AMAROK

3 à 6 personnes 20 minutes 8 ans et +



Autrice · ***Charlène Chaps***
Illustrateur · ***Baptiste Perez***
Développeur · ***Jérémy Partinico***
Graphiste · ***Ange Hubert***
Graphiste 3D · ***Camille Demonio***
Éditeur · ***Yoann Brogol***

Subverti

MATÉRIEL

1 CARTE OBJECTIF

Recto avec le symbole ✚
Meute de loups



Verso avec le symbole ━
Loup solitaire

22 CARTES FÔRETS

11 cartes bleues
Fôret boréale



11 cartes rouges
Fôret tempérée



6 PISTES DE SCORE



6 AIDES DE JEU

AMAROK *est l'esprit loup des Inuits, gardien ancestral des forêts et des symboles. Fiez-vous à votre instinct, pénétrez au cœur de la forêt et imposez la loi de la nature !*

BUT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs manches. Pour remporter une manche, obtenez le **plus grand** ou le **plus petit total** en fonction de la **carte Objectif**.

Soyez la première personne à remporter trois manches et ainsi atteindre **l'empreinte sacrée d'AMAROK !**

MISE EN PLACE

Avant la partie, donnez à chaque personne une piste de score et une aide de jeu. **L'aide de jeu est placée sur la piste de score afin de ne révéler que le premier palier A.**

Déterminez l'ordre de jeu : la dernière personne à avoir vu un animal sauvage commence. Jouez ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

AVANT UNE MANCHE

1. La personne qui commence prend la carte Objectif B et la place devant elle. *Aux **manches suivantes**, donnez-la à la personne de votre gauche sans la changer de face. À la **première manche**, placez-la sur le recto avec le ✚.*
2. Mélangez ensemble les cartes Forêts **bleues** et **rouges** pour former la **Pioche C**.
3. Distribuez **deux cartes de la Pioche** à chaque personne, face cachée D.
4. Piochez deux cartes et placez-les face visible au centre de la table. Elles constituent la **Rivière E**.
5. Tout le monde prend ses cartes en main simultanément.









CARTES EN MAIN

Plus vous progressez dans la forêt, plus la mise à l'épreuve augmente : la façon de prendre vos cartes en main évolue à chaque victoire de manche.

PREMIER PALIER · *Aucune victoire*

Vous voyez **vos deux cartes** : Prenez vos deux cartes en main face visible pour vous.



SECOND PALIER · *Une victoire*

Vous ne voyez qu'**une seule de vos cartes** : Prenez une carte en main face visible pour vous. Prenez la seconde carte face cachée de sorte qu'elle ne soit visible que pour les autres personnes.



TROISIÈME PALIER · *Deux victoires*

Vous ne voyez **aucune de vos cartes** : Prenez vos deux cartes face cachée de sorte qu'elles ne soient visibles que pour les autres personnes.



TOUR DE JEU

1. À votre tour de jouer, choisissez **une seule carte** parmi l'un des quatre emplacements suivants :

   A Votre **main**

   B La **Rivière**

   C Le dessus de la **Pioche**

   D La **main** d'un·e adversaire

2. Posez immédiatement la carte que vous venez de prendre en la plaçant face visible devant vous **E**. **Si la carte possède un symbole, appliquez son effet** (voir page suivante).

Durant toute la manche, n'ajoutez aucune carte, ni dans la Rivière ni dans vos mains.



EFFETS DES SYMBOLES

CHANGEMENT DE SAISON



Changez la condition de victoire de la manche !
Retournez immédiatement la carte Objectif ±
sur son autre face.

ACCOUPLEMENT



Réunissez deux cœurs pour gagner la manche !
Si une personne pose une deuxième carte cœur ♥ devant elle (quelle que soit sa couleur ou sa valeur) elle met fin à la manche et la remporte immédiatement.

COUP DE GRIFFE



Détruisez n'importe quelle autre carte du jeu !
Choisissez une carte autre que la griffe elle-même, montrez-la à tout le monde, puis remettez-la sous la Pioche. Vous pouvez choisir une carte déjà jouée ou dans une main ou dans la Rivière ou la première carte de la pioche.

PIÈGE À LOUP



Évitez le piège à loup !
Si vous avez un piège à loup devant vous à la fin de la manche, vous ne pouvez pas gagner cette manche.

FIN D'UNE MANCHE

La manche se termine dès que tout le monde a **deux cartes posées devant soi**. Chaque personne calcule son total en **additionnant les valeurs de ses cartes**, puis on regarde la carte Objectif :

Face ✚ : Le plus grand total l'emporte.

Face ▬ : Le plus petit total l'emporte.

La personne qui remporte la manche progresse au **palier suivant** sur sa piste de score. En cas d'égalité, toutes les personnes gagnantes progressent sur leur propre piste.

FIN DE PARTIE

La première personne à remporter une troisième manche atteint l'**empreinte sacrée d'AMAROK** sur sa piste de score et **gagne la partie** ! En cas d'égalité, la victoire est partagée.



MODE ÉQUIPE

POUR 4 OU 6 PERSONNES

*Dans le mode **Équipe**, vous allez jouer deux par deux. Vous faites **équipe** avec la personne située à votre opposé. Vous avez interdiction de communiquer avec elle pendant les manches.*

La mise en place et le tour de jeu se déroulent de la même manière qu'en mode normal.



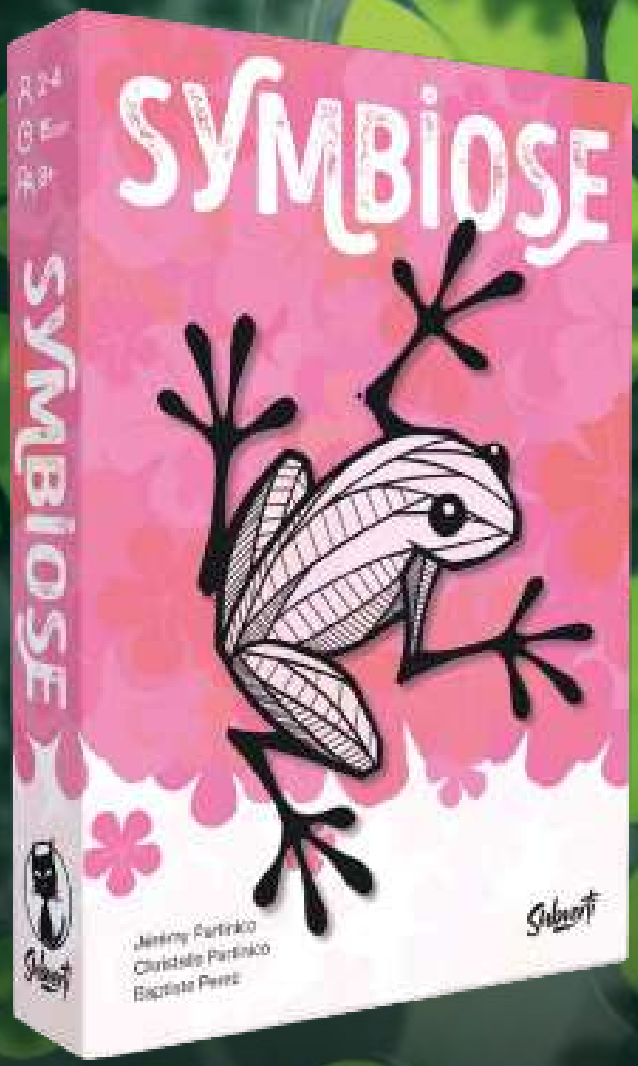
À la fin de la manche, **additionnez les valeurs des quatre cartes de votre équipe** et comparez les totaux afin de savoir quelle **équipe** remporte la manche. Les deux personnes gagnantes progressent sur leur piste de score.

Si une personne de l'équipe a un **piège à loup**, l'équipe ne peut pas gagner la manche (sauf par accouplement).

Pour gagner par **accouplement** une seule et même personne de l'équipe doit réunir deux cartes cœur.



Subverti



Rapide** et **stratégique

Le meilleur jeu... de tout l'étang !

FR

DONNEZ OU **RECYCLEZ**

ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr