ARNE Start règles du jeu

Contenu de la boite: ARNE Start : 50 cartes & règles du jeu avec aide de jeu. Sur l'aide de jeu on trouvera la description détaillée des cartes.

Durée de jeu: 7-15 minutes. Catégorie d'age: +8 ans. Nombre de joueurs: 2. (Jusqu'à 6 joueurs en combinaison avec ARNE Classic)

Premier jeu: Si tu joues ARNE pour la première fois, employez que les cartes marquées avec le chiffre 1 au milieu. Ainsi le jeu est plus facile à apprendre et alors on le comprend plus vite. Regardez aussi les 4 cartes d'explication qu'on a ajoutées. Chaque carte montre à l'une côté ce qu'on ne peut pas faire et à l'autre côté ce qu'on peut faire.

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 tu mets les cartes valeur chez l'autre joueur) Quand c'est à ton tour, tu ne peux jouer qu'une carte valeur ou qu'une carte action. Empêchez l'autre joueur 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. 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.

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. Même si ce n'est pas à ton tour !!!

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 l'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 & -200).
- **Soit éliminer de votre jeu une carte valeur d'une autre couleur que la votre 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 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 3-6 joueurs**: ce jeu peut être augmenté avec ARNE Classic. 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.

Variant: ARNE Minimum. **But**: rassembler le moins de points possible. La carte +2 est utilisée comme-ci: demande à l'autre joueur s'il a des cartes valeur de sa couleur. S'il a ces cartes, il doit ajouter les points à son score. Tu peux mettre des points chez l'autre joueur et mettre des cartes crash sur tes points. Mettez des cartes serrure chez l'autre joueur qui a des points qui sont annulés. Employez le caméléon pour mettre des cartes de ta couleur chez l'autre joueur et mettez ta propre carte –200 chez toi.

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 Start 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. En employant le caméléon 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

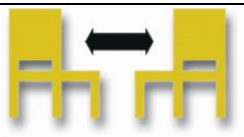
La carte X3 est une carte spéciale, elle triple une carte valeur ou une carte -200, posée sur une carte X2 de couleur, elle triple la valeur totale à la fin du jeu (X6). On ne peut pas mettre une carte crash sur une carte X3. On ne peut pas mettre une carte X3 au-dessus d'une autre carte X3. La carte 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 réparée avec une carte serrure ou est employée avec une carte caméléon. L'entier peut toujours être volé.

Prends 1 carte: avec cette carte vous pouvez sans regarder, prendre une carte de la main de l'autre joueur. 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) à l'autre joueur. Le joueur devra donner les cartes qu'il a. Les cartes valeur reçues doivent être déposées immédiatement. Dans **ARNE** minimum on demande à l'autre joueur de donner des cartes valeur à lui-même. 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
Les joueurs passent leur main. 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
Les joueurs changent de place. Les cartes jouées restent sur la table (on change simplement de couleur).

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 la carte X3 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. Pour employer le caméléon on doit l'avoir en main et aussi une carte valeur de l'autre joueur. Les caméléons et les cartes qu'ils accompagnent peuvent être volés avec une carte voleur.
On peut mettre une carte X3, crash et serrure sur une carte valeur accompagnée d'un caméléon.

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 donne un tour extra, mais il faudra laisser l'autre joueur occupé à jouer terminer ses actions. Cette carte est mise sur l'ACJ. Si les 2 joueurs emploient la carte stop en même temps, on joue dans l'ordre de déposer.