

Up & Down

A GAME BY JENS MERKL & JEAN-CLAUDE PELLIN

ART BY CAMILLE CHAUSSY

D'IDDI VUM SPILL

UP&DOWN ass e Spill dat aus Streech mat Héichten an Déifte besteet. Virun all Ronn muss en anere Spiller d'Reegele vum Streech änneren. D'Kaart UP&DOWN, déi an der Mëtt vum Dësch läit, weist ob een den nächste Streech mat der gréisster Kaart (Säit UP) oder mat der klengster Kaart (Säit DOWN) gewanne kann.

Wann d'Spill eriwwer ass, ass de Gewënner vum Spill deen, deen déi meeschte Streech gewonnen huet.

Wat ass e Streech?

All Spiller spillt gläichzäiteg eng Kaart aus senger Hand. Déi Kaarte bilden de „Streech“.

D'KAART UP&DOWN

INHALT : 1 Kaart UP&DOWN

D'Kaart UP&DOWN huet:

eng Säit UP (bloen Hannergrond)

eng Säit DOWN (gréngen Hannergrond)

Op béid Säite fënnt ee 4 Personnagen déi eng „Faarf“ weisen (RAUTEN, HÄERZER, SCHÉPPEN, KRÄIZER)

D'VIRBEREEDUNGEN



1) D'Virbereedung vum Kaartespill

52 Spillkaarten

Huelt d'Kinneken an d'Assen aus dem Kaartespill eraus. Fir d'Spill UP&DOWN braucht dir nëmmen d'Kaarte mat den Zuelen 2 bis 10, d'Bauern an d'Dammen an deene 4 „Faarwen“.

2) D'Kaarten un all d'Spiller ausdeelen

Mat 4 Spiller kritt jiddereen 11 Kaarten, mat 3 Spiller kritt jidderee 14, a mat 2 Spiller 15 Kaarten.

3) Mat den 2 Wierfelen d'Tromp festleeën

2 Tromp Wierfelen

Béid Wierfele spillen. D'Tromp entsprécht der Zomm vun de Wäerter vun deenen 2 Wierfelen (z.B. 7 an der Illustratioun). D'Wäerter 2 bis 10, d'Bauern (Wäert 11) an d'Dammen (Wäert 12) kënnen Tromp sinn (d'Faarwe vun de Wierfele spille keng Roll am Spill).

4) D'Ufankspositioun vun der UP&DOWN Kaart an de Chef vum Streech

Gehäit d'UP&DOWN Kaart esou an d'Luucht, datt se an der Mëtt vun de Spiller lant. Elo ass entweder d'Säit UP oder d'Säit DOWN uewen.

Orientéiert d'UP&DOWN Kaart esou datt op all Spiller eng „Faarf“ weist.

De Spiller op deen d' „Faarf“ KRÄIZER weist, gëtt den éischte Chef vum Streech.

D'REEGELE VUM STREECH

Déi momentan Reegele vum Streech gi vun der Positioun (Orientéierung & Säit) vun der UP&DOWN Kaart a vun de Wäerter op de Wierfelen definéiert. D'Reegele vum Streech ännere virun all neie Streech!



Wann d'Säit UP vun der UP&DOWN Kaart uewe läit, kann den nächste Streech mat der gréisster Kaart gewonne ginn.

Wann d'Säit DOWN vun der UP&DOWN Kaart uewe läit, kann den nächste Streech mat der klengster Kaart gewonne ginn.

Passt op d'Faarwen op déi op d'Spiller weisen! E Streech kann nëmme mat enger Kaart vun der eegener Faarf (déi op dech weist) gewonne ginn, oder wann d'Kaart de Wäert vun der Tromp huet (d'Zomm vun den 2 Wierfelen). Wann een d'Tromp spillt, spillt d'Faarf vun der Kaart keng Roll.

DEN OFLAF VUM SPILL

D'Zuel vun de Streech déi ee gewanne kann, ass identesch mat der Zuel vun de Kaarten déi den eenzele Spiller krut huet. All Ronn besteet aus 4 Schrëtt:

- 1) Den aktuelle Chef vum Streech ännert d'Reegele vum Streech.
- 2) D'Spiller wielen all eng Kaart aus hirer Hand a leeë se mat der viischter Säit no ënnen op den Dësch.
- 3) D'Spiller decken all gläichzäiteg hir Kaart op. Dee Spiller deen déi beschte Kaart gespillt huet, gewënnt de Streech.
- 4) Dee Spiller dee lénks vum aktuelle Chef vum Streech sëtzt, gött den neie Chef vum Streech.

1) D'Reegele vum Streech änneren

De Chef vum Streech muss d'Reegele vum Streech änneren. Duerfir muss en eng vun dräi Méiglechkeete wielen:

A) UP&DOWN Kaart ëmdréinen (UP/DOWN änneren)

Dréin d'UP&DOWN Kaart vun der UP Säit op d'DOWN Säit oder vun der DOWN Säit op d'UP Säit!



Opgepasst: D'Kaart däerf nëmmen ëmgedréint ginn, ouni an eng aner Richtung gedréint ze ginn. D'Faarwe vun de Spiller däerfe sech net änneren. Duerfir däerf d'Kaart nëmmen iwwer hir laang Kant ëmgedréint ginn!

B) UP&Down Kaart dréinen (d'Orientatioun an domat d'Faarf änneren)

Dréin d'UP&DOWN Kaart esou datt d'Spiller eng aner Faarf kréien. Esou spillt all Spiller mat enger anerer Faarf wéi bis elo.

Opgepasst: D'Kaart däerf nëmmen an eng aner Richtung gedréint ginn, ouni ëmgedréint ze ginn.

C) D'Wierfele spillen (d'Tromp änneren)

Béid Wierfele spille fir eng nei Tromp festzeleeën. Sollten d'Wierfelen zesummen nees de selwechte Wäert hunn, muss esou laang weider gewierfelt ginn, bis eng nei Tromp erauskënnt.

2) Eng Kaart wielen

Elo spillen all d'Spiller gläichzäiteg. D'Spiller wielen all eng Kaart aus hirer Hand a leeë se mat der viischer Säit no ënnen op den Dësch. Dir kënnt duerfir iergend eng Kaart wielen, mee vergiesst net datt eng Kaart nëmmen dann zielt, wann d'Kaart vun der selwechter Faarf ass wéi déi aktuell Faarf vum Spiller oder wann de Wäert vun der Kaart d'selwecht ass wéi déi vun der Tromp.

3) Wee gewënnt de Streech? (déi beschte Kaart erausfannen)

Nodeems d'Spiller all hir Kaart mat der viischer Säit no ënnen op den Dësch geluecht hunn, solle si d'Kaarte gläichzäiteg ëmdréinen an an där heite Reiefolleg vergläichen, esou datt déi beschte Kaart fonnt ka ginn:

A) Am Fall vum UP, sicht no der gréisster Kaart, am Fall vum DOWN no der klengster.

B) All d'Kaarte mam selwechte Wäert neutraliséiere sech a kënnen net gewannen, och dann net, wa se de Wäert vun der Tromp hunn.



C) Vun de Kaarten déi Rescht bleiwen, kënnen nëmmen déi Kaarte gewannen, déi vun der selwechter Faarf si wéi déi aktuell Faarf vun hirem jeeweilege Spiller, oder déi de Wäert vun der Tromp hunn.

D) D'Tromp ass ëmmer méi héich wéi déi gréisste Kaart (am Fall vum UP) a méi niddreg wéi déi klengste Kaart (am Fall vum DOWN).

Spezialfall: et gëtt keng beschte Kaart

Wa keen eenzege Spiller eng beschte Kaart huet (well d'Kaarte sech neutraliséieren, net déi richteg Faarf hunn oder net de Wäert vun der Tromp), da gewënnt keen de Streech. De Streech gëtt dann op d'Säit „an d'Dëppe“ geluecht. Am Dëppe kënnen e puer Streech leien, wann an e puer Streech noenee keng beschte Kaart fonnt gouf. Den nächste Spiller deen e Streech gewënnt, gewënnt domat och all Streech déi am Dëppe leien. Wann et beim leschte Streech keng beschte Kaart gëtt, gewënnt kee Spiller d'Dëppen.

Beispiller:

Bsp A:

De Kim gewënnt. D'9 a senger eegener Faarf ass méi grouss wéi dem Léa hir 5 an hirer Faarf. Dem Alex seng 10 ass zwar méi grouss, mee d'Kräizer ass net seng Faarf an domat gewënnt hien net.

Bsp B:

D'Damm an der eegener Faarf wär normalerweis déi gréisste Kaart, mee béid Dammen neutraliséiere sech, an domat ass de Bauer déi nächst gréisste Kaart a gewënnt.

Bsp C:

Déi zwou 7 hunn de selwechte Wäert wéi d'Tromp a gëllen domat onofhängeg vun der Faarf. Mee béid 7 vum Kim a vum Léa neutraliséiere sech. Den Alex kann och net gewannen, well hie keng Kaart vu senger Faarf gespilt huet. Domat gëtt de Streech op d'Säit an d'Dëppe geluecht.

4) Den neie Chef vum Streech

Nodeems de Gewënner mat der beschter Kaart de Streech kritt huet, gëtt den Noper op der lénkses Säit vum aktuelle Chef vum Streech, den neie Chef vum Streech. Et ass elo un him fir d'Reegele vum Streech ze änneren. Dono wielt all Spiller eng Kaart, asw.



Up & Down - LU

Klunge Rot: Fir ze verhale wie grad Chef vum Streech ass, kënnt dir d'Wierfelen ëmmer virun den aktuelle Chef vum Streech leeën, an no all Streech d'Wierfelen no lénks weider reechen.

D'ENN VUN DER RONN / D'ENN VUM SPILL

Wann d'Kaarten all verspilt sinn, zielt all Spiller d'Zuel vun de Streech deen hie/hatt gewonnen huet.

Wann dir nëmmen eng Ronn spillt, gewënnt dee Spiller mat deene meeschte Streech.

Wann dir e puer Ronne spillt (z.B. eng Ronn pro Spiller), da schreift bei all Ronn fir all Spiller d'Zuel vun de gewonnene Streech op. No der leschter Ronn ass de Gewënner vum Spill deen, deen am meeschte Streech gewonnen huet.

Klunge Rot: Bei engem Gläichstand, kënnt dir einfach eng weider Ronn spillen.

