

Příběh o Noemově arše

Kdysi dávno se Bůh podíval na svět, který stvořil a uviděl, že lidé jsou zlí. Jediným dobrým člověkem na tomto světě byl Noe. Rozhodl se proto, že lidstvo potrestá velikou potopou a jediného koho z lidí zachrání, bude Noe. Zjevil se mu a řekl: „Noe, postav velikou loď a do ní vezmi z každého zvířecího druhu jeden pár.“

Noe poslechl. Přestože se mu všichni smáli a měli ho za blázna, postavil na kopci velkou loď a nazval ji Archa. Do ní vzal ode všech živočichů, co jich na světě bylo, jeden pár. Sotva tak učinil, spustil se z mračen silný déšť. Pršelo mnoho dní a nocí. Voda zaplavila celou zemi a nikde nebylo ani živáčka. Jen ti, co byli v Arše se zachránili.

Když déšť ustal, vypustil Noe holubici. Ta se zanedlouho vrátila a nesla v zobáku olivovou snítku. Noe tak poznal, že voda opadáva a že bude moci brzo přistát na pevné zemi, kde všichni začnou nový život.

PRAVIDLA HRY:

pro 2 – 4 hráče

pro děti od 3 let

doba hry cca 20 min

Cílem hry je:

Postavit Archu (sestavit ji ze čtyř dílů) a zachránit na této Arše všechna zvířata na zemi po jednom páru (tyto jsou zastoupeny čtrnácti druhy zvířat rozmístěných po zeměkouli). Zvířátka v kulatých žetonech se vkládají do okének lodí (tzn. dvě opičky, dva klokani atp.) Celkem musí Archa obsahovat čtrnáct různých dvojic zvířat.

Na začátku hry se rozmístí žetony zvířat do obrazu zeměkoule a žetony zeměkoulí na severní pól. Každý hráč si zvolí barvu Archy, kterou bude sestavovat (zelenou, žlutou, červenou nebo modrou). Hráči se rozloží, kdo bude začínat a umístí figurku Noeho na libovolné políčko hracího okruhu. Hrací okruh je ten, který je nejbližší zeměkoulí a nejsou na něm obrázky zvířat. Figurka Noeho se pohybuje pouze po tomto okruhu, nevstupuje na políčka s obrázky.

Všichni hráči hrají stejnou figurkou. Začínající hráč hodí kostkou. Hodí-li např. zelenou, posune se na nejbližší zelené políčko. Pak hodí tentýž hráč kostkou znovu. Druhý hod kostkou udává, který obrázek z dané výšeče získává (zvířátko, díl Archy, zeměkouli). Další hráč postupuje stejným způsobem z políčka, kde předchozí hráč skončil.

Hráč sbírá žetony zvířat již od počátku hry – nečeká na postavení celé Archy.

Hráč získává:

- Žeton zvířátka, který si vezme z obrazu zeměkoule. POZOR!!! – Pokud již hráč má dvojici např. klokana a tahem se dostane opět na klokana, další žeton s klokánem nebere. Každý hráč může mít maximálně dvě stejná zvířátka.

- Žeton se zeměkoulí. Pokud hráč nashromáždí tři zeměkoule, musí je okamžitě vrátit zpět na severní pól a vezme si za ně jedno libovolné zvířátko, případně jeden díl Archy.

- Jeden díl Archy. Celkem musí získat čtyři díly aby sestavil celou Archu. Má-li již sestavenou Archu a tahem se dostane opět na obrázek lodí, nebere si nic a ve hře pokračuje další hráč.

Jakmile hráč sestaví celou Archu a umístí do její spodní paluby deset dvojic zvířat, pokračuje ve hře tím způsobem, že hází kostkou vždy pouze 1x a z dané výšeče si vybere to zvířátko (popř. Zeměkouli), které potřebuje.

Vítězem se stává ten, kdo Archu postaví a zaplní zvířátky jako první.

DALŠÍ MOŽNÉ VARIANTY HRY

Varianty pro zkrácení herní doby

Varianta 1 – nejjednodušší variantou je možnost brát rovnou pár zvířat. Tím se hra výrazně zrychlí a zatraktivní pro opravdu malé děti (tři roky).

Varianta 2 – druhou nejjednodušší variantou pro zkrácení je odstranění jednoho patra lodí. Hráči díky tomu nemusí mít nasbírané všechny dvojice zvířat, ale mohou jim některé chybět.

Varianta 3 – pro zkrácení herní doby je možné také umožnit hráčům sbírat zvířata nejen z políčka, kde stojí figurka Noeho, ale také ze sousedních. Hráči mohou lépe vybírat zvířata, která zrovna do své lodí potřebují. Toto pravidlo se ale nevztahuje na stavbu archy (tam hráč musí stát přesně ve výšeči).

„NĚCO NAVÍC“

Varianta napodobování pro menší děti (3–5)

Pokud bude chtít dítě získat zvíře, musí jej pojmenovat. Pokud jej správně pojmenuje, může si vzít jeden žeton ze zásoby. Navíc se může rozhodnout zvíře napodobit zvukem nebo pantomimou. Pokud se mu to podaří, přivolá tím ještě jedno stejné zvíře do páru.

Přivolávání zvířat ze soupeřovy archy – využívá stejný princip, jako varianta napodobování pro malé děti, ale děti druhý žeton nezískají z banku. Místo toho jej přilákají z archy jednoho ze sousedních soupeřů.

Varianta pro rodinné hraní

Děti musí pro získání žetonu zvířete pojmenovat kontinent, na kterém zvíře žije a čím se živí. Pokud se mu to nepodaří, žeton nezíská. Vzhledem k tomu, že na herním plánu jsou obrázky zvířat na kontinentech, je možné mít žetony otočené obrázkem dolů a děti musí najít zvíře po paměti na správném kontinentu. Lze tím pak nahradit nutnost to říkat.

Varianta VÍTR:

Každý z hráčů si vezme na začátku partie navíc k ostatním součástem také jeden žeton větru. Vítr může použít jedenkrát v průběhu hry na poškození archy soupeře. Po jeho využití jej odloží do krabice. Vítr představuje možnost, že Noe vyrobil některé patro z nekvalitního dřeva, které nedrží pohromadě.

Speciální schopnost větru lze využít kdykoliv v průběhu hry, když je hráč na tahu. Oznámí hráče, na kterého „vitr“ poslal a ohlásí patro archy, na které vítr útočí. Výsledek síly větru závisí na tom, jestli jsou v patře zvířata. Pokud je patro prázdné, napadený hráč jej musí odevzdat. V dalších svých tazích jej může získat znovu podle obvyklých pravidel.

Pokud se na vybraném patře archy nachází nějaká zvířata, hodí hráč kostkou. Výsledné číslo určí počet zvířat, která z archy uplavala zpět z poškozené části lodi na pevninu. Pokud je číslo vyšší, než počet zvířat na patře, hráčovi uplave pouze tolik zvířat, kolik opravdu na palubě má. Samotné patro archy zůstává na svém místě.

Příjemnou hru přeje Efko