ARNE Classic règles du jeu

Contenu de la boite: ARNE Classic: 100 cartes & règles du jeu avec aide de jeu. Sur l'aide de jeu on trouvera la description détaillée des cartes.

Durée de jeu: 10-25 minutes. Catégorie d'age: +8 ans. Nombre de joueurs: 2 à 4. (Jusqu'à 6 joueurs en combinaison avec ARNE Start)

Attention : si tu joues ARNE pour la première fois, ouvre seulement le paquet de cartes avec la bande à déchirer bleue. Ce paquet contient une version de base qui sert à découvrir ARNE. Joue d'abord quelques jeux avec seulement ce paquet. Tu peux également identifier ce paquet à l'aide du chiffre 1 qui a été mis au milieu des cartes. Ainsi tu pourras toujours séparer ces cartes du reste du jeu quand un nouveau joueur fait son début où quand tu veux expliquer le jeu plus vite. Donne que 5 cartes à chaque joueur quand tu joues la version de base avec 4 personnes, sinon il n'y a pas assez de cartes.

But du jeu

Choisis une couleur. Rassemble un maximum de points de ta couleur (version de base) ou le moins de points possible aussi de ta couleur (ARNE minimum). Ceci est fait en posant les cartes valeur de ta couleur devant toi, l'une à côté de l'autre. En jouant ARNE minimum on pose des cartes valeur devant les autres joueurs. Quand c'est à ton tour, tu ne peux jouer qu'une carte valeur ou qu'une carte action. Empêchez les autres joueurs de faire la même chose en utilisant les cartes action blanches et les cartes noires ! Le jeu est fini quand il n'y a plus de cartes sur le talon. Le joueur qui totalisera le plus de points sera le vainqueur dans la version de base et celui qui totalisera le moins de points dans la version minimum. Conseil : si vous jouez ARNE pour la première fois choisissez la version de base, en utilisant seulement les cartes marquées avec le chiffre 1.

Début de la partie.

Chaque joueur choisit la couleur de ses cartes et prend la carte couleur témoin et la pose devant lui face visible. Plus tard la carte X2 de votre couleur sera mise au-dessus de votre carte couleur. Mélangez le reste des cartes et donnez 8 cartes à chaque joueur. Vous garderez vos cartes dans la main en les cachant aux autres joueurs. Le restant des cartes constituera le talon posé face cachée au milieu de la table. A côté du talon viendra l'**A**mas des **C**artes **J**etées (ACJ). Le plus jeune des joueurs commence et on continuera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cartes blanches et les cartes noires.

Il y a deux sortes de cartes, les blanches et les noires.

- Les cartes blanches suivent les règles strictement et ne pourront être jouées qu'à votre tour et une seule carte à la fois. Si tu n'as plus de cartes blanches en main, tu ne dois pas jouer de carte. Il y a deux catégories de cartes blanches, les cartes valeur et les cartes action. Regardez l'aide de jeu pour la signification de chaque carte.
- Les cartes noires par contre peuvent être jouées à n'importe quel moment et autant de cartes à la fois que vous le décidez.

Déroulement d'un tour de jeu.

A son tour chaque joueur commence par prendre une carte de la pioche et termine en déposant devant lui une carte blanche de sa main. A son tour chaque joueur doit impérativement jouer une carte blanche, c'est soit une carte action ou une carte valeur. On peut choisir entre :

- **Soit déposer une carte valeur de votre propre couleur devant vous.** Les cartes valeur sont mises l'une à côté de l'autre. En jouant ARNE minimum, ces cartes sont mises devant un autre joueur.
- **Soit jouer une carte action**. Déposez cette carte sur l'amas des cartes jetées (acj), à côté du talon, au milieu de la table (exceptions sont les cartes X3 et -200).
- **Soit éliminer de votre jeu une carte valeur d'une autre couleur que la vôtre en la jetant sur l'amas des cartes jetées (acj).** Ecarte-toi des cartes qui sont importantes pour votre adversaire en les jetant. Entre-temps tu peux jouer autant de cartes noires que tu veux. Attention : si tu n'as plus de cartes blanches en main, tu ne dois pas jouer de carte noire à ton tour.

Fin de la partie.

Dès que la dernière carte est enlevée du talon commence le dernier tour. Durant ce tour, chaque joueur peut à son tour jouer une des cartes noires qu'il a encore en main (les cartes stop et changement de direction n'ont plus d'effet). Après avoir joué cette dernière carte, les joueurs déposeront sur l'ACJ les cartes qui leur restent en main. Ces cartes n'ont plus de valeur pour le décompte final. Chaque joueur compte maintenant ses points sur la table. Le vainqueur est celui qui a soit le plus soit le moins de points selon la version jouée. Attention: ne pas oublier de tenir compte des cartes caméléon et les cartes crash.

ARNE **à 5-6 joueurs**: ce jeu peut être augmenté avec ARNE Start. Ainsi on peut jouer ARNE à 6 joueurs. Pour séparer les jeux on retire avant de commencer à jouer toutes les cartes marquées d'une étoile blanche.

ARNE **à 2 joueurs**: retirer les cartes d'une couleur au choix ainsi que les cartes changement de direction.

VARIANTES	
	ARNE Minimum. **Joueurs**: 2-4. **But**: rassembler le moins de points possible. La carte +2 est utilisée comme-ci: demande à un autre joueur s'il a des cartes valeur d'une certaine couleur. S'il a ces cartes, il doit ajouter les points au score du joueur qui joue avec cette couleur (c'est possible que ce joueur soit lui-même). Tu peux mettre des points chez les autres joueurs et mettre des cartes crash sur tes points. Mettez des cartes serrure chez les autres joueurs qui ont des points qui sont annulés. Employez le caméléon pour mettre des cartes de ta couleur chez les autres joueurs et mettez ta propre carte –200 chez toi.
	ARNE Ghost. **Joueurs**: 2-3. **But**: Il y a une couleur neutre. Tout le monde peut ajouter des points à cette couleur. Essaye d'acquérir la couleur neutre en jouant une carte "changer direction". Pour montrer aux autres joueurs que tu possèdes la couleur neutre, tu mets la carte couleur de la couleur neutre à côté de ta propre carte couleur. **Changements**: la carte "changer direction" change de signification: quand tu joues cette carte, tu deviens propriétaire de la couleur neutre. A la fin du jeu, tu ajoutes le score de la couleur neutre à ta propre couleur.
	ARNE Teams. **Joueurs**: 4, 6 ou 8. **Equipement**: 2 ARNE Classic. **But**: Faites un groupe de 2 joueurs par couleur. Le groupe avec le plus de points gagne. Des situations drôles se créent car maintenant il y a 2 cartes "changer chaise" et "passer cartes". A cause de ça, les groupes changent continuant. Faites bien attention aux cartes qui restent car le jeu se déroule très vite. **Changements**: Retirez les cartes "Stop & changer direction " : sinon le déroulement du jeu devient trop difficile et troublant.

Tournez cette page et regardez l'aide de jeu pour la signification correcte de chaque carte. Regardez aussi les 4 cartes d'explication qui sont inclues.

ARNE Classic aide de jeu

LES CARTES BLANCHES. Les cartes blanches se répartissent en « cartes valeur » et « cartes action ».Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte blanche par tour. Toutes les cartes valeur jouées seront déposées sur la table l'une à coté de l'autre face visible devant toi ou devant un autre joueur (**ARNE** minimum) ou posées sur l'ACJ.

Cartes valeur ➔
Sont posées l'une à côté de l'autre devant le joueur qui joue avec cette couleur ou sur l'ACJ.

Les cartes valeur ne peuvent être déposées devant vous et ajoutées à votre score que si elles sont de votre couleur. La carte X2 multiplie ton score total par 2. Elle sera posée sur la carte qui identifie votre couleur choisie en début de partie. Les cartes X3 peuvent être mises sur chaque carte valeur (le plus intéressant est une carte X2 avec une carte X3 la-dessus). **Les cartes valeur sont toujours mises l'une à côté de l'autre.** Les cartes valeur peuvent être annulées avec une carte crash. Les cartes valeur peuvent être combinées avec le caméléon. Ainsi tu peux utiliser des cartes valeur qui ne sont pas de ta couleur.

50	100	200	500	1000	X2

Cartes action ➔
Les cartes action, sauf la carte X3, sont posées sur l'ACJ. Ces cartes ne sont pas liées à une couleur.

x3

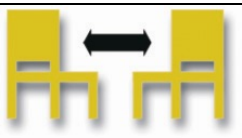
La carte X3 est une carte spéciale, elle triple une carte valeur ou une carte -200, posée sur une carte X2 de couleur elle triple la valeur totale à la fin du jeu (X6). On ne peut pas mettre une carte crash sur une carte X3. On ne peut pas mettre une carte X3 au-dessus d'une autre carte X3. La carte X3 doit toujours être mise sur une carte valeur ou une carte –200. Une carte X3 peut toujours être mise sur une carte valeur, même si cette carte a été annulée avec une carte crash ou à été réparé avec une carte serrure ou est employée avec une carte caméléon.

Prends 1 carte: avec cette carte vous pouvez sans regarder, prendre une carte de la main d'un autre joueur de votre choix. Très intéressant quand un joueur n'a que de cartes noires ou a très peu de cartes.

Demande 2 cartes colorées en précisant la couleur souhaitée ou noires (selon la carte action utilisée) au joueur de ton choix. . Le joueur sollicité devra donner les cartes qu'il a. Les cartes valeur reçues doivent être déposées immédiatement. Dans la version alternative on demande à un autre joueur de donner des cartes valeur à lui-même ou donner des cartes valeur à un autre joueur. Les cartes noires seront mises en main et jouées à n'importe quel moment.

Prends 3 cartes du talon. Cette carte est très intéressante de voler ! La carte +3 fait que le jeu se déroule plus vite et te donne plus de possibilités.

Passe la main
Tout le monde passe ses cartes à son voisin dans le sens actif à ce moment. Cette carte est très intéressante de voler ! Après que cette carte est jouée, personne ne peut jouer une carte noire avant que les cartes soient passées.



Change chaise
Choisis un joueur et change de place avec lui. Les cartes jouées restent sur la table (on change simplement de couleur). Cette carte est aussi intéressante de voler car on peut changer de place avec le joueur gagnant !

LES CARTES NOIRES. Les cartes noires par contre peuvent être jouées à n'importe quel moment et autant de cartes à la fois que vous le décidez! Quand tu n'as plus de cartes blanches, tu ne dois pas jouer une carte noire ! Attention : soyez économique avec les voleurs !

- 200 POINTS
A déduire du total de cette couleur. Peut être combinée avec le X3 carte et le caméléon (pour changer la couleur de la carte). A déposer chez le joueur qui joue avec cette couleur ou chez toi-même (ARNE minimum). Cette carte peut être annulée à l'aide d'une carte serrure.

CAMELEON.
Change la couleur d'une carte valeur ou d'une carte -200 qu'il accompagne. Jouer les deux cartes est vu comme jouer une carte noire. (Même si le caméléon accompagne une carte blanche) Les caméléons et les cartes qu'ils accompagnent peuvent être volés avec une carte voleur.

VOLEUR.
Permet de voler la dernière carte posée sur l'ACJ ou de voler une carte caméléon avec toutes les cartes y attachées. Si tu voles une carte de ta couleur, le caméléon restera aussi sur l'ACJ. La carte voleur utilisée restera sur l'ACJ.

CRASH.
La carte crash annule la valeur d'une carte valeur (même accompagnée d'une carte caméléon ou/et une carte X3). Une carte valeur ne peut être crashée qu'une seule fois. Une carte crash reste sur les cartes valeur jusqu'à la fin du jeu. La carte crash ne peut pas être mise sur une carte –200 ou X3.

SERRURE.
Une carte serrure annule une carte crash ou une carte -200. La carte serrure ne peut pas être mise sur une carte valeur. La carte serrure doit être mise sur une carte crash au-dessus d'une carte valeur. Une carte serrure n'empêche pas qu'une carte valeur employée avec un caméléon peut être volée.

STOP!
Cette carte permet de devenir le joueur suivant, mais il faudra laisser le joueur occupé à jouer terminer ses actions. Cette carte est mise sur l'ACJ. Si plusieurs joueurs emploient la carte stop en même temps, on joue dans l'ordre de déposer.

CHANGEMENT DE DIRECTION.
= stop + le sens de jeu change. Le joueur occupé à jouer pourra terminer son tour. Cette carte est mise sur l'ACJ. Cette carte est mise sur l'ACJ. Si plusieurs joueurs emploient cette carte en même temps, on joue dans l'ordre de déposer.