

## Mise en place

- 1 Mélangez toutes les cartes.
- 2 Distribuez 6 cartes faces cachées à tout le monde. Étalez-les ensuite – toujours faces cachées – devant vous. Attention, vous ne pouvez pas les regarder !  
(Pour une partie rapide, ne distribuez que 4 cartes par personne.)
- 3 Les cartes restantes sont posées en une pile au centre de l'espace de jeu. Cette pile constitue la pioche.
- 4 Tirez la carte du dessus de la pioche et posez-la à côté de la pile, face visible. Cette carte est la première de la défausse.
- 5 Une seule fois en début de partie, tout le monde peut regarder deux de ses cartes. Elles sont ensuite remises à leur place, faces cachées.

Attention, pas de second coup d'œil !



## Comment jouer ?

La personne qui a le plus récemment dégusté un bonbon joue en premier. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour de jeu :  
Tirez la première carte de la pioche et regardez-la sans la montrer aux autres joueurs OU prenez la carte au sommet de la défausse.

Choisissez alors UNE des 3 options suivantes :

- A Après l'avoir regardée, échangez cette carte avec une de vos cartes faces cachées, au choix. Vous ne pouvez pas regarder vos cartes faces cachées avant de faire votre choix. La carte que vous venez de récupérer est posée face cachée devant vous (même si elle provient de la défausse).  
Posez votre carte ainsi remplacée face visible sur la défausse.
- B Après l'avoir regardée, refusez la carte et posez-la face visible sur la défausse. Retournez ensuite une de vos cartes faces cachées au choix, afin qu'elle soit face visible. Vous ne pouvez pas regarder vos cartes faces cachées avant de faire votre choix.  
Les cartes ainsi dévoilées sont dites « BLOQUÉES ». Elles restent visibles jusqu'à la fin de la partie et ne pourront plus quitter votre jeu.
- C Si vous avez pris une carte SUR LA PIOCHE et qu'il s'agit d'une carte Action, vous POUVEZ choisir d'effectuer immédiatement l'action décrite. Posez ensuite cette carte Action face visible sur la défausse. Si vous ne souhaitez pas effectuer l'action, jouez la carte selon une des deux options précédentes.  
*Il est possible d'enchaîner les actions grâce à «Rejouer x2» : quelle chance, profitez-en !*

Rappel : une action ne peut pas être déclenchée si la carte Action provient de la défausse !

## Se débarrasser de cartes

Afin de réduire la valeur totale de vos cartes, il est possible de vous débarrasser de certaines d'entre elles. Voici comment procéder :

- 1 Vous devez posséder devant vous 3 cartes Niveau de cuisson (ou plus) identiques et faces cachées. Après avoir pris une carte au début de votre tour, vous pouvez alors défausser ces 3 cartes (ou plus). Retournez-les une par une pour montrer qu'elles sont bien identiques, puis placez-les dans la défausse.  
À la place d'une de ces cartes, posez la carte que vous aviez piochée, face cachée. Cette carte ne peut pas être utilisée dans la série que vous défaussez, même si sa valeur est identique !

Attention ! Si, en dévoilant les cartes à défausser une par une, vous constatez que vous avez commis une erreur et qu'elles ne sont pas toutes identiques, vous devez conserver toutes vos cartes et vous y ajoutez la carte que vous aviez piochée en début de tour (toutes remises faces cachées). Vous pourrez retenter votre chance lors d'un prochain tour.





- 2** Vous pouvez procéder de la même façon pour vous débarrasser de cartes Action. Seule différence : 2 cartes identiques (ou plus) suffisent.

Rappel : Vos cartes faces visibles sont bloquées. Vous ne pouvez donc pas vous en débarrasser !

### Fin d'une manche

Une manche se termine immédiatement dès qu'une de ces conditions est remplie :

- A** Toutes les cartes d'un joueur sont faces visibles.
- B** Un joueur pense que la valeur totale de ses cartes (faces cachées + faces visibles) est la plus basse autour de la table. Ce joueur annonce « Arschmallows ! » à n'importe quel moment de son tour de jeu.

Effectuez alors les étapes suivantes :

- 1** Chaque joueur retourne faces visibles toutes les cartes devant lui et additionne leur valeur. La valeur indiquée par les cartes Action compte aussi. Prenez note du total obtenu par chacun.
- 2** Si c'est un joueur qui a déclenché la fin de la manche en annonçant « Arschmallows ! », il remporte la manche s'il a effectivement obtenu

le score strictement le plus bas. Dans le cas contraire, son score de la manche est doublé en guise de pénalité.

- 3** Le joueur qui a totalisé le plus de points lors de la manche jouera en premier à la manche suivante.

### Fin de partie

La partie se termine au bout de 3 manches.

Additionnez tous les scores obtenus par chacun lors de ces 3 manches. La personne avec le total le plus bas remporte la partie !

En cas d'égalité, le départage se fait en faveur de la personne qui a remporté le plus de manches (obtenu le score le plus bas).

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée. Comme un bon paquet de bonbons !

Auteurs : Denis Görz & Ricardo Barreto  
 Illustrations et maquette : Hans Sebastian Thomae  
 Localisation France : Matthieu Clamot, Damien Falkouska, Julien Serre  
 Infographie France : Cédric Michiels

Édité par D&R DENKRIESEN GmbH Theodor-Storm-Str. 13A 25451 Quickborn - Allemagne  
 Distribué par Blackrock Games ZA du Pra de Serre 63960 Veyre-Monton - France www.blackrockgames.fr © 2025 Tous droits réservés

DENKRIESEN



FR  
 DONNEZ  
 OU  
 RECYCLEZ

ASSOCIATION

OU

MAGASIN

OU

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

# ARSCH MALLOWES®

## Matériel

62 cartes + la règle du jeu



42 cartes Niveau de cuisson de valeurs -4 à 8  
 (1x -4; 1x -2; 8x 8; 4x les autres valeurs)



20 cartes Action de valeurs de 9 à 11  
 (8x 9; 8x 10; 4x 11)

## But du jeu

Débarrassez-vous de vos cartes de grosses valeurs. À la fin de chaque manche, vous additionnez la valeur de vos cartes. La personne qui obtient le moins de points gagne la manche.

Pour remporter la victoire, obtenez la plus petite valeur cumulée au terme de 3 manches.