



MIND UP!

UN JEU DE
MAXIME RAMBOURG
ILLUSTRÉ PAR
CHRISTINE ALCOUFFE

MATÉRIEL

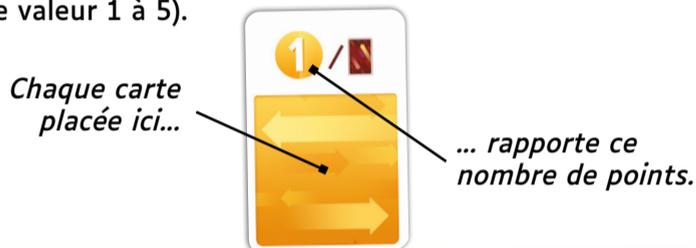
104 cartes

réparties comme suit :

- 60 cartes principales, numérotées de 1 à 60 (12 par couleur).



- 30 cartes Score, réparties en 6 lots de 5 cartes (de valeur 1 à 5).



- 14 cartes Objectif bonus, utilisées uniquement avec la règle optionnelle (voir au verso).



MISE EN PLACE

Mélanges les 60 cartes principales et formez une pioche, face cachée **A**.

Distribuez 7 cartes à chaque joueur, que chacun conserve secrètement dans sa main **B**.

Formez une ligne en révélant au centre de la table autant de cartes de la pioche qu'il y a de joueurs dans la partie. Ordonnez ces cartes en fonction de leur numéro, du plus petit au plus grand, sans tenir compte des couleurs ou des bonus **C**.

Distribuez à chaque joueur 5 cartes Score affichant un même symbole au dos. Chacun doit ainsi avoir une carte de chaque valeur, de 1 à 5. Remettez les cartes Score inutilisées dans la boîte.

Un joueur désigné au hasard mélange ses 5 cartes Score puis les révèle l'une après l'autre, côte à côte, de gauche à droite, en annonçant chaque carte aux autres joueurs **D**. Ils placent leurs propres cartes Score devant eux dans ce même ordre **E**.



Exemple de mise en place à 4 joueurs.

Christine a révélé et annoncé l'ordre des cartes Score pour tous les joueurs : 2 - 4 - 1 - 5 - 3.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de *Mind Up!* se joue en 3 manches, chacune découpée en plusieurs tours de jeu. À chaque tour, vous êtes en compétition avec les autres joueurs pour remporter des cartes au centre de la table. Devinez les intentions de vos adversaires et choisissez le bon numéro dans votre main, pour vous placer en face de la carte que vous convoitez !

TOUR DE JEU

Lors de chaque tour d'une manche, les joueurs choisissent simultanément une carte de leur main et la placent devant eux, face cachée.

Quand tous les joueurs sont prêts, ces cartes sont révélées et placées, par ordre croissant, juste en dessous de la ligne au centre : le plus petit numéro sous la première carte et ainsi de suite jusqu'au plus grand, en bout de ligne.



Chaque joueur prend la carte située au-dessus de celle qu'il vient de jouer et la pose face visible sur une de ses cartes Score, en respectant les règles suivantes : s'il y a déjà une ou plusieurs cartes de cette couleur sur une carte Score, il y ajoute la carte qu'il vient de récupérer. Sinon, il la place sur sa première carte Score vide, en partant de la gauche.



En remportant la carte 46 au 2^e tour de la manche, Christine l'ajoute à sa première colonne, puisque celle-ci contient déjà une carte orange.

CONSEIL : quand vous placez vos cartes remportées sur vos cartes Score, recouvrez-les de manière à ne garder que la partie supérieure visible.



Maxime remporte la carte 37 alors qu'il n'a pas encore de colonne avec des cartes bleues. Il la place donc dans la première colonne score disponible, la deuxième.

Les cartes jouées à ce tour restent en place au centre de la table : elles deviennent les cartes à gagner pour le prochain tour. Répétez des tours de jeu de la même façon jusqu'à n'avoir **plus qu'une carte en main**. Tous les joueurs placent alors cette dernière carte sur leurs cartes Score, comme s'ils venaient de la remporter au centre. Cela met fin à la manche.

DÉCOMPTE DES POINTS

Dès que la manche se termine, chacun compte les points des cartes accumulées sur ses cartes Score, dans l'ordre suivant :

Pour chaque couleur, multipliez la valeur de la carte Score par le nombre de cartes principales qu'elle contient. Additionnez vos scores obtenus dans les 5 couleurs.

Puis, chaque bulle bonus (jaune) ou malus (rouge) sur vos cartes modifie votre score de la manche.

Notez le score réalisé par chaque joueur, puis démarrez une nouvelle manche (sauf si vous venez de jouer la 3^e et dernière manche).



Christine commence par compter son score pour chaque couleur. Elle marque 4 points en violet (2 cartes x 2 pts), 4 en bleu (1 carte x 4 pts), 1 en vert (1 x 1 pt), 15 en orange (3 x 5 pts). Sa dernière colonne, vide, vaut 0 points (0 x 3 pts). Cela lui fait donc 24 points en tout pour ses couleurs.

Ce score est à présent modifié par les bonus et malus des cartes. Elle marque ainsi +1 point bonus (+2 -1 -1 +1 = 1). Son score total de la manche est de 25 points (24 + 1).

NOUVELLE MANCHE

Laissez en place les cartes qui se trouvent déjà au centre de la table.

Au lieu de se voir distribuer des cartes, chaque joueur reprend en main toutes les cartes qui se trouvent sur ses cartes Score, puis reçoit une seule carte supplémentaire de la pioche. La 2^e manche se joue donc avec 8 cartes en main, et la 3^e avec 9 cartes.

Un joueur tire au hasard un nouvel ordre pour les 5 cartes Score, que chacun à la table reproduit devant soi. La nouvelle manche peut commencer.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la 3^e manche, les joueurs additionnent le score qu'ils ont réalisé à chacune des manches.

Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur. Tranchez les égalités en faveur du joueur qui vient de marquer le plus de points lors de la dernière manche. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

CRÉDITS

Un jeu de Maxime Rambourg,
illustré par Christine Alcouffe,
édité par Catch Up Games et
distribué par Blackrock Games.

Chef de projet : Sébastien Kihm
Mise en page : Jérôme Soleil
Relecture : Camille Mathieu
Gestion de la production : Benoît Stella (Synergy Games)

CATCH UP
GAMES

RÈGLE OPTIONNELLE OBJECTIFS BONUS

Une fois les règles du jeu bien maîtrisées, vous pouvez, si vous le souhaitez, ajouter cette variante.

En début de partie, mélangez les 14 cartes Objectif bonus. Au début de chaque manche, révélez-en une près du centre de la table. Au moment du décompte, chaque joueur vérifie si les cartes posées sur ses cartes Score remplissent la condition indiquée. Si c'est le cas, il ajoute à son score le bonus ou malus de cette carte. Une fois que chacun l'a comptabilisé, défaussez cet objectif pour le remplacer par un nouveau.

Si vous souhaitez encore complexifier le jeu, vous pouvez révéler plusieurs objectifs bonus à chaque manche (dans la limite de 5) du moment qu'ils affichent une lettre différente en bas à droite.

Si vous décidez d'inclure ainsi 3 cartes ou plus, conservez les mêmes objectifs pour toute la partie au lieu de les renouveler à chaque manche.



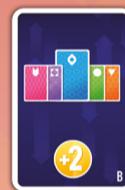
+2 si vous avez 1 ou 3 cartes orange.



-2 si orange se trouve dans votre colonne de valeur 1 ou 2.



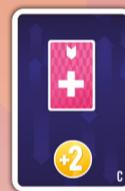
+2 si vous avez 2 ou 4 cartes bleues.



+2 si bleu est la couleur dont vous avez le plus de cartes (ou à égalité).



-2 si vous êtes le joueur avec le moins de cartes roses (ou à égalité).



+2 si vous êtes le joueur avec le plus de cartes roses (ou à égalité).



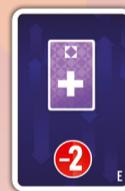
+2 si vous n'avez aucune couleur à droite de vert.



+2 si vert se trouve dans votre colonne de valeur 4 ou 5.



+2 si vous avez plus de cartes violettes que de cartes orange (ou à égalité).



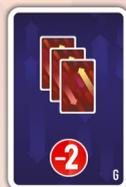
-2 si vous êtes le joueur avec le plus de cartes violettes (ou à égalité).



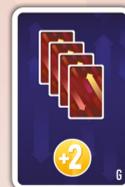
+2 si vous avez des cartes des 5 couleurs.



+2 si vous avez exactement 3 couleurs.



-2 si vous avez au moins 1 couleur avec exactement 3 cartes.



+2 si vous avez au moins 1 couleur avec exactement 4 cartes.