

Règles du Mind Up

Comment jouer à Mind Up

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Collecter les cartes les plus juteuses en devinant ce que vont jouer vos adversaires.
- **Mécanique principale** : Choix simultané d'une carte numérotée pour se positionner sur la ligne centrale.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points après 3 manches.

Installez-vous confortablement, on vous explique tout ! **Mind Up** est un petit jeu de cartes malin où vous allez devoir lire dans les pensées de vos copains. À chaque tour, tout le monde joue une carte en même temps, et selon la valeur choisie, vous récupérerez une carte plus ou moins intéressante au centre. Simple sur le papier, diabolique en pratique !

Le matériel dans la boîte

Avant de commencer, faisons le tour du propriétaire. Vous allez manipuler 104 cartes au total :

- **60 cartes principales** numérotées de 1 à 60, réparties en 5 couleurs (12 cartes par couleur).
- **30 cartes Score** regroupées en 6 lots de 5 cartes (valeurs de 1 à 5), reconnaissables grâce au symbole identique au dos.
- **14 cartes Objectif bonus** réservées à la variante avancée.

Certaines cartes principales affichent aussi des petites **bulles bonus** (jaunes, qui ajoutent des points) ou **bulles malus** (rouges, qui en retirent). Gardez l'œil dessus, elles font souvent la différence !

La mise en place

On prépare la table en quelques gestes :

- Mélangez les 60 cartes principales pour former la **pioche** face cachée.
- Distribuez **7 cartes** à chaque joueur, à garder secrètement en main.
- Au centre, révélez autant de cartes qu'il y a de joueurs et alignez-les du plus petit au plus grand numéro. C'est la **ligne centrale**, votre marché du jour.
- Chaque joueur reçoit un lot de **5 cartes Score** (valeurs 1 à 5) avec le même symbole au dos.
- Un joueur tiré au hasard mélange ses cartes Score, puis les révèle une à une de gauche à droite en annonçant l'ordre. Tout le monde reproduit ce même ordre devant soi.

Et voilà, la table est prête. L'ordre des valeurs Score est identique pour tous, donc vous êtes à armes égales.

Déroulement d'une manche

Une partie se joue en **3 manches**. Chaque manche est composée de plusieurs tours, et à chaque tour, vous choisissez simultanément une carte de votre main pour tenter de rafler la meilleure carte au centre.

Le choix simultané

Tout le monde pose en même temps une carte face cachée devant soi. Une fois prêts, on révèle les cartes jouées et on les aligne par ordre croissant, juste en dessous de la ligne centrale. La carte avec le plus petit numéro se place sous la première carte à gagner, la suivante sous la deuxième, et ainsi de suite.

Chaque joueur récupère alors la carte située juste au-dessus de celle qu'il a jouée. C'est aussi simple que ça !

Où placer sa carte gagnée

Ici, petite subtilité qui fait tout le sel du jeu. Vous devez poser la carte récupérée sur l'une de vos

cartes Score en suivant deux règles :

- Si vous avez déjà une carte de cette **couleur** sur une carte Score, la nouvelle vient s'ajouter dessus (empilée en laissant dépasser le haut).
- Sinon, vous la placez sur votre première carte Score vide, en partant de la gauche.

Astuce de joueur : les cartes Score de valeur 4 ou 5 sont souvent à gauche ou à droite selon le tirage. Essayez de caser vos couleurs les plus remplies sur les scores les plus élevés ! Si vous aimez ce genre de casse-tête malin, jetez aussi un œil aux [règles du Mind](#), qui travaille lui aussi la lecture des autres joueurs.

Fin de la manche

Les cartes jouées au tour précédent restent au centre et deviennent la nouvelle offre du tour suivant. On continue comme ça jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte en main. Cette dernière carte est placée directement sur une carte Score, comme si vous veniez de la remporter. La manche se termine.

[IMAGE_MATERIEL]

Le décompte des points

C'est le grand moment du calcul. Pour chaque couleur, on multiplie la valeur de la carte Score par le nombre de cartes principales empilées dessus. Puis on additionne les 5 résultats. Enfin, on ajuste le score avec les **bulles bonus (+)** et **bulles malus ()** présentes sur vos cartes.

Élément	Calcul
Chaque colonne de couleur	Valeur carte Score × nombre de cartes empilées
Colonne vide	0 point
Bulle bonus jaune	+1 point
Bulle malus rouge	1 point
Score de la manche	Total couleurs + bonus malus

Notez le score de chacun sur un papier, puis lancez la manche suivante (sauf si c'était la troisième).

Préparer la manche suivante

Bonne nouvelle, la transition est rapide. Les cartes déjà au centre de la table restent en place, vous n'en révélez pas de nouvelles. Chaque joueur reprend en main toutes les cartes accumulées sur ses cartes Score, puis pioche **une carte supplémentaire**.

- Manche 2 : 8 cartes en main.
- Manche 3 : 9 cartes en main.

Un joueur tire au hasard un nouvel ordre pour les 5 cartes Score, que tout le monde recopie devant soi. Et c'est reparti !

La fin de la partie et la victoire

Après la 3^e manche, on additionne les scores des trois manches. Le joueur au total le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a marqué le plus gros score sur la dernière manche l'emporte. Si l'égalité subsiste, on partage la victoire en beauté.

Petit conseil tactique : au début d'une manche, observez attentivement la ligne centrale. Y a t il des cartes avec beaucoup de bonus ? Des couleurs que vous accumulez déjà ? Adaptez votre main en conséquence, et surtout... essayez d'anticiper la carte que votre voisin convoite pour ne pas foncer dessus en même temps que lui !

[IMAGE_FIN]

La variante Objectifs bonus

Une fois les règles de base digérées, pimentez vos parties avec les **cartes Objectif bonus**. Au début de chaque manche, révélez-en une à côté du centre. Au décompte, si vos cartes remplissent la condition indiquée, ajoutez (ou retirez) les points correspondants à votre score. Envie de corser encore ? Révélez jusqu'à 5 objectifs par manche, à condition qu'ils affichent des lettres différentes en bas à droite. Si vous en incluez 3 ou plus, gardez les mêmes pour toute la partie plutôt que de les renouveler.

Si cette mécanique d'objectifs cachés vous plaît, vous adorerez aussi les [règles de Sea Salt & Paper](#) ou les [règles de Jaipur](#), deux petits bijoux dans le même esprit malin. Pour un jeu de plis

tout aussi astucieux, tentez les [règles d'Odin](#).

Vous avez toutes les clés en main, il ne reste plus qu'à battre les cartes et à essayer de lire dans les pensées des copains. Bonne partie !