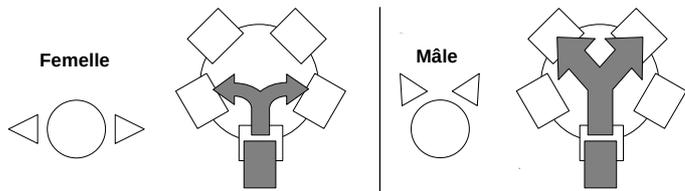


Aide de jeu : Noé

Déplacement Noé (après pose de la carte) :



Paire :
Poser un animal sur un animal de même espèce, permet de rejouer

Effet de certaines carte animaux (s'applique lorsque la carte est posée) :

- Escargot :**
Étant hermaphrodite, orienter la carte vers le haut du « côté » mâle ou femelle
- Girafe :**
Regarder les cartes d'un adversaire de son choix
- Âne :**
Noé reste au même emplacement
- Lion :**
Piocher au hasard, une carte dans la main d'un adversaire, puis lui en donner une en échange (on peut rendre la carte piochée)
- Pivert :**
La valeur totale à ne pas dépasser passe de 21 à 13 : l'embarcation partira donc à 13. On ne peut pas poser un pivert sur une embarcation dépassant déjà 13

Larmes : (pénalités en fin de manche)

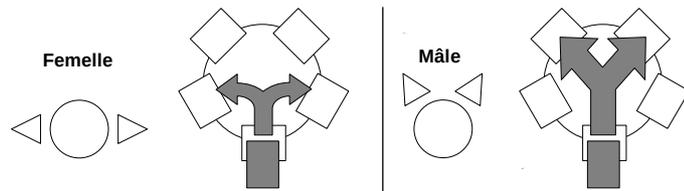
Cela correspond à la tristesse de Noé de ne pas avoir pu sauver l'animal

- Un gros animal n'a presque pas de larmes car ce n'était pas facile, donc Noé ne l'en veut pas
- Un petit animal, là Noé trouve que tu aurai pu faire un effort
- Le panda est spécial car Noé est visionnaire et sais que le panda sera important dans le futur

<http://www.meyklar.fr>

Aide de jeu : Noé

Déplacement Noé (après pose de la carte) :



Paire :
Poser un animal sur un animal de même espèce, permet de rejouer

Effet de certaines carte animaux (s'applique lorsque la carte est posée) :

- Escargot :**
Étant hermaphrodite, orienter la carte vers le haut du « côté » mâle ou femelle
- Girafe :**
Regarder les cartes d'un adversaire de son choix
- Âne :**
Noé reste au même emplacement
- Lion :**
Piocher au hasard, une carte dans la main d'un adversaire, puis lui en donner une en échange (on peut rendre la carte piochée)
- Pivert :**
La valeur totale à ne pas dépasser passe de 21 à 13 : l'embarcation partira donc à 13. On ne peut pas poser un pivert sur une embarcation dépassant déjà 13

Larmes : (pénalités en fin de manche)

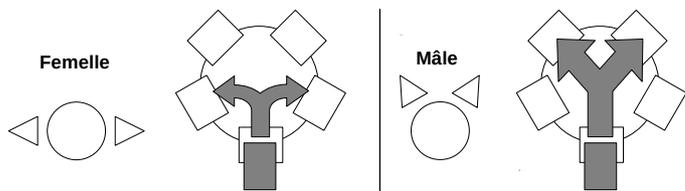
Cela correspond à la tristesse de Noé de ne pas avoir pu sauver l'animal

- Un gros animal n'a presque pas de larmes car ce n'était pas facile, donc Noé ne l'en veut pas
- Un petit animal, là Noé trouve que tu aurai pu faire un effort
- Le panda est spécial car Noé est visionnaire et sais que le panda sera important dans le futur

<http://www.meyklar.fr>

Aide de jeu : Noé

Déplacement Noé (après pose de la carte) :



Paire :
Poser un animal sur un animal de même espèce, permet de rejouer

Effet de certaines carte animaux (s'applique lorsque la carte est posée) :

- Escargot :**
Étant hermaphrodite, orienter la carte vers le haut du « côté » mâle ou femelle
- Girafe :**
Regarder les cartes d'un adversaire de son choix
- Âne :**
Noé reste au même emplacement
- Lion :**
Piocher au hasard, une carte dans la main d'un adversaire, puis lui en donner une en échange (on peut rendre la carte piochée)
- Pivert :**
La valeur totale à ne pas dépasser passe de 21 à 13 : l'embarcation partira donc à 13. On ne peut pas poser un pivert sur une embarcation dépassant déjà 13

Larmes : (pénalités en fin de manche)

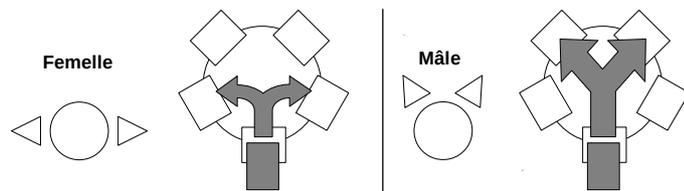
Cela correspond à la tristesse de Noé de ne pas avoir pu sauver l'animal

- Un gros animal n'a presque pas de larmes car ce n'était pas facile, donc Noé ne l'en veut pas
- Un petit animal, là Noé trouve que tu aurai pu faire un effort
- Le panda est spécial car Noé est visionnaire et sais que le panda sera important dans le futur

<http://www.meyklar.fr>

Aide de jeu : Noé

Déplacement Noé (après pose de la carte) :



Paire :
Poser un animal sur un animal de même espèce, permet de rejouer

Effet de certaines carte animaux (s'applique lorsque la carte est posée) :

- Escargot :**
Étant hermaphrodite, orienter la carte vers le haut du « côté » mâle ou femelle
- Girafe :**
Regarder les cartes d'un adversaire de son choix
- Âne :**
Noé reste au même emplacement
- Lion :**
Piocher au hasard, une carte dans la main d'un adversaire, puis lui en donner une en échange (on peut rendre la carte piochée)
- Pivert :**
La valeur totale à ne pas dépasser passe de 21 à 13 : l'embarcation partira donc à 13. On ne peut pas poser un pivert sur une embarcation dépassant déjà 13

Larmes : (pénalités en fin de manche)

Cela correspond à la tristesse de Noé de ne pas avoir pu sauver l'animal

- Un gros animal n'a presque pas de larmes car ce n'était pas facile, donc Noé ne l'en veut pas
- Un petit animal, là Noé trouve que tu aurai pu faire un effort
- Le panda est spécial car Noé est visionnaire et sais que le panda sera important dans le futur

<http://www.meyklar.fr>