

# Wszyscy do Arki!



Kooperatywna gra ćwicząca pamięć dla 2-4 uczestników w wieku od 3 lat wzwyż.

**Autorka:** Antje Gleichmann  
**Ilustracje:** Benjamin Petzold  
**Czas rozgrywki:** około 15 minut

Urwanie chmury! Od kilkunastu godzin nieustannie pada deszcz! Woda jest wszędzie i robi się niebezpiecznie. Noe decyduje się zaprosić na Arkę wszystkie zwierzaki i dać im schronienie. Każdy ze zwierzaków może zabrać ze sobą jedną walizkę z najpotrzebniejszymi rzeczami. Co za zamieszanie! Wszystkie walizki zostały rzucone na jedną stertę! Odnaleźć walizkę każdego zwierzaka to nie lada wyzwanie. Pomóżcie Noemu wprowadzić na pokład wszystkie zwierzaki oraz ich walizki, zanim woda zaleje wszystko.

## Zawartość

1 statek (składający się z denka pudełka od gry, 4 ścianek do budowy kratki oraz 3 kartonowych elementów: plansza pokład, dach, rampa), 10 kart ścieżka, 15 kart walizka, 10 figurek zwierzaków (słoń, wielbłąd, koń, krowa, owca, świnka, lis, kot, mysz, jeź), 1 figurka Noe, zestaw instrukcji do gry.

### Przed pierwszą rozgrywką:

Elementy gry ostrożnie wypchnijcie z tekturowych ramek. Niepotrzebne skrawki wyrzućcie, nie będą już potrzebne. Puste denko pudełka ustawcie pośrodku stołu. Z 4 ścianek zbudujcie kratkę i włóżcie ją do środka. Kratka posłuży jako konstrukcja podtrzymująca planszę pokład.

**Wskazówka:** pod koniec gry możecie pozostawić złożoną konstrukcję w środku pudełka. Elementy gry rozłóżcie do przegródek, przykryjcie planszą pokład, dachem, rampą oraz instrukcjami. Wszystko się zmieści, a pudełko bez problemu zamknie.

## Przygotowanie do gry

Złóżcie statek. Poproście o pomoc osobę dorosłą.

- 1 **Pokład** statku (plansza z otworami) ułóżcie na kratce znajdującej się w denku pudełka.
- 2 **Dach** złożcie na pół i wetknijcie w odpowiednie otwory na pokładzie: dach statku gotowy!
- 3 Po przeciwnej stronie dachu ułóżcie **rampę**.



- 4 Z kart ścieżka (zwróconych stroną z wodą do dołu) utwórzcie drogę prowadzącą do Arki. Ostatnia karta powinna znajdować się przy samej rampie.
- 5 Na każdej z kart ścieżka ustawcie jedną dowolną figurkę **zwierzaka**.
- 6 Figurkę **Noego** ustawcie przy dowolnej karcie ścieżka.
- 7 **Wymieszajcie karty walizka** i rozłóżcie tuż przy Arce (stroną z etykietą przedstawiającą zwierzaka oraz mokrymi plamami do dołu).

## Przebieg gry

Grajcie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto ostatnio płynął statkiem lub najmłodszy z graczy.

Najpierw zdecyduj, czy pozostawić figurkę Noego na swoim miejscu, czy przesunąć ją wzdłuż ścieżki o jedno pole ze zwierzakiem do przodu lub do tyłu. Następnie poszukaj walizki zwierzaka przy którym obecnie stoi Noe. Po dokonaniu wyboru, odkryj jedną z kart walizka.

### Co przedstawia odkryta karta walizka?

- Karta przedstawia etykietę ze zwierzakiem, który znajduje się na polu ścieżki przy którym stoi figurka Noego?

#### Super! Odnalazłeś odpowiednią walizkę.

Chwyć figurkę zwierzaka, który znajduje się na etykiecie i po rampie przeprowadź go na statek. Na pokładzie połóż również należącą do niego walizkę. Na ścieżce zwolniło się miejsce. Weź ostatnią, najdalej ustawioną od Arki figurkę i ustaw na polu, które się zwolniło.



#### Uwaga:

pomiędzy zwierzakami stojącymi w szeregu na ścieżce prowadzącej do Arki nie powinno być pustych miejsc.



- Karta przedstawia etykietę z innym zwierzakiem, niż ten przy którym stoi w danym momencie Noe?

Niestety, walizka należy do innego zwierzaka. Zakryj z powrotem kartę. Twój ruch dobiega końca.



## Mokre plamy?

- **O nie! Trafiłeś na mokrą walizkę.**

Odwróć tyle kart ścieżka (tak, aby leżały stroną z wodą do góry) ile mokrych plam znajduje się na walizce. Zacznij od ostatniej najbardziej oddalonej od Arki "suchej" karty znajdującej się na ścieżce.

To nic, że na niektórych polach znajdują się zwierzaki.



Odwróć karty, zwierzaki zmoczą sobie trochę łapki.

Na koniec zakryj z powrotem walizkę z mokrymi plamami.

Walizka pozostaje na swoim miejscu i dalej bierze udział w grze.

## **Postarajcie się dobrze zapamiętać położenie mokrych walizek!**

Twój ruch dobiega końca. Grę kontynuuje kolejna osoba.

## Koniec gry

### **Gra kończy się w momencie, kiedy:**

- udało wam się wprowadzić na pokład Arki wszystkie zwierzaki (mniej więcej suche), przed tym, jak wszystkie karty ścieżka zostały odkryte i woda zalała całą Ziemię. Gratulacje, wspólnymi siłami zwyciężyliście!
- Wszystkie karty ścieżka zostały odkryte, woda zalała całą Ziemię, a na ścieżce znajdują się jeszcze zwierzaki. Niestety przegraliście. Spróbujcie od nowa!

### **Wskazówki dla najmłodszych graczy:**

Uproście grę, jeśli podczas rozgrywki zredukujecie ilość mokrych walizek. Po prostu wyeliminujcie dowolną ilość mokrych walizek z gry.