TOWER UP

GRÉGOIRE LARGEY
FRANK CRITTIN
SÉBASTIEN PAUCHON

NADÈGE CALEGARI
LAURENT ESCOFFIER
GEOFFREY STEPOURENKO

TOWUPFR_rules v2.indd 1 11/04/2024 17:31:59

L'expansion du centre-ville bat son plein. Vous êtes à la tête de l'une des entreprises chargées de la construction des gratte-ciels: à vous les nouveaux immeubles, les primes d'urbanisme, et, si tout se passe bien, la fortune!

Seulement, le plan d'urbanisme est contraignant: lorsque vous fondez un nouveau bâtiment, vous devez participer à la construction de tous les bâtiments directement voisins. Et ce n'est pas tout, la mairie est stricte sur un autre point, cette fois-ci esthétique: deux bâtiments voisins ne peuvent jamais être de même couleur!

Comme vous n'êtes pas la seule entreprise sur le coup, la concurrence risque bien d'être ardue. Pour coiffer vos adversaires au poteau et remporter la partie, planifiez vos constructions avec soin et faites preuve d'opportunisme tout en laissant le moins d'options possible à vos concurrents.

© 2024 MONOLITH BOARD GAMES
153 Boulevard Haussmann
75008 Paris - France

CRÉDITS

Game Design
Frank Crittin, Grégoire Largey, Sébastien Pauchon

Cheffe de projet
Chloé Girodon

Édition
Sébastien Pauchon

Illustrations
Laurent Escoffier, Geoffrey Stepourenko, Nadège Calegari

Graphisme et Maquette
Laurent Escoffier, Sébastien Pauchon, Nadège Calegari

Chargé de production
Benoit Stella (Synergy Games)

Remerciements
Les auteurs et l'éditeur tiennent à remercier les nombreux testeurs, et tout particulièrement: Sylvie, Louise, Anne, Jules, Catherine, Salomé, Nathan, Ismaël, Marc-Antoine, Laurent, Nini, Stéphanie, Joanne, Géraldine, Serge, Attila, Nath, Sébastien, Arnaud, Kate, Marie-Adeline, Michaël, Aikin, Malcolm, Djé, Léo, Steve, l'équipe de Tour de Play, le trio de *On Joue-Tu ?* ainsi que tous les oubliés de l'Histoire... et pour finir, un remerciement spécial pour Vincent Dutrait.

BUT DU JEU

Être le promoteur le plus riche en fin de partie.
Pour ce faire, vous devez réunir les bons matériaux de construction et mettre en jeu vos 10 toits de manière optimale.

STRATÉGIE
Il y a trois sources de revenus dans le jeu. Pour les optimiser, vous devez :

- Placer vos toits sur des bâtiments **hauts**;
- Atteindre **rapidement** les trois objectifs de l'urbanisme;
- Finir avec vos toits visibles au sommet d'un **maximum** de bâtiments.

Mais tout ne s'aligne pas aussi facilement, il faudra donc trouver le meilleur équilibre entre ces trois axes.

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

À lire avant votre première partie

1 PLATEAU



Recto (3-4 joueurs)



Verso (2 joueurs)

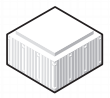
Le plateau présente un centre-ville divisé en 5 quartiers.
Le recto sert dans les parties à 3 ou 4 joueurs, alors que le demi-plateau du verso ne s'utilise que pour les parties à 2 joueurs.



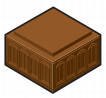
On y voit une quantité de sites de construction carrés, reliés par un réseau de routes blanches.
Deux sites reliés directement sont dits *voisins* ou *adjacents*.

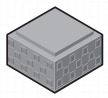
TOWUPFR_rules v2.indd 2 11/04/2024 17:32:09

120 ÉTAGES en 4 couleurs

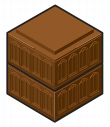

30x

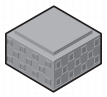

30x

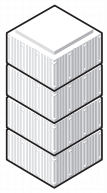

30x


30x

Les étages s'empilent pour construire les bâtiments du jeu.


Un bâtiment de 2 étages


Un bâtiment de 1 étage

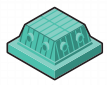

Un bâtiment de 4 étages

40 TOITS

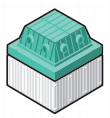

10x

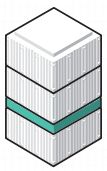

10x

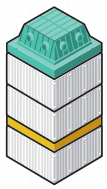

10x


10x

Chaque joueur a une couleur de toit.
Ils servent à indiquer votre présence dans un bâtiment, peu importe l'étage auquel se trouve votre toit.

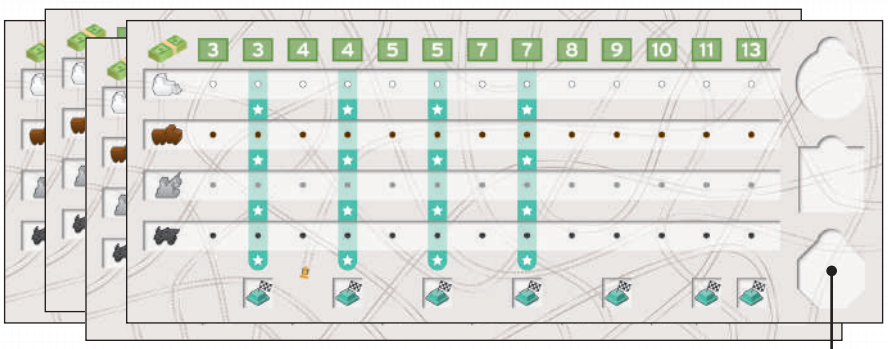

Ici, Bleu est présent dans le bâtiment.


Ici également.


Ici, Bleu et Jaune sont tous deux présents dans le bâtiment.

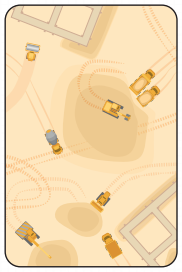
4 PLATEAUX personnels

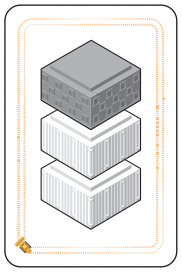
Ils servent à suivre la progression de vos bénéfices tout au long de la partie.



Selon les objectifs d'urbanisme que vous réussissez, vous pourrez également y poser 1 jeton bonus de chaque type sur le côté droit.

44 CARTES stock

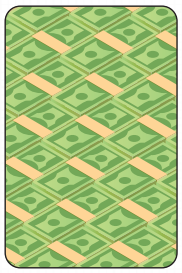

Dos

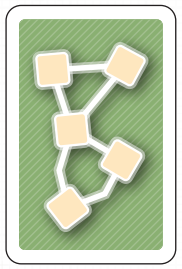

Face

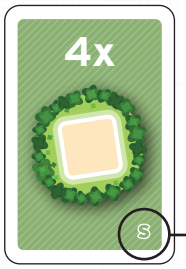
Les cartes stock permettent de récupérer des étages de la réserve et de les ajouter à votre stock personnel.

10 CARTES objectif

Ces cartes indiquent les exigences actuelles de l'urbanisme et permettent de gagner des primes en cours de partie sous forme de jetons bonus.


Dos


Face

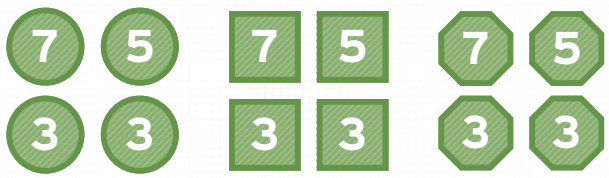


Face START

3 de ces cartes sont des cartes START.
Elles se reconnaissent au coin inférieur droit estampillé d'un **S**.

12 JETONS bonus

Ils existent en 3 formes et 3 valeurs différentes (7-5-3 Millions).

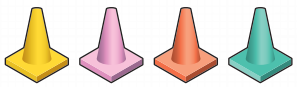


16 MARQUEURS engins


4x 4x 4x 4x

Ces marqueurs se posent sur les plateaux personnels, chacun ayant une ligne dédiée.

4 MARQUEURS cônes



Ces marqueurs servent à indiquer le bonus *toits apparents* en fin de partie.

TOWUPFR_rules v2.indd 3 11/04/2024 17:32:18

MISE EN PLACE

1 Posez le plateau de jeu au centre de la table.

! À 2 joueurs, pliez le plateau et posez le demi-plateau du verso entre les deux joueurs.



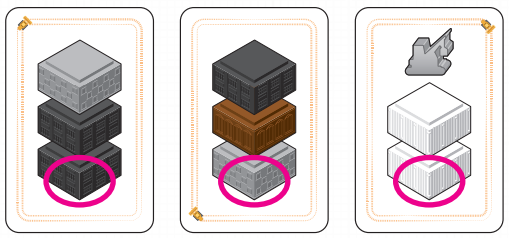




2 Posez à proximité du plateau le container contenant les étages triés par couleur.

3
- Mélangez toutes les cartes stock et formez une pioche que vous posez dans l'espace prévu sur la gauche du container.
- Révélez 3 cartes et posez-les face visible sur le support ; c'est le Marché.

4 Placez 3 étages de départ sur le plateau en vous référant aux cartes du Marché :
- Prenez un étage de la couleur présente au bas de chaque carte.
- Posez ces étages sur 3 sites de construction de votre choix (n'importe où sur le plateau).



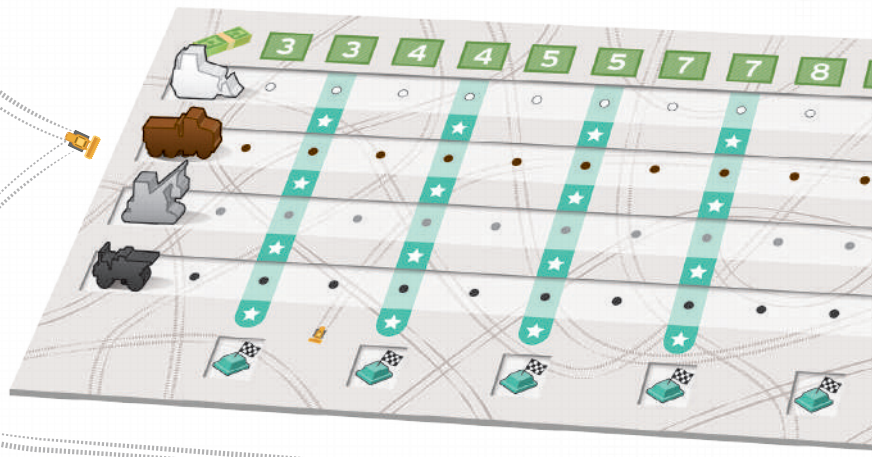
Dans cet exemple, vous devriez placer 1 étage noir, 1 étage gris et 1 étage blanc comme étages de départ.



Si l'étage au bas de la carte est multicolore, vous pouvez prendre la couleur de votre choix.

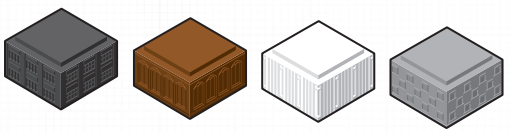
Attention : deux étages de même couleur ne peuvent jamais être adjacents (reliés par une route).

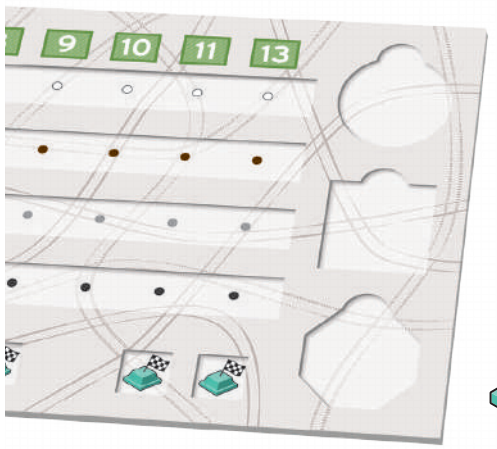
5
- Prenez un plateau personnel et posez-le devant vous.
- Posez 1 marqueur engin de chaque couleur sur le premier cran de la ligne correspondante.
- Prenez les 10 toits de la même couleur que votre plateau.
- Prenez le marqueur cône de la même couleur et posez-le avec vos toits.

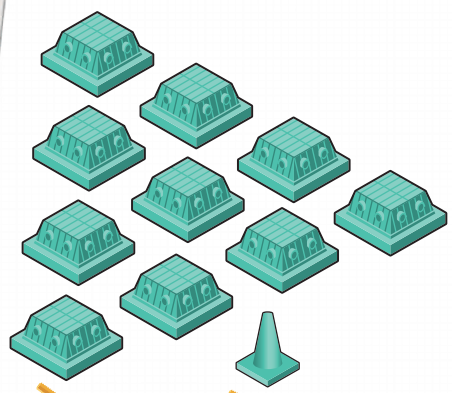


TOWUPFR_rules v2.indd 4 11/04/2024 17:32:25

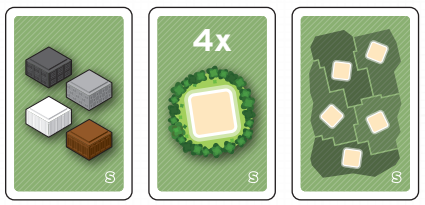








6 Pour votre toute première partie, placez les cartes START (S) sur le plateau, face visible, aux endroits prévus à cet effet.



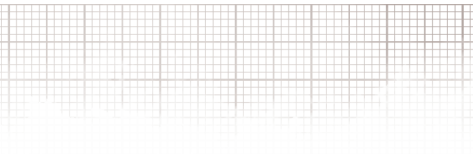
Une fois que vous êtes à l'aise avec le jeu, vous pouvez prendre 3 cartes objectifs au hasard parmi les 10 proposées.

Vous n'avez besoin que de 3 cartes objectif par partie. Vous pouvez ranger les cartes inutilisées dans la boîte de jeu.

Retrouvez le détail de chaque carte en fin de règle.

7 Posez les jetons bonus aux emplacements prévus à cet effet, en respectant formes et valeurs.

- À 3 joueurs, vous pouvez laisser de côté un jeton 3 Mio de chaque type.



- À 2 joueurs, ne placez que le jeton 7 Mio et un 3 Mio de chaque type, comme indiqué sur le plateau.



8 Prenez 1 étage de chaque couleur et posez-les devant votre plateau, c'est votre stock de départ.

9 Vous voici prêts !
Le joueur habitant à l'étage le plus haut est 1er joueur.

TOWUPFR_rules v2.indd 5 11/04/2024 17:32:29

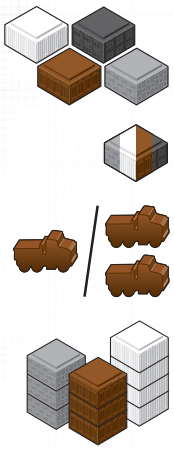
TOUR DE JEU

Le jeu se joue en sens horaire, en commençant par le 1er joueur. À votre tour, vous devez effectuer une des deux actions possibles :

PRENDRE 1 CARTE OU **FONDER 1 NOUVEAU BÂTIMENT** PUIS **POSER 1 TOIT** PUIS **SCORER**

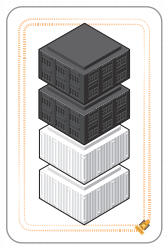
PRENDRE 1 CARTE

Choisissez une carte du Marché, défaussez-la dans la cavité prévue à cet effet sur la droite du container, et récoltez ce qui y figure. Révélez immédiatement une nouvelle carte pour compléter le Marché.

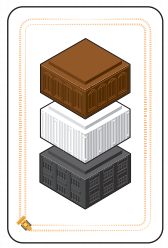


- Chaque étage représenté sur la carte permet d'ajouter un étage de cette couleur à votre stock.
- Un étage multicolore est un joker, il permet de prendre un étage de la couleur de votre choix.
- 1 ou 2 marqueurs permettent de faire progresser votre marqueur de la couleur concernée de 1 ou 2 crans sur votre plateau personnel.
- Attention : à la fin de votre tour, votre stock ne peut pas contenir plus de 10 étages. Si cela arrive, remettez des étages de votre choix dans le container afin d'atteindre 10.

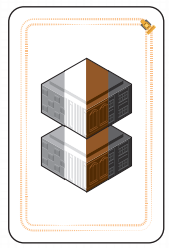
EXEMPLES



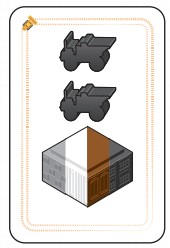
Prenez :
2 étages noirs +
2 étages blancs



Prenez :
1 étage marron +
1 étage blanc +
1 étage noir

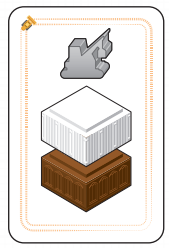


Prenez :
2 étages au choix



Avancez :
Votre marqueur noir de 2 crans

Prenez :
1 étage au choix



Avancez :
Votre marqueur gris de 1 cran

Prenez :
1 étage blanc +
1 étage marron

FONDER 1 NOUVEAU BÂTIMENT

Pour fonder un nouveau bâtiment, prenez un étage de votre stock et placez-le sur un site vide du plateau de jeu. Il y a 2 conditions à respecter :
1) il doit être adjacent (= relié par une route) à au moins un autre bâtiment ;
2) le bâtiment que vous fondez ne peut jamais être de la même couleur qu'un bâtiment présent sur un site adjacent.

Vous devez ensuite *payer* le prix du nouveau bâtiment, c'est-à-dire ajouter un étage à chaque bâtiment adjacent.
- Ces étages *payés* doivent provenir de votre stock.
- Un étage *payé* doit toujours être de la couleur du bâtiment sur lequel vous le posez. (Il n'y a donc jamais de bâtiments multicolores.)
- Si vous n'avez pas de quoi *payer*, vous ne pouvez pas construire.

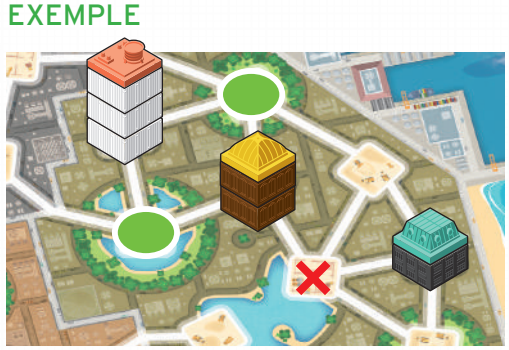
POSER 1 TOIT

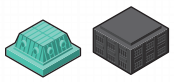
Puis, vous devez placer un (et un seul) de vos toits sur un (et un seul) des étages que vous venez de poser. Cela peut être sur le nouveau bâtiment fondé ou sur un étage qui a servi de *paiement*.

SCORER

Enfin, scorez la couleur de bâtiment sur lequel vous venez de poser votre toit ; avancez le marqueur concerné d'un nombre de crans égal au nombre d'étages que comporte le bâtiment.

EXEMPLE



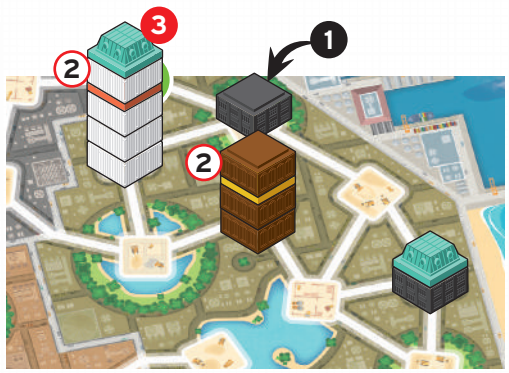


Vous jouez Bleu.

Vous voulez fonder un nouveau bâtiment noir à côté du marron.

Il y a 2 sites possibles (●).

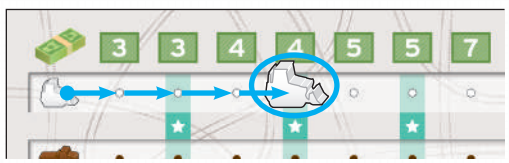
Le site marqué d'une croix ✕ est interdit car il est adjacent à un autre bâtiment noir.



❶ Placez l'étage noir sur le site choisi.

❷❷ *Payez* un étage sur chaque bâtiment adjacent (blanc + marron).

❸ Vous choisissez ensuite de poser votre toit sur le bâtiment blanc.

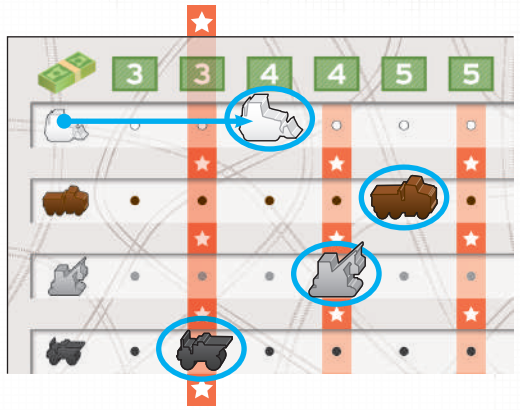


Pour finir, avancez votre marqueur blanc de 4 crans (le nombre actuel d'étages qui constituent ce bâtiment).

TOWUPFR_rules v2.indd 6 11/04/2024 17:32:36

TOUR DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

Après avoir déplacé un de vos marqueurs, s'ils ont TOUS atteint ou dépassé une colonne d'étoiles, vous effectuez immédiatement un tour de jeu supplémentaire (prendre une carte ou fonder un nouveau bâtiment).



Ici, après avoir déplacé son marqueur blanc, Orange peut rejouer un tour complet car ses marqueurs ont tous au moins atteint la première colonne d'étoiles.

OBJECTIFS

Les 3 cartes objectif de la partie permettent de récolter des jetons bonus variant de 3 Mio à 7 Mio.

Pour réussir un objectif, il faut être présent dans un certain nombre de bâtiments en respectant une configuration spécifique.

Lorsqu'un objectif est réussi, prenez le jeton correspondant indiquant la valeur la plus élevée disponible, et posez-le sur votre plateau personnel en respectant la forme dessinée. Vous ne pouvez ainsi réaliser qu'une seule fois chaque objectif.



Bleu est présent dans les 5 quartiers. Il réussit ainsi un des objectifs de la partie et s'empare du jeton 5 Mio, le 7 Mio ayant déjà été pris par un adversaire.

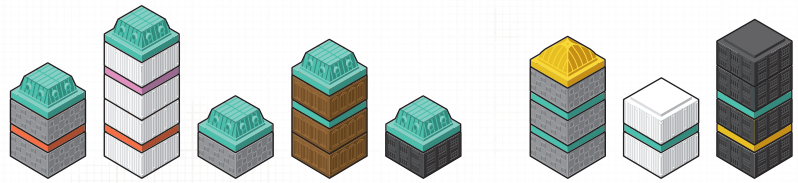
FIN DE PARTIE

Dès que vous posez votre dernier toit, cela déclenche la fin de partie.

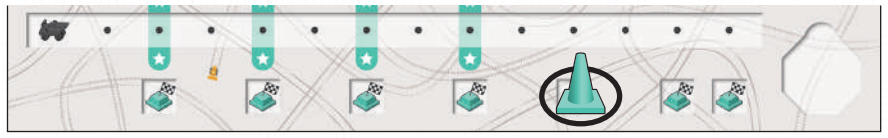
- Finissez votre tour normalement, puis comptez immédiatement le nombre de vos toits présents au sommet d'un bâtiment.

Ce nombre vous indique sur quelle case placer votre cône au bas de votre plateau, en comptant depuis la gauche (notez que le maximum est de 7).

- Ensuite, chaque adversaire a droit à un dernier tour de jeu (avec éventuel tour supplémentaire) à l'issue duquel il place également son cône en fonction du nombre de ses toits apparents.



Bleu pose son dernier toit et compte ses toits apparents (5).



Il pose dès lors son marqueur cône au 5e cran.

SCORE FINAL

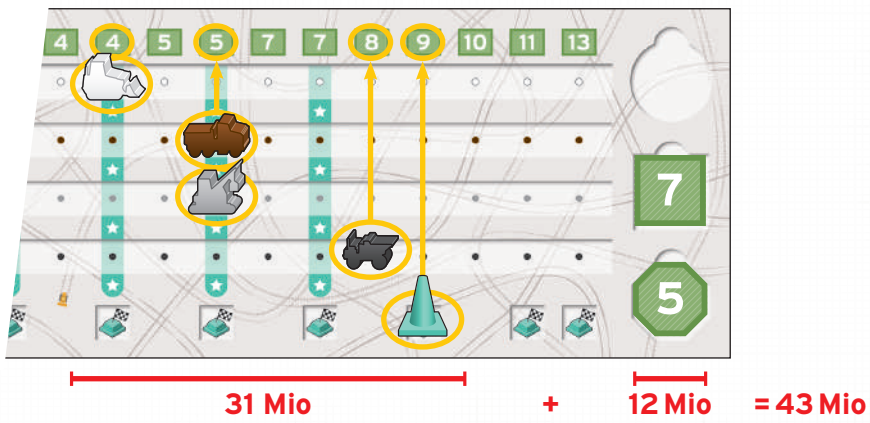
Lorsque tout le monde a fini, additionnez :

- Les Millions de tous vos marqueurs ;
- Les Millions des jetons bonus que vous avez récoltés au fil du jeu.

Le joueur ayant accumulé le plus de Millions gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur parmi les concernés avec le plus d'étages dans son stock l'emporte.

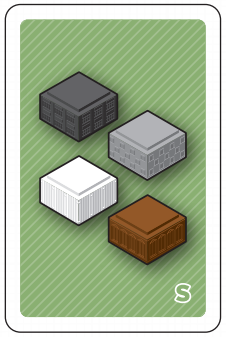
En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



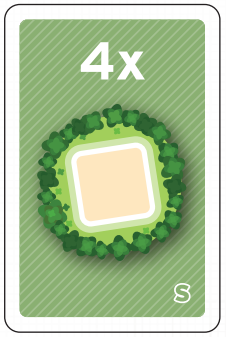
TOWUPFR_rules v2.indd 7 11/04/2024 17:32:39

CARTES OBJECTIF

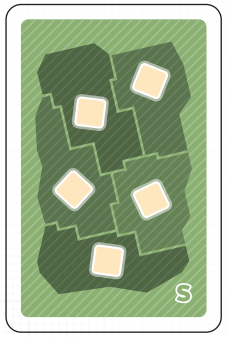
Cartes START (pour votre 1re partie)



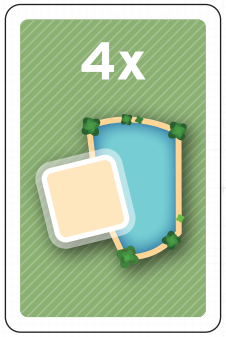
Être présent dans les 4 couleurs de bâtiments.



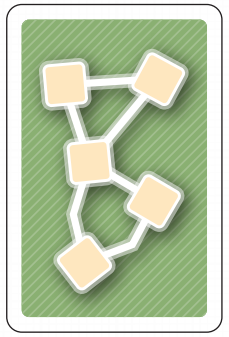
Être présent dans 4 bâtiments différents situés sur un parc.



Être présent dans les 5 quartiers.



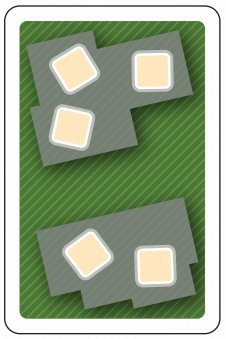
Être présent dans 4 bâtiments différents situés au bord d'un lac.



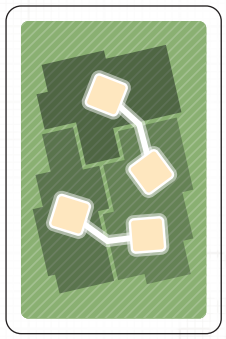
Être présent dans 5 bâtiments adjacents.



Être présent dans 4 bâtiments marron différents.

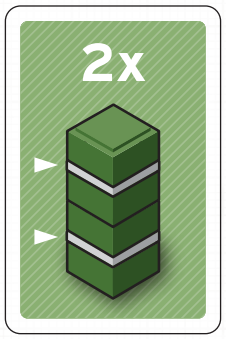


Être présent dans 3 bâtiments différents d'un quartiers gris et dans 2 de l'autre.



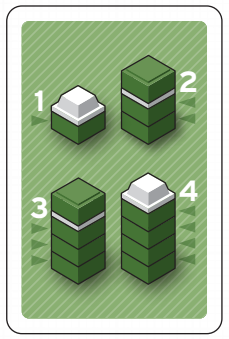
Être présent de part et d'autre de 2 frontières.

Un même bâtiment ne peut pas être décompté 2 fois.



Être présent 2x dans deux bâtiments différents.

Peu importe à quelle hauteur.



Être présent au moins 1x aux hauteurs 1, 2, 3 et 4.

Il est permis d'être présent plusieurs fois dans le même bâtiment.

PRÉCISIONS ET RAPPELS

TOUR DE JEU

- Vous ne pouvez fonder qu'un seul bâtiment par tour, tout comme vous ne pouvez poser qu'un seul toit par tour.
- Vous pouvez être plusieurs fois présent dans le même bâtiment.
- En *payant* des étages, vous devez parfois recouvrir un de vos propres toits.

SCORING

Si un de vos marqueurs atteint la fin de sa ligne, vous êtes au maximum. Les revenus de cette couleur sont désormais ignorés.

CONSEILS TACTIQUES

- Prenez quelques instants pour étudier le plateau et déterminer quels sites sont les plus intéressants au vu des objectifs.
- Il faut parfois renoncer à un bâtiment haut en faveur d'un plus bas qui fait avancer vos objectifs, c'est ainsi que vous les réussirez plus vite que vos adversaires.
- Si vous restez attentifs aux stocks de vos adversaires, vous saurez quand ils peuvent ou ne peuvent pas vous devancer sur un site, ce qui permet parfois de favoriser une autre action importante.

TOUR SUPPLÉMENTAIRE

- Pour déclencher un tour supplémentaire, il suffit que vos marqueurs atteignent une colonne d'étoiles, pas besoin de la dépasser.
- Il arrive parfois qu'un marqueur à la traîne dépasse 2 colonnes d'étoiles d'un coup. Cela ne vous donne néanmoins droit qu'à un seul tour supplémentaire.
- En revanche, il est possible que l'action de votre tour supplémentaire déclenche à nouveau un tour supplémentaire si les conditions habituelles sont remplies.

FIN DE PARTIE

Lors de votre dernier tour, il se peut que vous ne puissiez que piocher une carte inutile. Vous devez néanmoins le faire pour rafraîchir le Marché.

PÉNURIE DE MATÉRIEL

Dans les cas rares où vous ne pouvez pas prendre tous les étages figurant sur une carte stock (couleur épuisée), prenez une couleur de votre choix en remplacement.
Ceci déclenche également la fin de partie. Chacun joue ensuite un dernier tour, vous y compris.

VARIANTE

- À 2 et 3 joueurs, vous pouvez corser les parties en mettant en place jusqu'à 7 étages de départ plutôt que 3 (tirez des cartes supplémentaires avant de les remélanger à la pioche).
- À 4 joueurs, vous pouvez aller jusqu'à 5, mais cela rend le jeu très serré en fin de partie.