

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



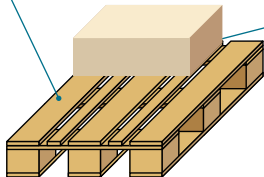
7-99



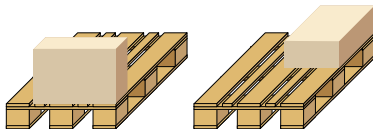
20'

MATERIAL UND SPIELVORBEREITUNG

- 1 Die **Palette** wird in die Tischmitte gelegt.

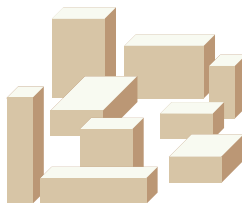
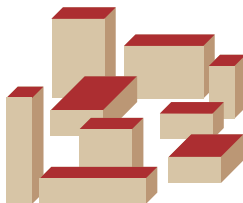
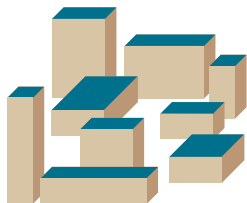
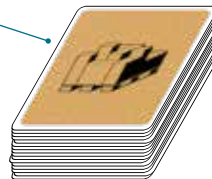


- 2 Das **neutrale (farblose) Paket** wird auf eine zufällig gewählte Position gesetzt, jedoch an eine der Ecken der Palette.



Weitere mögliche Beispiele.

- 3 Die **36 Karten** werden gemischt und als Stapel verdeckt auf den Tisch gelegt.



- 4 Die **27 Pakete** (in drei Farben) werden für alle Spieler erreichbar, mit der farbigen Seite nach oben, bereitgelegt.

Das ist alles, das Spiel kann beginnen!

ZIEL DES SPIELS

„Team UP“ ist ein kooperatives Spiel; die Spieler sind also nicht Gegner, sondern Partner. Ziel des Spiels ist es, die Pakete möglichst kompakt auf die Palette zu stapeln. Je mehr vollständige Etagen es gibt, desto mehr Punkte erhalten die Spieler. Die Höchstpunktzahl für eine perfekte Palette ist genau 25 Punkte.

DIE VORGABEN DER KARTEN BEACHTEN

Eine Karte zeigt an:

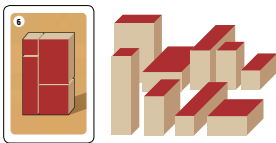
- Entweder: welche Farbe ein zu legendes Paket haben soll, dann kann die Form aus den restlichen Paketen gewählt werden;
- ODER die Form des Pakets, dann kann die Farbe aus den restlichen Paketen gewählt werden.

SPIELZUG

Ein Spielzug ist ganz einfach:

- 1) Der Spieler zieht eine Karte.
- 2) Er legt ein Paket auf die Palette nach den Vorgaben der Karte.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

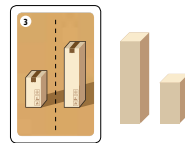


Wenn diese Karte gezogen wird, muss ein rotes Paket gelegt werden.



Wenn diese Karte gezogen wird, muss ein Paket mit entsprechender Form gelegt werden.

Sonderfall

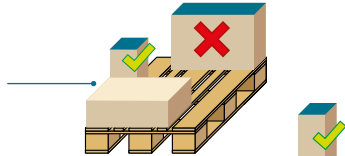


Bei dieser Karte kann man zwischen einer der beiden Formen wählen.

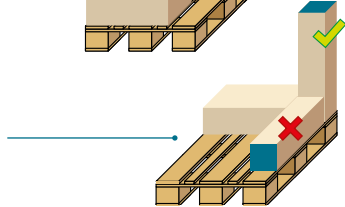
REGELN FÜR DAS LEGEN DER PAKETE

Wenn ein Spieler ein Paket auf die Palette legen will, muss er sich immer an alle unten genannten Regeln halten.

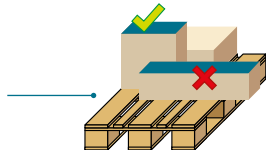
Das gelegte Paket muss mindestens ein anderes Paket berühren.



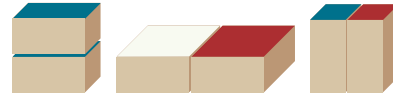
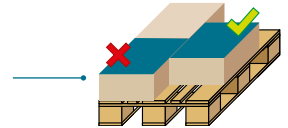
Die farbige Seite des Pakets muss **oben** sein.



Das Paket darf nicht über den Rand der Palette hinausstehen.

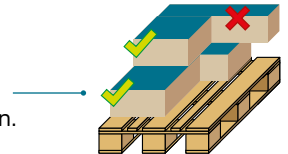


Das Paket darf ein anderes Paket nicht "klonen", d.h. zwei **identische** Seiten dürfen sich nicht zu **100%** berühren.



Weitere Beispiele für unerlaubtes Klonen.

Das Paket darf nicht überhängend sein, die **ganze** Unterseite muss entweder auf der Palette, auf einem oder auf mehreren Paketen aufliegen.



ENDES EINES SPIELZUGS

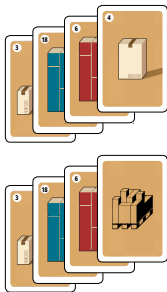
Nachdem ein Paket gelegt wurde, wird die dazugehörige Karte aufgedeckt und versetzt auf die vorherigen Karten gelegt (=der Ablagestapel).

Achtung, wenn ein Spieler die Vorgabe der Karte nicht erfüllen kann, endet sein Spielzug sofort. In diesem Fall wird die Karte **verdeckt** auf den Ablagestapel gelegt und zählt später als Minuspunkt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden drei Bedingungen erfüllt ist:

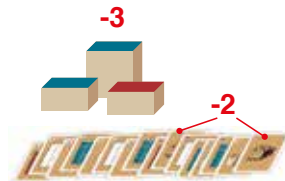
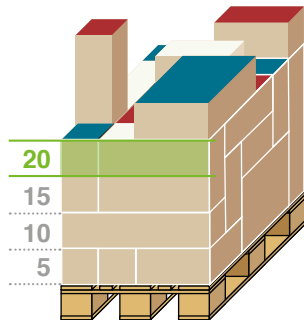
- Alle Pakete wurden auf der Palette abgelegt.
- Es gibt keine Karten mehr.
- Die Spieler beschließen gemeinsam, dass keine Karten mehr gezogen werden, da die Gefahr besteht, dass sie zu viele Minuspunkte bekommen könnten.



ENDWERTUNG

Die Endwertung erfolgt in 3 Schritten:

- Zuerst wird die Anzahl der vollständig gelegten Etagen gezählt. Für jede Etage erhält das Team 5 Punkte.
- Für jedes Paket, das nicht auf die Palette gelegt wurde, wird 1 Punkt abgezogen.
- Für jede umgedrehte Karte auf dem Ablagestapel wird 1 Punkt abgezogen.



In dem abgebildeten Beispiel erhält das Team **15 Punkte**.

Zur Erinnerung: Die höchstmögliche Punktzahl ist **25**, bei 5 kompletten Etagen ohne Abzug von Minuspunkten. Viel Glück!

CHALLENGE

Nach einem Spiel können die Spieler versuchen, die Endpunktzahl mit der gleichen Kartenabfolge zu verbessern:

- Eventuell vorliegende Maluskarten werden umgedreht, **aber an der gleichen Stelle im Stapel gelassen.**
- Alle verwendeten Karten werden auf einmal umgedreht und bilden so den Stapel (sie behalten die gleiche Reihenfolge).
- Alle Pakete – **außer dem neutralen Paket** – werden von der Palette genommen.

Jetzt liegt die gleiche Situation vor wie zu Beginn des letzten Spiels. Nun kann der Spielstand verbessert werden.

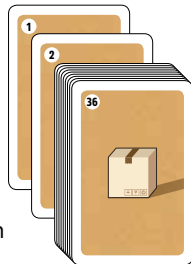
So kann auch ein anderes Team herausgefordert werden, um zu sehen, ob es mit der gleichen Kartenabfolge eine bessere Endpunktzahl erreicht.

WETTBEWERB

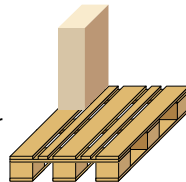
Ein Team kann ein anderes Team im Challenge-Modus herausfordern. Dafür müssen nur der Stapel und die Palette vorbereitet und ihre Endpunktzahl verkündet werden. Jetzt sind die anderen dran!

KOPFNUSS

Das Ergebnis eines Spiels ist natürlich vom Talent der Spieler abhängig, doch auch vom Glück, denn die Reihenfolge der Karten ist nicht immer optimal. Wenn die Karten in der Reihenfolge nach den Nummern in der linken oberen Ecke geordnet werden, hat man eine Kartenabfolge, mit welcher eine Palette perfekt beladen werden kann. Doch das ist trotzdem nicht einfach. Überlegen Sie gut!



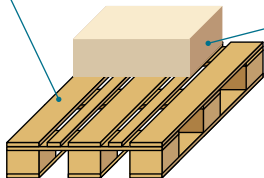
Zuerst werden die Karten in der Reihenfolge von 1 bis 36 auf einen Stapel gelegt. Dann wird der Stapel umgedreht. Das neutrale Paket



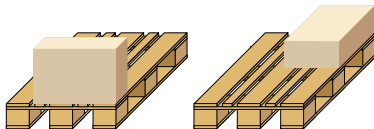
wird folgendermaßen auf die Palette gelegt: Die perfekte Lösung können Sie sich auf www.helvetiq.com ansehen.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

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

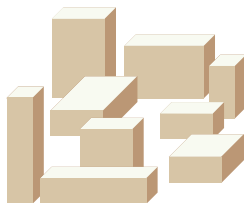
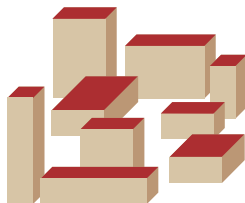
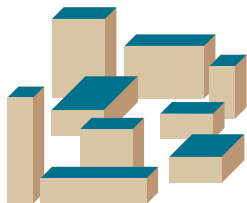
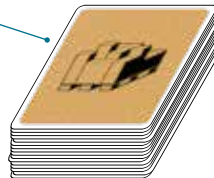


- 2 Mettez le **carton neutre** (sans couleur) dans une position au hasard, mais calé dans un des coins de la palette.



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 :

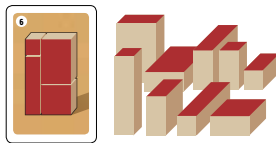
- soit la couleur de la pièce à poser et dans ce cas, vous pouvez choisir sa forme parmi les pièces restantes ;
- soit la forme de la pièce à poser et dans ce cas, vous pouvez choisir sa couleur parmi les pièces restantes.

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.

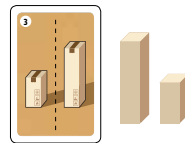


Si vous tirez cette carte, placez l'une des pièces rouges.



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

cas particulier

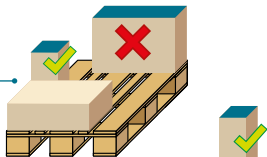


Cette carte permet de choisir l'un des deux formats indiqués.

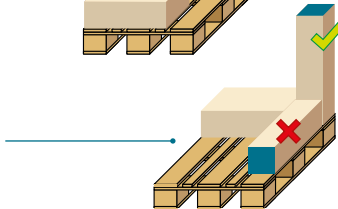
RESPECT DES CONSIGNES DE POSE

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

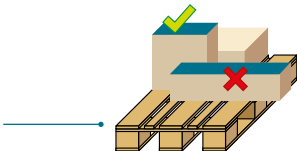
Votre carton doit en toucher au moins un autre.



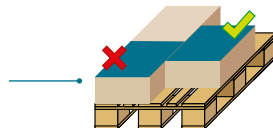
La face colorée doit être sur le **haut** du carton.



Le carton ne peut pas déborder de la palette.

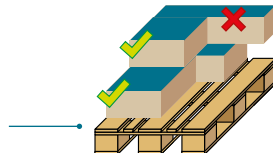


Le carton ne peut pas « cloner » un autre, c'est-à-dire avoir deux faces **identiques** qui se touchent à **100%**.



Autres exemples de clonages interdits.

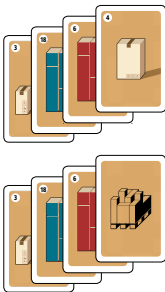
Il ne peut pas être en suspens, **toute** sa base doit reposer soit sur la palette, soit sur un ou plusieurs autres cartons.



FIN DU TOUR

Une fois que vous avez posé votre carton, défaussez 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

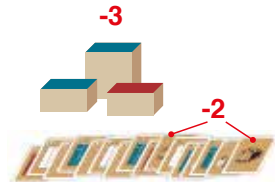
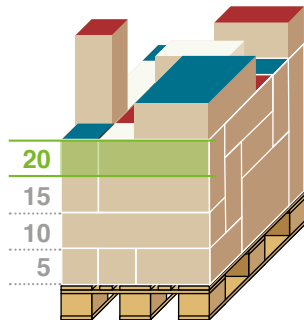
La partie s'arrête si vous rencontrez l'une des trois conditions ci-dessous :

- 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.

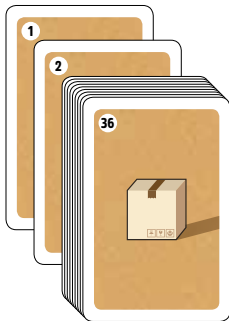
Vous pouvez également défier une autre équipe pour voir si elle obtient un meilleur score que vous avec la même séquence.

COMPÉTITION

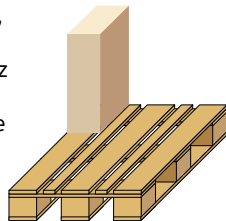
Vous pouvez défier une autre équipe en mode challenge. Il suffit de préparer la pile et la palette en leur annonçant votre score à battre. À eux de jouer !

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

HELVETIQ

www.helvetiq.com