

Nombre de joueurs : 3 à 5.

Durée d'une partie : 5 minutes à 2 heures.

Undercut est un jeu d'enchères avec une astuce : les joueurs essaient d'enchérir bas pour obtenir les pièces et les ensembles de pièces de la plus petite valeur possible. Ce jeu a remporté la deuxième Ice Game Design Competition.

Matériel

5 piles Icehouse ou 5 ensembles Treehouse, un sac opaque, un marqueur par joueur, une feuille de papier et un crayon.

But du jeu

Avoir le plus PETIT score lorsque le premier joueur atteint 10 points.

Préparation

Mettez les 5 piles dans le sac (si vous utilisez trois sacs, chacun des sacs doit contenir toutes les pièces de même taille).

Chaque joueur tire alors du sac autant de pièces que nécessaire pour obtenir six encoches (grande pièce = 3 encoches, pièce moyenne = 2 encoches, petite pièce = 1 encoche), en choisissant la taille des pièces qu'il souhaite.

Sur la feuille de papier, tracez un tableau de score, avec une colonne par joueur et trois colonnes supplémentaires. Nommez ces trois colonnes « Arbre », « Triplet » et « Quadruplet », et inscrivez un 2 dans chacune de ces colonnes. Exemple :

Fred	Daphnée	Velma	Sammy	ARBRE	TRIPLET	QUADRUPLET
				2	2	2

Déroulement de la partie

Le joueur ressemblant le plus à une pièce Icehouse est le premier joueur pour la première manche.

Chaque manche comporte deux phases : la phase de score et la phase d'enchères.

Phase de score

Le score est marqué en suivant le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Pour toute combinaison gagnante en sa possession, un joueur doit marquer le nombre de points indiqué dans la colonne correspondant à cette combinaison. Après l'ajout des points de toute combinaison au score d'un joueur, les pièces correspondant à cette combinaison sont remises dans le ou les sacs et le nombre de points que rapporte cette combinaison augmente d'un. Les combinaisons gagnantes sont :

- ARBRE - Trois pièces de même couleur et de tailles différentes (une grande, une moyenne, une petite) ;
- TRIPLET - Trois pièces identiques ;
- QUADRUPLET – Quatre pièces de même taille mais de couleurs différentes.

Si un joueur possède plus d'une combinaison gagnante lors de la phase de score, il peut marquer le score de celle qu'il veut, mais s'il lui reste une combinaison après avoir remis les pièces correspondantes dans le sac, il doit également marquer les points pour celle-ci.

Phase d'enchères

Une fois que tous les joueurs ont marqué les points pour leurs combinaisons gagnantes, le premier joueur tire plusieurs empilements de trois pièces de tailles différentes (une grande, une moyenne, une petite) et les pose au milieu de la table. Il y aura un empilement de moins que le nombre de joueurs.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, chaque joueur enchère pour acquérir ces empilements. L'enchère la plus basse pour chaque empilement l'emporte. La valeur d'une enchère est la somme de la valeur en encoches de ses pièces. Lorsque deux enchères ont une valeur égale, celle utilisant le moins de pièces est considérée la plus basse. Ainsi, par exemple, deux petites valent moins qu'une grande (2 encoches < 3 encoches), mais une moyenne vaut moins que deux petites (2 encoches = 2 encoches, mais 1 pièce < 2 pièces).

Pour réaliser une enchère, prenez les pièces de votre main et placez-les sur la table, à côté de l'empilement pour lequel vous souhaitez enchérir. Joignez votre marqueur à votre enchère, de sorte que chacun sache qui est à l'origine de l'enchère. Vous pouvez enchérir zéro en posant juste votre marqueur à côté d'un empilement. Si une enchère a déjà été réalisée sur un empilement, toute nouvelle enchère doit être inférieure, et l'enchère qui a fait l'objet d'une sous-enchère est immédiatement récupérée par le joueur qui l'a posée (et qui aura l'occasion de réaliser une autre enchère quand son tour reviendra).

Les enchères progressent en faisant le tour de la table. À son tour, tout joueur possédant encore son marqueur peut sous-enchérir sur toute enchère présente sur la table. Les enchères continuent jusqu'à ce qu'un joueur décide de passer. Vous ne pouvez pas passer s'il y a un empilement sans enchère sur la table.

Le joueur qui passe gagne immédiatement un point et tire une pièce supplémentaire pour sa main. Il peut tâter les pièces dans le sac pour choisir la taille de celle qu'il va tirer, mais il ne peut pas choisir sa couleur.

Tous les autres joueurs ramassent les pièces pour lesquelles ils ont enchéri et remettent les pièces avec lesquelles ils ont enchéri dans le sac.

Le joueur qui passe devient le premier joueur et la phase de score recommence.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur atteint dix points, le jeu se termine. Finissez la phase de score et comparez le nombre de points des joueurs. Celui qui a le score le plus bas gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de pièces en main parmi les ex-aequo remporte la victoire.

Stratégie

Lors des enchères, il est aussi important de faire attention au nombre de pièces dont on se débarrasse que de celles que l'on récupère.

Faites attention aux combinaisons que les autres joueurs vont obtenir (ou éviter) s'ils remportent leur enchère actuelle.

Au début, il est souvent avantageux de prendre une combinaison gagnante juste pour se débarrasser des pièces. Vers la fin, il vaudra mieux éviter de prendre quelque combinaison que ce soit (puisqu'elles vaudront plus de points). Essayez de vous arranger pour pouvoir prendre des pièces supplémentaires sans compléter de combinaison.