



Jens Merkl & Jean-Claude Pellin



Camille Chaussy



UP & DOWN

2 bis 4 Spieler – 20 Min. – 8+

UP&DOWN ist das Stichspiel, bei dem es ständig auf und ab geht. Denn vor jedem Stich muss einer von euch die Stich-Regeln verändern. Die UP&DOWN-Karte in der Mitte zeigt dabei, ob es im nächsten Stich um die höchste Karte (UP) oder um die niedrigste Karte (DOWN) geht.

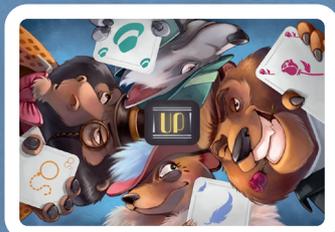
INHALT

- 1 Up & Down Karte
- 44 Spielkarten (4 Farben mit je 11 Karten)
- 2 Trumpfwürfel

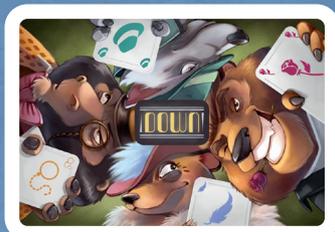


DIE UP&DOWN KARTE

Die U&D-Karte hat



eine **UP**-Seite (blauer Hintergrund)



und eine **DOWN**-Seite (grüner Hintergrund)

Auf beiden Seiten sind jeweils vier Charaktere abgebildet, die je eine „Farbe“ (ROSE, FEDER, MONOKEL, HUT) zeigen.

SPIELZIEL

Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Stichen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Handkarten austeilen

Teilt bei 4 Spielern an jeden 11, bei 3 Spielern 14 und bei 2 Spielern 15 Karten aus. Legt die übrigen Karten (bei 2/3 Spielern) verdeckt zur Seite!

2. Ersten Trumpf bestimmen

Würfelt mit beiden Würfeln und addiert die Augenzahlen (in der Abbildung z.B. 7). Trumpf können die Werte 2-12 sein.



3. Startausrichtung U&D-Karte & erster Stich-Chef

Werft die U&D-Karte hoch, so dass sie möglichst zwischen euch auf dem Tisch landet. Sie zeigt nun entweder UP- oder DOWN an.

Schiebt die U&D-Karte in die Mitte, so dass auf jeden von euch eindeutig eine der vier Farben / Symbole zeigt.

Ernennt den Spieler mit der ROSE zum ersten Stich-Chef (in der Abbildung z.B. Alex).



SPIELABLAUF

Die aktuellen Stich-Regeln könnt ihr stets an der Ausrichtung der U&D-Karte und an den Trampfwürfeln ablesen. Die Stich-Regeln ändern sich vor jedem Stich!

Liegt die U&D-Karte auf der UP-Seite, geht es im nächsten Stich um die beste höchste Karte.

Liegt die U&D-Karte auf der DOWN-Seite, gewinnt die beste niedrigste Karte den Stich.

Beachtet die Farben, die auf euch zeigen! Ein Stich kann nur mit einer Karte gewonnen werden, die in der eigenen Farbe (Farbe, die auf dich zeigt) oder als Trumpf (Wert auf den Würfeln) ausgespielt wurde.

Bei einer Trumpfkarte ist die Farbe egal!

Es werden so viele Stiche gespielt wie ihr Handkarten habt. Jeder Stich läuft in vier Schritten ab:

- 1) Der aktuelle Stich-Chef ändert die Stich-Regeln.
- 2) Danach wählt jeder Spieler (auch der Stich-Chef) eine Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab.
- 3) Alle Spieler decken gleichzeitig auf. Wer die beste Karte gespielt hat, gewinnt den Stich.
- 4) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird neuer Stich-Chef.

1) Stich-Regeln verändern

Der Stich-Chef muss die Stich-Regeln verändern. Dazu hat er drei Möglichkeiten von denen er genau eine auswählt:

a) U&D-Karte wenden (UP/DOWN ändern)

Wende die U&D-Karte von UP auf DOWN oder von DOWN auf UP!

Achtung: Die U&D-Karte darf hierbei nur gewendet, nicht gedreht werden. D.h. die aktuellen Farben der Spieler dürfen sich nicht verändern. Wende die Karte daher nur entlang der langen Seite!



b) U&D-Karte drehen (Farben ändern)

Drehe die U&D-Karte so, dass danach eine beliebige andere Farbe auf dich zeigt. Dadurch hat nun auch jeder andere Spieler eine neue Farbe.

Achtung: Die U&D-Karte darf hierbei nur gedreht, nicht gewendet werden!



c) Würfeln (Trumpf ändern)

Würfle mit beiden Würfeln, um den neuen Trumpf zu bestimmen! Zeigen die Würfel den alten Trumpfwert, würfle erneut (bis es einen neuen Trumpf gibt)!



2) Karte auswählen

Nun sind alle Spieler gleichzeitig an der Reihe.

Jeder von euch wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Ihr dürft dabei jede beliebige Karte auswählen. Aber vergesst nicht: Eine Karte kann den Stich nur gewinnen, wenn sie in der eigenen Farbe oder als Trumpf ausgespielt wird.

3) Stich auswerten (beste Karte ermitteln)

Hat jeder von euch eine Karte vor sich liegen, deckt ihr diese nun auf und wertet den Stich aus. Bei Up geht es um die höchste Karte, bei Down geht es um die niedrigste. Aber Achtung: Nicht jede Karte ist zur Wertung zugelassen. Vergleicht die ausgespielten Karten in der folgenden Reihenfolge:

a) Alle Karten mit gleichem Wert neutralisieren sich gegenseitig und können nicht gewinnen. Dies gilt auch für den Trumpfwert.

b) Von den übrigen Karten können nur diejenigen gewinnen, die in der eigenen Farbe oder als Trumpf ausgespielt wurden (Trumpf muss nicht in der eigenen Farbe gespielt werden!).

c) Ein Trumpf ist dabei höher als die höchste Karte (bei UP) und niedriger als die niedrigste Karte (bei DOWN).

Sonderfall: Keine beste Karte

Hat kein Spieler die alleinige beste Karte (weil sich einige oder alle Karten neutralisiert haben und ggf. restliche Karten weder in der eigenen Farbe noch als Trumpf gespielt wurden), erhält zunächst niemand den Stich. Legt ihn zur Seite („in den Pott“). Der Pott kann mehrere Stiche enthalten, wenn es mehrmals hintereinander keine (alleinige) beste Karte gibt.

Der nächste Spieler, der einen Stich gewinnt, erhält zusätzlich alle Stiche aus dem Pott.

Sollte es im letzten Durchgang keine beste Karte geben, erhält niemand den Pott.

4) Nächster Stich-Chef

Nachdem der Stich vergeben ist, wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn Stich-Chef. Er muss nun wieder als erstes die Stich-Regeln verändern, danach wählt jeder Spieler eine Karte aus, etc. ...

TIPP: Damit ihr nicht durcheinanderkommt, könnt ihr die Trampfwürfel im Uhrzeigersinn weitergeben, um mit ihnen anzuzeigen, wer gerade der Stich-Chef ist.

RUNDENENDE / SPIELENDE

Wenn alle Handkarten abgespielt wurden, zählt jeder Spieler seine Stiche.

Wenn ihr nur eine Runde spielt, gewinnt nun der Spieler mit den meisten Stichen.

Wenn ihr über mehrere Runden spielt (z.B. eine Runde pro Spieler), schreibt ihr für jeden die gewonnenen Stiche auf. Nach der letzten Runde gewinnt der Spieler mit den meisten Stichen.

TIPP: Bei einem Gleichstand empfehlen wir eine weitere Runde zu spielen.

Noch Fragen zur Spielregel?

www.ludolux.lu

