

# TEAM UP

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

**RÈGLES DU JEU - SPIELREGELN - GAME RULES - REGOLE DEL GIOCO**



1-4



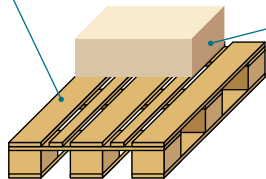
7-99



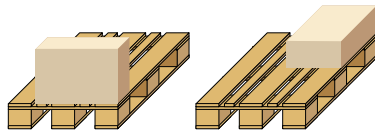
20'

## GAME MATERIALS AND SET-UP

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

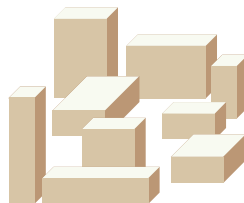
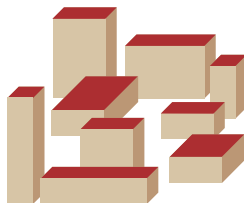
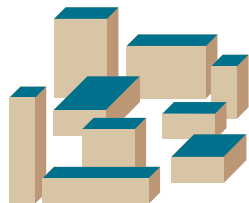
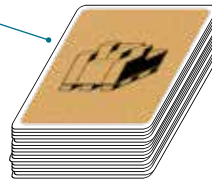


- 2 Place the **neutral box** (no color) in a random position on any corners of the pallet.



Other positions possible.

- 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:

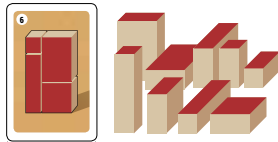
- The block color you must use from the remaining blocks, OR
- The shape you must use from the remaining blocks, regardless of the color.

## 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.

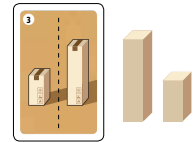


If you draw this card, you must use a red box.



If you draw this card, place a box of the depicted shape.

### special case

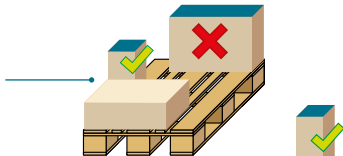


This card lets you choose one of the depicted shapes.

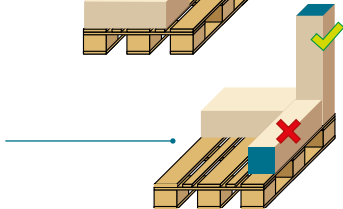
## FOLLOWING STACKING INSTRUCTIONS

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

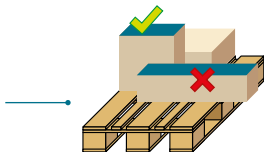
Your box must touch at least one other box.



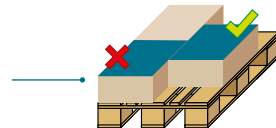
The colored side of the box must **face up**.



The box cannot extend past the boundaries of the pallet.

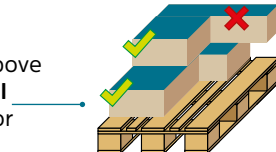


The box cannot clone another, meaning to have 2 **identical** sides in **100%** contact.



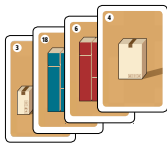
Other examples of cloning that are not permitted.

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

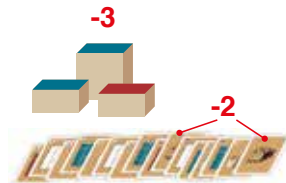
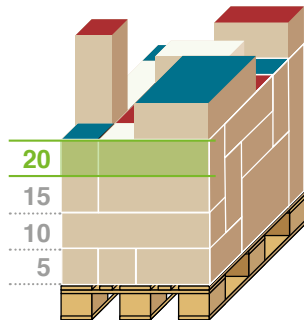
The game ends if any of the following three situations occurs:

- 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 5 complete layers without deductions. Good luck!

## 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.**

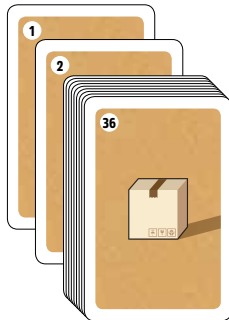
Now, the circumstances are the same as the previous round, and you can try to improve your score, or challenge another team to beat your team's score using the same set-up.

## COMPETITION

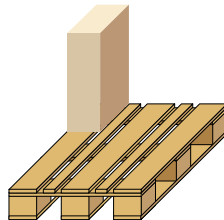
Put another team to the test in Challenge mode. Prepare the pallet and draw pile and determine your score to beat. Will they succeed?

## 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!



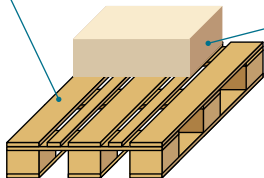
Before beginning, place the cards in a pile from 1 to 36. Then, turn the draw pile face down. Place the neutral box as shown in the diagram.



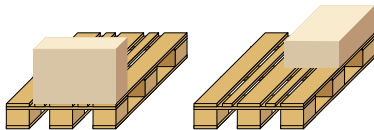
See [www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com) for the perfect solution.

## MATERIALE E PREPARAZIONE DEL GIOCO

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

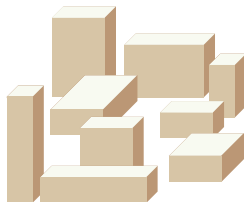
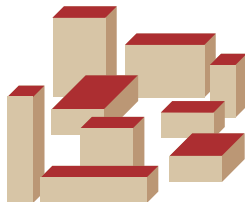
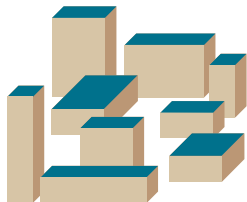
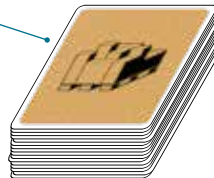


- 2** Mettere la **scatola neutra** (senza colore) in una posizione casuale, ma sempre ad uno degli angoli del pallet.



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:

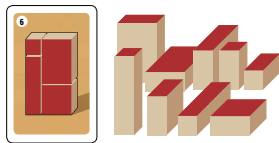
- O il colore del pezzo che dovete mettere, e in questo caso potete scegliere la forma tra i pezzi restanti,
- O la forma del pezzo che dovete mettere, e in questo caso potete scegliere il colore tra i pezzi restanti.

## 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.

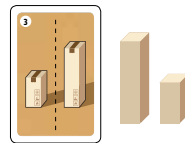


Pescando questa carta, dovete mettere uno dei pezzi rossi.



Pescando questa carta, dovete mettere uno dei pezzi della forma corrispondente.

caso speciale



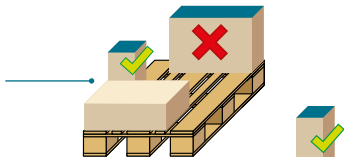
Questa carta permette di scegliere uno dei due formati indicati.



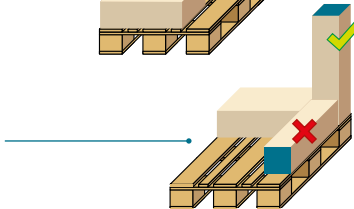
## RISPETTARE LE ISTRUZIONI DI POSA

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

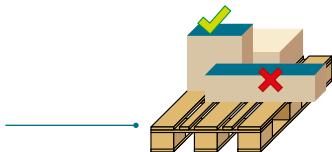
La vostra scatola deve toccarne almeno un'altra.



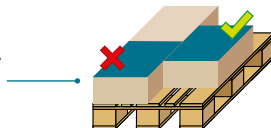
La faccia colorata deve essere sulla parte **alta** della scatola.



La scatola non può uscire dal pallet.

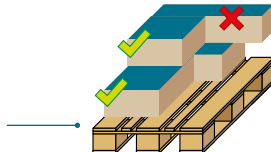


La scatola non può essere «un clone» di un'altra, ovvero avere due facce **identiche** che si toccano **al 100%**.



Altri esempi di clonaggi proibiti.

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



## FINE DEL TURNO

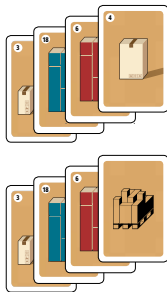
Una volta che avete messo la vostra scatola, scartate la carta comando mettendola leggermente spostata sulla precedente, in modo da fare un mazzo con le facce visibili.

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:

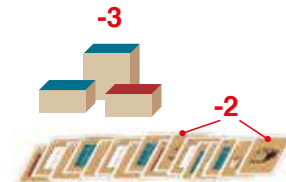
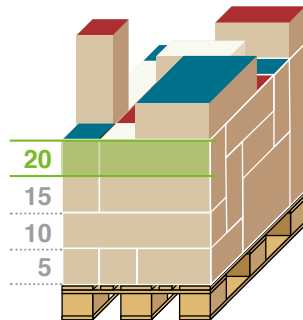
- Tutti le scatole sono sistemate sul pallet.
- Il mazzo delle carte ordine è esaurito.
- I giocatori decidono di comune accordo di smettere di pescare le carte comando, poiché il rischio di penalità è diventato troppo alto.



## 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!

## 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.**

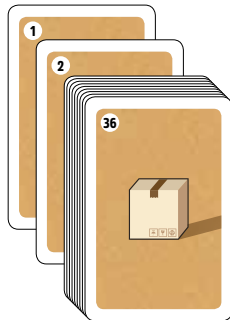
Trovandovi nella stessa situazione dell'inizio dell'ultima partita, potete dunque provare a migliorare il vostro punteggio. Potete anche sfidare un'altra squadra per vedere se ottiene un punteggio migliore del vostro con la stessa sequenza.

## COMPETIZIONE

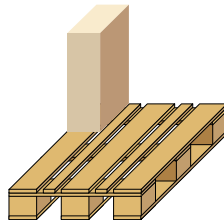
Potete sfidare un'altra squadra in modalità sfida. Basta preparare il mazzo e il pallet annunciando vostro punteggio da battere. Il gioco passa a loro!

## 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](http://www.helvetiq.com)

**HELVETIQ**

[www.helvetiq.com](http://www.helvetiq.com)