Peccato! Non è la valigia che cercavi.

Ricopri la tessera valigia.
Così finisce il tuo turno.



Delle chiazze d'acqua?

• Peccato! Hai scoperto una valigia inzuppata.

Scopri tanti dischetti percorso (girali dal lato dell'acqua) quante sono le **chiazze d'acqua** raffigurate sulla valigia. Inizia dall'ultimo dischetto percorso "asciutto" della fila.



Non importa se alcuni dei dischetti percorso sono occupati da animali. Girali comunque; gli animali si bagnano solo un po' le zampe.

Infine, rigira la valigia inzuppata, che rimane al suo posto coperta e fa ancora parte del gioco.

Tenete bene a mente la posizione delle valigie bagnate!

Così finisce il tuo turno.

Il turno passa al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco si conclude quando:

- Siete riusciti a condurre a bordo della nave tutti gli animali, in sicurezza e più o meno asciutti, prima che tutti i dischetti percorso siano stati girati e che l'acqua abbia inzuppato tutto. Complimenti, avete vinto tutti insieme!
- Tutti i dischetti percorso sono stati girati e l'acqua ha inzuppato tutto, ma sui dischetti percorso ci sono ancora degli animali. Purtroppo avete perso tutti. Fate subito un altro tentativo!

Consiglio per i più piccini:

potete anche semplificare il gioco riducendo il numero delle valigie bagnate che utilizzate. Togliete semplicemente tutte le valigie con le chiazze d'acqua che volete.



HABA



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridas familias:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



It's
playtime!



Art. Nr.: 305838 TL A116547 1/20

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA[®]

HABA Sales GmbH & Co.KG • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de