

Up & Down

A GAME BY JENS MERKL & JEAN-CLAUDE PELLIN

ART BY CAMILLE CHAUSSY

IDEE DU JEU

UP&DOWN est un jeu de plis avec des hauts et des bas. Avant chaque tour un autre joueur définit à nouveau les règles de plis. La carte UP&DOWN au milieu de la table indique si l'on peut gagner le prochain pli avec la plus haute carte (côté UP) ou plus petite carte (côté DOWN).

A la fin du jeu, le joueur ayant le plus de plis gagne la partie.

C'est quoi un pli ?

Chacun joue simultanément une carte de sa main. Ces cartes sont appelées „pli“.

LA CARTE UP&DOWN

CONTENU : 1 carte UP&DOWN

La carte UP&DOWN a :

un côté UP (fond bleu)

un côté DOWN (fond vert)



De chaque côté sont représentés quatre personnages qui indiquent une « couleur » (CARREAU, COEUR, PIQUE, TREFLE).

PREPARATIONS

1) Préparation du jeu de cartes

Retirer les as ainsi que les rois du jeu de cartes ordinaire. Pour UP&DOWN vous avez seulement besoin des cartes des valeurs 2-10, des valets et des dames dans les quatre couleurs.

52 cartes de jeu

2) Distribuer des cartes à chaque joueur

A quatre joueurs chacun reçoit 11 cartes, à 3 joueurs chacun en reçoit 14 et à 2 joueurs 15 cartes. Mettez le reste des cartes (à 2/3 joueurs) de côté !

3) Lancer les deux dés pour définir l'atout

Additionnez les valeurs des deux dés (p.ex. 7 dans l'illustration)

Les valeurs de 2-10, les valets (valeur 11) et les dames (valeur 12) peuvent être des atouts.

2 dés d'atout

4) Définir la position de début de la carte U&D et définir le chef de pli

Lancez la carte U&D en l'air, de façon qu'elle atterrisse au milieu des joueurs. Elle tombe soit sur le côté UP ou sur le côté DOWN. Glissez la carte U&D au milieu, de façon à ce qu'une couleur soit attribuée à chaque joueur. Le joueur en face de la couleur TREFLE est nommé „chef de pli“.

REGLES DE PLI



Les règles de pli en vigueur peuvent à chaque moment être reconnues par rapport à l'orientation de la carte U&D ainsi qu'au résultat actuel des dés. Les règles de pli changent avant chaque nouveau pli à gagner!

Si la carte U&D est tournée du côté UP, le prochain pli peut être gagné en jouant la carte la plus haute.

Si la carte U&D est tournée du côté DOWN, le prochain pli peut être gagné en jouant la carte la plus petite.

Faites attention aux couleurs qui pointent vers les joueurs! Un pli ne peut seulement être gagné avec une carte correspondante à sa propre couleur (la couleur qui pointe sur un joueur) ou avec l'atout (valeur des deux dés) actuel. Si on joue l'atout la couleur n'a pas d'importance !

DEROULEMENT DU JEU

Durant le jeu le nombre de plis à gagner est égal au nombre de cartes par joueur. Chaque tour se divise en quatre étapes :

- 1) Le chef de pli actuel change les règles de pli.
- 2) Après, chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant soi.
- 3) Tous les joueurs révèlent simultanément leur carte. Le joueur ayant joué la meilleure carte gagne le pli.
- 4) Le joueur à gauche du chef de pli actuel devient nouveau chef de pli.

1) Changer les règles de pli

Le chef de pli doit changer les règles de pli.

Pour cela il doit choisir une des trois possibilités:

A) Retourner la carte U&D (changer UP/DOWN)

Retourne la carte U&D du côté UP vers le côté Down ou du côté Down vers le côté UP!

Attention: La carte U&D ne peut seulement être retournée et non tournée dans un autre sens. La couleur actuelle des joueurs ne peut pas être changée. Pour cela la carte doit obligatoirement être retournée selon le côté long!



B) Tourner la carte Up&Down (changer la couleur)

Tourne la carte U&D afin qu'une nouvelle couleur de ton choix pointe vers toi. Ainsi chaque joueur à une nouvelle couleur.

Attention: La carte U&D ne peut seulement être tournée dans un autre sens et non retournée.

C) Lancer les dés (changer l'atout)

Lance les deux dés pour définir le nouvel atout! Si le résultat des dés correspond à l'atout actuel relance les dés (jusqu'à obtention d'un nouvel atout)!

2) Choisir une carte

Maintenant tout les joueurs jouent simultanément.

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la met face cachée devant lui. Vous pouvez choisir n'importe quelle carte mais n'oubliez pas: un pli ne peut seulement être gagné si la carte correspond à sa propre couleur ou à la valeur de l'atout.

3) Qui gagne le pli? (Déterminer la meilleure carte)

Chaque joueur retourne sa carte jouée et la meilleure carte sera définie. Comparer les cartes dans l'ordre suivant:

A) Pour le côté UP on joue pour la plus haute carte, pour le côté DOWN pour la plus petite.

B) Toutes les cartes de la même valeur se neutralisent et ne peuvent pas gagner.

C) Des cartes restantes, seules celles jouées dans sa propre couleur ou les atouts peuvent faire gagner le pli. (L'atout ne doit pas être joué dans la couleur correspondante au joueur !)

D) L'atout est toujours plus haute que la carte la plus haute jouée (pour UP) et plus petite que la carte la plus petite jouée (pour DOWN).

Cas spécial: pas de meilleure carte

Si personne ne possède seul la meilleure carte (parce que une ou plusieurs cartes se neutralisent ou bien parce que les cartes restantes sont ni des atouts ni jouées dans les couleurs correspondantes aux joueurs) personne ne gagne le pli. Le pli est mis de côté dans le pot. Le pot peut contenir plusieurs plis si à plusieurs reprises il n'y avait pas de meilleure carte jouée. Le prochain joueur qui gagne un pli, gagne également tous les plis du pot. Si au dernier tour il n'y a pas de meilleure carte, personne ne gagne le pot.



Exemples:

Ex. A

Kim gagne. Le 9 dans sa propre couleur est plus haut que le 5, lequel Léa a joué dans sa couleur. Le 10 d'Alex a une valeur plus haute mais comme il s'agit d'un trèfle, qui n'est pas sa couleur, il ne gagne pas.

Ex. B

La dame de la propre couleur serait considérée comme meilleure carte. Cependant, les deux dames jouées se neutralisent. Ainsi le valet est considéré comme plus haute carte et gagne le pli.

Ex. C Les deux 7, correspondants à l'atout sont considérés (indépendamment de la couleur respective) les meilleures cartes. Le 7 de Kim et celui de Léa se neutralisent. Alex non plus ne peut pas gagner le pli comme il n'a pas joué de carte dans sa couleur. Le pli est conservé dans le pot.

4) Nouveau chef de pli

Après que le pli aie été distribué au joueur ayant la meilleure carte le joueur à gauche du chef de pli actuel devient nouveau chef de pli. C'est maintenant à lui de changer les règles de pli. Après chaque joueur choisit une carte, etc. ...

Conseil: Pour ne pas vous tromper, vous pouvez faire tourner les dés dans le sens des aiguilles d'une montre afin de savoir à chaque moment qui est le chef de pli.

FIN DE TOUR / FIN DU JEU

Une fois que toutes les cartes sont jouées, chaque joueur compte ses plis.

Si vous ne jouez qu'un tour, le joueur avec le plus de plis gagne le jeu.

Si vous jouez plus de tours (p. ex. Un tour par joueur), vous notez pour chaque joueur les plis gagnés par tour. Après le dernier tour, le joueur ayant le plus de plis gagne le jeu.



Conseil: Lors d'égalité de points, nous conseillons de jouer un tour supplémentaire.

