



PUSH 'em UP!

LES RÈGLES !



15\$

FEAT:
TETHANOS!



PUSH 'em UP!

Un jeu d'Alexandre Droit,
illustré par Stéphane Escapa.

Pour 2 à 4 joueurs.
Durée : 15-20 minutes.



MATÉRIEL DE JEU :

108 cartes, 1 bloc de score, 1 règle.

Pour chaque équipe (Red Starz, Purple Pets, Greeners et Blue Tech) :

- 20 cartes héros (0 à 9 en double), **1**
- 4 cartes « Push », **2**
- 1 carte « Super Push » (pour la variante Apocalypse), **3**
- 1 carte « totem », **4**
- 1 carte « aide de jeu », **5**



INTRODUCTION :

TETHANOS le Titan a pulvérisé en un claquement de doigts rouillés presque tous les super-héros auxquels nous nous étions tant attachés depuis des années..

Malheur pour les uns, mais chance pour les autres : quatre équipes de super-héros méconnus, Red Starz, les Purple Pets, les Greeners et les Blue Tech s'attendaient que ça pour sortir de l'ombre et remplacer les super-disparus !



PRINCIPE DU JEU :

A son tour de jeu, chaque joueur pose une ou plusieurs cartes de son équipe sur une des colonnes au centre de la table. Le but est de marquer un maximum de points en étant majoritaire et en plaçant des cartes sur un maximum de colonnes.

MISE EN PLACE :

Chaque joueur choisit une équipe et prend les 24 cartes correspondantes.
Sa carte totem est posée devant lui de manière à ce qu'elle soit visible de tous.

Il dispose également l'aide de jeu si besoin.

Chacun sélectionne 2 de ses cartes entre 0 et 9 (pas de cartes PUSH)
et les place faces cachées sur la table (3 cartes à 2 joueurs).

À 2 et 3 joueurs : 6 cartes sont posées / à 4 joueurs : 8 cartes sont posées
Les cartes sont ensuite retournées et posées en étoile au centre de la table.

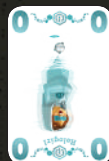
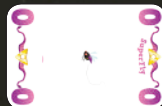
2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs



Enfin, chaque joueur mélange son set de cartes, le pose près de lui (Faces cachées), et pioche les trois premières cartes sur le haut de la pile.



Note : A quatre joueurs, chacun retire une carte PUSH de son jeu pour n'en garder que trois.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le dernier qui a croisé un super-héros commence !

Le joueur dont c'est le tour réalise UNE action
parmi plusieurs possibles, sur ses propres
cartes ou celles des adversaires :

- Recouvrir complètement une carte adverse



- Poser une carte de valeur +1/-1



- Poser une paire



- Poser une suite



- Jouer une carte " PUSH "



- Défausser une carte



UNE FOIS L'ACTION RÉALISÉE, LE JOUEUR REFAIT SA MAIN À 3 CARTES.

RECOUVRIR COMPLÈTEMENT une carte adverse
avec une de ses cartes de même valeur.

Ex : Le joueur Greeners pose sa carte 2 sur la carte 2 Red Starz.
Il la recouvre et l'élimine de la partie.



1



2

POSER UNE CARTE DE VALEUR +1/-1
par rapport à la carte sur laquelle elle est posée.

Ex. : Le joueur Red Starz pose sa carte 2.
Il a le choix entre la poser sur la carte 3 Red Starz ou sur la carte 1 Greeners.



1



2

POSER UNE PAIRE DE CARTES (de même valeur)
sur une carte adverse de valeur identique (en la recouvrant complètement)
OU sur une carte de valeur +1/-1.

Ex. : Le joueur Red Starz pose sa paire de 2.

Il a le choix entre la poser sur la carte 2 Greeners en la recouvrant (ex. 1),
ou la poser à la suite du 1 Greeners (ex. 2) ou du 3 Red Starz (ex. 3)
des autres colonnes.



1



2



3

POSER UNE SUITE (3 cartes de sa main qui se suivent)
sur une carte adverse de valeur identique (en la recouvrant complètement)
OU sur une carte de valeur +1/-1.

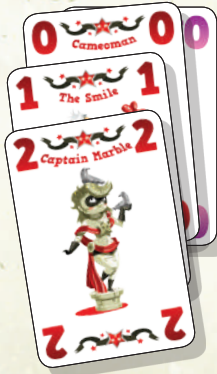
Ex. : Le joueur Red Starz a dans sa main les cartes 0, 1 et 2.
Il peut les poser sur une carte 9 ou 3 (9-0-1-2 ou 3-2-1-0) (ex. 1 et 2)
ou encore sur une carte 0 ou 2 en les recouvrant. (ex. 3 et 4)



1



2



3



4

JOUER UNE CARTE « PUSH » :

le joueur la défausse au centre de l'étoile, ce qui lui permet de pousser d'un cran vers le haut la dernière carte de n'importe quelle colonne, et ainsi recouvrir et éliminer l'avant-dernière carte.

Ex : Le joueur Greeners décide de jouer une carte PUSH.

Il la défausse puis remonte la dernière carte de la colonne (0 Red Starz).

En faisant cela, il élimine le 1 Red Starz posé en dessous, ce qui diminue le total du joueur Red Starz qui passe de 3 points à 2 points sur cette colonne.



DÉFAUSSER UNE CARTE.

On ne peut défausser qu'une seule carte par tour.



NOTES :



- Le 0 n'a aucune valeur : une colonne où il n'y aurait que le 0 n'est remportée par personne.
- Le 0 est une carte comme une autre qui permet juste de boucler la boucle. Il s'intercale entre le 9 et le 1, et permet de faire des suites type 8-9-0, ou 9-0-1, 1-0-9...
- Pour les joueurs qui souhaitent jouer à 4 de manière plus « agressive », il est possible de jouer avec 4 cartes PUSH au lieu de 3.



FIN DE PARTIE :

La partie se termine immédiatement dès qu'un joueur a posé sa dernière carte.

On procède alors au décompte des points (voir détails ci-après) et celui/celle qui en compte le plus remporte la partie et offre ainsi la victoire et la gloire à son équipe !



DÉCOMPTE DES POINTS :

Celui-ci se fait en deux temps :
les points de colonnes et les points de cartes.

POINTS DE COLONNES :

Tout d'abord, on compte le nombre de colonnes dans lesquelles chaque joueur est majoritaire (en valeur). Chacune rapporte 10 points au gagnant de la colonne.

Ex : L'équipe Greeners est majoritaire avec 15 points, contre 10 pour les Purple Pets et 8 pour les Red Starz. C'est donc l'équipe Greeners qui la remporte et gagne 10 points.





ATTENTION, si la colonne est remportée par plusieurs joueurs à égalité, ceux-ci s'annulent et c'est le joueur ayant la plus forte valeur en-dessous d'eux qui remporte la colonne. (ici les Red Starz) S'il n'y a que des joueurs à égalité, personne ne marque les 10 points.



POINTS DE CARTES :

Ensuite, on compte pour chaque joueur LA CARTE LA PLUS FORTE qu'il a posée DANS CHAQUE COLONNE.

Ex : La carte la plus forte de l'équipe Greeners dans cette colonne est le 7, le joueur marque donc 7 points, les Red Starz 8 points, et les Purple Pets 9 points.



*Les points sont reportés sur la Feuille de score
et l'on additionne les points de colonnes et de cartes.
Le joueur qui compte le score le plus élevé remporte la partie.*

				
				
Colonnes	10	30	20	10
Cartes	23	21	22	27
Total	33	51	42	37
Colonnes				
Cartes				
Total				
Colonnes				
Cartes				
Total				
Colonnes				
Cartes				
Total				
Colonnes				
Cartes				



***Vous pouvez télécharger des Feuilles de score supplémentaires
sur notre site www.banana-smile.com***

MODE TOURNOI :

Maintenant que vous maîtrisez le jeu, nous vous invitons à jouer en mode "tournoi" en réalisant plusieurs manches d'affilée !

Le joueur qui a le moins de points à la fin d'une manche commence la suivante (en cas d'égalité, c'est le plus jeune).

Une fois les 200 points atteints, le joueur qui compte le score le plus élevé remporte le tournoi.

					
Colonnes		10	30	20	10
Cartes		23	21	22	27
Total		33	51	42	37
Colonnes		20	20	20	20
Cartes		27	28	23	32
Total		47	48	43	52
Colonnes		10	20	20	10
Cartes		22	23	27	21
Total		32	43	47	31
Colonnes		20	20	10	20
Cartes		30	26	16	31
Total		50	46	26	51
Colonnes		20	20	30	0
Cartes		22	21	22	17
Total		42	41	52	17
Colonnes					
Cartes					
Total		204	229	220	188



MODE APOCALYPSE :

En début de partie, vous pouvez insérer dans le jeu les cartes "Super Push" (une par joueur).

Ces cartes sont jouées de la même façon que les cartes PUSH, hormis qu'elles permettent au joueur de remonter la dernière carte de 1, 2 ou 3 crans, au choix.

Chaque joueur ne peut le faire qu'une seule fois.



REMERCIEMENTS :

L'auteur, Alexandre Droit :

Je tiens à remercier tous ces supers-héros : Bananaman (Nicolas Bourgoïn), et Winter Woman (Amandine), pour leur gentillesse, leur confiance et leur amitié, Illustrator (Stéphane Escapa) pour ces chouettes illustrations, son investissement personnel à faire le plus beau des jeux et son amitié, Supergirl (Fabienne Guillot) ♥ ♥ ♥ pour tout !

Et tout ce beau monde pour plein de raisons : Mister Descartes (Thierry Gislette) pour être là depuis le début, Cocktail Rider (Matthieu d'Epenoux) pour avoir été le premier à y croire, Madeleine mad, la team CAListes, les boutiques et autres lieux «magiques» où l'on joue, les joueuses, les joueurs et «toi» que j'ai oublié !

L'illustrateur, Stéphane Escapa :

Un grand merci à Bananaman pour sa patience et sa confiance et à Dr. Octopush pour ses idées et son oeil expert. Merci pour cette super aventure !

Un super merci à toi qui tiens cette petite boîte.

*Un beau merci à tous les autres supers, et à mes deux supers amours pour me soutenir.
Toujours.*





BANANA SMILE
12 rue Henri Ponsier 69008 LYON, France
contact@banana-smile.com
www.banana-smile.com