

ARGH

ANIMALS REVOLT AGAINST HUMANS

RÈGLES DU JEU

UN JEU DE ROMARIC GALONNIER
ILLUSTRÉ PAR ANNE HEIDSIECK

HISTOIRE DU JEU

«Révoltez-vous ! Oui amis animaux, révoltez-vous contre les humains qui nous exploitent ! Je suis un rat de laboratoire qui s'est évadé et qui va se venger de ces humains. Rejoignez-moi et ensemble nous ferons exploser ces lieux symboles de notre oppression !» Ratage, leader du **Animals Revolt Against Humans**, le ARGH.

Trouvez les éléments de **bombes** et des **alliés**. Évitez les **humains** et les **animaux** qui leur sont **restés fidèles**. Soyez malin dans vos déductions et psychologue dans vos propositions, et vous propulserez le **ARGH** dans le panthéon de l'histoire de la libération animale.

BUT DU JEU

Dès qu'un joueur possède **2 des 3 éléments de bombes**, il gagne immédiatement la partie. Si personne n'y parvient, c'est celui qui aura finalement l'équipe d'animaux la plus forte qui gagnera. Mais gare aux animaux espions à la solde des humains !

MATÉRIEL DU JEU

- 24 cartes, 8 de chaque lieu (**maison**, **jardin** et **laboratoire**)



- 2 aides de jeu décrivant la liste des cartes de chaque lieu ainsi que leur valeur ou leur pouvoir



- 2 livrets de règles, un en français et un en anglais avec une aide de jeu en dernière page.



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend devant lui une aide de jeu. On fera au centre de la table trois piles de cartes faces cachées : une pile avec les cartes maison mélangées entre elles, une avec les cartes jardin mélangées entre elles, et enfin une avec les cartes laboratoire.

Ensuite, attention : on écartera au hasard une carte de chaque pile. Ces trois cartes seront rangées faces cachées dans la boîte (il y aura donc une carte maison, une jardin et une laboratoire qui seront inconnues des joueurs, et qui ne serviront pas pour cette partie).



Le joueur qui commence est celui qui, d'un commun accord, défend le mieux les droits des animaux, ou le dernier à avoir nourri un animal.



TOUR DE JEU

Chaque joueur joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour un joueur choisit librement d'effectuer **une** des deux actions suivantes:

1. Action 1 : Il pioche la carte du dessus de l'une des trois piles et il la regarde secrètement. Puis il décide:

- soit de la **placer** directement face cachée devant lui, et son tour est fini.
- soit il décide d'**offrir** cette carte face cachée à un joueur de son choix. Ce joueur-là peut alors :

- soit décider d'**accepter** la carte offerte sans la regarder. Il ne la révèle qu'après avoir décidé de l'accepter, et il la place alors face visible devant lui.
- ou bien, toujours sans l'avoir regardée, il décide de **refuser** la carte offerte. C'est dans ce cas le joueur dont c'est le tour, et qui offrait cette carte, qui la place cette fois face visible devant lui.

2. Action 2 : Le joueur dont c'est le tour peut **s'utiliser une carte qui est déjà placée face cachée** devant un autre joueur : il la place alors devant lui mais face visible.



Un joueur **ne peut jamais** piocher une carte et la poser immédiatement face visible devant lui. La **seule manière** de faire cela est de la proposer d'abord à un autre joueur et que celui-ci la refuse !



Un joueur à qui on prend une carte **face cachée** qu'il a devant lui ne peut pas s'y opposer... mais peut-être a-t-il bluffé après tout ?



Le nombre de cartes faces cachées ou visibles qu'un joueur a devant lui **n'est pas limité**. Les cartes placées faces **visibles** devant les joueurs ne peuvent **jamais leur être reprises**.



FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'un joueur a placé devant lui faces visibles 2 des 3 éléments de la bombe. Ce joueur remporte alors immédiatement la partie.



Sinon dès que l'une des trois piles de cartes est vide, on fait un dernier tour de table : chaque joueur joue une dernière fois (sauf le joueur qui a déclenché la fin de la partie en vidant une pile).

Ensuite tous les joueurs révèlent les cartes faces cachées devant eux. Si un joueur se retrouve alors avec 2 des 3 éléments de la bombe faces visibles devant lui il remporte immédiatement la partie.

Sinon c'est le joueur qui a obtenu le plus de points qui gagne la partie.

Attention : un joueur qui a 1 ou 3 espions perd la partie, quel que soit son score.



En cas d'égalité, c'est celui qui a la plus grosse carte qui l'emporte.



DESCRIPTION DES CARTES



Cartes Valeurs : elles font marquer (+) ou perdre (-) le nombre de points indiqué.



Cartes Bombes : Elles permettent de gagner la partie si le joueur en possède 2 sur les 3 faces visibles en cours ou à la fin de la partie. Sinon leur valeur est de 0.



Cartes Lézards : Elles rapportent 1, 5 ou 10 points à la fin de la partie selon que le joueur en possède 1, 2 ou 3.



Carte Moustiques : Le joueur qui l'a devant lui en fin de partie doit inverser le signe d'une de ses cartes. Une carte moins, si il en a bien sûr, mais si il n'en a pas, il devra rendre négative une carte positive.





Cartes Espions : Elles font perdre la partie si le joueur en possède un nombre impair. Sinon Leur valeur est de 0.



Carte Hamster enragé : Le joueur qui l'a devant lui en fin de partie **doit** annuler une carte négative (y compris un espion s'il n'a pas le choix, ce qui peut l'amener à perdre la partie si il en avait un nombre pair !).



Carte Scientifique : Le joueur qui l'a devant lui en fin de partie **doit** annuler la plus forte carte positive



GENÉRIQUE

Auteur : Romaric Galonnier

Illustratrice & maquettiste : Anne Heidsieck

Développement : Blue Cocker

Rédaction des règles : Dominique Bodin

Traduction : Camille Benoit



REMERCIEMENTS

Le Chien Bleu fait des Léchouilles à Andrée Frances, Bruno Desch, Christophe Hermier, Richard Allin, Jean-Emmanuel Gilbert, Mathieu Halfen, et à tous ceux qui le soutiennent.

L'auteur remercie ...



ARGH est un jeu BLUE COCKER.

BlueCockerGames :

Tel : +33 (0) 534 280 501.

209, avenue de Castres

31 500 Toulouse FRANCE

www.bluecocker.com

© BLUE COKER 2017. Tous droits réservés.



