

Uptown – Règles

Composants

- 1 plateau de jeu
- 140 tuiles (28 dans chacune des cinq couleurs)
- 5 supports pour les tuiles
- Cette règle du jeu

Mise en place

Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur prend toutes les tuiles d'une couleur et un support pour ses tuiles. Placez toutes vos tuiles face cachée, mélangez-les et créez une pile face cachée devant vous. Piochez cinq tuiles et mettez-les dans votre support de sorte que vous seul puissiez les voir. Choisissez au hasard un premier joueur. Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur jouant son tour jusqu'à la fin de la partie.

Déroulement de la partie

Pendant votre tour, vous devez prendre une des tuiles de votre support et la placer sur le plateau de jeu. Une tuile avec un nombre doit être placée dans une des neuf cases de la colonne correspondante au nombre, une tuile avec une lettre doit être placée dans une des neuf cases de la rangée correspondante à la lettre et une tuile avec un symbole doit être placée dans une des neuf cases comportant le symbole. Votre " tuile argent " (\$) peut être placée dans n'importe quelle case du plateau de jeu. (**VOIR LA FIGURE A**)

Vous pouvez soit placer votre tuile sur une case vide soit capturer la tuile d'un adversaire en remplaçant sa tuile par votre tuile. Vous ne pouvez pas capturer la tuile d'un adversaire si cette action devrait transformer un de ses groupes en plusieurs groupes. (**VOIR LA FIGURE B**)

Vous pouvez capturer la tuile d'un adversaire qui n'est adjacente à aucune autre tuile de la même couleur (un "singleton"). Quand vous capturez une tuile, prenez la tuile capturée et posez-la face visible devant votre support de tuile afin que tous puissent la voir.

A la fin de votre tour, piochez une de vos tuiles et mettez-la dans votre support.

But du jeu

Vous devez essayer de connecter vos tuiles ensemble à l'intérieur d'un grand groupe ou en aussi peu de groupes que possible. Un groupe se compose de toutes les tuiles adjacentes, chaque tuile étant connectée horizontalement ou verticalement à une tuile de la même couleur. Les connexions diagonales ne comptent pas. Une tuile qui n'est adjacente à aucune tuile de la même couleur (un "singleton") compte également comme un groupe. Le gagnant est le joueur qui a le plus petit nombre de groupes sur le plateau de jeu à la fin de la partie.

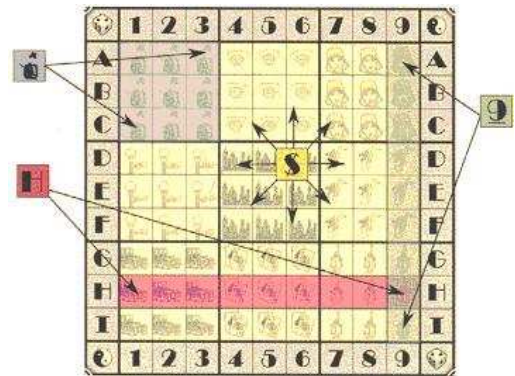


FIGURE A

CAPTURE ?

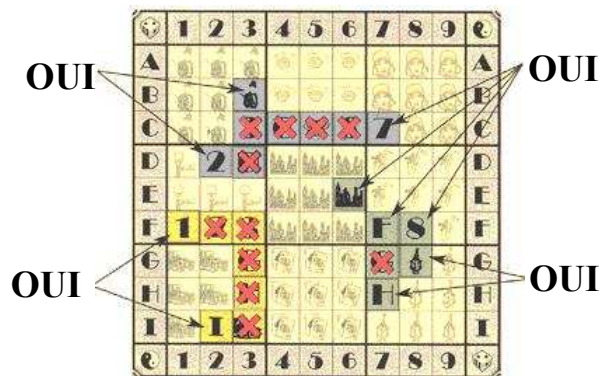


FIGURE B

Uptown – Règles

Fin de la partie

Après que chaque joueur a pioché sa dernière tuile, chaque joueur doit jouer un dernier tour puis la partie est terminée. A la fin de la partie, il vous restera quatre tuiles non jouées dans votre support. Le gagnant est le joueur qui a le moins de groupes sur le plateau de jeu. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur parmi les ex-æquo qui a capturé le moins de tuiles. Si l'égalité persiste, refaites une partie.

Stratégies

Bien qu'Uptown soit un jeu facile à apprendre, il y a beaucoup de stratégies possibles et beaucoup de chemins vers la victoire. Venez visiter notre site Web www.funagain.com pour y voir quelques stratégies possibles d'Uptown que vous pourriez vouloir prendre en compte.

Règle pour deux joueurs

Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur choisit deux couleurs de tuile et deux supports de tuile. Vous devez conserver les ensembles de tuiles séparés. A votre tour, vous pouvez jouer une tuile de l'une ou l'autre couleur. Vous pouvez toujours capturer une des tuiles de votre adversaire tant que vous ne transformez pas un groupe d'une couleur en plusieurs groupes. Vous ne pouvez pas capturer une de vos propres tuiles même à l'aide d'une tuile de votre autre couleur.

Après avoir joué votre tuile, vous devez piocher une tuile de la même couleur. Si vous n'avez plus de tuiles de cette couleur à piocher, mettez les quatre tuiles restantes de cette couleur face visible et mettez le support de tuile de côté. Pour le reste de la partie, vous ne pouvez jouer que les tuiles de votre autre couleur.

Quand vous et votre adversaire avez fini tous les deux votre deuxième couleur, la partie est terminée. Le gagnant est le joueur qui a le moins de groupes sur le plateau de jeu en comptant les deux couleurs. En cas d'égalité, le joueur qui a capturé le moins de tuiles gagne.