

UpTown

Votre nouvelle ville est florissante. De nouveaux immeubles sortent de terre, et les rues prennent vie.

Dans ce jeu, vous représentez les plus grands promoteurs immobiliers de la ville et participez à un concours pour le moins inhabituel. Celui ou celle qui imaginera la rue la plus élégante et la plus prestigieuse se verra attribuer un contrat portant sur une banlieue tout entière.

À l'aide des cartes de projets, construisez des maisons, des bureaux et des centres commerciaux. Faites preuve de stratégie pour acheter les projets de vos concurrents et placer vos cartes sur leurs bâtiments. Décidez de faire de vos voisins des alliés... Ou des concurrents. Gardez l'œil sur votre budget. Bientôt, les rues que vous construisez se transformeront en véritables mines d'or !

Contenu de la boîte

4 plateaux de rue



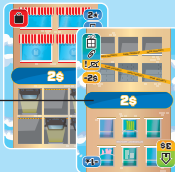
28 cartes de projets publics gratuits (avec une barre verte)



96 billets de banque (\$ upcoins)



84 cartes de projets (avec une barre bleue)



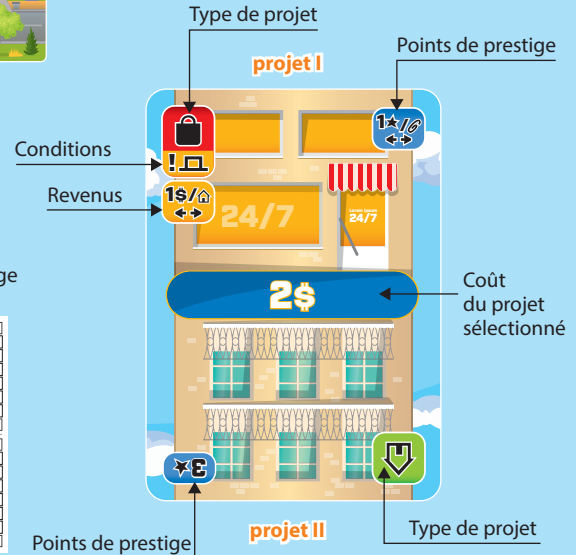
Feuille de comptage des points

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	

Instructions




Carte de projets



Règles du jeu détaillées

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par celui qui dispose du plateau sur lequel figure le symbole . Lors de votre **tour**, vous devez effectuer deux actions, dans l'ordre suivant :

1re action :

Si votre **pile personnelle** n'est pas surmontée de billets, piochez gratuitement la carte du dessus. Vous pouvez la placer sur un emplacement dans votre rue ou vous en défausser. Vous ne pouvez pas retourner une **carte de projets**, mais vous pouvez la faire pivoter pour choisir l'un de ses deux projets.

ou

Si votre pile personnelle est surmontée de billets, mettez-les dans votre **compte**. Tant que la **pile personnelle** d'un joueur comporte des billets, personne ne peut lui acheter de carte.

2e action :

Achetez la première carte de projets de votre **pile personnelle** ou de **celle d'un concurrent**. Si la carte achetée provient de votre pile, payez-la à la banque. Si la carte achetée provient d'un concurrent, placez le montant dû sur sa pile personnelle. Tant que la **pile personnelle** d'un joueur comporte des billets, personne ne peut lui acheter de carte.



ou



Prenez la première carte de projets de la **pile publique** gratuitement. Vous pouvez la retourner et la faire pivoter.

Une fois ces deux actions effectuées, votre tour est terminé. C'est désormais à la personne à votre gauche de jouer.


Placer une carte


Choisissez un emplacement sur votre rue et placez-y une carte de projets, de sorte que sa partie supérieure soit visible et que sa partie inférieure soit cachée par le plateau ou une carte jouée précédemment.

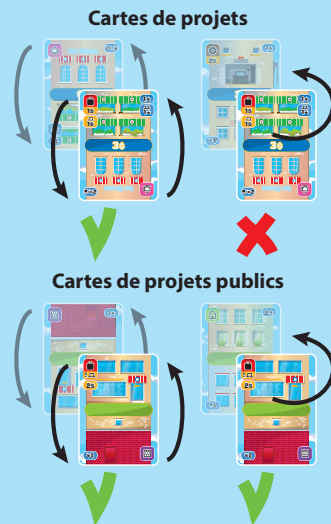
Certains projets doivent être placés en rez-de-chaussée uniquement (première carte d'un emplacement) , quand d'autres ne peuvent au contraire être placés qu'en étage (et donc ne peuvent être la première carte) .

Une fois qu'un emplacement est terminé par un **toit** , aucun autre projet ne peut y être ajouté, sauf une carte comportant le symbole .

Gagner de l'argent

Lorsqu'un emplacement est finalisé par un **toit** , son propriétaire doit immédiatement calculer les revenus totaux générés par l'ensemble des emplacements de sa rue (finalisés ou non) et prendre la somme correspondante auprès de la banque.

Lorsqu'un emplacement est finalisé par un cadeau offert par un autre joueur , les revenus liés à cet emplacement sont versés au propriétaire et non au donateur. Si vos revenus totaux sont nuls ou négatifs, vous n'obtenez pas d'argent de la banque.



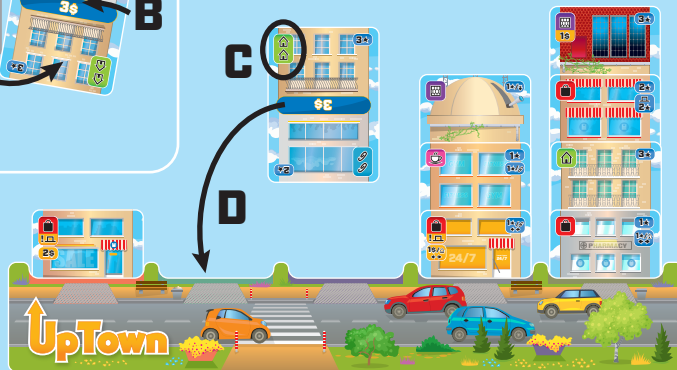
Exemple

1 Mario commence à jouer. Il n'y a pas de billets sur sa **pile personnelle**. Il prend donc la première carte de la pile, et peut décider de la placer ou de s'en défausser. Il décide de la placer (**A**). Étant donné qu'il s'agit de sa **1re action**, la carte est gratuite. Il ne doit pas s'acquitter des 3 \$ demandés (**B**).



2 Les 2 projets de la carte sont un bureau et un appartement. Mario choisit de construire l'appartement et fait donc pivoter la carte (**C**).



Il décide de la placer sur le deuxième emplacement de sa rue (**D**).

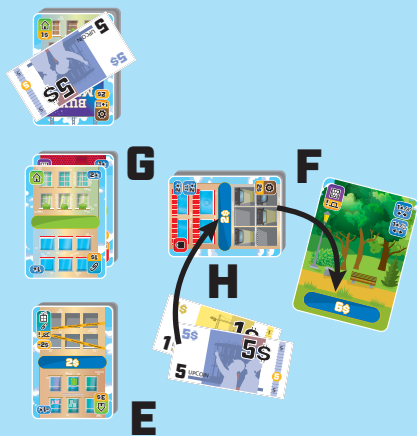


3 Mario doit maintenant réaliser sa **2e action**. Il peut acheter la première carte de sa pile personnelle (**E**) ou de celle de son concurrent (**F**), ou encore prendre gratuitement celle de la pile publique (**G**).

Mario décide d'acheter la carte de la pile de son concurrent (**F**).


Il prélève 6 \$ de son **compte** et les place sur la **pile personnelle (H)** de son concurrent.


4 Il ne reste qu'un emplacement vide dans la rue de Mario. La carte qu'il a achetée doit être la première d'un emplacement , et il n'a donc d'autre choix que de la positionner sur son dernier emplacement vide. Cette carte finalise aussi l'emplacement ce qui lui permet de toucher des revenus de tous ses emplacements. 



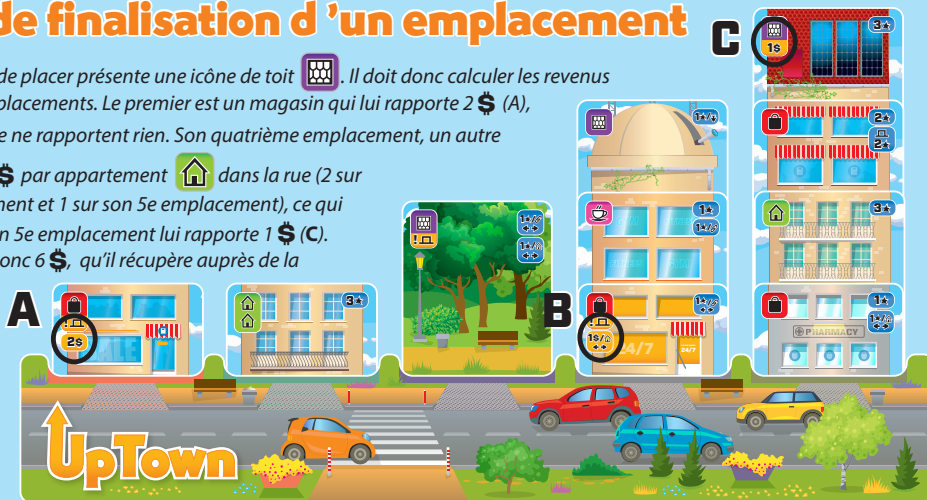
Règles du jeu détaillées

Exemple de finalisation d'un emplacement


Le parc que Mario vient de placer présente une icône de toit . Il doit donc calculer les revenus générés par tous ses emplacements. Le premier est un magasin qui lui rapporte 2 \$ (A), les deuxième et troisième ne rapportent rien. Son quatrième emplacement, un autre

magasin, lui rapporte 1 \$ par appartement  dans la rue (2 sur son deuxième emplacement et 1 sur son 5e emplacement), ce qui donne 3 \$ (B). Enfin, son 5e emplacement lui rapporte 1 \$ (C). Au total, Mario touche donc 6 \$, qu'il récupère auprès de la banque.

Son tour est maintenant terminé.



Fin du jeu

Lorsque la pile d'un joueur est vide ou que les 5 emplacements d'une rue sont finalisés , le tour en cours est le dernier. Continuez à jouer jusqu'à ce que la personne à droite du joueur ayant commencé ait terminé son tour.








Comptage des points

Une fois le jeu terminé, additionnez les points de prestige (★) de tous les projets de votre rue. Ajoutez ensuite 1 point de prestige par tranche de 3 \$ dans votre compte.

Vous pouvez inscrire vos scores sur la feuille prévue à cet effet.

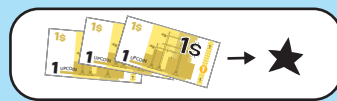
Elle dispose des lignes suivantes :

- Noms ou initiales des joueurs
- Points de prestige des emplacements 1 à 5
- Points de prestige générés par les upcoins restants
- Totaux

Le **vainqueur** est celui qui a le plus de points de prestige (★).

En cas d'égalité, le joueur disposant de l'immeuble le plus haut l'emporte. Si les deux joueurs restent à égalité, la **victoire est partagée**.



Explication des symboles

REVENUS

1\$ 2\$ 3\$ 4\$ -1\$ -2\$

Chaque fois qu'un **emplacement** de votre rue est finalisé, vous gagnez ou perdez le nombre d'upcoins indiqué.

1\$/↓ -1\$/↓

Chaque fois qu'un **emplacement** de votre rue est finalisé, vous gagnez ou perdez 1 \$ pour chaque étage situé **sous** cette carte.

1\$/👤 1\$/🏠

Chaque fois qu'un **emplacement** de votre rue est finalisé, vous gagnez 1 \$ par projet du type indiqué situé sur **cet emplacement**.

1\$/👤 ↔ 1\$/🏠 ↔ 2\$/🔒 ↔ 2\$/👤

Chaque fois qu'un **emplacement** de votre rue est finalisé, vous gagnez le nombre indiqué d'upcoins par projet du type indiqué situé dans **toute la rue**.

**🏠
1\$**

Chaque fois qu'un **emplacement** de votre rue est finalisé, vous gagnez 1 \$ si cette carte est placée au rez-de-chaussée.

COÛT D'UN PROJET

Si vous achetez la première carte de votre **pile personnelle**, versez l'argent à la **banque**. Si vous achetez la première carte de la pile d'un concurrent, placez le montant dû sur sa **pile personnelle**.

CONDITIONS



Rez-de-chaussée - Ce projet doit être la première carte d'un emplacement. (La carte doit toucher le plateau.)



Étage - Ce projet ne doit pas être la première carte d'un emplacement. (La carte doit toucher la carte précédente.)



Ce projet **doit être construit sur un toit**.

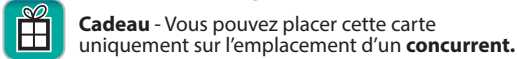


Aucun cadeau ne peut être construit sur cet emplacement.



Explication des symboles

TYPES DE PROJETS



Double - Certains projets comptent comme deux bureaux, appartements, magasins, cafés ou sociétés de services.

PRESTIGE



À la fin du jeu, vous gagnez ou perdez le nombre de points de prestige ★ indiqués.



À la fin du jeu, vous gagnez le nombre de points de prestige (★) indiqués pour chaque projet du type donné **sur cet emplacement**.



À la fin du jeu, vous gagnez le nombre de points de prestige (★) indiqués pour chaque projet du type donné **sur tous vos emplacements**.



À la fin du jeu, vous gagnez 1 point de prestige (★) par étage situé **sous** cette carte.



À la fin du jeu, vous gagnez le nombre de points de prestige indiqués (★) **si** cette carte se trouve au **rez-de-chaussée**.



Lorem ipsum
24/7

2\$


Résumé des règles

Objectif

Gagnez le plus de points de prestige possible (★)
à l'aide des projets de votre rue.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent les uns après les autres, dans le sens des aiguilles

d'une montre, en commençant par celui qui dispose du plateau sur lequel figure le symbole .

Tour du joueur

Si vous achetez la première carte de votre **pile personnelle**, versez l'argent à la **banque**. Si vous achetez la première carte de la **pile d'un concurrent**, placez le montant dû sur sa pile **personnelle**. **RAPPEL** : si la pile d'un joueur est surmontée de billets, personne ne peut y acheter de carte.

Lors de votre tour, vous devez effectuer 2 actions, dans cet ordre :

1re action

Si votre **pile personnelle** n'est pas surmontée de billets, piochez gratuitement la carte du dessus. Vous pouvez ensuite vous en défausser ou la placer sur l'un des emplacements de votre rue.



ou

Si votre **pile personnelle** est surmontée de billets, mettez-les dans votre **compte**.




2e action


Achetez et jouez la première carte d'une **pile personnelle** (la vôtre ou celle d'un concurrent).

ou

Prenez et jouez gratuitement la première carte de la pile publique.

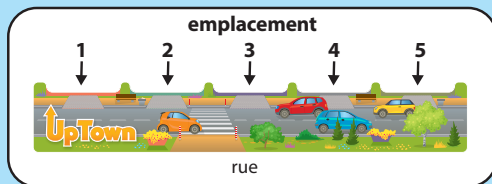
Lorsqu'un emplacement est finalisé par un toit , son propriétaire touche immédiatement les revenus générés par l'ensemble de ses emplacements, qu'ils soient finalisés ou non.

Fin du jeu

Lorsque la pile d'un joueur est vide ou les 5 emplacements d'une rue sont finalisés , le dernier tour commence. Continuez à jouer jusqu'à ce que la personne à droite du joueur ayant commencé ait terminé son tour.

Comptage des points

Comptez les points de prestige (plus d'informations sur les pages 5 et 7). Le **vainqueur** est celui qui a le plus de points de prestige.



Chaque plateau de rue comporte 5 emplacements. Lorsque vous placez une carte de projets, choisissez un emplacement et faites glisser la carte jusqu'à sa moitié sous le plateau (s'il s'agit de la première carte) ou sous la carte précédemment jouée. Chaque étage supplémentaire augmente la hauteur du bâtiment. Vous ne pouvez pas modifier l'emplacement des cartes une fois qu'elles ont été placées.

