

Le Jeu de Cartes

Règles du jeu

Version 27.28

Conseil de jeu

AHRBOL est encore plus amusant quand on ne prend pas les règles trop à la lettre.

Si c'est logique, ça compte.

La rapidité et le plaisir sont plus importants que la perfection.

Guide de démarrage rapide (Jeu ABC)

C'est la façon la plus rapide de commencer à jouer à AHRBOL et de découvrir le jeu tout en jouant. Commencez immédiatement en suivant ces étapes.



Mise en place



- Utilisez le dé à lettres
- N'utilisez pas le sablier
- Le joueur le plus âgé devient le premier meneur
- Le meneur joue lui aussi
- Placez 30 cartes face visible dans une grille de 6 × 5 → ceci est la zone de jeu
- Placez les cartes restantes face cachée pour former la pioche

Objectif

Soyez le premier joueur à trouver quelque chose dans la zone de jeu qui commence par l'une des quatre lettres indiquées sur le dé à lettres.
Il peut s'agir de n'importe quel élément clairement reconnaissable dans la zone de jeu, comme un animal, un objet ou une personne. Une lettre visible sur une carte de la zone de jeu compte aussi comme réponse.

Déroulement du jeu

- Le meneur lance le dé à lettres
- Tous les joueurs jouent en même temps, y compris le meneur
- Cherchez quelque chose dans la zone de jeu qui commence par l'une des quatre lettres

Exemple

Le dé à lettres affiche **A, G, M** et **T** ?
→ Trouvez quelque chose qui commence par **A, G, M** ou **T**

Trouvé quelque chose ?

Criez ***« AHRBOL ! »*** le plus vite possible.

- Si plusieurs joueurs crient en même temps, seul le joueur qui a

crié en premier peut répondre
- Ce joueur le désigne et le nomme

La réponse est-elle correcte ?

Les autres joueurs décident ensemble.

- En cas de doute → discutez-en
- Pas d'accord ? → le meneur décide

Si c'est le meneur qui a donné la réponse, les autres joueurs décident sans lui.

Mauvaise réponse ?

- Ce joueur est éliminé pour le reste de la manche
- Les autres joueurs continuent immédiatement
- Le joueur suivant qui crie ***« AHRBOL ! »*** peut répondre

Tous les joueurs sont éliminés

Si tous les joueurs sont éliminés avant que quelqu'un ne marque un point :

- aucun point n'est attribué
- tous les joueurs reviennent en jeu pour une nouvelle manche
- le meneur actuel reste meneur
- la zone de jeu reste inchangée
- le meneur relance le dé à lettres et une nouvelle manche commence

Bonne réponse

- Prenez la carte ET marquez 1 point
- Vous devenez le nouveau meneur

Personne ne trouve ?

Le meneur relance le dé à lettres.

Tour suivant

- Comblez immédiatement l'espace vide avec la carte du dessus de la pioche
- Il doit toujours y avoir 30 cartes dans la zone de jeu
- Commencez immédiatement le tour suivant

Victoire

Le premier joueur à marquer 5 points gagne la partie.

Contenu

- Règles du jeu
- 96 cartes réparties en 6 couleurs :

(La couleur de bordure de la carte indique sa couleur.)

blanc
vert
jaune
bleu
violet
rouge



- 1 dé à lettres à six faces (D6)
  avec quatre lettres sur chaque face
- 1 sablier (30 secondes)





Mise en place générale

- Le joueur le plus âgé devient le premier meneur
- Le meneur joue lui aussi
- Choisissez l'une des cinq variantes de jeu ou jouez à l'Olympiade AHRBOL

Définitions générales du jeu

Manche

Une manche se termine lorsque :

- un joueur marque un point, ou
- un gagnant est désigné

Tour

Une manche peut être composée de plusieurs tours.
Un tour est une séquence de jeu unique au sein d'une manche.
Les tours fonctionnent différemment selon la variante de jeu, par exemple :

- un tour avec le sablier
- un tour de joueur
- un tour de recherche

Nouvelle manche

Après l'attribution d'un point, une nouvelle manche commence, sauf indication contraire.

Meneur

Le meneur guide le jeu, mais joue lui aussi.
Si le meneur est éliminé en tant que joueur, il continue à assurer toutes les tâches du meneur, notamment à gérer le sablier et le dé à lettres, jusqu'à ce qu'un nouveau meneur soit désigné.

Décisions en cas de doute (règle du jury)

Lorsque les joueurs doivent décider si une réponse est correcte, les autres joueurs décident ensemble.

- En cas de désaccord, le meneur décide
- Si c'est le meneur qui a donné la réponse, les autres joueurs décident sans lui

Réponses valides

Une réponse est valide si elle désigne quelque chose de clairement reconnaissable dans la zone de jeu, comme :

- un objet
- un animal
- une personne
- une partie clairement reconnaissable de l'un de ces éléments

Les concepts abstraits ou les interprétations qui ne sont pas clairement reconnaissables ne sont pas autorisés. Une lettre visible sur une carte de la zone de jeu compte aussi comme réponse.

Cris simultanés

Si plusieurs joueurs crient ***« AHRBOL ! »*** en même temps et qu'il est impossible de savoir qui a crié en premier :

- Rejouez immédiatement le tour

Clairement reconnaissable

Une réponse n'est valide que si tous les joueurs reconnaissent clairement l'élément désigné dans la zone de jeu.

Objectif et aperçu des 5 variantes de jeu

AHRBOL - Le Jeu de Cartes réunit dans une seule boîte cinq variantes de jeu de recherche visuelle différentes, dans un univers en constante évolution rempli d'objets répartis sur 96 cartes.

Choisissez à quelle variante de jeu vous voulez jouer aujourd'hui :

- jouez à une seule variante de jeu, ou
- relevez le défi de l'Olympiade **AHRBOL** et jouez aux cinq variantes de jeu

Chaque variante de jeu a son propre objectif et sa propre manière de gagner, mais les cinq variantes reposent toutes sur :

- l'observation
- la rapidité
- la mémoire
- la reconnaissance de mots



Variantes de jeu

Le Jeu ABC

Défi : ●●○○○

Soyez le premier joueur à trouver quelque chose dans la zone de jeu qui commence par l'une des lettres indiquées sur le dé à lettres.

Jeu des Paires

Défi : ●●○○○

Soyez le premier joueur à former 5 paires.

Le Jeu de Rapidité

Défi : ●●●○○

Soyez le premier joueur à trouver quelque chose dans la zone de jeu qui commence par l'une des lettres indiquées sur le dé à lettres avant la fin du sablier.

Chaîne de Mots

Défi : ●●●●○

Soyez le dernier joueur encore en jeu en donnant un mot valide avant la fin du temps imparti à chaque tour.

Mémoire - Devinez l'objet

Défi : ●●●●●

Devinez l'objet choisi avant que toutes les chances restantes ne soient épuisées.

Lorsque vous jouez à une seule des variantes de jeu 1 à 4, vous pouvez décider ensemble de modifier le nombre de points nécessaires pour gagner. Dans l'Olympiade AHRBOL, les variantes de jeu 1 à 4 se jouent toujours jusqu'à 5 points.

Olympiade AHRBOL

Dans l'**Olympiade AHRBOL,** chaque variante de jeu vaut 1 point d'Olympiade. Dans les variantes de jeu 1 à 4, le premier joueur à marquer 5 points remporte la variante et gagne 1 point d'Olympiade.

Dans la variante de jeu 5, le gagnant gagne 1 point d'Olympiade. Après les cinq variantes de jeu, le joueur qui possède le plus de points d'Olympiade remporte l'**Olympiade AHRBOL**. Au total, il est possible de gagner au maximum 5 points d'Olympiade.

Égalité dans l'Olympiade AHRBOL

Si deux joueurs ou plus partagent le meilleur score d'Olympiade après les cinq variantes de jeu, seuls ces joueurs jouent une manche décisive du Jeu ABC. Le gagnant de cette manche remporte **l'Olympiade AHRBOL**. Aucun point d'Olympiade supplémentaire n'est attribué.

Ce joueur reçoit le titre de :

Grand Champion AHRBOL du Jour



Créez votre propre diplôme de « Grand Champion AHRBOL® du Jour » sur **ahrbol.com**

Le Jeu ABC

Défi: ●●○○○

Ce jeu est entièrement expliqué dans le **Guide de démarrage rapide** (Jeu ABC) au début de ces règles.

Jeu des Paires

Défi: ●●○○○



Mise en place

- N'utilisez pas le dé à lettres
- N'utilisez pas le sablier
- Le joueur le plus âgé devient le premier meneur
- Le meneur joue lui aussi
- Le meneur place 30 cartes face cachée dans une grille de 6 × 5

→ ceci est la zone de jeu

- Placez les cartes restantes face cachée pour former la pioche
- Cette variante se joue à tour de rôle
- Le joueur situé à gauche du meneur commence
- Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre

Objectif

Soyez le premier joueur à former 5 paires.

Une paire est composée de deux cartes ayant la même couleur de bordure.

Déroulement du jeu

Pendant votre tour :

- Retournez deux cartes de la zone de jeu

Pas de paire correspondante

Si les cartes n'ont pas la même couleur de bordure :

- Retournez les deux cartes face cachée
- Le joueur suivant joue à son tour

Paire correspondante

Si les cartes ont la même couleur de bordure :

- Prenez la paire

- La paire compte comme 1 point

La manche se termine.

Une nouvelle manche commence ensuite.

- Remplissez les espaces vides avec deux nouvelles cartes face cachée
- Le même joueur continue à jouer

Manche suivante

Le joueur dont c'est le tour retourne deux cartes.

Victoire

Le premier joueur à marquer 5 points gagne la partie.



Le Jeu de Rapidité

Défi: ●●●○○

Mise en place

- Utilisez le dé à lettres
- Utilisez le sablier
- Le joueur le plus âgé devient le premier meneur
- Le meneur joue lui aussi
- Le meneur distribue toutes les cartes équitablement entre les joueurs
- Retirez les cartes en trop
- Chaque joueur garde ses cartes dans une pile face cachée
- Les joueurs ne peuvent pas regarder leurs cartes

Objectif

Soyez le premier joueur à trouver quelque chose dans la zone de jeu qui commence par l'une des quatre lettres indiquées sur le dé à lettres avant la fin du sablier. Il peut s'agir de n'importe quel élément clairement reconnaissable dans la zone de jeu, comme un animal, un objet ou une personne. Une lettre visible sur une carte de la zone de jeu compte aussi comme réponse.

Déroulement du jeu

- Le meneur lance le dé à lettres et retourne le sablier en même temps

- Tous les joueurs, y compris le meneur, jouent simultanément

Tous les joueurs retournent en même temps la carte du dessus de leur pile et la placent face visible sur la table. Ensemble, ces cartes forment une nouvelle zone de jeu à chaque tour.

Exemple

Si le dé à lettres affiche **A, G, M** et **T** :

→ Les joueurs doivent trouver quelque chose dans toute la zone de jeu qui commence par l'une de ces lettres, et pas uniquement sur leur propre carte face visible.

Si personne ne trouve rien

Si le sablier arrive à son terme et que personne ne trouve dans la zone de jeu quelque chose qui commence par l'une des lettres :

- Le meneur retourne immédiatement le sablier
- Tous les joueurs placent en même temps une nouvelle carte sur les cartes déjà posées
- Les cartes restent en place et s'empilent pour former une nouvelle zone de jeu à chaque tour
- Le dé à lettres n'est pas relancé

Continuez jusqu'à ce qu'un joueur trouve, avant la fin du temps imparti, quelque chose dans la zone de jeu qui commence par l'une des lettres.

Trouvé quelque chose ?

Criez ***« AHRBOL ! »***

- Si plusieurs joueurs crient ***« AHRBOL ! »*** en même temps, seul le joueur qui a crié en premier peut répondre
- Ce joueur le désigne et le nomme
- Les autres joueurs décident ensemble si la réponse est correcte
- En cas de doute → discutez-en
- Pas d'accord ? → le meneur décide
- Si c'est le meneur qui a donné la réponse, les autres joueurs décident sans lui

Mauvaise réponse

- Ce joueur ne peut plus répondre pendant le reste de la manche
- Ce joueur revient en jeu au début de la manche suivante

- Les autres joueurs continuent à jouer
- Le meneur remet le sablier à zéro et lance une nouvelle période complète de 30 secondes
- Le joueur suivant qui crie ***« AHRBOL ! »*** peut répondre

Tous les joueurs sont éliminés

Si tous les joueurs sont éliminés avant que quelqu'un ne marque un point :

- aucun point n'est attribué
- tous les joueurs reviennent en jeu pour une nouvelle manche
- le meneur actuel reste meneur
- les cartes déjà posées sur la table restent en place
- le meneur relance le dé à lettres et retourne le sablier pour lancer une nouvelle période complète de 30 secondes
- tous les joueurs placent une nouvelle carte sur les cartes déjà posées sur la table

Bonne réponse

- Ce joueur devient le nouveau meneur
- Ce joueur marque 1 point
- Ce joueur place toutes les cartes de la table sous sa pile
- Une nouvelle manche commence

Plus aucune carte

Si un joueur n'a plus de cartes alors qu'au moins un autre joueur en a encore :

- Ce joueur est éliminé pour le reste de cette variante de jeu et ne peut pas revenir en jeu

Si aucun des joueurs encore en jeu dans cette variante n'a de cartes :

- Rassemblez toutes les cartes présentes sur la table
- Mélangez-les
- Distribuez-les équitablement entre les joueurs qui n'ont pas été éliminés précédemment de cette variante de jeu
- Les joueurs précédemment éliminés ne reviennent pas en jeu
- Tous les scores restent inchangés
- Le meneur actuel reste meneur
- Une nouvelle manche commence

Victoire

Le premier joueur à marquer 5 points gagne la partie.

Chaîne de Mots

Défi: ●●●●○



Mise en place

- N'utilisez pas le dé à lettres
- Utilisez le sablier
- Le joueur le plus âgé devient le premier meneur
- Le meneur joue lui aussi
- Le meneur place 30 cartes face visible dans une grille de 6 × 5 → ceci est la zone de jeu
- Placez les cartes restantes face cachée pour former la pioche

Objectif

Soyez le dernier joueur encore en jeu.

Déroulement du jeu

- Le meneur désigne quelque chose dans la zone de jeu et le nomme
- Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre
- Le joueur situé à gauche du meneur commence
- Au début du tour de chaque joueur, le meneur remet le sablier en position de départ et lance une période complète de 30 secondes

Avant la fin du sablier, ce joueur doit :

- trouver quelque chose dans la zone de jeu
- le désigner
- le nommer

Le mot doit commencer par la dernière lettre du mot précédent. Un même élément de la zone de jeu ne peut être utilisé qu'une seule fois dans une même chaîne de mots. Cette règle s'applique aussi à l'élément choisi par le meneur pour commencer la chaîne.

Exemple : cha**t** → **t**rai**n** → **n**uage

Réponse à temps

Si un joueur donne une réponse valide avant la fin du sablier :

- Le tour de ce joueur se termine
- Le joueur suivant encore dans la manche poursuit immédiatement la chaîne de mots à partir de ce mot

- Le joueur suivant commence un nouveau tour avec 30 secondes complètes

Réponse invalide

Si un joueur donne une réponse invalide :

- La réponse ne compte pas
- Le même joueur peut continuer à chercher tant qu'il reste du temps
- Si le joueur ne donne pas de réponse valide avant la fin du sablier, appliquez ***« Pas de réponse à temps »***

Pas de réponse à temps

Si un joueur ne donne pas de réponse valide avant la fin du sablier :

- Ce joueur est éliminé pour le reste de la manche
- Le jeu continue sans ce joueur
- L'ordre des tours reste inchangé

Le joueur suivant poursuit la chaîne de mots à partir du dernier mot valide. Le meneur remet le sablier en position de départ et le retourne afin que ce joueur dispose de 30 secondes complètes. Avant la fin du sablier, ce joueur doit :

- trouver quelque chose dans la zone de jeu
- le désigner **ET** le nommer

Continuez jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.

- Ce joueur gagne la manche
- Ce joueur marque 1 point
- Ce joueur devient le nouveau meneur

Une nouvelle manche commence ensuite.

Manche suivante

- Replacez toutes les cartes de la zone de jeu dans la pioche
- Le nouveau meneur mélange les cartes
- Le nouveau meneur crée une nouvelle zone de jeu
- Le nouveau meneur désigne quelque chose de nouveau et le nomme
- Commencez une nouvelle chaîne de mots

Victoire

Le premier joueur à marquer 5 points gagne la partie. Pour les groupes plus nombreux, les joueurs peuvent décider ensemble de réduire le nombre de points nécessaires pour gagner.

Mémoire - Devinez l'objet

Défi: ●●●●●

Mise en place

- N'utilisez pas le dé à lettres
- N'utilisez pas le sablier
- Le joueur le plus âgé devient le premier meneur
- Le meneur joue contre les autres joueurs en écoutant leurs questions et en y répondant
- Le meneur place 30 cartes face visible dans une grille de 6 × 5 → ceci est la zone de jeu



- Prenez 25 cartes de la pioche et placez-les face cachée à côté de la zone de jeu. → ceci forme la pile des chances restantes
- Le meneur choisit secrètement un objet dans la zone de jeu et le mémorise

Objectif

Devinez l'objet choisi avant que la pile des chances restantes ne soit vide.

Déroulement du jeu

- Les joueurs posent à tour de rôle au meneur des questions auxquelles il ne peut répondre que par « oui » ou « non »
- Les questions concernant la position de l'objet choisi ne sont pas autorisées
- Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre
- Le joueur situé à gauche du meneur commence

Règles des questions

Tant que la réponse est **« oui »**, le même joueur peut continuer à poser des questions. Si la réponse est **« non »** :

- Retirez 1 carte de la pile des chances restantes

- Si la pile des chances restantes est alors vide, appliquez immédiatement ***« Plus aucune chance »***
- Sinon, le tour passe immédiatement au joueur suivant

Faire une proposition

Pendant son tour, un joueur peut :

- désigner quelque chose dans la zone de jeu
- le nommer

Un joueur ne peut faire qu'une seule proposition par tour.

Mauvaise proposition

- Retirez 1 carte de la pile des chances restantes
- Si la pile des chances restantes est alors vide, appliquez immédiatement ***« Plus aucune chance »***
- Sinon, le tour passe immédiatement au joueur suivant

Bonne proposition

Ce joueur gagne la partie.

Plus aucune chance

Si la pile des chances restantes est vide :

- Le meneur révèle l'objet choisi
- Le meneur gagne la partie

Les autres joueurs peuvent contester une réponse s'ils pensent que le meneur a répondu incorrectement à une question. Dans ce cas, le joueur qui a découvert l'erreur devient le nouveau meneur et la partie recommence.

Victoire

Le joueur qui devine l'objet avant que la pile des chances restantes ne soit vide gagne la partie.
Si personne ne devine l'objet avant que la pile des chances restantes ne soit vide, le meneur gagne la partie.

Règle optionnelle pour les jeunes enfants

La zone de jeu peut être réduite, par exemple :

- 4 × 3
- 2 × 2



Crédits et informations

Inventeur du jeu : Arne Lauwers

À partir de 7 ans

2-6 joueurs

15-60 minutes

Visitez ***www.ahrbol.com*** pour consulter la version la plus récente des règles du jeu, des versions linguistiques supplémentaires et des informations utiles sur le jeu. Grâce aux retours des joueurs, **AHRBOL** continue d'évoluer.

Vous avez aimé **AHRBOL ?**

N'hésitez pas à laisser un avis honnête en ligne

AHRBOL® est une marque déposée de Lauwers Games bv.
Règles du jeu © 2026 Lauwers Games bv. Tous droits réservés.

Lot: AHR-FR-27.28-0101

© 2026 Lauwers Games bv