

TEAM UP!

GAME AUTHORS: **SEBASTIEN PAUCHON & HADI BARKAT**
DESIGN & ILLUSTRATION: **KATIE BURK & LUCAS FLORIAN FELIX**

GAME RULES - RÈGLES DU JEU - SPIELREGELN - REGOLE DEL GIOCO - REGLAS DEL JUEGO - SPELREGELS



7-99



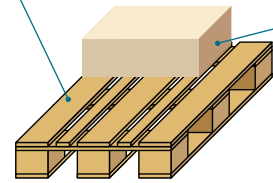
1-4



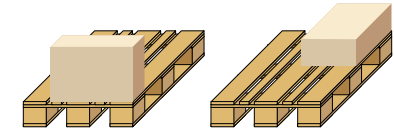
20'

GAME MATERIALS AND SET-UP

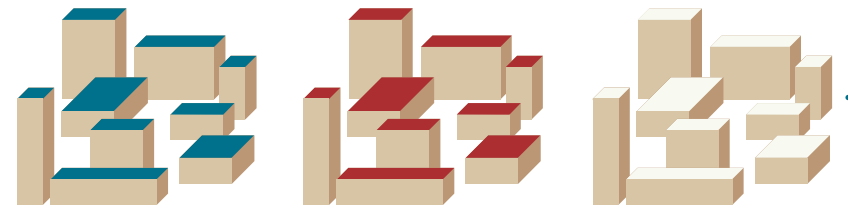
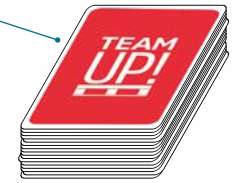
1 Set the **pallet** in the middle of the table.



2 Place the **neutral box** (no color) in a random position on any corners of the pallet.



3 Shuffle the **36 cards** and form a draw pile, face down.



4 Place the **27 boxes** (3 colors) colored side up, within easy reach of all of the players.

That's it. You're ready to play!

OBJECTIVE

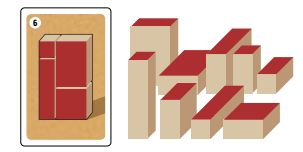
Team UP is a cooperative game: you are not opponents, you are partners. The goal is to stack the boxes on the pallet as compactly as possible. The more full layers you stack, the more points you win. A perfect pallet is worth exactly 25 points.

FOLLOWING CARD INSTRUCTIONS

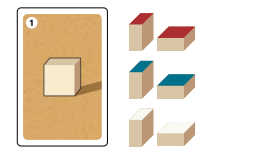
Cards indicate:
- the block color you must use from the remaining blocks, OR
- the shape you must use from the remaining blocks, regardless of the color.

GAME TURN

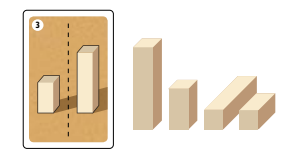
A player's turn is very simple:
1) Draw a card.
2) Place a box on the pallet that complies with that card's instructions.
Then, it's the next player's turn.



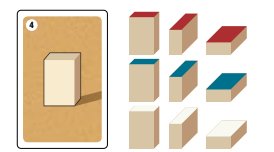
If you draw this card, you must use a red box of any shape.



If you draw this card, place a square box — as depicted.



Special case: This card lets you choose one of the depicted «thin» boxes.

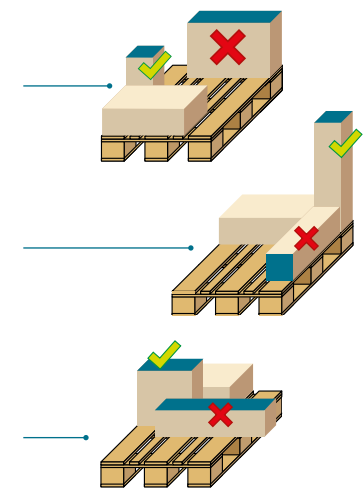


If you draw this card, place a rectangular box — as depicted.

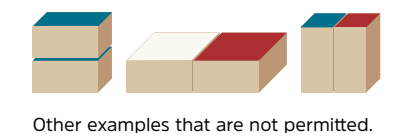
FOLLOWING STACKING INSTRUCTIONS

When placing a box on the pallet, **all** of the following instructions **must be followed**:

- 1. Your box must touch at least one other box.
- 2. The colored side of the box must **face up**.
- 3. The box cannot extend past the boundaries of the pallet.

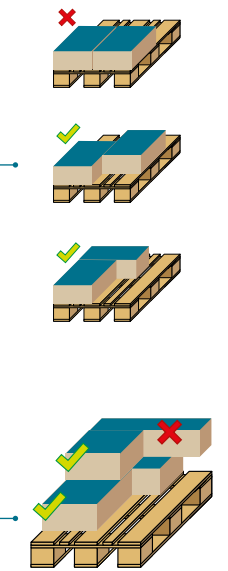


- 4. Two boxes of identical shape cannot have two identical sides in 100% contact (side by side or on top of each other).



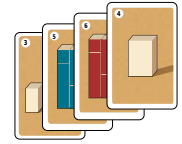
Other examples that are not permitted.

- 5. Boxes may not overhang or float above empty space. The box must be in **full contact** with the pallet or with one or several boxes below.

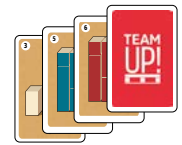


END OF TURN

After placing your box on the pallet, place the used card face up and slightly offset from the previous discarded card, creating an up-facing discard pile.



If you cannot successfully follow the instructions on the order card without breaking a box placement rule, your turn ends. Place the card on the discard pile **face down**. It will count as a negative point.



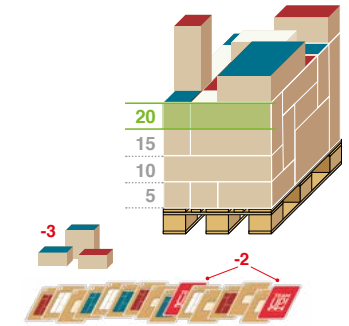
END OF GAME

The game ends if any of the following three situations occurs:

- All of the boxes have been stacked on the pallet.
- There are no more cards in the draw pile.
- The players mutually agree to stop drawing new cards as the risk of penalties has become too high.

SCORING

- Scoring is done in three steps:
- Count the number of layers that are 100% complete. Each one is worth 5 points.
 - Deduct 1 point for each box that was not stacked on the pallet.
 - Deduct 1 point for each card placed face down in the discard pile.



In this example, the team scores 15 points.

Remember, the highest possible score is 25 points, meaning five complete layers without deductions. Good luck!

25	perfect
21-24	almost perfect
16-20	excellent
11-15	good
6-10	on the right path
<= 5	you can do better

CHALLENGE

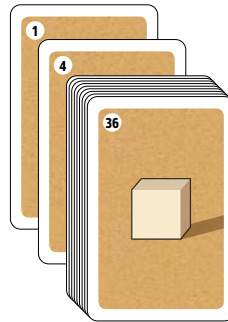
- After completing a round of the game, try to beat your previous score using the same set-up. First,
- Flip any penalty cards face up, **without changing the draw pile order**.
 - Take all of the used cards and turn them face down to form the draw pile (in the same order as before).
 - Remove all of the boxes from the pallet, except for the **neutral box**.
- Now, the circumstances are the same as the previous round, and you can try to improve your score, or challenge another team to beat your team's score using the same set-up.

COMPETITION

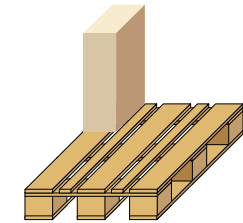
Put another team to the test in Challenge mode. Prepare the pallet and draw pile and determine your score to beat. Will they succeed?

PUZZLE

Yes, the outcome of a game round depends on your talent, but there is some luck to it as well since the card sequence is not always ideal. By placing the cards in numerical order using the numbers in the upper-left corner, you will have a sequence that could provide a perfect pallet. But that doesn't mean it will be easy. Let the cogitating begin!



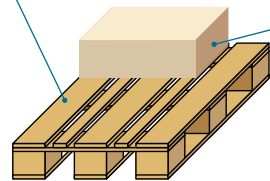
Before beginning, place the cards in a pile from 1 to 36. Then, turn the draw pile face down. Place the neutral box as shown in the diagram.



See www.helvetiq.com for the perfect solution.

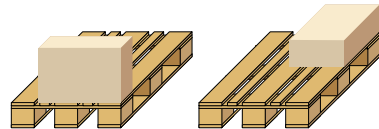
MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

1



2

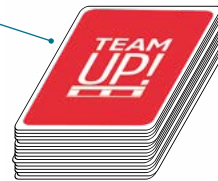
Mettez le **carton neutre** (sans couleur) dans une position au hasard, mais calé dans un des coins de la palette.



Autres exemples possibles.

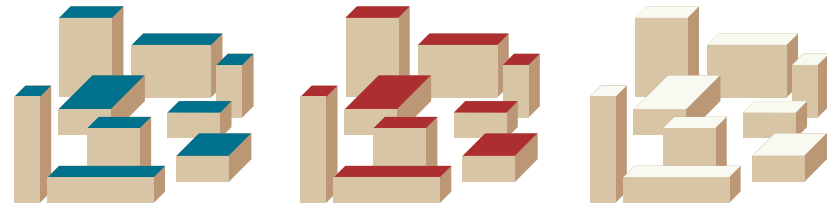
3

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:

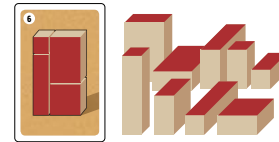
- soit la couleur de la pièce à poser et dans ce cas, vous pouvez choisir sa forme parmi les pièces restantes ;
- soit la forme de la pièce à poser et dans ce cas, vous pouvez choisir sa couleur parmi les pièces restantes.

TOUR DE JEU

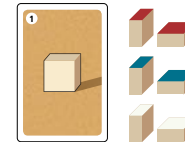
Votre tour de jeu est très simple:

- 1) Tirez une carte.
- 2) Posez un carton sur la palette en respectant les consignes.

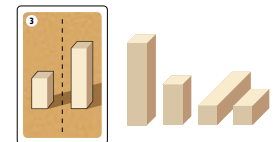
Puis c'est au tour du joueur suivant.



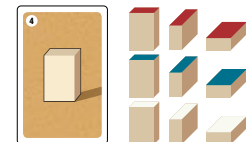
Si vous tirez cette carte, placez une pièce rouge de n'importe quelle forme.



Si vous tirez cette carte, placez une pièce carrée, comme indiqué.



Cas particulier : Cette carte vous permet de choisir l'une des deux pièces fines indiquées.

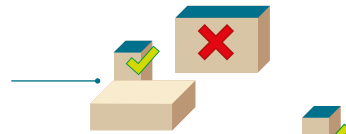


Si vous tirez cette carte, placez une pièce rectangulaire, comme indiqué.

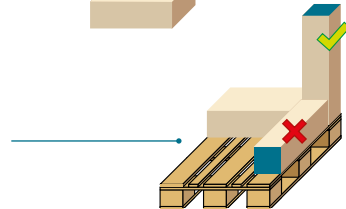
RESPECT DES CONSIGNES DE POSE

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

1. Votre carton doit en toucher au moins un autre.



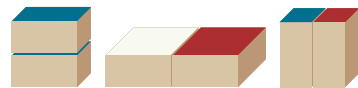
2. La face colorée doit être sur le **haut** du carton.



3. Le carton ne peut pas déborder de la palette.

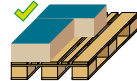
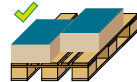
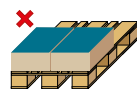
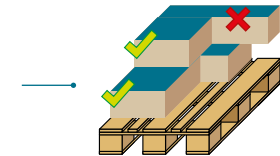


4. Deux pièces de forme identique ne peuvent pas avoir la même face totalement en contact (côte à côte ou l'une sur l'autre).



Autres exemples de clonages interdits.

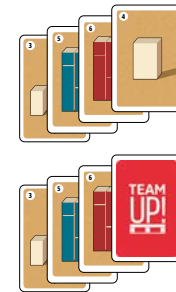
5. Il ne peut pas être en suspens, **toute** sa base doit reposer soit sur la palette, soit sur un ou plusieurs autres cartons.



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

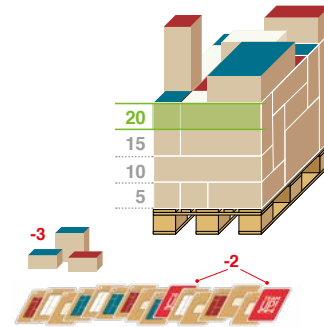
La partie s'arrête si vous rencontrez l'une des trois conditions ci-dessous :

- 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 cinq étages complets sans aucune pénalité. Bonne chance !

25	parfait
21-24	presque parfait
16-20	très bien
11-15	bien
6-10	sur la bonne voie
<= 5	peut mieux faire

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.

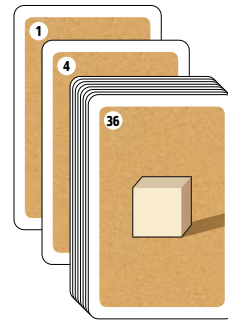
Vous pouvez également défier une autre équipe pour voir si elle obtient un meilleur score que vous avec la même séquence.

COMPÉTITION

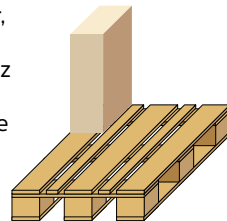
Vous pouvez défier une autre équipe en mode challenge. Il suffit de préparer la pile et la palette en leur annonçant votre score à battre. À eux de jouer !

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 !



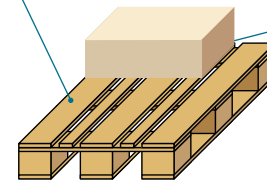
Avant de commencer, empilez les cartes de 1 à 36. Puis, retournez la pile face cachée. Placez la pièce neutre comme ceci :



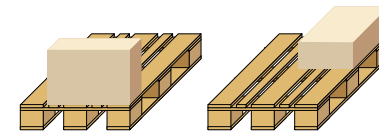
Pour voir la solution parfaite, rendez-vous sur www.helvetiq.com

MATERIAL UND SPIELVORBEREITUNG

1 Die Palette wird in die Tischmitte gelegt.

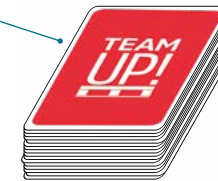


2 Das neutrale (farblose) Paket wird auf eine zufällig gewählte Position gesetzt, jedoch an eine der Ecken der Palette.

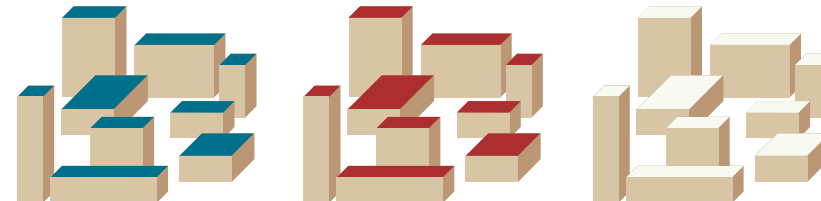


Weitere mögliche Beispiele.

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

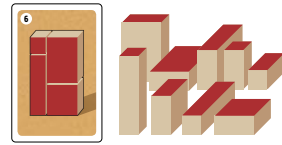
Team UP ist ein kooperatives Spiel: Die Spieler sind also nicht Gegner, sondern Partner. Ziel des Spiels ist es, die Pakete möglichst kompakt auf die Palette zu stapeln. Je mehr vollständige Etagen es gibt, desto mehr Punkte erhalten die Spieler. Die Höchstpunktzahl für eine perfekte Palette ist 25 Punkte.

DIE VORGABEN DER KARTEN BEACHTEN

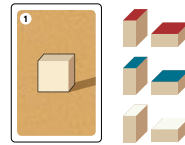
Eine Karte zeigt an:
 - entweder: welche Farbe ein zu legendes Paket haben soll, die Form kann aus den übrig gebliebenen Paketen frei gewählt werden;
 - oder die Form des Pakets, die Farbe kann aus den übrigen gebliebenen Paketen frei gewählt werden.

SPIELZUG

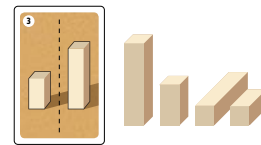
Ein Spielzug ist ganz einfach:
 1) Der Spieler zieht eine Karte.
 2) Er legt ein Paket nach den Vorgaben der Karte auf die Palette.
 Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



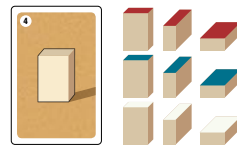
Wenn diese Karte gezogen wird, muss ein rotes Paket gelegt werden.



Wenn diese Karte gezogen wird, muss ein quadratisches Paket gelegt werden – wie abgebildet.



Sonderfall: Bei dieser Karte kann man ein der abgebildeten «dünnen» Formen wählen.

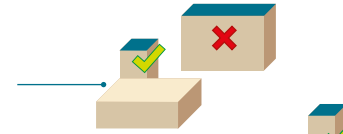


Wenn diese Karte gezogen wird, muss ein rechteckiges Paket gelegt werden – wie abgebildet.

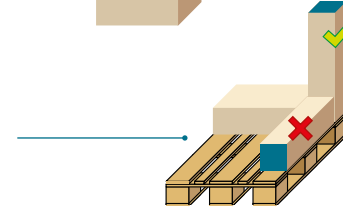
REGELN FÜR DAS LEGEN DER PAKETE

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

1. Das gelegte Paket muss mindestens ein anderes Paket berühren.



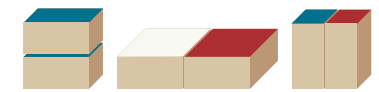
2. Die farbige Seite des Pakets muss **oben** sein.



3. Das Paket darf nicht über den Rand der Palette hinausstehen.

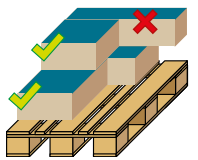
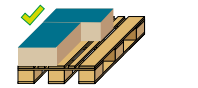
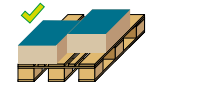
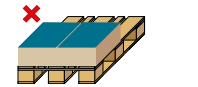


4. Zwei Pakete mit der gleichen Form dürfen sich an zwei identischen Seiten nicht 100% berühren (seitlich oder übereinander).



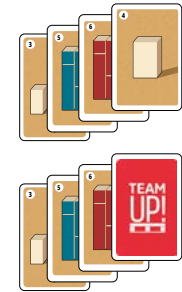
Weitere Beispiele, die nicht erlaubt sind.

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



ENDE EINES SPIELZUGS

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



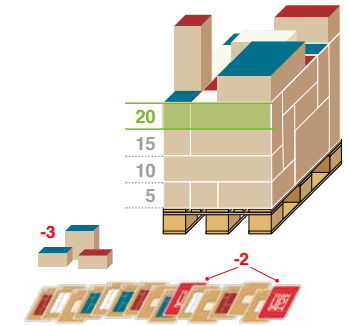
Achtung, wenn ein Spieler die Vorgabe der Karte nicht erfüllen kann, endet sein Spielzug sofort. In diesem Fall wird die Karte **verdeckt** auf den Ablagestapel gelegt und zählt später als Minuspunkt.

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 drei 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 fünf kompletten Etagen ohne Abzug von Minuspunkten. Viel Glück!

25	Perfekt
21-24	Fast perfekt
16-20	Ausgezeichnet
11-15	Gut
6-10	Auf dem richtigen Weg
<= 5	Das geht noch besser

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.

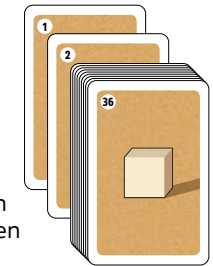
Jetzt liegt die gleiche Situation vor wie zu Beginn des letzten Spiels. Nun kann der Spielstand verbessert werden. So kann auch ein anderes Team herausgefordert werden, um zu sehen, ob es mit der gleichen Kartenabfolge eine bessere Endpunktzahl erreicht.

WETTBEWERB

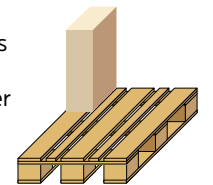
Ein Team kann ein anderes Team im Challenge-Modus herausfordern. Dafür müssen nur der Stapel und die Palette vorbereitet und ihre Endpunktzahl verkündet werden. Jetzt sind die anderen dran!

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!



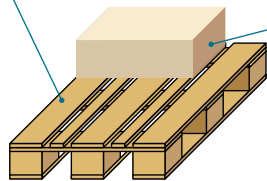
Zuerst werden die Karten in der Reihenfolge von 1 bis 36 auf einen Stapel gelegt. Dann wird der Stapel umgedreht. Das neutrale Paket wird wie rechts abgebildet auf die Palette gelegt.



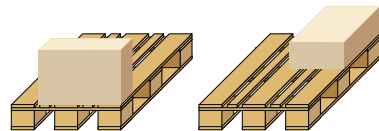
Die perfekte Lösung können Sie sich auf www.helvetiq.com ansehen.

MATERIALE E PREPARAZIONE DEL GIOCO

1 Collocare il **pallet** al centro della tavola.

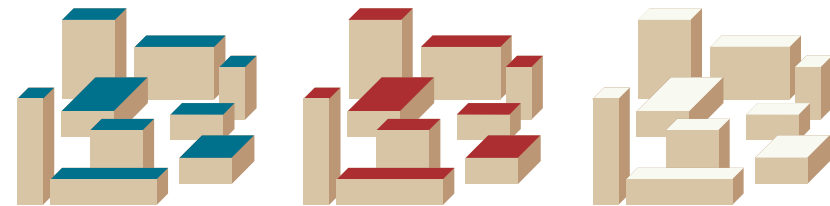
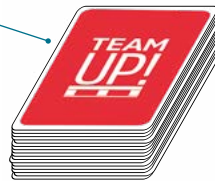


2 Mettere la **scatola neutra** (senza colore) in una posizione casuale, ma sempre ad uno degli angoli del pallet.



Alcuni esempi possibili.

3 Mescolare le **36 carte**, farne un mazzo e metterlo a faccia in giù.



4 Mettere le **27 scatole** (in 3 colori) a disposizione di tutti i giocatori, con la parte colorata visibile in alto.

Questo è tutto. Siete pronti per cominciare!

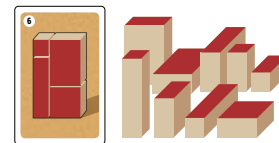
SCOPO DEL GIOCO

Team UP è un gioco di collaborazione: non siete dunque avversari ma alleati. Lo scopo del gioco è impilare le scatole sul pallet nel modo più compatto possibile. Più strati completi riuscirete a fare, più punti farete. Il pallet perfetto vale esattamente 25 punti.

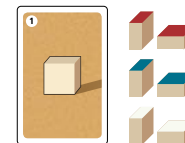
RISPETTARE LE ISTRUZIONI DELLA CARTA.

Una carta indica:

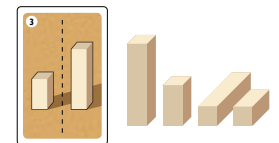
- o il colore del pezzo che dovete mettere, e in questo caso potete scegliere la forma tra i pezzi restanti,
- o la forma del pezzo che dovete mettere, e in questo caso potete scegliere il colore tra i pezzi restanti.



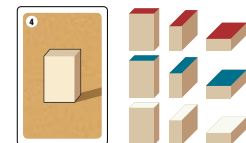
Se peschi questa carta, devi usare una scatola rossa di qualsiasi forma.



Se peschi questa carta, metti una scatola quadrata - come illustrato.



Caso speciale: Questa carta ti fa scegliere una delle scatole «sottili», come illustrato.



Se peschi questa carta, metti una scatola rettangolare - come illustrato.

TURNO DI GIOCO

Il vostro turno di gioco è molto semplice:

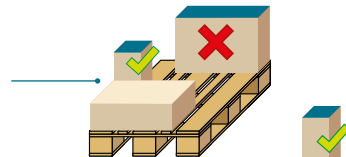
- 1) Pescate una carta.
- 2) Mettete una scatola sul pallet rispettando le istruzioni.

Il turno passa poi al giocatore successivo.

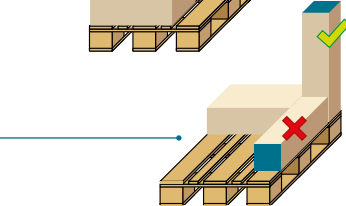
RISPETTARE LE ISTRUZIONI DI POSA

Per poter mettere una scatola sul pallet, dovete **sempre** rispettare **tutti** i punti che seguono.

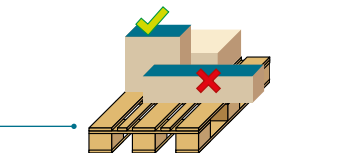
1. La vostra scatola deve toccarne almeno un'altra.



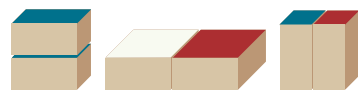
2. La faccia colorata deve essere sulla parte **alta** della scatola.



3. La scatola non può uscire dal pallet.

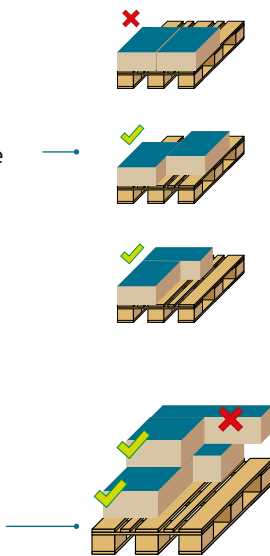


4. Due scatole di forma identica non possono avere due lati identici che si toccano al 100% (lato a lato o una sull'altra).



Altri esempi di clonaggi proibiti.

5. Non può essere sospesa: **tutta** la base deve appoggiare sul pallet oppure su una o più scatole.



FINE DEL TURNO

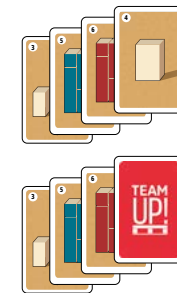
Una volta che avete messo la vostra scatola, scartate la carta comando mettendola leggermente spostata sulla precedente, in modo da fare un mazzo con le facce visibili.

Attenzione: se le istruzioni della carta comando non vi permettono di sistemare una scatola, il vostro turno si ferma immediatamente. Mettete la carta **a faccia in giù** sullo scarto: conterà come punto negativo.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce se si verifica una delle 3 condizioni che seguono:

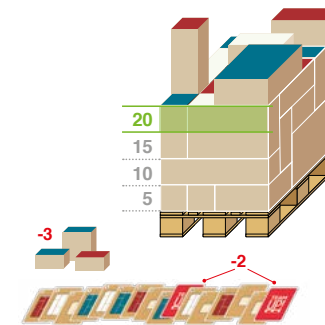
- Tutti le scatole sono sistemate sul pallet.
- Il mazzo delle carte ordine è esaurito.
- I giocatori decidono di comune accordo di smettere di pescare le carte comando, poiché il rischio di penalità è diventato troppo alto.



CONTEGGIO

Il conteggio si fa in 3 tempi:

- Contate il numero degli strati che siete riusciti a completare al 100%. Ciascuno di questi vale 5 punti.
- Sottraete 1 punto per ogni scatola non messa sul pallet.
- Sottraete 1 punto per ogni carta scartata messa a faccia in giù.



Nell'esempio qui accanto, la squadra ottiene un punteggio di 15.

Ricordate: il massimo possibile è di **25 punti**, ovvero 5 strati completi senza alcuna penalità. Buona fortuna!

25	perfetto
21-24	quasi perfetto
16-20	eccellente
11-15	buono
6-10	sulla strada giusta
<= 5	puoi fare meglio

SFIDA

Dopo una partita, potete provare a fare meglio con la stessa configurazione. Per fare questo:

- Girate le eventuali carte penalità **lasciandole nello stesso posto nella fila.**
- Prendete tutte le carte utilizzate e giratele ricostituendo il mazzo (sempre conservando l'ordine).
- Togliere dal pallet tutte le scatole **a parte quella neutra.**

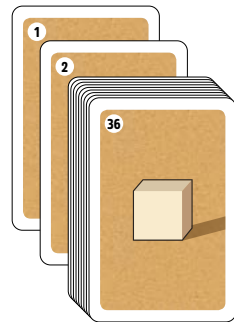
Trovandovi nella stessa situazione dell'inizio dell'ultima partita, potete dunque provare a migliorare il vostro punteggio. Potete anche sfidare un'altra squadra per vedere se ottiene un punteggio migliore del vostro con la stessa sequenza.

COMPETIZIONE

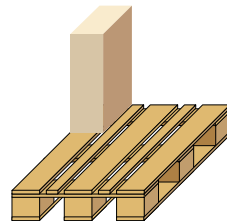
Potete sfidare un'altra squadra in modalità sfida. Basta preparare il mazzo e il pallet annunciando vostro punteggio da battere. Il gioco passa a loro!

ROMPICAPO

Il risultato di una partita dipende certo dal vostro talento ma anche dalla fortuna, perché la sequenza delle carte non può sempre essere ottimale. Se ordinate le carte secondo le cifre presenti agli angoli, potete anche creare una sequenza di carte che vi permetta di fare un pallet perfetto. Ma anche questo non è facile, rifletteteci!



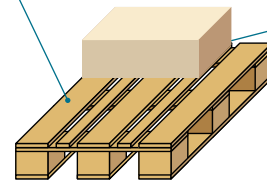
Prima di cominciare, ordinate le carte da 1 a 36. Poi girate il mazzo a faccia in giù. Mettete il pezzo neutro così:



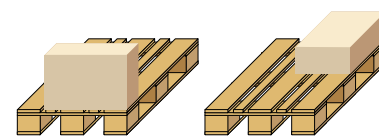
Per vedere la soluzione perfetta, incontriamoci su www.helvetiq.com

MATERIALES DEL JUEGO Y PREPARACIÓN

- 1 Coloca **el palet** en el centro de la mesa

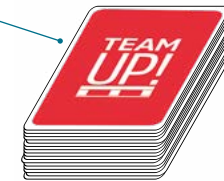


- 2 Coloca la **caja neutra** (sin color) en una posición aleatoria en cualquier esquina del palet

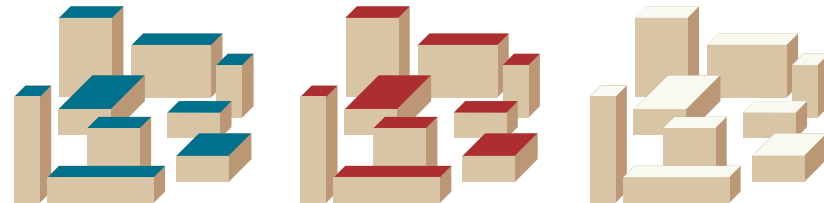


Otras posiciones posibles

- 3 Baraja las **36 tarjetas** y forma un mazo para robar, con las tarjetas boca abajo.



- 4 Coloca las **27 cajas** (3 colores) con el color hacia arriba, al alcance de todos los jugadores.

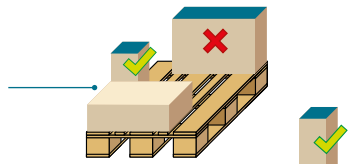


Eso es todo. ¡Listos para jugar!

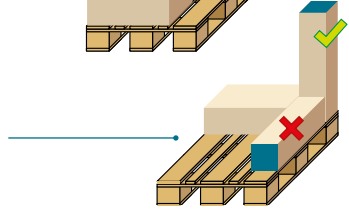
INSTRUCCIONES DE APILAMIENTO

Al colocar una caja en el palet, **deberás seguir** todas las instrucciones siguientes:

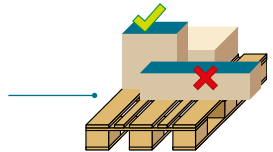
1. Tu caja debe tocar al menos otra caja.



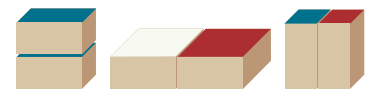
2. El lado coloreado de la caja debe estar hacia arriba.



3. La caja no puede sobrepasar los límites del palet.

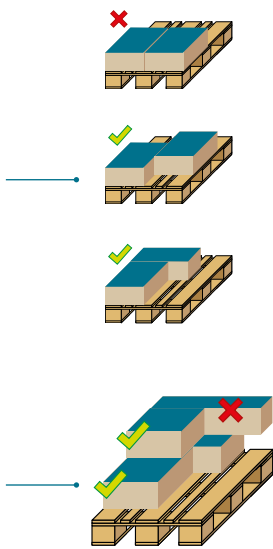


4. Dos cajas de forma idéntica no pueden tener dos lados idénticos en contacto al 100% (una al lado de la otra o una encima de la otra).



Otros ejemplos que no están permitidos.

5. Las cajas no pueden sobresalir o 'flotar' sobre un espacio vacío. La caja debe estar en **contacto total** con el palet o con una o varias de las cajas debajo de ella.



OBJETIVO

Team UP es un juego cooperativo: no sois oponentes, sois compañeros. El objetivo es apilar las cajas en el palet de la manera más compacta posible. Cuantas más capas completas se acumulen, más puntos se gana. Un palet perfecto vale exactamente 25 puntos.

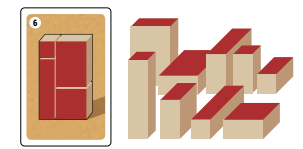
INSTRUCCIONES DE LAS TARJETAS

Las tarjetas indican:
- El color del bloque que debes usar de los bloques restantes.
- La forma de bloque que debes usar de los bloques restantes, independientemente del color.

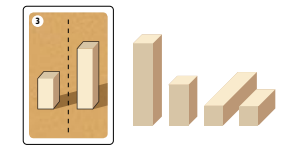
TURNOS

El turno de un jugador es muy sencillo:
1) Roba una tarjeta.
2) Coloca una caja que cumpla con las instrucciones de esa tarjeta en el palet.

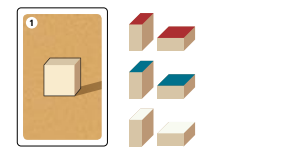
Ahora es el turno del siguiente jugador.



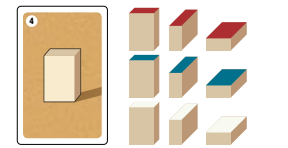
Si robas esta tarjeta, debes usar una caja roja de cualquier forma.



Caso especial: Esta tarjeta te permite escoger una de las cajas «finas», como en la figura.



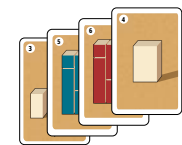
Si robas esta tarjeta, coloca una caja cuadrada, como en la figura.



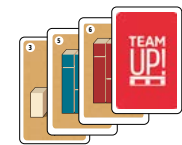
Si robas esta tarjeta, coloca una caja cuadrada, como en la figura.

FIN DEL TURNO

Después de colocar tu caja en el palet, pon la tarjeta usada boca arriba y ligeramente desplazada de la tarjeta descartada anterior, creando un mazo de descarte boca arriba.



Si no puedes seguir fielmente las instrucciones en la tarjeta sin violar una regla de colocación de cajas, termina tu turno. Coloca la tarjeta en el mazo de descarte boca abajo. Será contada como un punto negativo.

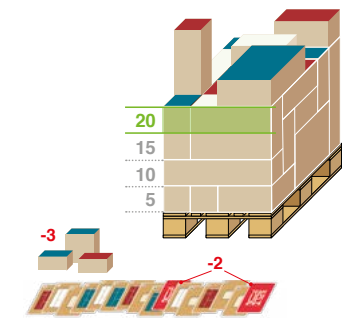


FIN DEL JUEGO

El juego termina si ocurre cualquiera de las siguientes tres situaciones:
- Todas las cajas han sido apiladas en el palet.
- No hay más tarjetas en el mazo para robar.
- Los jugadores acuerdan mutuamente dejar de robar nuevas tarjetas, ya que el riesgo de penalizaciones se ha vuelto demasiado alto.

PUNTUACIÓN

La puntuación se realiza en tres pasos:
- Cuenta el número de capas que están 100% completas. Cada una vale 5 puntos.
- Deduce 1 punto por cada caja que no estaba apilada en el palet.
- Deduce 1 punto por cada tarjeta colocada boca abajo en el mazo de descarte.



En este ejemplo, el equipo logra 15 puntos.

Recuerda, la puntuación más alta posible es 25 puntos, lo que significa 5 capas completas sin deducciones. ¡Buena suerte!

25	perfecto
21-24	casi perfecto
16-20	excelente
11-15	bueno
6-10	en el buen camino
<= 5	puedes hacerlo mejor

DESAFÍO

Después de completar una ronda del juego, intenta superar tu puntuación anterior con la misma configuración. Primero,
- Voltea cualquier tarjeta de penalización boca arriba, **sin cambiar el orden del mazo para robar**.
- Toma todas las tarjetas usadas y ponlas boca abajo para formar el mazo para robar (en el mismo orden que antes).
- Retira todas las cajas del palet, a excepción de la **caja neutra**.

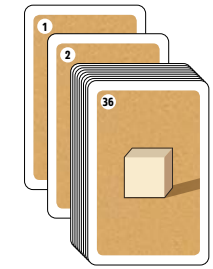
Ahora, las circunstancias son las mismas que en la ronda anterior, y puedes tratar de mejorar tu puntuación, o desafiar a otro equipo para superar la puntuación de tu equipo usando la misma configuración.

COMPETENCIA

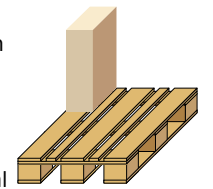
Pon a prueba a otro equipo en el modo Desafío. Prepara el palet y el mazo para robar y establece la puntuación a ser superada. ¿Lo lograrán?

PUZZLE

Sí, el resultado de una ronda de juego depende de tu talento, pero también de una pizca de suerte, ya que la secuencia de las tarjetas no siempre es la ideal. Al colocar las tarjetas en orden numérico usando los números en la esquina superior izquierda, tendrás una secuencia que podría proporcionar un palet perfecto. Pero eso no significa que será fácil. ¡Comienza a reflexionar!



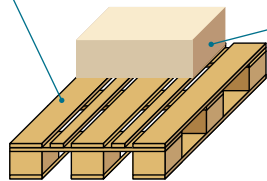
Antes de comenzar, coloca las tarjetas en un mazo ordenado del 1 al 36. Luego, voltea el mazo para robar boca abajo. Coloca la caja neutral como se muestra en el diagrama.



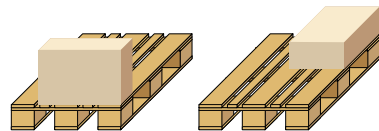
Visita www.helvetiq.com para obtener la solución perfecta.

SPELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

- 1 Plaats de **pallet** in het midden van de tafel.

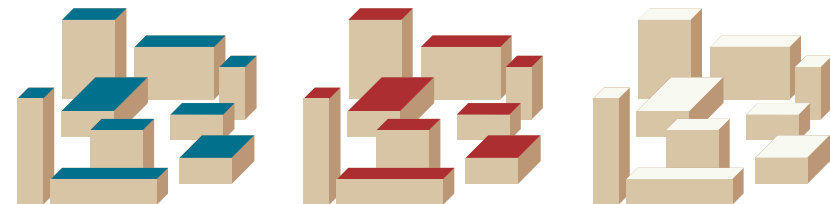
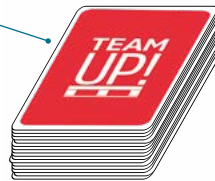


- 2 Plaats de **neutrale doos** (zonder kleur) in een willekeurige positie op een willekeurige hoek van de pallet.



andere posities mogelijk

- 3 Schud de **36 kaarten** leg deze als trekstapel gedekt op tafel.



- 4 Leg de **27 dozen** (3 kleuren), met de gekleurde kant naar boven, binnen handbereik van alle spelers, op tafel.

Het spel kan beginnen!

DOEL

Team UP is een spel waarbij je met elkaar samenwerkt: je bent geen tegenstander, je speelt samen. Het doel is om de dozen zo compact mogelijk op de pallet te stapelen. Hoe meer volledige lagen je stapelt, hoe meer punten je krijgt. Een perfecte pallet is precies 25 punten waard.

DE SPEELKAARTEN

De kaarten geven het volgende aan:

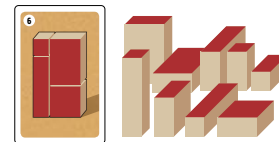
- De kleur van de resterende blokken die je moet gebruiken, of
- De vorm van de resterende blokken die je moet gebruiken.

SPELBEURT

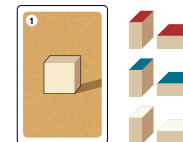
De beurt van een speler is heel eenvoudig:

- 1) Pak een kaart.
- 2) Plaats een doos (blok) op de pallet die voldoet aan de instructies van de kaart.

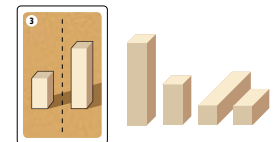
Dan is de volgende speler aan de beurt.



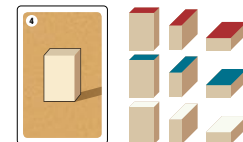
Als je deze kaart trekt, moet je een willekeurige rode doos op de pallet stapelen.



Als je deze kaart trekt, moet je een vierkante doos in een willekeurige kleur op de pallet stapelen.



Speciale instructie: Bij deze kaart mag je een van de afgebeelde 'smalle' dozen kiezen.

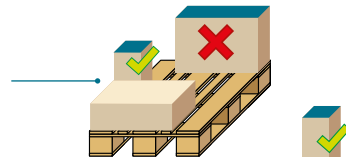


Als je deze kaart trekt, moet je een willekeurige rechthoekige doos op de pallet stapelen.

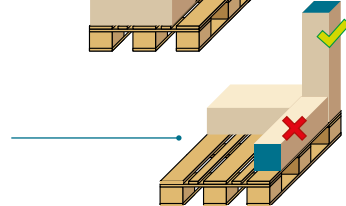
DE STAPELINSTRUCTIES

Wanneer je een doos op de pallet plaatst moeten de volgende instructies allemaal worden opgevolgd:

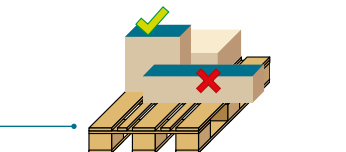
1. Jouw doos moet ten minste één andere doos aanraken.



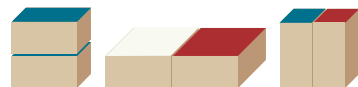
2. De gekleurde zijde van de doos moet naar boven wijzen.



3. De doos mag niet uitsteken.

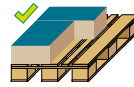
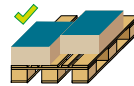
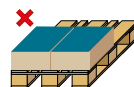
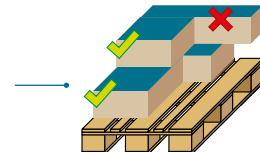


4. Twee dozen die identiek van vorm zijn, mogen niet exact naast elkaar of bovenop elkaar liggen.



Dit is niet toegestaan.

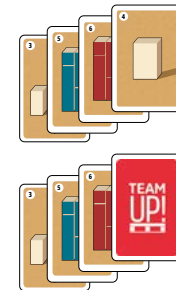
5. Dozen mogen niet boven lege ruimtes hangen. Het grondvlak van de doos moet **volledig** in contact komen met de pallet of met lager gelegde dozen.



EINDE VAN DE BEURT

Nadat je een doos op de pallet hebt geplaatst, leg je de kaart open en iets verschoven op de aflegstapel. Zo ontstaat een overzichtelijke aflegstapel waarbij de voorgaande kaarten nog te zien zijn.

Wanneer je de doos niet kunt stapelen volgens de instructies van de kaart, dan is jouw beurt voorbij en leg je de kaart **gedekt** op de aflegstapel. Deze kaart telt als een minpunt.



EINDE VAN HET SPEL

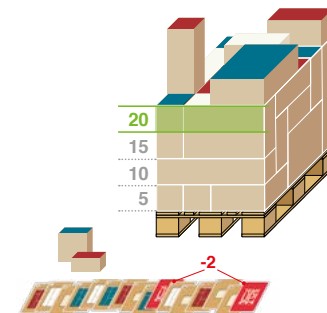
Het spel is voorbij zodra een van de volgende situaties zich voordoet:

- Alle dozen zijn op de pallet gestapeld.
- De trekstapel is leeg.
- De spelers besluiten samen om te stoppen, omdat het risico op minpunten te groot wordt.

SCORE

Scoren gebeurt in drie stappen:

- Tel het aantal lagen dat 100% compleet is.
- Elke volle laag is 5 punten waard.
- Trek 1 punt af voor elke doos die niet op de pallet gestapeld is.
- Trek 1 punt af voor elke kaart die met de afbeelding omlaag in de stapel is gelegd.



In dit voorbeeld scoort het team 15 punten.

25 punten is de meest perfecte score: 5 compleet gevulde lagen zonder puntenaf trek. Succes!

25	perfect
21-24	bijna perfect
16-20	uitstekend
11-15	goed
6-10	op de juiste weg
<= 5	dat kan beter

UITDAGING

Nadat je het spel een keer hebt gespeeld, probeer je nu de vorige score te verslaan. De kaartvolgorde blijft precies hetzelfde. Opzet:

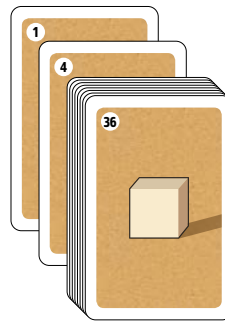
- Draai alle strafkaarten om, ze blijven echter wel **op dezelfde plek in de aflegstapel** liggen.
- Pak de gehele aflegstapel op en leg deze, **zonder de kaartvolgorde te veranderen**, gedekt op tafel als trekstapel – bovenop eventueel overgebleven kaarten van het vorige spel.
- Haal alle dozen van de pallet af, behalve de **neutrale doos**. De omstandigheden zijn nu hetzelfde als in de vorige ronde. Je kunt nu proberen om jouw eigen score te verbeteren of een ander team uitdagen om de score van je team te verslaan.

WEDSTRIJD

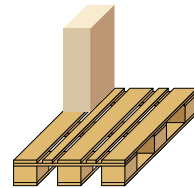
Daag andere teams uit volgens de spelvariant Uitdaging. Bereid de pallet en trekstapel voor en geef de score aan die verslagen moet worden. Gaat het ze lukken?

PUZZEL

Ja, het resultaat van een spelronde hangt af van talent, maar natuurlijk komt er ook wat geluk bij kijken omdat de volgorde van de kaarten niet altijd ideaal is. Door de kaarten in numerieke volgorde te plaatsen met behulp van de cijfers in de linkerbovenhoek, heb je een reeks die een perfect pallet kan bieden. Maar dat wil niet zeggen dat het gemakkelijk zal zijn. Laat het plannen beginnen!



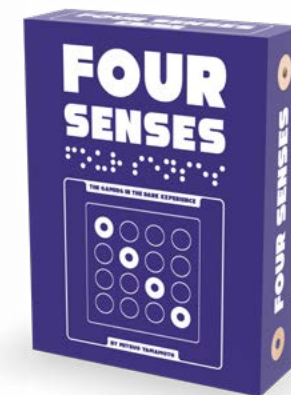
Voordat je begint leg je de kaarten op volgorde van 1 tot 36. Maak een trekstapel, met kaart 36 onderop en nummer 1 bovenop, en leg deze gedekt op tafel. Plaats de neutrale doos op de pallet zoals getoond in het voorbeeld.



Kijk op www.helvetiq.com voor de perfecte oplossing.

PLAY WITH WOOD!

DISCOVER OUR WOODEN GAMES COLLECTION



MORE GAMES, MORE FUN!

Follow us on



#HELVETIQ
@helvetiq

HELVETIQ

www.helvetiq.com