Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

9
12
29
81
UPTURN
UP TURN
45
33
Goliath
www.jeux-goliath.com

UP TURN

A.

B.

C.

LES TUILES ACTIONS :

D.

E.

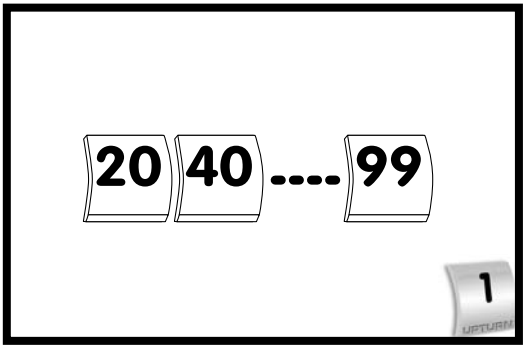
F.

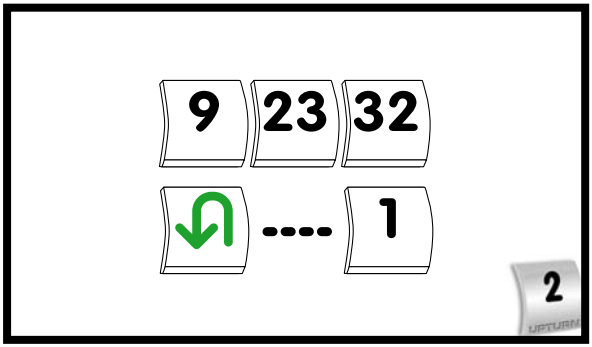
G.

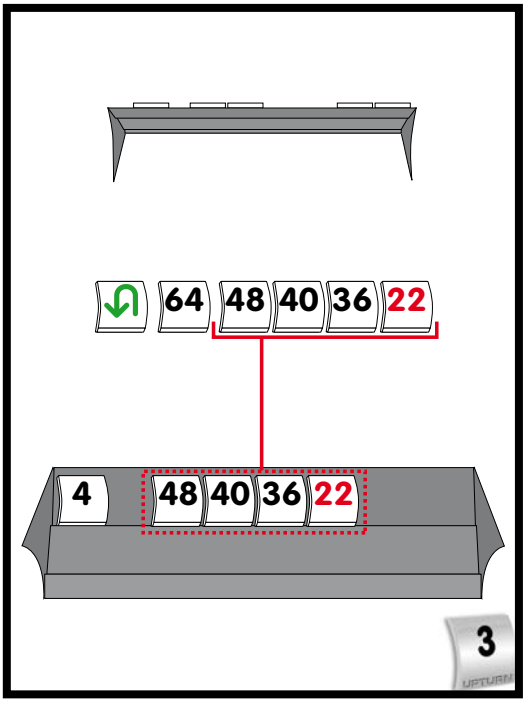
H.

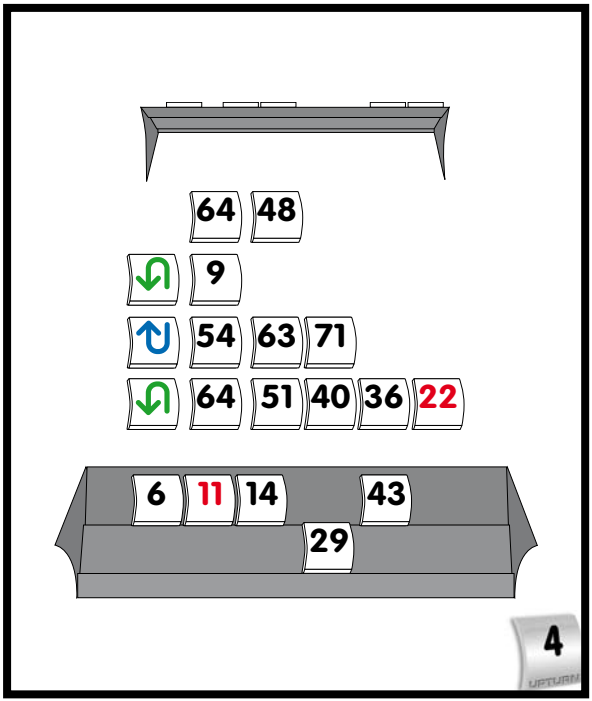
I.

EXEMPLE / VOORBEELD / EXAMPLE / BEISPIEL / EJEMPLO









F REGLE DU JEU

De 2 à 4 joueurs
A partir de 6 ans

CONTENU

106 tuiles : 80 numérotées et 26 tuiles Action. A savoir : 6 tuiles « flèche bleue », 6 tuiles « flèche verte », 6 tuiles « double flèche », 3 tuiles « passe 1 joueur », 3 tuiles « passe 2 joueurs» et 2 tuiles « Joker », 4 réglettes, 1 sac de rangement, 1 jeton UPTURN pour signifier le sens du jeu et une règle du jeu.

BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes ses tuiles en les plaçant sur la table.

PRÉPARATION

Mélangez les tuiles et rangez-les dans le sac.
Chaque joueur pioche 7 tuiles et les place sur sa réglette.
Piochez une tuile au hasard et posez-la au centre de la table. Elle servira de tuile de départ.
Remarque : Il doit s'agir d'une tuile numérotée.

DÉBUT DE LA PARTIE

Choisissez qui commence. Ce joueur doit poser **une tuile numérotée** à droite de la tuile de départ.
- Si la valeur de la tuile posée est supérieure à la tuile de départ, le jeu est **croissant**.
- Si la valeur de la tuile posée est inférieure à la tuile de départ, le jeu est **décroissant**.

C'est ensuite le tour du voisin de gauche.

DÉROULEMENT DU JEU

Pendant son tour, un joueur doit :
- soit jouer une tuile numérotée en respectant l'ordre du jeu (croissant/décroissant).
- soit jouer une tuile Action.
- soit piocher.

Commencez une nouvelle ligne dès qu'une tuile 'flèche' est jouée. Exemple 4. Les tuiles 'flèche' (illustrations D, E et F) ont un pouvoir très important sur le jeu : après avoir joué une tuile 'flèche', le joueur dont c'est le tour a la possibilité de **changer le sens du jeu**. Il choisit s'il veut faire jouer son voisin de gauche ou de droite et tourne le jeton UPTURN en conséquence. Le sens de la partie reste alors le même jusqu'à ce qu'une nouvelle tuile 'flèche' soit jouée. Joué avec ruse, ce pouvoir peut permettre d'empêcher un joueur de gagner trop vite.

EXEMPLE 1

La tuile de départ est le 20. Le premier joueur pose le 40. L'ordre du jeu est alors croissant. Le joueur suivant peut poser n'importe quelle tuile numérotée comprise entre le 41 et le 99, ou poser une tuile action, ou piocher.

EXEMPLE 2

Exemple 2 : Les tuiles suivantes ont été jouées : 9, 23, 32, DECROISSANT. Le joueur suivant peut jouer n'importe quelle tuile comprise entre le 31 et le 1, ou poser une tuile action, ou piocher.

SI UN JOUEUR NE PEUT (OU NE VEUT) PAS JOUER

Il **doit** piocher une tuile. Il peut ensuite choisir entre : la poser sur la table, ou la garder et passer son tour, ou jouer une autre tuile présente sur sa réglette.

DERNIÈRE TUILE

Lorsqu'un joueur ne possède plus qu'une seule tuile sur sa réglette, il doit annoncer 'Upturn' à voix haute avant qu'une autre tuile ne soit posée sur la table. En cas d'oubli, il doit piocher 3 tuiles de pénalité.
La dernière tuile jouée doit forcément être une tuile numérotée.

VICTOIRE

Le premier joueur à avoir posé toutes ses tuiles remporte la partie.

DESCRIPTION DES TUILES

TUILES NUMÉROTÉES

A : Tuile numérotée classique. (voir illustration)

B : Tuile numérotée + pénalité reconnaissable grâce à (voir illustration)
Se joue comme une tuile classique. Permet, en plus, de faire piocher une tuile à n'importe quel joueur qui doit l'ajouter à son stock.

C : Double : 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88, 99 (voir exemple 3)
Permet de jouer en une fois un maximum de tuiles numérotées. Placez autant de tuiles que possible comprises entre la tuile 'Double' que vous venez de jouer et celle de la dernière tuile posée sur la table. Puis, **piochez autant de tuiles que vous venez de poser** et **distribuez-les** au(x) joueur(s) de votre choix. **Attention : Vous ne pouvez jouer qu'un seul double à la fois.**

TUILES ACTION

D : Flèche Bleue (voir illustration)
Commencez une nouvelle ligne. Le jeu devient croissant. Choisissez le joueur suivant (voisin de gauche ou droite). Retournez le jeton UPTURN si besoin est.

E : Flèche Verte (voir illustration)
Commencez une nouvelle ligne. Le jeu devient décroissant. Choisissez le joueur suivant (voisin de gauche ou droite). Retournez le jeton UPTURN si besoin est.

F : Double Flèche (voir illustration)
Commencez une nouvelle ligne. Choisissez si le jeu devient croissant ou décroissant. Choisissez le joueur suivant (voisin de gauche ou droite). Retournez le jeton UPTURN si besoin est.

G : Passe 1 joueur (voir illustration)
Le joueur suivant passe son tour.

H : Passe 2 joueurs (voir illustration)
Les 2 joueurs suivants passent leur tour.

I : Joker (voir illustration)
Commencez une nouvelle ligne. Choisissez si vous souhaitez que le jeu soit croissant ou décroissant. Le Joker permet, en plus, de rejouer.

CONSEILS DE JEU

Si la pioche est vide, mélangez les tuiles déjà jouées pour former une nouvelle pioche et continuez la partie.
Ne faites pas monter ou descendre le jeu trop rapidement. Pensez aux tuiles que vous aurez à placer par la suite !