

YARK!

Un jeu DÉGUEU!

(English rules on the back)

- 3 à 6 joueurs
- 7 ans et +
- 10 à 15 minutes

CONTENU

Instructions en français et en anglais

83 cartes

- 60 cartes régulières (6 séries de 10 cartes identiques)
- 7 cartes FLEURS
- 16 cartes DÉFI



LES AUTRES JEUX DE la BELETTE MOQUEUSE

- GROUILLE!**
 - 2 à 8 joueurs
 - 4 ans et +
- PIRATES EN CALEÇONS**
 - série 1 et série 2
 - 3 joueurs et +
 - 16 ans et +
- GROUILLE!**
 - 3 joueurs et +
 - 12 ans et +
- QUI A TRICHÉ?**
 - 3 à 5 joueurs
 - 7 ans et +
- GROUILLE!**
 - 3 joueurs et +
 - 8 ans et +

Vous avez des questions à propos des règles ?

Écrivez-nous sur Messenger, Instagram ou TikTok et il nous fera plaisir de vous répondre. Vos commentaires nous permettront du même coup d'ajuster les règles au fil des réimpressions.

f i t belette moqueuse

BUT DU JEU

Vous vous êtes donné le défi d'être le plus dégueu de votre bande d'amis. Afin de les impressionner, chaque joueur doit ramasser le plus de séries d'images répugnantes. Une série réussie contient **cinq trucs** dégueulasses identiques. Mais **ATTENTION DE NE PAS VOUS FAIRE ÉCHANGER DES FLEURS**, elles sentent beaucoup trop bon!

ITEMS DÉGOÛTANTS

Voici la liste des éléments à collectionner :



Comme il y a 10 cartes de chaque truc dégueulasse, il est possible de compléter 2 séries pour chacun.

PRÉPARATION

Selon le nombre de participants, insérez dans le paquet de cartes régulières le bon nombre de cartes FLEURS.

- 3 joueurs : 1 carte FLEURS
- 4 joueurs : 3 cartes FLEURS
- 5 joueurs : 5 cartes FLEURS
- 6 joueurs : 7 cartes FLEURS



Brassez les cartes DÉFI, puis placez-les faces cachées au centre de la table.

DISTRIBUTION DES CARTES

Le joueur qui pue le plus des pieds mélange les cartes (vous pouvez aussi élire ce joueur au hasard), puis en distribue 7 à chaque joueur ainsi qu'à lui-même, faces cachées. Il met finalement le talon (la pile avec le reste des cartes) à côté de la pile des cartes DÉFI. Note : il n'y a aucun avantage ou désavantage à être le brasseur.

DÉROULEMENT

À YARK!, il n'y a pas de tours. Tout le monde joue en même temps (vive le chaos!).

Dès que le brasseur lance un « YARK! » bien senti, les joueurs commencent à échanger leurs cartes afin de compléter une série de 5 cartes identiques.

Les joueurs peuvent échanger le nombre de cartes qu'ils veulent entre eux, en respectant ces trois conditions :

1 ÉCHANGER UN NOMBRE IDENTIQUE DE CARTES

Deux joueurs qui concluent un marché doivent échanger le même nombre de cartes. On peut donc faire des échanges 1 contre 1, 2 contre 2, 3 contre 3 et 4 contre 4.

2 NE JAMAIS NOMMER CE QU'ON COMPTE ÉCHANGER OU CE QU'ON RECHERCHE

Les échanges se font en annonçant un nombre précis de cartes à échanger, sans en préciser la nature. En d'autres mots, les joueurs ne doivent jamais savoir ce qu'ils recevront. Il s'agit d'une surprise!



3 ÉCHANGER DES CARTES IDENTIQUES

Attention, la ou les cartes échangées doivent toutes avoir la même image.

Un joueur qui conclut un marché « 3 contre 3 » peut échanger 3 cartes POMME POURRIE, mais il ne peut pas combiner 2 cartes POMME POURRIE avec une autre carte.

Il y a toutefois une exception à cette règle : les cartes FLEURS.

CARTES FLEURS

On ne peut pas compléter une série avec des cartes FLEURS. Par contre, les cartes FLEURS peuvent passer pour n'importe quelle image lors des échanges. Ce sont en quelque sorte des jokers, des frimes.

Reprenons l'échange précédent. Un joueur peut échanger 3 cartes POMME POURRIE, mais il peut aussi y aller de ces combinaisons :

- 2 cartes POMME POURRIE et 1 carte FLEURS
- 1 carte POMME POURRIE et 2 cartes FLEURS
- 3 cartes FLEURS (tant pis pour son adversaire!)

FIN D'UN TOUR

Dès qu'un joueur a en sa possession 5 cartes identiques (à l'exception des cartes FLEURS), il crie « YARK! ». Le jeu s'arrête immédiatement. Le joueur place sa série devant lui en une pile, puis pige 5 cartes du talon afin d'en ravoir 7 en main.

Dès qu'il a placé ses nouvelles cartes dans son jeu, il a l'option d'ajouter un défi pour la manche suivante.

Ce défi n'est pas obligatoire. La prochaine manche peut se jouer de façon traditionnelle, mais si le joueur désire pimenter le tout, il pige la première carte DÉFI de la pile respective et la lit à voix haute. Cette contrainte devra être respectée tout au long de la manche, jusqu'à ce qu'un joueur complète une autre série et crie « YARK! ».

Dès que tout le monde est prêt, le joueur qui a complété sa série (et qui a peut-être ajouté un défi) crie « YARK! » et les échanges reprennent.



CARTES DÉFI

Un joueur qui a complété une série peut décider que la prochaine manche se jouera de manière traditionnelle (il ne pige pas de carte DÉFI) ou en ajoutant un défi.

LA CHORALE DES FOUS

Testez vos chances de remporter le titre à l'émission La Voix, car toutes vos interactions doivent se faire en chantant.

SI UN SIFFLEUX SAIT SIFFLER, VOUS AUSSI.

Tous vos échanges se font en sifflant (ou en crachant, c'est selon!).

¡HOLA CHIHUAHUA!

Communiquez dans la langue de votre choix (elle peut différer pour chacun). Vous pouvez même inventer une langue si le cœur vous en dit. À noter qu'il est aussi possible d'imiter un accent.

ET HOP!

Levez-vous et jouez debout pendant toute cette manche.

ATTENTION : FRAGILE!

Choisissez soigneusement un objet dans la maison, car vous devrez le tenir en tout temps durant cette manche.

LE MONDE À L'ENVERS

Inversez votre façon de tenir vos cartes et de les échanger. Vous ferez avec la gauche ce que vous faisiez avec la droite, et avec la droite ce que vous faisiez avec la gauche.

VOTRE ONE « MANCHOT »

Placez une main dans votre dos et jouez uniquement avec l'autre. Bonne chance!

FOUS RIRES

Tous vos échanges se font en riant et en vous esclaffant. Cette thérapie du rire est tout à fait gratuite!

PLEURS DANS LA PLUIE

Faites vos transactions en pleurant à chaudes larmes. Ce peut être des vrais pleurs ou pas, nous ne sommes pas trop exigeants!

BÊTES PAS BÊTES

Lâchez votre animal intérieur et échangez vos cartes en imitant des cris d'animaux. Point boni pour celui qui ose faire la girafe!

SORTEZ VOTRE CLOWN INTÉRIEUR

Le seul moyen de communiquer est à travers des belles grimaces. Attention à vos dentiers!

BING! BANG! POUF! PROUT!

Vous ne pouvez faire que des bruits et des sons pour communiquer. Rien d'autre!

LA PAROLE EST À R2-D2

Vous pouvez parler, mais uniquement à la manière d'un robot.

Concept : Daniel Brouillette
Règles : Patrick Marleau et Daniel Brouillette
Illustrations et graphisme : Mika
labellemoqueuse.com

CHUUUUT!

Pendant toute cette ronde, communiquez uniquement par gestes, sans faire le moindre son. Un silence bien mérité pour vos oreilles.

TU PUES DES PIEDS!

Effectuez vos échanges avec les mots « Tu » (1 carte) « Tu pues » (2 cartes), « Tu pues des » (3 cartes) et « Tu pues des pieds » (4 cartes).

CARTE BLANCHE

Le joueur qui pige cette carte a 3 choix :
1- Choisir un défi parmi ceux figurant sur cette liste.
2- Créer le dérivé d'un défi qui l'inspire.
Exemple : effectuer les échanges à l'aide des mots « wa » (1 carte) « wata » (2 cartes), « watata » (3 cartes) et « wataatow » (4 cartes).
3- En inventer un.

! Attention, les défis inventés ne doivent pas causer de danger corporel aux joueurs ou aux animaux de compagnie, d'incendie, de bris d'appareils ménagers, de dégâts, de gaspillage alimentaire ou de pollution. Nous vous surveillons!

Note : Au fil des parties, il se pourrait que certains défis vous plaisent moins que d'autres. Il vous suffit de les laisser dans la boîte avant le début de la partie.

LE GRAND NETTOYAGE

Parfois, la répartition des cartes empêche les joueurs de compléter une série de cartes. Lorsque les échanges ne mènent nulle part, les joueurs peuvent, d'un commun accord, procéder à ce qu'on appelle le grand nettoyage. Chaque joueur passe 3 cartes de son choix à son voisin de droite, puis la partie reprend.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur réalise une série de 5 cartes identiques, mais que le talon est vide (toutes les cartes ont été pigées). Comme il ne peut refaire sa main, c'est la fin de la partie. Celui qui a effectué le plus grand nombre de séries remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant en sa possession le moins de cartes FLEURS l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs se partagent la victoire!

Bons fous rires!



l'équipe de la belette moqueuse
Daniel Brouillette, Patrick Marleau et Mika

YUCK!

A GROSS game!

(Règles en français au verso)



- 3-6 players
- 7 years +
- 10-15 minutes

CONTENTS

- Instructions in English and French
- 83 cards
- 60 **regular** cards (6 sets of 10 identical cards)
- 7 **FLOWER** cards
- 16 **CHALLENGE** cards



GAME BY **la BELETTE MOQUEUSE**

Microbes

- 2-8 players
- 4 years +

You have questions about the rules?

Write to us on Messenger, Instagram or TikTok and it will be our pleasure to get back to you. Your comments will help us adjust the rules for upcoming editions.

f i t belette moqueuse

GOAL OF THE GAME

You and your friends have dared each other to be as gross as possible. To impress their opponents, players must collect the most sets of gross items. A full set is composed of 5 identical gross things – but **BEWARE OF FLOWERS**, they smell way too good!

GROSS ITEMS

Here's the list of items you can collect:



There are 10 identical cards of each gross item, which means that players can make up to 2 full sets of each item.

PREPARATION

Add the number of **FLOWER** cards corresponding to the number of players to the deck of regular cards.

- 3 players: 1 **FLOWER** card
- 4 players: 3 **FLOWER** cards
- 5 players: 5 **FLOWER** cards
- 6 players: 7 **FLOWER** cards



Shuffle the **CHALLENGE** cards and place them face down in the middle of the table.

HANDING OUT CARDS

The player with the smelliest feet (or someone determined at random) shuffles the cards, and then gives each player – including themselves – 7 cards face down. They then put the draw pile (the remaining cards) next to the **CHALLENGE** cards. Note: being the person who shuffles the cards gives you no advantage or disadvantage.

HOW TO PLAY

There are no turns in **YUCK!**. Everyone plays at the same time (we love chaos!).

As soon as the person who shuffled the cards lets out a heartfelt "YUCK!", all players start trading cards with the objective to complete a full set of 5 cards.

Players can trade as many cards among themselves as they want, as long as they respect the following rules:

1 TRADE THE SAME NUMBER OF CARDS.

When two players agree to a trade, they must both trade the same number of cards. They can therefore trade 1 card for 1, 2 cards for 2, 3 for 3 or 4 for 4.

2 NEVER SAY WHAT YOU WANT TO TRADE OR WHAT YOU WANT TO TRADE IT FOR.

When trading, players say how many cards they want to trade, but never which item is they want to trade. In other words: you never know what you are going to get – it's a surprise!

3 cards!
Who wants 3 cards?

Who wants 3 skunks?

3 ALWAYS TRADE IDENTICAL CARDS.

Be careful: all traded cards must show the same gross item.

A player who makes a "3 for 3" deal can trade 3 **ROTTEN APPLE** cards but could not trade 2 **ROTTEN APPLE** cards and 1 other card.

There is only one exception to this rule: **FLOWER** cards.

FLOWER CARDS

You are not allowed to use **FLOWER** cards to complete a set. However, you can use **FLOWER** cards to replace any gross item in a trade, as you would use a joker or a wild card.

If we take the same trade example as before, this means that the player can trade 3 **ROTTEN APPLE** cards, or any of the following combinations:

- 2 **ROTTEN APPLE** cards and 1 **FLOWER** card

- 1 **ROTTEN APPLE** card and 2 **FLOWER** cards

- 3 **FLOWER** cards (too bad for their opponent!)



END OF ROUND

As soon as a player has 5 identical cards in their hand (which, remember, cannot all be **FLOWER** cards), they must yell "YUCK!". The game immediately stops, and the player must place the full set in a pile in front of them. The player then draws 5 new cards from the draw pile, so they have a full hand of 7 cards.

Once their new cards are in their hand, the player can choose to draw a challenge, which will be in effect for the next round.

It is not mandatory to draw a **CHALLENGE** card. The player can choose to either play the next round in a traditional way, or spice things up by drawing the first card on the **CHALLENGE** pile and reading the card out loud. All players must do the challenge for the entire round until another player completes a set and yells "YUCK!"

Once the card has been read and everyone is ready, the player who completed the set (and maybe added a challenge) yells "YUCK!" again and players can start trading once more.



CHALLENGE CARDS

The player who completed a set can choose if they want the next round to be a traditional one (in which case they do not draw a **CHALLENGE** card) or if they want to add a challenge.

CRAZY CHOIR

Let's see if you could make it on *The Voice!* All interactions must be done while singing.

WORK IT. WHISTLERS!

All interactions must be done while whistling (or spitting, in some cases!).

¡HOLA CHIHUAHUA!

Communicate in the language of your choice (it doesn't have to be the same for everyone). You can even invent one if you feel like it, or you could imitate an accent.

HOP UP!

Stand up and stay this way for the entire round.

FRAGILE. HANDLE WITH CARE.

Choose wisely an item in your house: you'll have to hold it in your hands for the entire round.

THE WORLD TURNED UPSIDE DOWN

Invert how you hold and trade your cards: use your left hand to do what you normally do with your right hand, and your right hand for what you usually do with the left.

ONE-ARMED ROUND

Place one hand behind your back and play with your remaining hand. Good luck!

GIGGLING GANG

All interactions must be done while giggling or laughing out loud. This laughing therapy is entirely free!

CRYING IN THE RAIN

All interactions must be done while you cry your eyes out – they can be fake cries or real cries, we don't mind!

BEASTLY BEASTS

It's time to release your inner beast! Trade your cards while imitating animal sounds. We're giving bonus points to anyone who dares do the giraffe!

CLOWN FACE

You can only communicate by pulling funny faces – be careful not to drop your dentures!

WAM! BAM! POW! POOT!

You can only communicate through sounds and noises, nothing else!

WE'RE LOOKING AT YOU. R2-D2.

You must speak like a robot.

SHHHHHH!

You can only communicate through gestures for the entire round. You're not allowed to make a single sound – it'll be a well-deserved break for your ears.

Concept : Daniel Brouillette
Instructions : Patrick Marleau & Daniel Brouillette
Illustrations & graphic design : Mika
labellemoqueuse.com

YOU HAVE STINKY FEET!

Announce how many cards you want to trade by using the following words: "You" to trade 1 card, "You have" for 2 cards, "You have stinky" for 3 cards, and "You have stinky feet" for 4 cards.

CHOOSE YOUR OWN CHALLENGE

If a player draws this card, they have 3 options:

- 1 - Choose a challenge from this list.
- 2 - Modify a challenge. For example, they could modify the "You have stinky feet" card to use "co" (1 card), "cowa" (2 cards), "cowabun" (3 cards) and "cowabunga" (4 cards).
- 3 - Create a challenge.

! Beware: invented challenges must not cause any physical harm to players or pets, or cause fires, damages to appliances, messes, food waste or pollution. We'll be watching!

Note: You might notice after a few games that there are some challenges you don't really like. In that case, simply leave the cards in the box before you start the game!

THE GREAT CLEANUP

It's possible that depending on the distribution of cards, players end up being unable to complete a set of cards. If they can't complete a set after trading for a while, players can – if they all agree – choose to do a so-called "great cleanup", where each player gives 3 cards of their choice to the player to their right. Once the great cleanup is complete, the game resumes.

END OF THE GAME

The game ends when a player completes a set of 5 identical cards, but the draw pile is empty (all cards have been drawn), which means that the player cannot draw enough cards to obtain a full hand of 7 cards. When this happens, the player with the highest number of completed sets wins!

In case of a draw, the player with the lower number of **FLOWER** cards in their hand wins. If it's still a draw, the players share the victory!

We wish you Lots of Laughs!



the team of "la belette moqueuse"
Daniel Brouillette, Patrick Marleau & Mika