



Règles et illustrations révisées !

Les règles classiques de MÜ, le lien vers le tutoriel et plus encore se trouvent à la page 8 de la règle du jeu.

Mü est un jeu de plis comportant de nombreux éléments uniques, tels que la révélation de certaines cartes par les joueurs avant le début des plis, les 2 couleurs d'atout et la possibilité de choisir son propre partenaire. Jouez avec audace et en équipe pour remporter les meilleurs bonus !

CONTENU

- **60 cartes à jouer** comprenant 5 couleurs, numérotées de 0 à 9 (2 cartes 1 et 2 cartes 7)



- **1 indicateur couronne**

- **27 jetons enchères** couronne (double face) utilisables en fonction du nombre de joueurs :

Rose : pour 3 joueurs ; Turquoise : pour 4 joueurs ; Olive : pour 5 joueurs ; Marron : pour 6 joueurs



- **1 Indicateur bouclier**



- **1 Indicateur d'atout**



INTRODUCTION

Votre objectif est de marquer des points en remportant des plis et en gagnant des bonus. Une enchère détermine qui endosse les rôles opposés de la couronne et du bouclier. Ces joueurs choisissent les atouts, qui battent toutes les autres cartes. Ensuite, le joueur détenteur de la couronne choisit un partenaire pour la main.

Une fois les préparatifs terminés, la main commence ! L'équipe de la couronne travaille ensemble pour marquer des points en fonction de l'enchère de la couronne lors de la vente aux enchères. Une fois tous les plis joués, les joueurs collectent leurs points personnels et l'équipe gagnante remporte des bonus. Essayez de marquer le plus de points possible sur plusieurs mains !

MISE EN PLACE

Jouer des cartes

Choisissez au hasard un premier donneur. Mélangez le jeu de cartes. Distribuez les 60 cartes de manière égale à tous les joueurs.

A 3 joueurs : retirez toutes les cartes d'une couleur du paquet avant de le mélanger. Distribuez 15 cartes à chaque joueur et placez les 3 dernières cartes face cachée dans une pile. Une fois les enchères terminées, le joueur gagnant prend ces 3 cartes dans sa main, puis choisit 3 cartes de sa main pour les placer face cachée dans sa pile de score.

Jetons

Disposez les trois plaquettes Indicateur, tous les jetons d'atout et tous les jetons d'enchère bouclier (de couleur noire). Prenez les jetons d'enchère de la couronne dont vous avez besoin pour le nombre de joueurs (comme indiqué au dos de l'indicateur couronne) et disposez-les par ordre de grandeur.

Préparez un support pour le décompte des points (ou imprimez une feuille de score – le lien se trouve à la page 8). C'est parti !



4 joueurs ? ajoutez les tuiles turquoise !

PHASE D' ACTIONS

Déterminez les rôles couronne et bouclier : en commençant par le donneur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs peuvent révéler autant de cartes qu'ils le souhaitent de leur main, en les plaçant face visible devant eux. Au lieu de révéler des cartes, vous pouvez passer. Passer ne vous empêche pas de jouer ensuite : vous pouvez choisir de révéler des cartes lors d'un prochain tour.

Recevez une couronne ou un bouclier : jouer le plus grand nombre de cartes pour obtenir l'indicateur couronne, et le joueur avec le deuxième plus grand nombre obtiendra l'indicateur bouclier. Au fur et à mesure que le jeu progresse, les deux indicateurs se déplacent autour de la table comme suit :

- Première couronne : le premier joueur à jouer des cartes prend l'indicateur couronne.
- Premier bouclier : le premier joueur à jouer moins ou autant de cartes que la couronne prend l'indicateur bouclier.

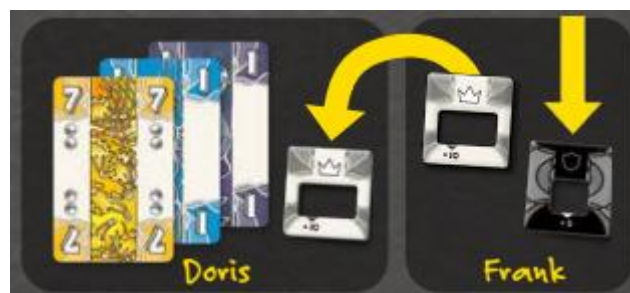


1. Frank montre 2 cartes et prend la couronne.



2. Roland montre 1 carte et prend le bouclier.

- Nouvelle couronne : tout joueur qui montre plus de cartes que la couronne actuelle prend la couronne. Son ancien propriétaire prend immédiatement le bouclier.
- Nouveau bouclier : tout joueur jouant plus de cartes que le bouclier actuel (mais moins ou autant que la couronne actuelle) prend le contrôle du bouclier.



3. Doris montre 3 cartes et prend la couronne. Frank perd la couronne et prend le bouclier.

Fin de l'enchère : l'enchère prend fin lorsque tous les joueurs ont passé à tour de rôle. *Cas particulier :* si seulement un seul joueur a montré ses cartes, il n'y a pas d'équipe bouclier, pas d'atout bouclier et pas non plus de bonus de victoire pour l'équipe bouclier. Si aucun joueur n'a montré ses cartes, mélangez à nouveau les cartes et distribuez-les.

Remplir les indicateurs : Chaque joueur disposant des jetons indicateurs couronne et bouclier comptent leurs cartes révélées, trouve le jeton enchère correspondant à ce nombre et l'insère dans l'indicateur (couronne et bouclier).



Le nombre de cartes affichées détermine :

- L'objectif de l'équipe : l'équipe couronne doit marquer ce nombre de points (pour un total de 60, ou 48 dans une partie à 3 joueurs) pour gagner.
- Le bonus d'enchère : tous les membres de votre équipe l'obtiennent si vous gagnez.

CHOISIR LES ATOUTS

Les joueurs de la couronne/Crown et du bouclier/Shield choisissent les atouts, et mélangent toutes les autres cartes. Une couleur ou un chiffre peuvent être sélectionnés comme atout. Cependant, vous ne pouvez sélectionner que les couleurs ou les chiffres que vous avez placés devant vous ! (Par exemple, le 7 bleu permet à un joueur de choisir le bleu ou le 7 comme atout).

- Le joueur bouclier choisit d'abord une couleur ou un chiffre.

Celui-ci devient l'atout **mineur**.

- Le joueur couronne choisit ensuite une couleur ou un chiffre qui deviendra l'atout **majeur**, lequel surpasse l'atout mineur.
- Ces joueurs peuvent également choisir de ne pas jouer d'atout, ce qui signifie qu'il pourrait y avoir 0, 1 ou 2 atouts en jeu.



Super atout :

Atout majeur : jaune

Les 1 jaunes

Atout mineur : 1

Si une couleur et un chiffre sont choisis, leur combinaison constitue l'atout le plus fort en jeu.

Placez les jetons atout choisis dans l'espace dédié couronne ou bouclier de l'indicateur d'atout.

Sans atout

Bonus d'atout : 40



FORMER DES EQUIPES

Une fois les atouts sélectionnés, le joueur de la couronne choisit un partenaire. Il peut choisir n'importe qui sauf le joueur du bouclier. Il doit examiner toutes les cartes révélées par tous les joueurs pour l'aider à faire son choix !

- Le joueur couronne et son partenaire font désormais partie de l'équipe de la couronne.
- Tous les autres joueurs font partie de l'équipe du bouclier.

A 3 joueurs : le joueur couronne n'a pas de partenaire et joue toujours seul.

JOUER DES PLIS

Cartes affichées/révélées : toutes les cartes révélées pendant l'enchère restent face visible jusqu'à ce qu'elles soient jouées. Nous vous recommandons de trier et de séparer les cartes atouts des autres cartes révélées afin d'aider tous les joueurs à garder vos atouts à l'esprit.



Mener la levée : le joueur couronne commence en jouant l'une de ses cartes au milieu de la table. Pour les levées suivantes, le gagnant de la dernière levée commence **toujours** la suivante. Les joueurs peuvent toujours jouer à partir de leur main ou de leurs cartes exposées.

Suivre la couleur : Les autres joueurs ajoutent chacun une carte au pli en cours dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour ce faire, vous devez suivre la couleur, ce qui signifie que si une couleur a été jouée en premier, vous devez jouer une carte de cette couleur ; et si un atout a été joué, vous devez jouer n'importe quel atout. Si vous ne pouvez pas suivre, jouez n'importe quelle carte.

Important : les atouts choisis ne font plus partie de leur couleur d'origine. Si un atout est joué, seul un atout (mineur, majeur ou super) peut être joué pour suivre.

Remporter le pli : le joueur qui a joué la carte la plus forte de la couleur jouée remporte le pli, sauf si un atout a été joué. Dans ce cas, l'atout le plus fort l'emporte. Si plusieurs joueurs jouent la même carte la plus forte (y compris les mêmes atouts les plus forts), le premier joueur à l'avoir jouée remporte le pli. Le gagnant place toutes les cartes remportées dans une pile de points personnelle, face cachée, à proximité.



FIN D'UNE MAIN

Lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes (en main et sur la table), la manche est terminée et le décompte des points commence.

Suivez ce lien QR pour calculer vos scores comme suit :

1. Score personnel
2. Bonus d'enchère
3. Bonus d'atout



Name		Dor.	Fr.	Rol.	Sa.	
All	Card Points	11	38	6	5	— 1. Personal Score
Winning Team 	Bid Bonus (x10/x5)	—	70	—	70	— 2. Bid Bonus
	Trump Bonus	—	10	—	10	— 3. Trump Bonus
Total		11	118	6	85	

Notation en ligne : Vous préférez une version imprimée ? Suivez le lien à la page 8.

1. Score personnel
2. Bonus d'enchère
3. Bonus d'atout

1. Score personnel : chaque joueur marque la somme des points figurant sur ses cartes.



Vérifiez qui a gagné !

1 point

2 points



Les membres de l'équipe de la couronne additionnent leurs points pour voir s'ils ont atteint l'objectif de leur équipe (indiqué dans le cercle sur le jeton enchère couronne). Si c'est le cas, ils sont l'équipe gagnante pour cette main ! Sinon, l'équipe bouclier est l'équipe gagnante.

L'équipe Couronne

doit marquer 42 points

pour gagner. Si elle y parvient,

chaque joueur de l'équipe

marquera 70 (7 x 10) points

pour lui-même !

2. Bonus d'enchère : l'équipe gagnante multiplie le nombre indiqué sur le jeton d'enchère de son équipe par le nombre indiqué en-dessous sur l'indicateur (x10 pour l'équipe couronne, ou x 5 pour l'équipe bouclier). Notez le résultat.

3. Bonus d'atout : l'équipe gagnante marque les points indiqués sur le jeton d'atout choisi par son chef d'équipe (Couronne ou bouclier).



10 points de bonus !

Jouer la main suivante

Choisissez un autre joueur pour devenir le donneur. Il mélange le jeu et distribue une nouvelle main à chaque joueur.

FIN DE PARTIE

Nous vous recommandons de jouer **3 ou 4 mains**, mais vous pouvez jouer autant de mains que les joueurs le souhaitent. Une fois toutes les mains jouées, additionnez tous les scores des mains jouées. Le joueur ayant obtenu le plus de points remporte la partie !

MÜ & MORE EN LIGNE !

Il s'agit d'une édition révisée du jeu Mü & more, plusieurs fois récompensé, qui figurait sur la liste des nominés du Spiel des Jahres en 1996. Les cartes de cette édition sont les mêmes, vous pouvez donc toujours jouer selon les **règles classiques de Mü** avec cette nouvelle édition. Vous trouverez les règles originales, les feuilles de score et les tableaux ici :



En plus de Mü, vous pouvez jouer à encore **PLUS de jeux** qui utilisent le même jeu de cartes : pêche, collection, esquive, tentation du hasard... Vous trouverez ces jeux, ainsi qu'une nouvelle **variante à 2 joueurs**, **la feuille de score** (imprimable et en ligne), **la vidéo tutoriel** et bien plus encore ici :



CREDITS

Concepteur : Frank Neste

illustrations : Doris Matthäus

Développement : Roland Goslar

Conception graphique : Marina Fahrenbach, Sofia Reibel

Édition : Don Eskridge, Sabine Machaczek

Éditeur : Heiko Eller-Bilz

Remerciements : l'équipe HeidelBÄR Games, CGE, tous nos amis et testeurs



VARIANTE DEUX JOUEURS (Don Eskridge)

Cette variante simple à 2 joueurs utilise une configuration similaire à celle du MÜ à 3 joueurs, qui comporte une couleur en moins et accorde au joueur couronne un bonus dès le départ de 3 cartes. En plus de cette version, certaines cartes sont révélées, qui contribueront à l'objectif de l'équipe couronne, mais pas aux points des joueurs individuellement. Toutes les règles sont détaillées ci-dessous, en complément du jeu principal.

Mise en place

- Disposez les jetons roses enchère qui sont normalement utilisés dans une partie à 3 joueurs. 

- Retirez toutes les cartes d'une même couleur du paquet.
- Mélangez et distribuez 15 cartes à chaque joueur, puis distribuez 3 cartes face cachée dans une pile séparée, appelée «Kitty».
- Distribuez 6 cartes face visible en ligne dans une zone située entre les joueurs. Ces cartes sont appelées «les cartes latérales».



Elles n'appartiennent à personne et ne bougeront pas pendant la partie.

- Retirez le reste du paquet (9 cartes) du jeu, sans le montrer.

Enchères et pot commun

Les enchères se déroulent normalement, à ceci près que les joueurs savent que lors du décompte des points, les points des « cartes latérales » seront attribués au joueur de la couronne afin d'atteindre l'objectif de l'équipe de la couronne. Ces points ne seront toutefois pas ajoutés aux points personnels des joueurs. Tenez compte de cette information lorsque vous faites vos enchères !

Une fois l'enchère terminée, le joueur de la couronne prend les 3 cartes « kitty » et les ajoute à sa main. Il choisit ensuite 3 cartes de sa main et les place face cachée sur sa pile de points.

Prise de plis et fin de partie

La prise des plis se déroule normalement. N'oubliez pas que les « cartes latérales » ne peuvent pas être jouées et que 9 cartes n'apparaîtront pas dans la partie.

Une fois les levées terminées, le joueur de la couronne ajoute les points des « cartes latérales » à ses propres points de carte et regarde si l'objectif de son équipe est atteint (mais n'ajoutez pas ces points supplémentaires à votre score personnel). Terminez la manche, y compris en additionnant tous les autres bonus. Ensuite, jouez une autre manche ou remportez la partie !

VARIANTE DEUX JOUEURS (Roland Goslar)

Cette variante à 2 joueurs s'inspire du Skat à 2 joueurs, implique des prises similaires, mais la mise en place diffère considérablement et il y a plus d'informations cachées en jeu. Le score, cependant, est assez simple !

Comme dans la version à 3 joueurs, un jeu de cartes est retiré du jeu et le joueur de la couronne gagne des cartes gratuites sous la forme d'un pot commun « **Kitty** ». Toutes les règles sont indiquées ci-dessous et s'ajoutent à celles du jeu principal.

Composants inutilisés

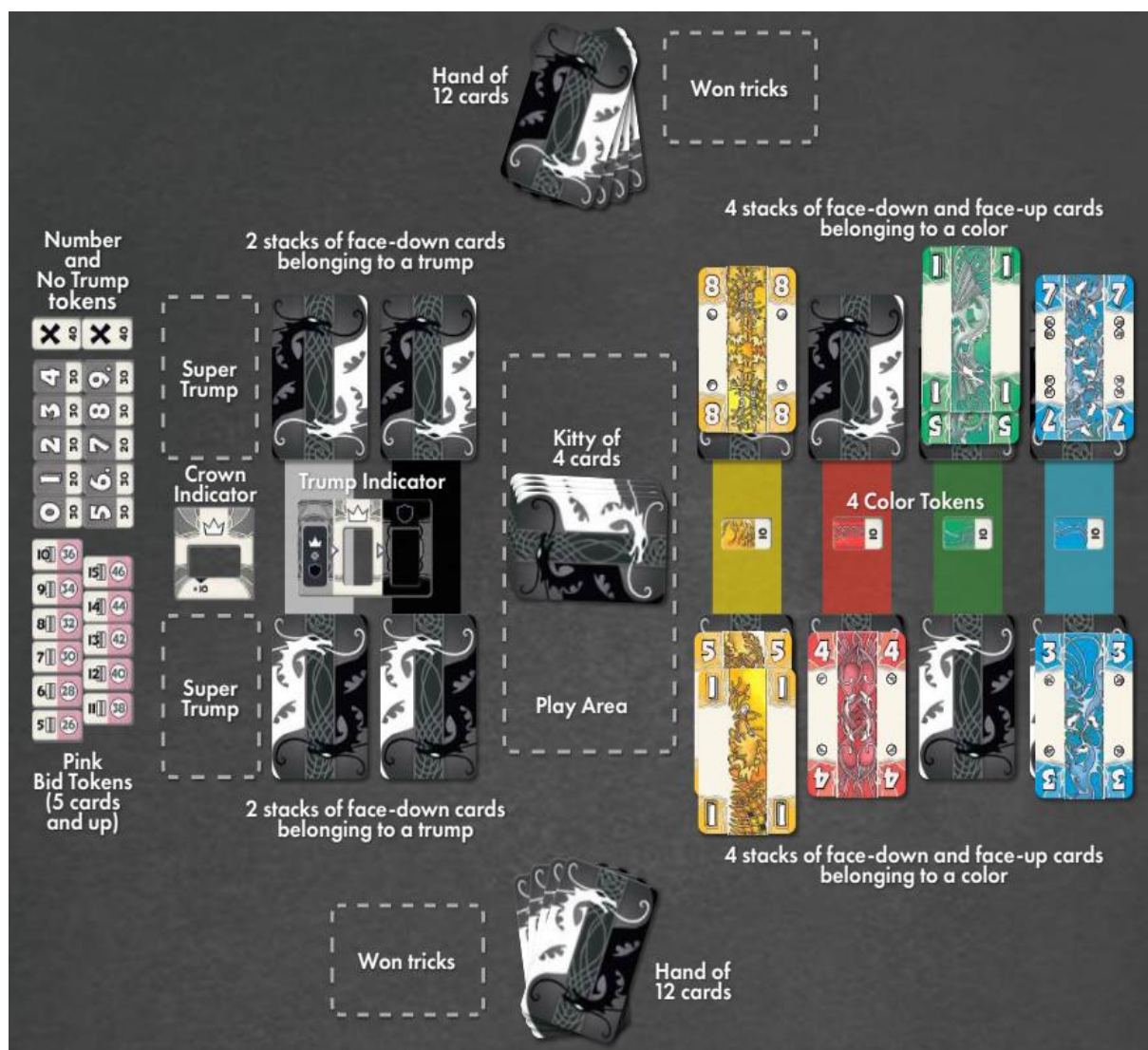
Pour cette variante, vous n'avez pas besoin de tous les composants du jeu principal. Veuillez remettre les éléments suivants dans la boîte :

- Toutes les cartes d'une même couleur et son jeton d'atout. (Conseil : alternez la couleur d'une partie à l'autre afin que les cartes s'usent de manière uniforme.)
- L'indicateur bouclier et tous les jetons enchère bouclier.
- Tous les jetons enchère olive/marron et les jetons enchère roses indiquant 1 à 4 cartes.

Mise en place

1. Placez les jetons Numéro et Sans Atout sur un côté de l'aire de jeu.
2. Placez les jetons enchères roses de 5 à 15 sur le côté.
3. Alignez l'indicateur couronne, l'indicateur d'atout et les 4 jetons atout de couleur au milieu de l'aire de jeu. Veillez à laisser un peu d'espace entre l'indicateur d'atout, les jetons de couleur, le pot commun « Kitty » et l'aire de jeu.
4. Mélangez le paquet de 48 cartes.
5. Distribuez 6 cartes face cachée, alignées devant chaque joueur : deux cartes côte à côte à côté de l'indicateur d'atout et une carte à côté de chacun des 4 jetons d'atout de couleur.
6. Distribuez 4 cartes supplémentaires face visible à chaque joueur. Les joueurs examinent ces cartes et les placent au-dessus des cartes face cachée de leur côté, à côté des jetons de couleur qui correspondent à la couleur des cartes.
7. Distribuez 12 cartes face cachée à chaque joueur pour constituer leur main cachée.
8. Placez les 4 cartes restantes au milieu, face cachée, pour former un pot secret.

Exemple de configuration pour 2 joueurs



Enchères

En commençant par le donneur, les enchères se déroulent normalement, à la différence près que les joueurs jouent leurs cartes révélées directement sur la pile de leur couleur située à leur côté.

Vous êtes libre de déplacer l'indicateur de couronne entre vous ou vous pouvez simplement vous souvenir qui est en tête.

Une fois que les deux joueurs ont passé successivement, **le joueur de la couronne** place l'indicateur couronne devant lui et insère le jeton enchère correspondant. Toutes vos cartes face visible, y compris les 4 distribuées lors de la mise en place, comptent dans le nombre de cartes affichées. Les cartes face cachée ne comptent pas.

L'autre joueur devient **le joueur bouclier**.

Cas particulier : si aucun des deux joueurs ne montre de cartes en plus de celles distribuées lors de la mise en place, mélangez le paquet et distribuez à nouveau.

Choisir les atouts !

1. Le joueur de la couronne prend tout le « Kitty » dans sa main cachée, puis choisit 4 cartes de sa main pour les placer face cachée sur sa pile de points.

2. Le joueur bouclier choisit l'atout mineur en plaçant un jeton d'atout dans l'indicateur d'atout.

- Si le joueur bouclier a choisi une couleur, toutes les cartes (face visible et face cachée) de la colonne de cette couleur sont déplacées par chaque joueur vers leur côté de la colonne d'atout mineur (Il y aura désormais 2 cartes face cachée au bas de la pile).

- Si le joueur bouclier a choisi un chiffre, toutes les cartes face visible affichant ce chiffre sont déplacées par leur joueur vers la colonne d'atout mineur. Les cartes face cachée restent où elles sont !

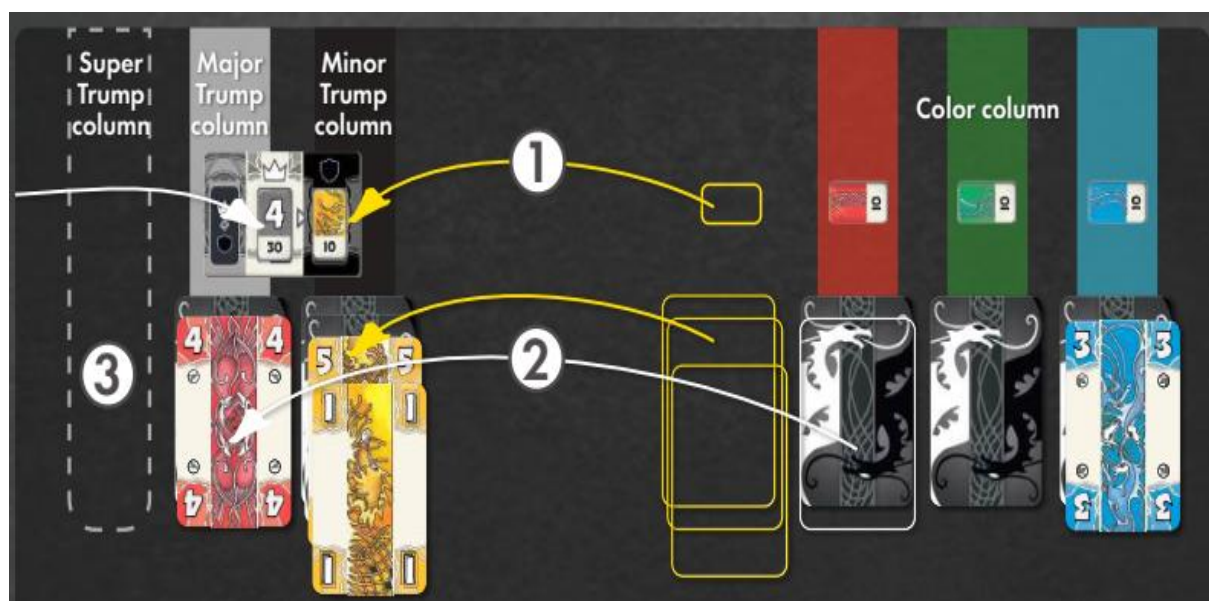
3. Le joueur de la couronne choisit l'atout majeur en plaçant un jeton d'atout dans l'indicateur d'atout.

- Si le joueur de la couronne choisit une couleur, toutes les cartes face visible de la colonne de cette couleur sont déplacées vers la colonne d'atout majeur.

- Si le joueur de la couronne choisit un chiffre, toutes les cartes face visible de ce chiffre sont déplacées vers la colonne d'atout majeur.

4. S'il existe un super atout (une couleur et un chiffre sont des atouts), toutes les cartes super atouts face visible sont placées par leur joueur dans une colonne super atout (nouvellement formée).

Exemple (pour un seul joueur uniquement)



1

Le joueur bouclier choisit « jaune » comme atout mineur et place le jeton atout jaune dans l'indicateur d'atout.

Les deux joueurs déplacent toutes les cartes de leur colonne jaune vers leur colonne d'atout mineur.

2

Le joueur de la couronne choisit « 4 » comme atout majeur et place le jeton « 4 » dans l'indicateur d'atout.

Les deux joueurs déplacent tous leurs « 4 » affichés vers leur colonne d'atout majeur.

3

Notez qu'un « 4 jaune » aurait pu être déplacé vers une colonne super atout.

Ensuite, les cartes face cachée dans les colonnes rouge et verte sont révélées et triées de manière appropriée.

5. Si une carte face cachée n'est pas recouverte par une carte face visible, ces cartes face cachées sont retournées face visible (leur joueur choisit dans quel ordre) et immédiatement déplacées par leur joueur vers leur colonne appropriée.

Remarque : il peut y avoir au maximum 6 colonnes avec des cartes face visible et aucune colonne avec uniquement des cartes face cachée.

Jouer les levées

Les levées se jouent normalement, avec les modifications suivantes :

- Le joueur actif peut jouer n'importe quelle carte valide de sa main ou de son jeu face visible. N'importe quelle carte face visible d'un deck peut être choisie, vous n'êtes pas limité à la carte du dessus. Les cartes face cachée ne sont pas valides.
- Après chaque pli résolu, vérifiez si la carte du dessus d'une pile est face cachée. Si c'est le cas, retournez-la face visible et déplacez-la vers la colonne appropriée (couleur ou atout).

Remarque : une carte face cachée ne peut jamais être jouée dans un pli, même si elle se trouve dans la colonne de couleur qui doit être suivie.

Scoring

Comme d'habitude, si la couronne atteint son objectif, elle gagne. Sinon, c'est le bouclier qui gagne.

- Si la couronne remporte une manche, le joueur concerné reçoit 10 points.
- Si le bouclier remporte une manche, le joueur concerné reçoit 5 points.

Ce système remplace le comptage des points individuels et des bonus du jeu original.

Jouez plusieurs manches. Dès qu'un joueur atteint 30 points, il remporte la partie !