

Règles du Level Up

Comment jouer à Level Up

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier joueur à franchir les 8 paliers pour atteindre la lune.
- **Mécanique principale** : Collecter des cartes voyage pour réaliser les combinaisons indiquées sur vos cartes palier.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui écarte sa carte palier 8 remporte immédiatement la partie.

Level Up, c'est une course vers la lune ! À chaque manche, vous allez tenter de rassembler la bonne combinaison de cartes pour franchir un **palier**. Celui ou celle qui gravit les 8 paliers en premier décroche la victoire. Si vous aimez les jeux de cartes à combinaisons comme le [Skip-Bo](#) ou le [Skyjo](#), vous allez adorer celui-ci !

Le matériel de la boîte

- 108 **cartes voyage** (18 cartes dans chacune des 6 couleurs)
- 48 **cartes palier** (8 cartes par joueur, jusqu'à 6 joueurs)
- 1 règle du jeu

Les **cartes voyage** sont celles que vous collectez et jouez pendant la partie. Les **cartes palier** représentent les défis à relever : chaque palier indique précisément quelles combinaisons vous devez poser pour le franchir.

Mise en place de la partie

Distribution des cartes palier

Chaque joueur reçoit ses **8 cartes palier** d'une même couleur. Il les empile devant lui, face visible, en plaçant le **palier 1** sur le dessus et le **palier 8** tout en dessous. Vous ne voyez donc que le palier que vous devez franchir actuellement.

Distribution des cartes voyage et création du talon

Désignez un **donneur**. Celui-ci mélange toutes les **cartes voyage** et en distribue **10** face cachée à chaque joueur. Les cartes restantes forment le **talon** (la pioche commune), placé au centre de la table. Le donneur retourne ensuite la première carte du talon et la place face visible devant lui : c'est le début de sa **défausse** personnelle. Chaque joueur disposera de sa propre défausse au fil du jeu.

[IMAGE_MATERIEL]

Dérroulement d'un tour de jeu

Le joueur à gauche du donneur commence, puis on joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**. À votre tour, vous effectuez 3 actions dans cet ordre précis. Les actions 1 et 3 sont obligatoires, l'action 2 est facultative.

Action 1 : piocher une carte (obligatoire)

Vous devez prendre une carte. Deux choix s'offrent à vous :

- Prendre la carte du dessus de la **défausse** de n'importe quel joueur (y compris la vôtre) : vous voyez ce que vous prenez !
- Piocher la première carte face cachée du **talon** : c'est la surprise.

Petite astuce : gardez toujours un œil sur les défausses de vos adversaires. Une carte qui traîne chez un voisin pourrait bien être la pièce manquante de votre combinaison !

Action 2 : franchir un palier (facultatif)

C'est le cœur du jeu ! Si vous avez en main toutes les cartes nécessaires pour réaliser les combinaisons indiquées sur votre **carte palier** visible, vous pouvez les poser devant vous, **toutes en même temps**. Vous ne pouvez pas poser une partie maintenant et le reste plus tard.

C'est tout ou rien !

Action 3 : défausser une carte (obligatoire)

Pour terminer votre tour, vous posez une carte de votre main, face visible, sur votre propre **défausse**.

Franchir un palier en détail

Poser ses combinaisons

Chaque **carte palier** vous montre précisément les combinaisons à réaliser. Par exemple, pour le palier 2, vous devez poser simultanément une **suite de 4 cartes** (valeurs consécutives) et une **couleur de 4 cartes** (4 cartes de la même couleur). Toutes les cartes doivent être posées en une seule fois pendant l'action 2 de votre tour.

Après avoir franchi votre palier

Une fois votre palier franchi, votre nouvel objectif est simple : **vous débarrasser de toutes les cartes restantes dans votre main**. C'est crucial, car si vous y parvenez, vous arrêtez la manche et récoltez un gros bonus !

Comment se défaire de vos cartes ? Lors de chacun de vos tours suivants (ou même immédiatement après avoir posé vos combinaisons), vous pouvez **ajouter des cartes** aux combinaisons déjà posées sur la table, que ce soient les vôtres ou celles d'un autre joueur. Par exemple :

- Si quelqu'un a posé 4 cartes rouges, vous pouvez y ajouter d'autres cartes rouges.
- Si une suite va de 5 à 8, vous pouvez y ajouter un 4 ou un 9 (ou les deux) pour prolonger la suite.

Attention : seuls les joueurs qui ont **déjà franchi leur palier** peuvent ajouter des cartes aux combinaisons en jeu. Si vous n'avez pas encore franchi le vôtre, impossible de jouer sur les combinaisons des autres.

Conseil stratégique : ne gardez pas trop de cartes « inutiles » en main. Pensez dès le début à

conserver des cartes qui pourront se greffer sur les combinaisons déjà posées, histoire de vider votre main le plus vite possible.

[IMAGE_FIN]

Fin de la manche

Une manche se termine dès que l'une de ces deux conditions est remplie :

- Un joueur **n'a plus aucune carte** voyage en main.
- Le **talon** est épuisé (il n'y a plus de carte à piocher).

Voici ce qui se passe ensuite :

- Le joueur qui **n'a plus de cartes en main** écarte **2 cartes palier** de sa pile (celle qu'il vient de franchir et la suivante). Il avance donc de deux paliers d'un coup !
- Tout joueur qui a franchi son palier mais a encore des cartes en main écarte **1 carte palier** (uniquement celle qu'il vient de franchir).
- Les joueurs qui n'ont pas réussi à franchir leur palier ne progressent pas du tout.

Victoire et lancement de la manche suivante

Comment gagner la partie

Si un joueur écarte sa **carte palier 8**, il atteint la lune et gagne la partie ! Si plusieurs joueurs écartent leur palier 8 lors de la même manche, la priorité va au joueur qui n'a plus de cartes en main. Si aucun des deux n'a vidé sa main, ils sont déclarés **ex æquo**.

Préparer la manche suivante

Si personne n'a atteint la lune, on relance une nouvelle manche. Le nouveau **donneur** est le joueur qui vient de terminer son tour. Il récupère toutes les **cartes voyage** en jeu (mains, défausses, combinaisons posées), les mélange pour former un nouveau talon, puis distribue à nouveau 10 cartes à chaque joueur. On repart comme au début !

Les 8 paliers et leurs combinaisons

Palier	Combinaisons à poser	Nombre total de cartes
1	1 brelan (3 cartes de même valeur) + 1 suite de 4 (4 cartes consécutives)	7
2	1 suite de 4 (4 cartes consécutives) + 1 couleur de 4 (4 cartes de même couleur)	8
3	2 brelans (2 fois 3 cartes de même valeur) + 1 paire (2 cartes identiques)	8
4	1 brelan (3 cartes de même valeur) + 1 suite de 5 (5 cartes consécutives)	8
5	1 brelan (3 cartes de même valeur) + 1 couleur de 5 (5 cartes de même couleur)	8
6	1 suite de 7 (7 cartes consécutives)	7
7	1 couleur de 7 (7 cartes de même couleur)	7
8	1 carré (4 cartes de même valeur) + 1 brelan (3 cartes de même valeur)	7

Variante pour une partie plus rapide

Envie d'accélérer la course vers la lune ? Au lieu d'empiler vos **cartes palier**, étalez-les toutes face visible devant vous. Vous pouvez alors choisir de franchir **n'importe quel palier visible**, pas forcément dans l'ordre ! Si vous videz votre main en fin de manche, vous écartez le palier

franchi **plus un autre palier de votre choix**. Si vous avez simplement franchi votre palier sans vider votre main, vous n'écartez que celui-là. Cette variante rend le jeu plus tactique et plus nerveux !

Fans de jeux de cartes avec une bonne dose de stratégie ? Jetez aussi un œil aux [règles du Schotten Totten](#) pour des duels serrés, ou découvrez les [règles du Lama](#) pour des parties rapides et addictives. Bonne ascension vers la lune !