

DESSUS DESSOUS



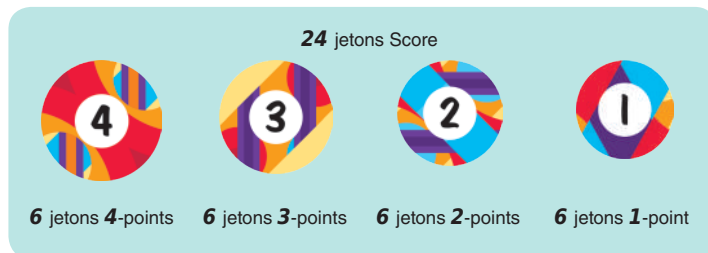
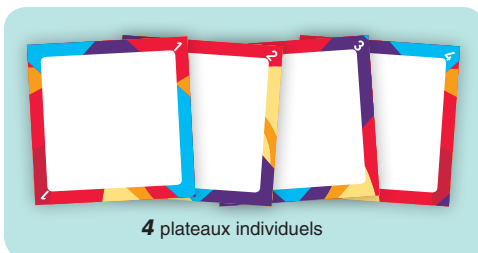
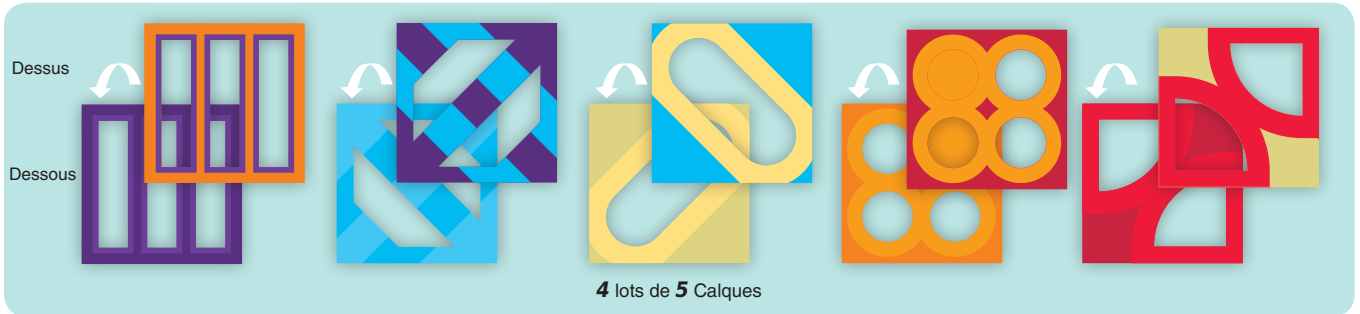
Règles du jeu



Tournez, Pivotez, Superposez

Reproduisez le motif en superposant les calques.
Attention, les couleurs sont différentes dessus, dessous !

I. Matériel



II. But du jeu

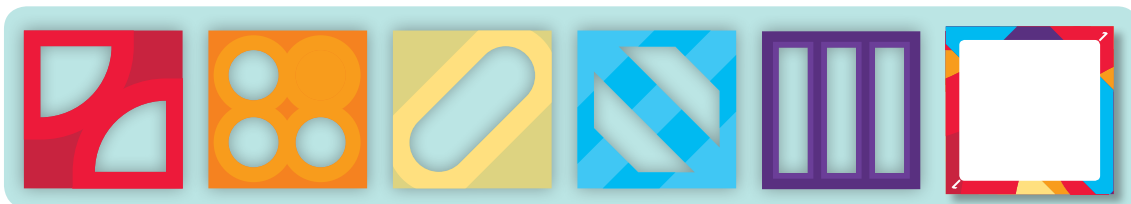
Dessus/Dessous est un jeu d'appariement de motifs et de rapidité dans lequel vous manipulez et superposez 3, 4 ou 5 Calques afin de réaliser le motif dessiné sur une carte Mission.

Le jeu se déroule en 6 manches. À chaque manche, tentez d'être plus rapide que les autres afin de gagner plus de points. À la fin de la partie, le joueur possédant le plus de points sera déclaré vainqueur.

III. Mise en place

Pour 2-4 joueurs

- 1 Chaque joueur prend un plateau ainsi qu'un lot de Calques et les place devant lui. Chaque lot comprend 5 Calques différents. Assurez-vous d'avoir des Calques tous différents avant de commencer la partie.



- 2 Mélangez les cartes Mission selon leur niveau et formez trois piles verso vers le haut. Piochez une carte de chaque pile et formez un paquet de 3 cartes Mission, face recto cachée, dans l'ordre suivant : la carte Mission 5-Calques au fond du paquet et la carte Mission 3-Calques sur le dessus. Répétez l'opération. Puis empilez les deux paquets pour former une pile de 6 cartes Mission comme ci-dessous.



- 3 Placez sur la table les jetons Score suivants selon le nombre de joueurs :
 - à 2 joueurs : tous les jetons 2-points et 1-point;
 - à 3 joueurs : tous les jetons 3-points, 2-points et 1-point;
 - à 4 joueurs : tous les jetons Score.

Placez les jetons Score sur le côté de la table, triés par valeur.

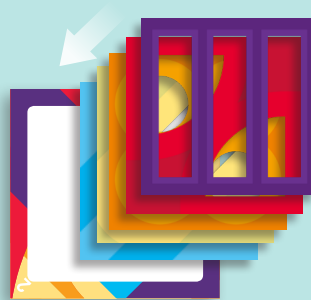
Pour le jeu solo, voir page 8.

Mise en place à 4 joueurs

1



1 lot de 5 Calques



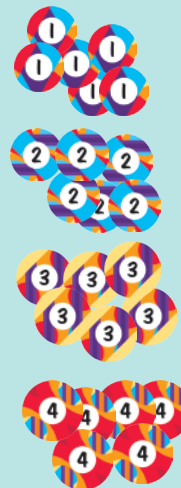
2

Pile de cartes Mission



3

Jetons Score



IV. Déroulement du jeu

Une partie se joue en 6 manches. Chaque manche se déroule comme suit :

- 1 Sélection des jetons Score**
- 2 Révélation de la carte Mission**
- 3 Reproduction du motif**
- 4 Vérification**

Avant le début de chaque manche, les joueurs doivent rassembler tous leurs Calques devant eux, en une seule pile.

Note Les joueurs ne peuvent pas étaler leurs Calques avant que la carte Mission soit révélée. Une fois la carte Mission révélée, ils sont autorisés à étaler leurs Calques sur la table, comme ils le souhaitent.

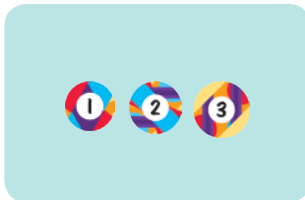
1 Sélection des jetons Score

Disposez un jeton Score de chaque valeur au centre de la table. Tous les joueurs doivent pouvoir les attraper facilement.

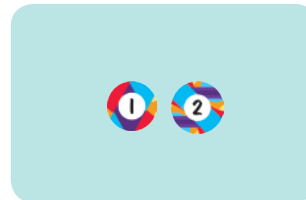
Pour 4 joueurs



Pour 3 joueurs



Pour 2 joueurs



2 Révélation de la carte Mission

Révélez la première carte de la pile de cartes Mission. Aussitôt, tous les joueurs peuvent commencer à jouer pour tenter de reproduire le motif révélé.

Note Le numéro inscrit sur le verso des cartes Mission représente le nombre de Calques nécessaires pour reproduire le motif. Donc les cartes au numéro plus élevé sont plus difficiles que les cartes au numéro plus faible.

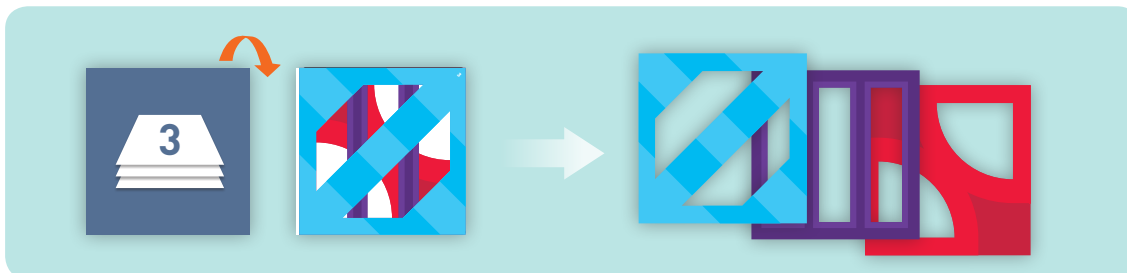
Les joueurs ont besoin de 3 Calques pour ce motif.

Les joueurs ont besoin de 4 Calques pour ce motif.

Les joueurs ont besoin de 5 Calques pour ce motif.

3 Reproduction du motif

- 1 Dès que la carte Mission est révélée, tous les joueurs commencent à reproduire son motif.
- 2 Chaque joueur assemble ses Calques sur son plateau de façon à créer un motif identique à celui de la carte Mission. Rappelez-vous que le nombre de Calques requis correspond au numéro inscrit au dos de la carte Mission.
- 3 Tournez, pivotez et superposez les Calques afin de reproduire le motif à l'identique. Observez bien les Calques, leurs couleurs sont différentes dessus et dessous. Souvenez-vous aussi que l'ordre des Calques est important.



- 4 Dès qu'un joueur pense avoir complété la mission, il attrape, le plus rapidement possible, **le jeton Score de valeur la plus élevée** parmi les jetons au centre de la table. Une fois qu'un joueur a attrapé un jeton Score, il n'est plus autorisé à toucher ses Calques avant la fin de la manche.
- 5 Quand il ne reste plus qu'un seul jeton Score (le plus faible) au centre de la table, le joueur qui a attrapé le jeton de valeur la plus élevée entame, à voix haute, un décompte de 10 à 0. C'est le temps qu'il reste au dernier joueur pour reproduire le motif.
- 6 Lorsque le décompte atteint 0, si le dernier joueur en jeu n'a pas réussi à reproduire le motif, il doit immédiatement s'arrêter. Il ne gagnera pas de point pour cette manche.

Note Le dernier jeton Score ne peut pas être attrapé après la fin du décompte.

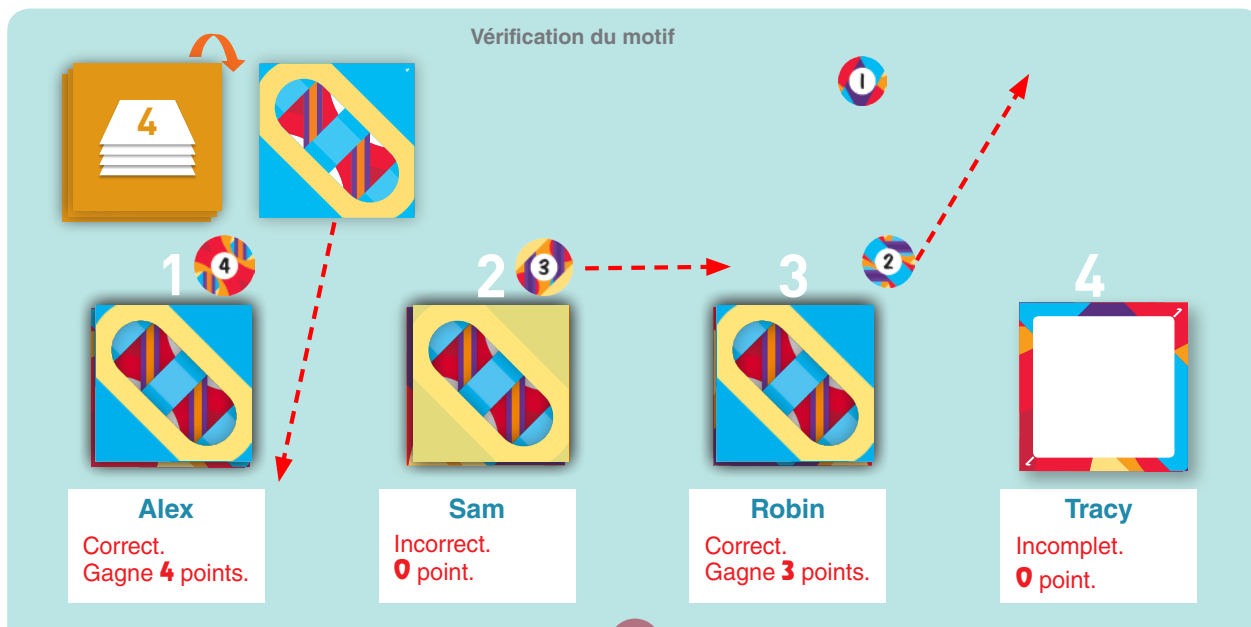


4 Vérification

- 1 Le joueur ayant attrapé le jeton Score le plus élevé vérifie son motif en le comparant à celui de la carte Mission.



- Si le motif **correspond exactement**, le joueur conserve le jeton Score qu'il a attrapé.
 - Si le motif réalisé **ne correspond pas** avec le motif de la carte Mission, le joueur ne gagne pas de point. Il donne son jeton Score au joueur ayant attrapé le jeton Score immédiatement inférieur. Ce dernier donne son propre jeton Score au joueur suivant, dans l'ordre des jetons Score et ainsi de suite. S'il n'y a pas de joueur avec un jeton de valeur inférieure, le jeton Score est remis au centre de la table.
- 2 Tous les joueurs ayant attrapé un jeton Score vérifient leur motif dans l'ordre des jetons Score, comme l'a fait le premier joueur.
 - 3 Le joueur qui a gagné le jeton de valeur la plus élevée prend la carte Mission et la place devant lui avec ses jetons Score.



Alex a terminé son motif en premier et attrapé le jeton 4-points. Comme son motif est correct, il conserve le jeton 4-points et prend la carte **Mission**.

Sam a terminé son motif en seconde position et attrapé le jeton 3-points. Mais son motif n'est pas correct. Sam donne donc son jeton à Robin.

Robin a terminé son motif en troisième position et attrapé le jeton 2-points. Il reçoit le jeton 3-points de Sam et rend son jeton 2-points.

En effet, Tracy n'a pas terminé son motif dans les temps. Elle ne gagne aucun jeton Score durant cette manche.

- ④ À la fin de cette phase, chaque joueur doit soit avoir gagné un jeton Score si son motif était correct, soit n'avoir gagné aucun jeton Score si son motif était incorrect ou s'il n'a pas fini dans les temps. Les jetons qui restent au centre de la table sont éliminés du jeu et une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie s'arrête après six manches. Chaque joueur additionne la valeur de ses jetons Score. Le joueur avec le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, chaque joueur à égalité additionne le numéro des cartes Mission qu'il a gagnées. Le joueur avec le total le plus élevé gagne.



Alex

15 points. Gagnant



Sam

15 points.



Robin

13 points.



Tracy

10 points.



Crédits

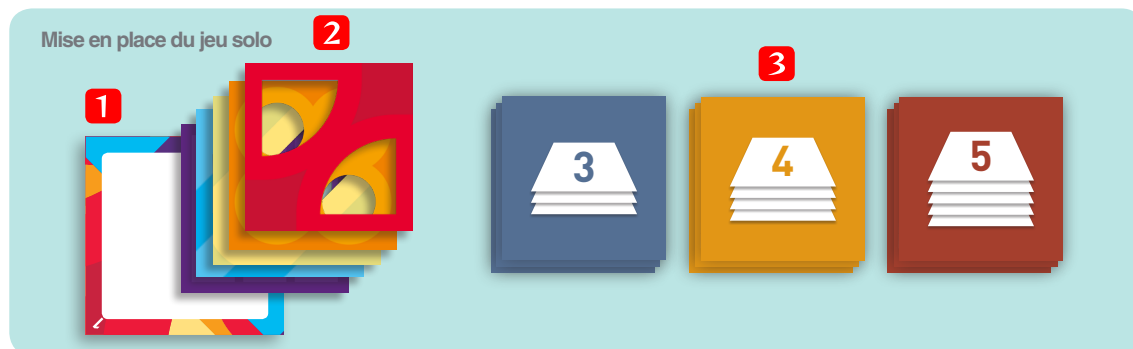
Auteurs : Yohan Goh & Dave Choi
Design graphique : Agsty & Jang Sun Park
© 2018 Happy Baobab, Tous droits réservés.
www.ludicorn.com
contact@ludicorn.com



I. Mise en place

- 1 Prenez un plateau individuel.
- 2 Placez un lot de 5 Calques en face de vous, sur le plateau.
- 3 Mélangez et formez 3 paquets de cartes Mission en fonction de leur numéro.
- 4 Réglez un minuteur sur 3 minutes. Utilisez un téléphone ou une montre.

Note Dans le jeu solo, les jetons Score ne sont pas utilisés.



II. Comment jouer ?

- 1 Lancez le minuteur.
- 2 Piochez une carte Mission dans le paquet de votre choix et révélez-la. Reproduisez le motif sur votre plateau le plus rapidement possible.
- 3 Quand vous pensez que le motif est correct, comparez-le à celui de la carte Mission. S'ils sont identiques, piochez une nouvelle carte Mission dans le paquet de votre choix. Le jeu continue jusqu'à la fin des 3 minutes.

III. Fin de partie

- 1 Lorsque le minuteur annonce la fin des 3 minutes, additionnez les numéros des cartes Mission réussies.
- 2 Cette somme est votre score. Tentez d'obtenir un meilleur score à la prochaine partie !

Déterminez votre niveau en vous référant au tableau ci-dessous.

< 12 points	Un autre essai ?	37 - 49 points	Chapeau !
13 - 18 points	Pas mal... vous pouvez faire mieux.	50 - 63 points	Impressionnant !
19 - 26 points	Convenable.	> 63 points	Incroyable !
27 - 36 points	Honorable.		