

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



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 a réussi à s'évader et je suis bien déterminé à me venger des 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 la **bombe** 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 propulsez 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 la bombe**, 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

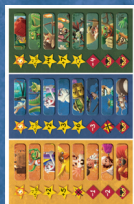
Chaque joueur prend devant lui une aide de jeu. On fera au centre de la table trois piles de cartes **face cachée** : une pile avec les **cartes maison** mélangées entre elles, une avec les **cartes jardin** mélangées entre elles et enfin une avec les **cartes laboratoire**.



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.



Ensuite, attention : on écartera au hasard une carte de chaque pile. Ces trois cartes seront rangées face cachée 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).



À 2 joueurs : 2 cartes par lieu sont retirées au lieu d'une.



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 :

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 d'**offrir cette carte face cachée** à un joueur de son choix. Ce joueur-là peut alors :

- Décider d'**accepter** la carte offerte sans la regarder. Il ne la révèle qu'après avoir signifié cette décision et il la place **face visible** devant lui.
- Ou bien, toujours sans l'avoir regardée, décider de **refuser** la carte offerte. Le joueur dont c'est le tour, et qui offrait cette carte, la récupère et la place alors devant lui, **face visible** cette fois-ci.



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



La seule manière de placer devant soi une carte face visible, que l'on vient de piocher, est de l'avoir **proposée** d'abord à un autre joueur qui l'a **refusée**. Si un joueur pioche une carte et la révèle accidentellement, alors la partie est annulée. Le fautif devra couiner en faisant des yeux de cocker pour se faire pardonner !



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 face cachée ou visible qu'un joueur a devant lui **n'est pas limité**. Les cartes placées face visible devant les joueurs ne peuvent **jamais** leur être **reprises**.



FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'un joueur a placé **devant lui face visible 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 épuisée**, 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 face cachée devant eux. Si un joueur se retrouve alors avec au moins **2 des 3 éléments de la bombe** face visible devant lui, il remporte immédiatement la partie.

Sans quoi, 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.



$$+2 +5 +6 -1 -4 = 8 \text{ points}$$

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



DESCRIPTION DES CARTES



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



Cartes Bombe : Elles permettent de gagner la partie si le joueur en possède 2 sur les 3 face visible en cours ou à la fin de la partie.



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. Attention, si le joueur n'a pas de carte négative, alors il est contraint de rendre **négative** l'une de ses cartes **positives**.





Cartes Espion : Elles font perdre la partie si le joueur en possède un nombre impair.



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 s'il en avait un nombre pair !).



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



GENÉRIQUE

Auteur : Romaric Galonnier

Illustratrice & maquettiste : Anne Heidsieck

Développement : Blue Cocker

Rédaction des règles : Dominique Bodin

Traduction : Camille Benoit

Correction : Sandra Grès



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 voudrait remercier Cécile Monnier, Joan Dufour, Benoît Turpin, Cédric Riehl, Antoine Blais, Lola Esteve, Simon Murat, Nicholas Bodart, Ludovic Maublanc, Martin Vidberg, Anne Heidsieck, Alain Balaÿ et aussi les frères Grimm pour leur conte Blanche Neige, qui a été à l'origine de ARGH !

ARGH est un jeu BLUE COCKER.

BlueCockerGames :
Tél. : +33 (0) 534 280 501.
209, avenue de Castres
31500 Toulouse FRANCE
www.bluecocker.com



© BLUE COCKER 2017. Tous droits réservés.



