

ARRIBA

MATERIEL

1 totem
80 cartes
72 cartes symboles (18 symboles en 4 couleurs)
8 cartes spéciales (4 totem, 4 têtes)

PREPARATION

On place le totem au milieu de la table. On mélange les 80 cartes et on les distribue face cachée aux joueurs. Selon le nombre de joueurs, il est possible que des joueurs aient plus de cartes que d'autres. Chaque joueur place ses cartes en pile face cachée devant lui pour former sa pioche. On désigne le 1^{er} joueur et le jeu commence. Il faut un papier et un crayon pour noter les points.

DEROULEMENT

Tous les joueurs à l'exception de celui dont c'est le tour placent leurs mains sous la table. Le 1^{er} joueur retourne la carte au sommet de sa pioche vers les autres joueurs, ils doivent voir cette carte avant lui, et la pose devant sa pioche. Cette carte devient la 1^{ère} carte de sa pile de défausse. Il faut retourner sa carte rapidement pour pouvoir la voir le plus tôt possible. Puis c'est au joueur à sa gauche de faire la même chose et ainsi de suite. On continue ainsi jusqu'à que l'un des événements suivants se produise :

- On retourne une carte totem
- 2 cartes ont le même symbole
- On retourne une carte tête

Carte totem retournée

Quand un joueur retourne une carte totem, tous les joueurs doivent immédiatement essayer d'attraper le totem en même temps. Le joueur qui l'attrape le 1^{er} prend toutes les cartes empilées devant lui (celles qu'il a retournées) et les place sous le totem.

2 cartes ont le même symbole

C'est ce qui se produit le plus souvent durant le jeu. Un des joueurs retourne une carte et cette carte a le même symbole (pas forcément la même couleur) qu'une autre exposée. Seuls les 2 joueurs en question doivent immédiatement attraper le totem. Si un autre joueur attrape le totem, il a une pénalité (voir plus loin). Celui qui l'attrape en 1^{er} donne ses cartes retournées à l'autre joueur. Il place les cartes qu'il vient de récupérer ainsi que ses cartes déjà retournées sous sa pioche. S'il y a des cartes sous le totem, il doit aussi les mettre sous sa pioche.

Carte tête retournée

Le déroulement normal du jeu s'arrête momentanément. Tous les joueurs doivent maintenant retourner la carte au sommet de leur pioche simultanément. Le joueur qui a retourné la carte donne le signal pour retourner ces cartes : 1 - 2 - 3 - Arriba !

Si parmi les cartes retournées se trouvent des cartes avec la même forme, on suit la procédure précédente.

S'il y a un totem parmi les cartes retournées, cette carte est valide et il faut suivre la règle du totem.

Si l'on découvre une tête, il ne se passe rien.

Il peut arriver que plus de 2 joueurs retournent la même forme. Les cartes du joueur le plus rapide plus celles éventuelles au milieu de la table sont distribuées équitablement entre les autres joueurs concernés. S'il y a un nombre impair de cartes, on remet les cartes restantes au centre de la table.

Le jeu continue ensuite normalement en commençant par le joueur à la gauche de celui qui a retourné une tête.

Si plusieurs joueurs attrapent le totem sans que l'on puisse les départager, c'est le joueur qui l'a attrapé le plus bas qui gagne.

Si un joueur attrape le totem alors qu'il ne doit pas le faire, il reçoit une pénalité. Il prend toutes les cartes retournées de tous les joueurs (lui compris) et les place sous sa pioche. S'il y a des cartes au milieu de la table, il doit aussi les prendre.

Après la prise du totem, le joueur qui l'a attrapé en premier poursuit le jeu en retournant sa carte normalement.

FIN DU JEU

Le jeu se fait en 3 manches. Une manche se finit dès qu'un joueur a épuisé sa pioche et sa pile de défausse ou quand tous les joueurs ont épuisé leur pioche. Attention, une manche n'est pas finie quand un joueur n'a plus de pioche mais a encore des cartes dans sa pile de défausse. Ce joueur ne retourne plus de carte mais participe toujours au jeu. Il doit donc attraper le totem si l'occasion se produit. Le jeu est fini quand un joueur n'a plus de carte dans sa pioche ni dans sa pile de défausse. Il est possible qu'un joueur reçoive les cartes du vainqueur lors de la fin de partie. Les joueurs comptent leurs cartes restantes (pioche et/ou défausse). Chaque carte lui donne un point. Le vainqueur ne marque donc pas de point.

Le vainqueur du jeu est le joueur avec le moins de points au bout de 3 manches.