

TEAM UP

GAME AUTHORS: **SEBASTIEN PAUCHON & HADI BARKAT**
DESIGN & ILLUSTRATION: **KATIE BURK & LUCAS FLORIAN FELIX**

RÈGLES DU JEU - SPIELREGELN - GAME RULES - REGOLE DEL GIOCO



1-4



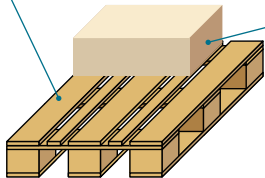
7-99



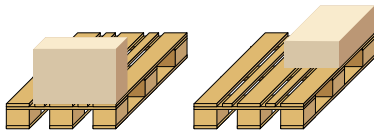
20'

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

- 1 Posez la **palette** au centre de la table.

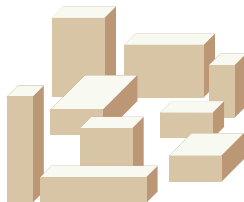
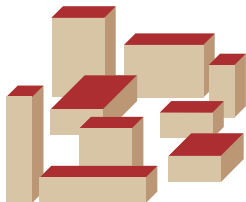
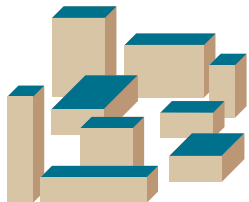
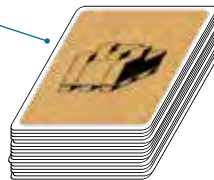


- 2 Mettez le **carton neutre** (sans couleur) dans une position au hasard, mais calé dans un des coins de la palette.



Autres exemples possibles.

- 3 Mélangez les **36 cartes** et constituez une pioche, face cachée.



- 4 Mettez les **27 cartons** (en 3 couleurs) à disposition de tous les joueurs, avec la couleur visible sur le haut.

C'est tout, vous êtes prêts à commencer !

BUT DU JEU

Team UP est un jeu coopératif : vous n'êtes donc pas adversaires mais partenaires. Le but du jeu est d'empiler les cartons sur la palette de la manière la plus compacte possible. Plus il y aura d'étages complets, plus vous marquerez de points. La palette parfaite vaut exactement 25 points.

RESPECT DES CONSIGNES DE LA CARTE

Une carte indique :

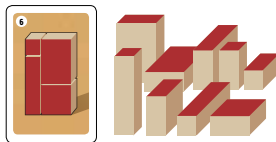
- soit la couleur de la pièce à poser et dans ce cas, vous pouvez choisir sa forme parmi les pièces restantes ;
- soit la forme de la pièce à poser et dans ce cas, vous pouvez choisir sa couleur parmi les pièces restantes.

TOUR DE JEU

Votre tour de jeu est très simple :

- 1) Tirez une carte.
- 2) Posez un carton sur la palette en respectant les consignes.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

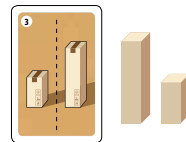


Si vous tirez cette carte, placez l'une des pièces rouges.



Si vous tirez cette carte, placez l'une des pièces de forme correspondante.

cas particulier

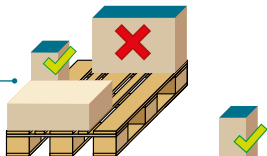


Cette carte permet de choisir l'un des deux formats indiqués.

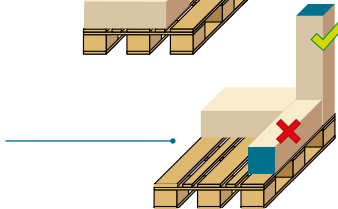
RESPECT DES CONSIGNES DE POSE

Pour pouvoir poser un carton sur la palette, vous devez **toujours** respecter **tous** les points ci-dessous.

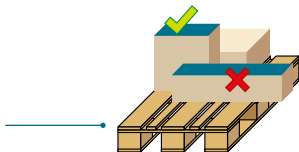
Votre carton doit en toucher au moins un autre.



La face colorée doit être sur le **haut** du carton.



Le carton ne peut pas déborder de la palette.

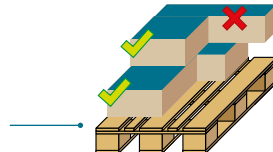
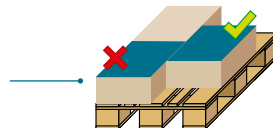


Le carton ne peut pas « cloner » un autre, c'est-à-dire avoir deux faces **identiques** qui se touchent à **100%**.



Autres exemples de clonages interdits.

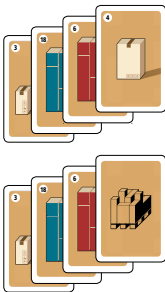
Il ne peut pas être en suspens, **toute** sa base doit reposer soit sur la palette, soit sur un ou plusieurs autres cartons.



FIN DU TOUR

Une fois que vous avez posé votre carton, défaissez votre carte ordre sur la précédente en la décalant légèrement de manière à constituer une pile face visible.

Attention, si les consignes de la carte ordre ne vous permettent pas de poser un carton, votre tour s'arrête immédiatement. Posez la carte **face cachée** sur la défausse, elle comptera comme point négatif.



FIN DE LA PARTIE

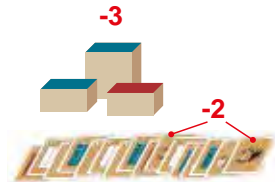
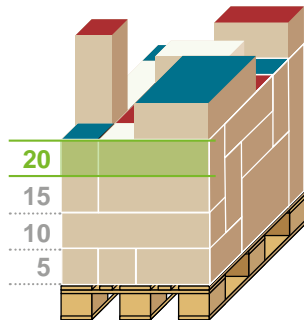
La partie s'arrête si vous rencontrez l'une des trois conditions ci-dessous :

- Tous les cartons sont posés sur la palette.
- La pioche de cartes ordre est épuisée.
- Les joueurs décident d'un commun accord d'arrêter de piocher des cartes ordre, les risques de pénalité étant devenus trop importants.

DÉCOMPTE

Le décompte se fait en trois temps :

- Comptez le nombre d'étages que vous avez réussi à compléter à 100%. Chacun rapporte 5 points.
- Déduisez 1 point pour chaque carton qui n'est pas posé sur la palette.
- Déduisez 1 point pour chaque carte de la défausse posée à l'envers.



Dans l'exemple ci-contre, l'équipe obtient un score de 15

Rappel, le maximum possible est **25 points**, soit 5 étages complets sans aucune pénalité. Bonne chance !

CHALLENGE

Après une partie, vous pouvez essayer de faire mieux avec la même configuration. Pour ce faire :

- Retournez les éventuelles cartes malus **en les laissant à la même place dans la pile.**
- Prenez toutes les cartes utilisées et retournez-les en un bloc pour reformer une pioche (toujours en gardant leur ordre).
- Retirez de la palette tous les cartons, **excepté le neutre.**

Vous voici dans la même situation qu'au début de la dernière partie, vous pouvez donc essayer d'améliorer votre score.

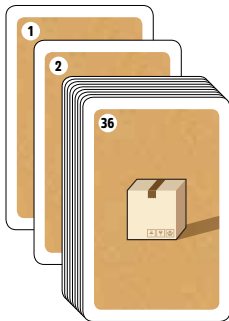
Vous pouvez également défier une autre équipe pour voir si elle obtient un meilleur score que vous avec la même séquence.

COMPÉTITION

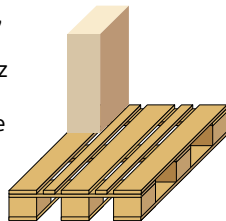
Vous pouvez défier une autre équipe en mode challenge. Il suffit de préparer la pile et la palette en leur annonçant votre score à battre. À eux de jouer !

CASSE-TÊTE

L'issue d'une partie dépend bien sûr de votre talent, mais aussi de la chance, car la séquence des cartes n'est pas toujours optimale. Si vous classez les cartes selon le chiffre indiqué dans l'angle, vous aurez une séquence de cartes permettant de réussir une palette parfaite. Mais, ce n'est pas facile pour autant, bonne réflexion !



Avant de commencer, empilez les cartes de 1 à 36. Puis, retournez la pile face cachée. Placez la pièce neutre comme ceci :



Pour voir la solution parfaite, rendez-vous sur www.helvetiq.com