

# Up & Down

A GAME BY JENS MERKL & JEAN-CLAUDE PELLIN

ART BY CAMILLE CHAUSSY

## SPIELIDEE & ZIEL

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.

Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Stichen.

Was ist ein Stich?

Jeder von euch spielt gleichzeitig eine Karte aus seiner Hand aus. Diese Karten sind zusammen der „Stich“.

## DIE UP&DOWN KARTE

INHALT: 1 UP&DOWN Karte

Die UP&DOWN-Karte hat :

eine UP-Seite (blauer Hintergrund)

und eine DOWN-Seite (grüner Hintergrund)

Auf beiden Seiten sind jeweils vier Personen abgebildet, die je eine „Farbe“ (KARO, HERZ, PIK, KREUZ) zeigen.



## **SPIELVORBEREITUNG**

### 1) Kartenblatt vorbereiten

Entfernt die Könige und Asse aus dem Kartenblatt. Für UP&DOWN werden nur die Karten mit den Werten 2-10, die Buben und die Damen, jeweils in allen vier Farben, benötigt.

52 Spielkarten

### 2) 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!

### 3) Trumpf bestimmen

Würfelt mit beiden Würfeln und addiert die Augenzahlen (in der Abbildung z.B. 7). Trumpf können die Werte 2-10, die Buben (Wert 11) und die Damen (Wert 12) sein. (Die Farbe der Würfel spielt in dieser Spielvariante keine Rolle.)

2 Trumpfwürfel

### 4) Startausrichtung der U&D-Karte und ersten Stich-Chef bestimmen

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 zeigt.

Ernennt den Spieler mit der Farbe KREUZ zum ersten Stich-Chef.

## **STICH-REGELN**

Die aktuellen Stich-Regeln könnt ihr stets an der Ausrichtung der U&D-Karte und an den Trumpfwürfeln 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!

## SPIELBLAUF

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)**

Dreh' 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. >> s. auch 3) Stich auswerten

## 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. Vergleicht die ausgespielten Karten in der folgenden Reihenfolge:

- A) Bei UP geht es um die höchste Karte, bei DOWN um die niedrigste.
- B) Alle Karten mit gleichem Wert neutralisieren sich gegenseitig und können nicht gewinnen. Dies gilt auch für den Trumpfwert.
- C) 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!)
- D) 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.

### **Auswertungs-Beispiele:**

Bsp. A



Kim gewinnt. Ihre 9 in der eigenen Farbe ist höher als die 5, die Lea in ihrer Farbe gespielt hat. Alex' 10 hat zwar theoretisch einen höheren Wert, Kreuz ist jedoch nicht seine Farbe und gewinnt daher nicht.

Bsp. B

Die Dame in der eigenen Farbe wäre eigentlich die beste Karte. Die beiden ausgespielten Damen neutralisieren sich jedoch gegenseitig und so ist der Bube, als die nächsthöhere, die beste Karte und gewinnt den Stich.

Bsp. C

Trumpf wäre eigentlich (unabhängig von der Farbe) die beste Karte. Aber Kim's & Lea's 7en neutralisieren sich gegenseitig. Alex kann den Stich jedoch auch nicht gewinnen, denn er hat keine Karte in seiner Farbe gespielt. Daher wandert der Stich in 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 durcheinander kommt, könnt ihr die Trumpfwürfel 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.**

