

En haut ou en

bas ? 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans.

IDÉE DE JEU

Dans « Haut ou Bas ? », les joueurs construisent des colonnes de cartes ascendantes et descendantes qui rapportent des points en fin de partie. Les colonnes comportant de nombreuses cartes de la même couleur rapportent beaucoup de points. Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie gagne.

MATÉRIEL DE JEU

➤ 126 cartes de six couleurs différentes, numérotées de 1 à 126.



CONFIGURATION DU JEU

- ① Selon le nombre de joueurs, seul un certain nombre de cartes est nécessaire pour jouer. Nous vous recommandons de commencer par une partie courte de Haut ou Bas. Utilisez le nombre de cartes requis en fonction du nombre de joueurs et de la durée de partie souhaitée ; remettez les cartes restantes dans la boîte.

COMMENCEZ ICI

JEU COURT	JEU COMPLET
2 JOUEURS : 1-42	2 JOUEURS : 1-54
3 JOUEURS : 1-60	3 JOUEURS : 1-78
4 JOUEURS : 1-78	4 JOUEURS : 1-102
5-6 JOUEURS : 1-96	5-6 JOUEURS : 1-126

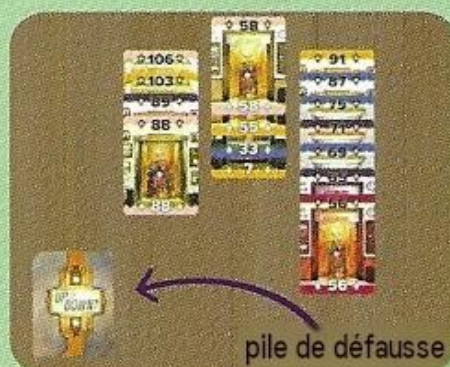
- 5 Divisez les cartes restantes en deux piles de taille à peu près égale.
- 6 Au centre du présentoir, placez une pile face cachée et l'autre face visible. Ce sont les deux piles de tirage.
- 7 Choisissez un joueur titulaire.



- ② Ensuite, mélangez toutes les cartes en fonction du nombre de joueurs.

- ⑤ Distribuez une main de 3 cartes face cachée à chaque joueur. Regardez les cartes que vous avez en main.

4. Ensuite, placez un cercle de 6 cartes face visible au centre de l'aire de jeu. Triez-les par valeur croissante, dans le sens des aiguilles d'une montre. Ces 6 cartes constituent le plateau.



AFFICHER

VOTRE ESPACE DE JEU

JOUER AU JEU

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Votre tour consiste en ce qui suit :

1. Jouez une carte dans la zone de jeu
2. Prenez une carte à côté de votre carte jouée
3. Jouez la carte prise dans votre zone de jeu
4. Piochez une carte

1. Jouez une carte dans la zone de jeu

Placez une carte de votre main face visible dans la zone de jeu. Placez-la à sa place dans l'ordre numérique, qui sera toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

- ◆ Erin place le 14 de sa main entre le 7 et le 33.



Si vous jouez une carte inférieure à la carte la plus basse ou supérieure à la carte la plus haute, placez-la entre la carte la plus haute et la carte la plus basse.

- Eli a placé le 5 de sa main entre le 106 et le 7 car il était inférieur au 7.



2. Prenez une carte à côté de votre carte jouée

Prenez une seule carte de la zone de jeu. La carte choisie sera l'une des deux cartes à côté de la carte que vous avez placée à l'étape 1

- ◆ Après avoir joué le 5, Eli décide de prendre le 7 ou le 106. Après avoir choisi le 7, il le place dans sa zone de jeu à l'étape 3.

5 Jouez la carte prise dans votre zone de jeu

A Votre première carte : Placez la carte prise dans votre zone de jeu. Votre zone de jeu se compose de zéro à trois colonnes et éventuellement d'une pile de défausse. La première carte que vous prenez de l'écran commencera la première colonne de votre zone de jeu.

- ◆ Après avoir joué le 5, Eli a pris le 7 et a commencé la première colonne de sa zone de jeu



B. Étendre votre zone de jeu :

Lors des tours suivants, lorsque vous ajoutez une autre carte à votre zone de jeu, choisissez de l'ajouter à une colonne existante ou d'en créer une nouvelle. Vous ne pouvez avoir que 3 colonnes de cartes. Chaque colonne peut contenir un nombre quelconque de cartes. Cependant, soit toutes les cartes de la colonne doivent être placées par ordre croissant, soit toutes les cartes de la colonne doivent être placées par ordre décroissant. Une fois qu'une deuxième carte est placée dans une colonne, cela détermine si elle est croissante ou décroissante.

C. Créer des colonnes croissantes ou décroissantes :

Comme mentionné précédemment, la deuxième carte d'une colonne détermine si la colonne est croissante ou décroissante. Vous ne pouvez pas modifier cet ordre de cartes plus tard dans la partie. Une fois que vous avez joué une carte dans votre zone de jeu, vous n'êtes pas autorisé à la réorganiser

◆ Les cartes doivent être disposées différemment selon que la colonne est ascendante ou descendante. Pour les colonnes ascendantes, placez la 2e carte et les suivantes légèrement décalées de manière à ce que le chiffre du haut soit recouvert par la carte précédente dans la colonne. Vous verrez tous les chiffres du bas dans une colonne ascendante.

➤ Pour les colonnes descendantes, placez la 2e carte et les suivantes de la même manière afin que le chiffre du bas de la carte précédente soit recouvert. Vous verrez tous les chiffres du haut dans une colonne descendante.

➤ La nouvelle carte doit toujours être entièrement visible après avoir été placée (non glissée derrière ou entre les cartes de la colonne).



D Abandonner une colonne à la défausse :

Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas placer de carte dans l'une de vos colonnes actuelles, choisissez une colonne entière à retourner face cachée et à placer dans votre défausse. Ces cartes défaussées rapporteront un point chacune à la fin de la partie. Commencez ensuite une nouvelle colonne dans votre zone de jeu avec la carte prise.



4. Piocher une carte et terminer votre tour

Une fois que vous avez placé une carte dans une colonne de votre zone de jeu, piochez la carte du dessus de la pile face cachée ou face visible au centre de l'écran et ajoutez-la à votre main. Si l'une des piles est épuisée, vous devez prendre votre carte dans la pioche restante. Votre tour est terminé. C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche.

- Que faire en cas de séquences numériques incorrectes ?

Si vous ou quelqu'un d'autre remarquez une carte qui vient d'être mal jouée, corrigez-la immédiatement. Si l'erreur est découverte plus tard dans la partie, placez toute la colonne contenant la carte mal jouée dans la défausse de ce joueur.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque les deux pioches sont épuisées, continuez à jouer jusqu'à ce que toutes les cartes en main des joueurs aient été jouées. Il restera 6 cartes visibles. A ce stade, le décompte des points a lieu.

DÉCOMPTÉ DES POINTS

Chaque joueur marquera les points de toutes ses colonnes, ainsi que ceux de sa pile de défausse. Pour chaque colonne, comptez le nombre de cartes de la couleur qui apparaît le plus fréquemment dans cette colonne. Multipliez ce nombre par le nombre total de cartes dans la colonne.

- Si Erin avait 5 cartes roses dans la première colonne, et que le nombre total de cartes (roses incluses) dans la première colonne était de 9, alors Erin aurait 45 points pour la première colonne.

Effectuez ce calcul pour chaque colonne. Additionnez les points des trois colonnes. Ensuite, ajoutez un point pour chaque carte de votre pile de défausse. La somme des points des trois colonnes et de la pile de défausse est votre score total. Le joueur avec le score le plus élevé gagne. En cas d'égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

EXEMPLES DE POINTS

1re colonne : 9 cartes × 3 cartes rubis/or = 27 points
2e colonne : 7 cartes × 5 cartes bleues = 35 points
3e colonne : 4 cartes × 2 cartes roses = 8 points
pile de défausse : 0 carte = 0 point
Total : 70 points

1re colonne : 7 cartes × 7 cartes roses = 49 points
2e colonne : 1 carte × 1 carte rubis = 1 point
3e colonne : 6 cartes × 2 cartes or/violettes/bleues = 12 points
pile de défausse : 6 cartes = 6 points
Total : 68 points

CONCEPTION DU JEU : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling

ÉDITION : Christopher Paul High

ART ET DESIGN : Jina Rueter et Kwanchai Moriya

©2025 Capstone Games TOUS DROITS RÉSERVÉS



Capstone
Games

capstone-games.com

