

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# AARGH!TECT

Le jeu des authentiques architectes de l'âge de pierre

Durée : approximative 30 - 45 min.

Nombre de joueurs : 2 à 8

Age : de 8 à 99 ans

## CONTENU

- 24 cartes projet
- 2 massues gonflables
- 2 ensembles de constructions avec 10 grandes pièces de bois (2 jaunes, 2 vertes, 2 bleues, 2 rouges et 2 blanches)
- 2 plaques de construction en carton gris (un côté clair et un côté foncé).
- 2 tablettes de traduction français/aargh

## Cartes projet :

Elles présentent différents plans d'édifices ainsi que le nombre de points accordés à l'équipe en cas d'approbation de la construction.

## Massues :

Chaque architecte possède un de ces instruments, très utiles pour faciliter la communication avec son équipe d'ouvriers.

## Pièces en bois :

Elles sont utilisées pour bâtir des édifices selon les indications portées sur les cartes projet données par l'architecte.

## Plaques de constructions grises:

Elles servent parfois de base pour l'édifice et parfois d'éléments de construction, leur orientation correcte est importante (côté clair ou côté foncé).

## Tablettes de traduction

Déposées entre l'Architecte et ses ouvriers elles représentent les mouvements et cris préhistoriques autorisés et leur signification :

- *Gestes pour la désignation des pièces*
  - Poser les 2 mains sur la tête..... pièce rouge
  - Claquer les 2 mains sur les cuisses.... pièce bleue
  - Hocher la tête de gauche à droite..... pièce jaune
  - Balancer des anches..... pièce verte
  - Taper des pieds ..... pièce blanche
  - Hausser les épaules ..... plaque grise

- *Cris de commandement de l'architecte*

### - UGUNGU : Prendre

(prendre la pièce de construction)

### UGUNGU UGUNGU : Enlever

(ôter la pièce de construction)

### - KARUNGU : Tourner

(donner une rotation à la pièce de construction)

### KARUNGU KARUNGU : Incliner

(incliner la pièce de construction)

### - KONGUKU : Monter

(élever la pièce de construction)

### KONGUKU KONGUKU : Descendre

(descendre la pièce de construction)

### - AKUNGU : Dresser

(dresser la pièce de construction)

### AKUNGU AKUNGU : Coucher

(coucher la pièce de construction)

### - MANUNGU : Devant

(disposer la pièce de construction devant)

### MANUNGU MANUNGU : Derrière

(disposer la pièce de construction derrière)

### - KAGHINGU : A gauche

(disposer la pièce à gauche de l'édifice)

### KAGHINGU KAGHINGU : A droite

(disposer la pièce à droite de l'édifice)

- *Évaluation du travail*

- 1 coup de massue sur la tête de l'ouvrier : Bon !
- 2 coups de massue : Pas bon !

Aargh! Tect est un jeu pour une ou deux équipes. Dans le jeu standard les joueurs forment deux équipes en compétition, le nombre de joueurs dans les équipes peut différer, mais le minimum est 2 joueurs. (Il peut y avoir une seule équipe en version d'entraînement.)

## PRÉPARATION

Le propriétaire du jeu est invité à gonfler les massues...

## MISE EN PLACE

Formez les 2 équipes.

Chaque équipe reçoit un ensemble de 6 pièces de construction (1 jaune, 1 verte, 1 bleue, 1 rouge, 1 blanche, et 1 plaque grise).

Chaque équipe désigne un architecte (le joueur le plus intelligent d'entre-eux, bien sûr). Les autres membres de l'équipe sont les ouvriers.

Les deux architectes se placent d'un même côté de la table. Les ouvriers sont en face de leur propre architecte de l'autre côté de la table. Les ouvriers de chaque équipe se répartissent les pièces de bois, (nous recommandons une répartition équitable, mais qui peut dire ce que le cerveau d'un homme des cavernes est capable de comprendre de l'équité !) Chaque ouvrier doit avoir au moins une pièce de construction dont il est seul responsable des diverses manipulations.

Chaque architecte prend une tablette de traduction et la positionne entre lui et ses ouvriers, de telle sorte qu'ils puissent lire les instructions de cette tablette. Mélangez les cartes projet et posez-les faces cachées en une pile disposée entre les deux tablettes de traduction.

Chaque architecte prend une massue et tire une carte projet de la pioche, la description de l'édifice à construire doit rester secrète pour les ouvriers. Attention au sens dans lequel doivent être utilisées les plaques de construction grises.

## TOUR DE JEU

L'architecte tient sa carte projet dans une main, la massue de l'autre main.

Simultanément, les deux architectes donnent à leurs ouvriers les instructions nécessaires à la construction de l'édifice indiqué sur leur carte. Les architectes ne peuvent utiliser que leur massue et les cris et gestes indiqués sur les tablettes de traduction.

Un architecte n'a jamais le droit de toucher de pièce, sinon le projet en cours est annulé et il doit prendre une nouvelle carte.

Si l'architecte pense que le projet est trop mal engagé, il peut l'annuler et tirer une nouvelle carte.

Un ouvrier ne peut toucher que la ou les pièces qui lui sont attribuées. Il communique avec l'architecte ou les autres ouvriers que par les moyens indiqués sur les tablettes de traduction ou par des mouvements et expressions du visage. Si cette règle n'est pas respectée, le projet en cours est annulé et l'architecte prend une nouvelle carte.

Pour chaque projet annulé, la carte correspondante est



déposée face cachée à gauche de l'architecte et l'équipe perd 1 point de victoire.

## CONSTRUCTION DE L'ÉDIFICE

- Les **gestes** indiquent **quelle** pièce doit être manipulée.
- Les **cris** indiquent **comment** elle doit être manipulée.

À un cri de commandement poussé 1 fois se rapporte le premier ordre de la ligne correspondante.

À un cri de commandement poussé 2 fois se rapporte le second ordre de la ligne correspondante.

Exemple :

MANUNGU signifie «pose la pièce devant»

MANUNGU MANUNGU signifie «pose la pièce derrière»

Chaque architecte utilise sa massue pour orienter efficacement les efforts des ouvriers vers le meilleur respect possible de ses instructions. Un coup (léger) porté sur le crâne d'un ouvrier signifie que sa contribution à l'édifice est correcte. Deux coups (légers) signifient que sa contribution est mauvaise et qu'il doit recommencer ce qu'il a tenté de faire avec la pièce qu'il avait en main. Dans ce cas l'ouvrier peut demander à l'architecte où se trouve l'erreur (façon âge de pierre : Uughh ?)

Si l'architecte se frappe la tête, cela signifie que son dernier commandement doit être ignoré.

*Note : Il est interdit d'utiliser des mots du langage moderne tels que «rouge, haut, stop, plus, dessus, abruti, etc» vous êtes des hommes préhistoriques et ne pouvez utiliser que ce qui est indiqué sur les tablettes, ou des mouvements et expressions du visage.*

Et l'architecte le plus ingénieux est ...

## ÉVALUATION DES ÉDIFICES

Dès qu'un architecte estime l'édification de sa construction terminée, il s'écrie «AARGH!TECT» et tape 3 fois de suite sur la table (doucement, l'édifice doit rester intact!). Puis l'architecte révèle sa carte projet.

L'autre équipe suspend son travail et chacun de ses joueurs est désigné «juge impartial» afin d'évaluer la correspondance entre la construction terminée et la carte projet :

- Si un juge estime que l'édifice est cohérent avec la carte projet, il exprime son approbation par divers hurlements de joie et applaudissements sauvages.
- Si un juge estime que l'édifice présente d'importantes différences avec la carte projet, il exprime sa désapprobation par des grognements et gestes de dégoûts.

Si plus de la moitié des juges désapprouvent la construction, l'architecte de l'équipe jugée dépose à sa gauche la carte projet face cachée. Cette équipe perd immédiatement 1 point de victoire.

Si au moins la moitié des juges approuvent la construction, l'édifice est déclaré valable et l'architecte de l'équipe jugée dépose à sa droite la carte projet face visible. Cette équipe marque immédiatement les points de victoire inscrits sur la carte.

Son architecte prend une nouvelle carte projet, les ouvriers récupèrent leur pièces de construction et l'équipe commence un nouvel édifice. Si l'équipe jugée le désire, il peut y avoir un changement d'architecte.

Après cette phase, les ex-juges reprennent leur travail.

*Rappel important : Ne rejetez pas une construction à cause de défauts mineurs. «D'importantes différences» signifie par exemple : une mauvaise couleur ou la disposition erronée d'une pièce. Il faut tolérer une certaine «liberté artistique». N'oubliez pas que l'équipe que vous jugez, vous jugera...*

## POINTS DE VICTOIRE

Pour chaque projet terminé avec succès, l'architecte dépose à sa droite et face visible sa carte projet, l'équipe marque immédiatement les points de victoire inscrits sur la carte.

Pour chaque projet annulé ou désapprouvé, l'architecte dépose à sa gauche et face cachée sa carte projet, l'équipe perd immédiatement 1 point de victoire.

La première équipe à marquer **10 points** est déclarée gagnante. C'est l'architecte qui est responsable du décompte des points. En cas de décompte victorieux il célèbre l'événement en agitant sa massue vigoureusement et en répétant sauvagement «ARRGH!TECT».

## VARIANTES

Partie d'entraînement pour 2 à 4 joueurs et seule équipe :  
Afin d'honorer le édifices de l'âge de pierre, vous pouvez vous entraîner au sein d'une seule équipe en essayant de marquer le plus de points possible en une demi-heure. Un édifice inachevé à la fin de la période de temps ne donne pas de point négatif.

Deux équipes contre la montre :  
Le jeu reste identique à la règle standard mais les équipes doivent s'accorder sur la durée du jeu. Par exemple 30 minutes.  
L'équipe ayant le score le plus élevé à la fin du temps imparti gagne. Un édifice inachevé à la fin de la période de temps ne donne pas de point négatif.

*Note finale : Il est possible de jouer à Aargh!Tect avec des personnes handicapés. Il est juste nécessaire d'adapter les gestes et cris aux capacités des équipes.*

Auteur : Walter Obert

Développement initial : Paolo Vallerga

Graphismes et illustrations : Jochen Eeuwyk

Responsable du projet : Harald Bilz

Projet développé par : Harald Bilz & Oliver Erhardt

Maquette et design graphique : Selami Ileman & Harald Bilz

Collaboration de : Christoph Lipsky, Petra Becker

Heidelberger  
Spieleverlag

[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

Traduction (libre mais respectueuse): Hervé Marly