Arche Noah

amigo-spiele.de/03940

von Christoph Behre

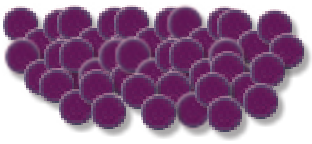
Spieler: 2–5 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 25 Minuten

INHALT

40 Tierkarten (10 Tiere jeweils mit den Werten 1, 2, 3 und 4)

1 Startspielerkarte

50 lila Chips



12 grüne Chips

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Durch geschickten Einsatz von Chips versuchen die Spieler, die richtigen Tiere an Deck zu bekommen. Doch aufgepasst: Während des Spiels darf nicht mehr kontrolliert werden, wer sich schon alles auf dem Schiff befindet. Am Ende zählen nur Tierpaare Pluspunkte, einzelne Tiere bringen Minuspunkte ein. Wer über zwei Durchgänge den besten Überblick behält, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält **12 lila und 3 grüne Chips**. Die Chips liegen das ganze Spiel **offen** vor den Spielern. Nicht benötigte Chips werden in die Schachtel zurückgelegt.

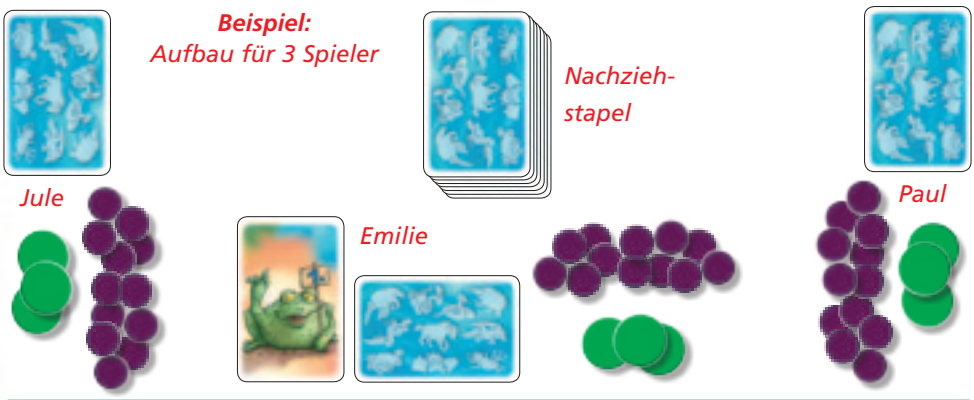
Achtung: Im Spiel mit **5 Spielern** erhält jeder Spieler 10 lila und 2 grüne Chips.

Die **Tierkarten** werden verdeckt gemischt und reihum an jeden Spieler 1 Karte ausgeteilt. Jeder Spieler schaut sich seine Karte geheim an und legt sie **verdeckt** vor sich ab. Sie bildet den Anfang seines Sammelstapels. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel bereitgelegt.

Achtung: Bei **3 Spielern** werden vor dem Austeilen alle Karten eines Tieres aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt, bei **2 Spielern** alle Karten von drei Tieren.

Zum Notieren der Punkte werden Papier und Bleistift bereitgelegt.
Der älteste Spieler erhält die **Startspielerkarte** und legt sie vor sich ab.

Beispiel:
Aufbau für 3 Spieler



SPIELABLAUF

Es werden **zwei Durchgänge** gespielt, wobei ein Durchgang aus **mehreren Runden** besteht. In jeder Runde werden Tierkarten aufgedeckt und an die Spieler verteilt. Wer dabei mehr lila Chips einsetzt, darf sich zuerst eine Karte nehmen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, endet der Durchgang, und die Spieler erhalten Punkte für die gesammelten Tierkarten und für nicht benutzte Chips.

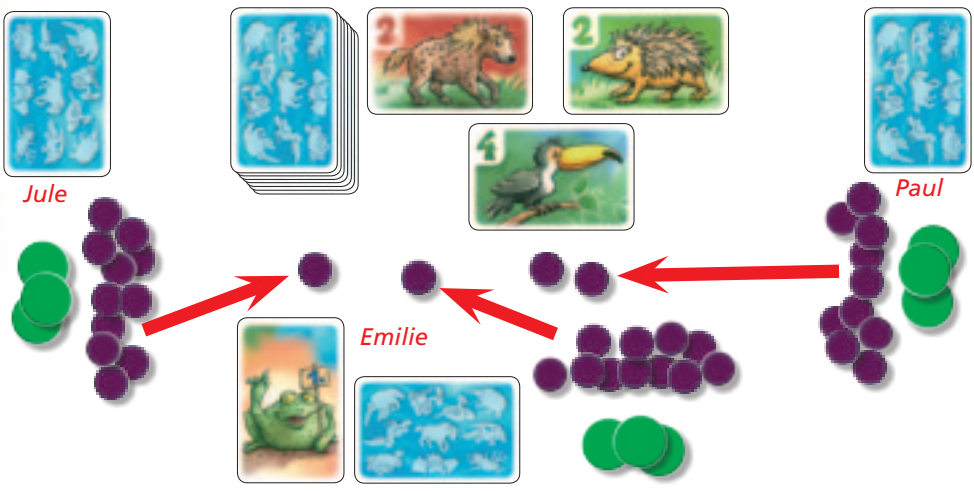
Karten auslegen

Zu Beginn jeder Runde werden in der Tischmitte so viele Karten offen ausgelegt, wie Spieler mitspielen.

Gebote der Spieler und Verteilen der Karten

Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Jeder Spieler gibt **genau einmal** ein **offenes** Gebot in Form von lila Chips ab. Das Gebot kann auch „0“ betragen. Die gebotenen Chips schiebt er etwas zur Tischmitte.

Hat jeder Spieler ein Gebot abgegeben, werden die offen ausliegenden Tierkarten verteilt. Der Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat, **muss** sich zuerst **eine** Karte nehmen. Die anderen Spieler folgen in der Reihenfolge ihrer Gebote. Bei gleich hohen Geboten hat der Startspieler bzw. ein Spieler, der im Uhrzeigersinn früher nach dem Startspieler sitzt, den Vorrang.



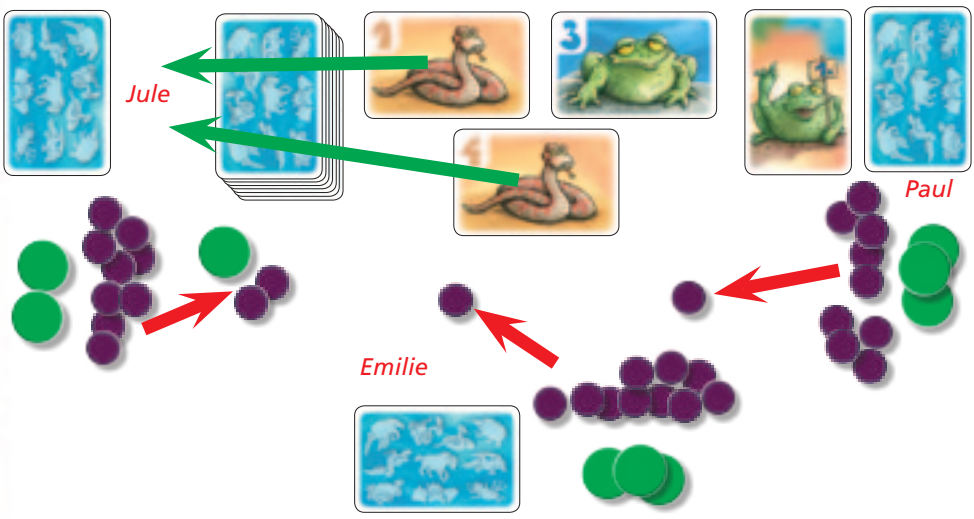
Beispiel: *Es wurden 3 Tierkarten aufgedeckt. Emilie hat als Startspielerin 1 Chip geboten, Jule bot ebenfalls 1 Chip und Paul 2 Chips. Paul hat das höchste Gebot abgegeben und nimmt sich zuerst eine der ausliegenden Karten, es folgen Emilie (Startspielerin) und schließlich Jule.*

Jeder Spieler legt seine neue Karte **verdeckt** auf seinen Sammelstapel. Im weiteren Verlauf des Durchgangs darf er den Stapel nicht mehr durchsehen.
Alle eingesetzten Chips werden in einem Vorrat gesammelt, sie stehen den Spielern in diesem Durchgang nicht mehr zur Verfügung.

Bei 2 Spielern: Nur der Spieler mit dem Höchstgebot gibt seine eingesetzten Chips ab, der andere Spieler darf sein Gebot in seinen eigenen Vorrat zurücknehmen.

Einsatz von grünen Chips
Ist ein Spieler an der Reihe, sich eine Tierkarte aus der Tischmitte zu nehmen, kann er einen seiner grünen Chips einsetzen. Er gibt ihn ab und nimmt sich dafür **keine oder 2 Tierkarten** aus der offenen Auslage.

Achtung: Dadurch kann es passieren, dass ein Spieler in dieser Runde leer ausgeht bzw. eine oder mehrere Karten nicht verteilt werden. Diese übrigen Karten werden zur Seite gelegt, sie werden in diesem Durchgang nicht mehr benötigt. Auch wenn ein Spieler keine Karte bekommt, werden seine gebotenen Chips in den Vorrat gelegt.



Beispiel: *Jule hat in dieser Runde das Höchstgebot und setzt vor dem Nehmen einer Karte einen grünen Chip ein. Sie nimmt sich 2 Karten aus der Auslage und legt sie auf ihren Sammelstapel. Paul nimmt sich die verbleibende Karte, während Emilie in dieser Runde leer ausgeht. Alle eingesetzten Chips kommen in den Vorrat.*

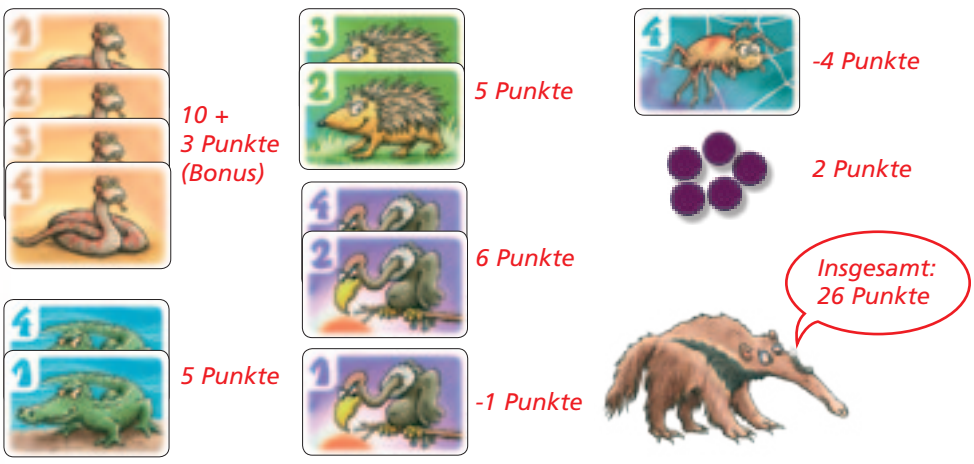
Am Ende der Runde wird die Startspielerkarte an den linken Spieler weitergegeben. Die neue Runde beginnt, indem wieder so viele Karten ausgelegt werden, wie Spieler mitspielen.

Ende des ersten Durchgangs und Wertung

Der erste Durchgang endet, wenn die letzten Karten des Nachziehstapels an die Spieler verteilt sind. Alle Spieler werten nun die in diesem Durchgang gesammelten Karten sowie ihre nicht eingesetzten lila Chips.

Für jedes **Tierpaar** bekommt ein Spieler die aufgedruckten Punkte als **Pluspunkte** gutgeschrieben. Für jedes Tier, das **keinem Paar** zugeteilt werden kann, bekommt der Spieler **die aufgedruckten Punkte als Minuspunkte**. Gelingt es einem Spieler, von einem Tier **alle vier Karten** zu sammeln, bekommt er einen **Bonus** von **3 Punkten**.

Dazu erhält der Spieler für **jeweils 2 lila Chips**, die er nicht eingesetzt hat, **1 Punkt**. Für einen einzelnen lila Chip bekommt er keinen Punkt. Ebenso bekommt er nach dem ersten Durchgang keine Punkte für grüne Chips.



Beispiel: *Jule bekommt insgesamt 26 Punkte, die für sie notiert werden.*

Zweiter Durchgang

Für den zweiten Durchgang füllt jeder Spieler seine lila Chips auf, so dass er wieder so viele vor sich liegen hat wie zu Spielbeginn. Neue grüne Chips bekommt er keine. Die im ersten Durchgang verwendeten Tierkarten werden erneut gemischt und wieder je 1 Karte verdeckt an die Spieler ausgeteilt.

Der Spielablauf entspricht dem ersten Durchgang. Bei der Wertung erhalten die Spieler wie schon zuvor Punkte für die gesammelten Tierkarten (Plus- und Minuspunkte) sowie Punkte für nicht eingesetzte lila Chips. **Zusätzlich** bekommen die Spieler **je 1 Punkt** für jeden **nicht eingesetzten grünen Chip** nach dem zweiten Durchgang.

Die erzielten Punkte werden zu den Punkten aus dem ersten Durchgang dazugezählt.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Wertung des zweiten Durchgangs. Der Spieler, der nun die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIII

Version 1.0