

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Welcome

to
★ Your perfect Home ★

Règles du jeu

Matériel

★ 29 cartes Plans

numérotées 1, 2 ou 3 (recto : projet/verso : approuvé) dont 1 carte solo pour la variante solitaire, 18 plans pour la version de base et 10 plans pour la version avancée (marqués d'un signe ★).



★ 4 aides de jeu



★ Application feuille de marque pour tablette



Nom de votre ville

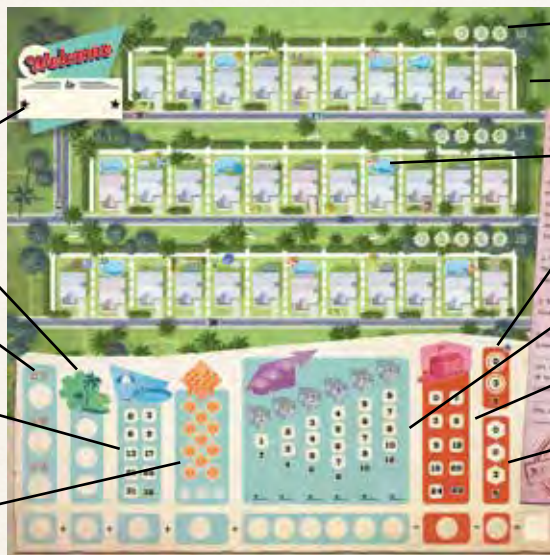
Parcs

Plans

Piscines

Agence d'interim

★ 1 bloc de feuilles de marque



Parc

Rue

Piscine

Ronds-points (variante avancée)

Valeur des lotissements

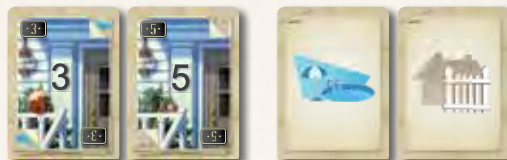
Numéro Bis

Refus de permis de construire

Score final

★ 81 cartes Travaux

(recto : numéro de maison/verso : action)



Répartition des cartes :

Face action : 9 cartes Fabricant de piscine, 9 cartes Agence d'interim, 9 cartes Numéro Bis, 18 cartes Paysagiste, 18 cartes Agent immobilier et 18 cartes Géomètre.

Face numéro de maison : 3x **1 2 14 15**

4x **3 13**, 5x **4 12**, 6x **5 11**, 7x **6 10**

8x **7 9**, 9x **8**

Principe du jeu

Dans Welcome, vous incarnez des architectes dans les années 1950 aux États-Unis, en plein boom démographique.

Mais la concurrence est rude !

Qui respectera au mieux les Plans projetés par la ville en créant dans les trois rues qui lui sont confiées les plus beaux lotissements, avec de luxueux parcs et des piscines de rêve ?

Dans Welcome, tout le monde joue en même temps avec le même tirage de cartes. Il s'agit alors pour chaque architecte de combiner astucieusement les numéros de maison apparus et les actions qui s'y trouvent associées afin de devenir le ou la plus grande architecte de demain !

But du jeu

Les architectes vont progressivement développer leurs trois rues en construisant des maisons, repérées par leur numéro.

Les maisons vont être regroupées en lotissements, mais attention : seuls les lotissements complètement achevés compteront à la fin de la partie.

Parcs et piscines valoriseront les quartiers.

Les architectes pourront aussi améliorer la qualité de leurs constructions pour augmenter la valeur des lotissements.

Chacun et chacune tentera également d'être la première à concrétiser au mieux les Plans projetés par la ville !

Enfin, en favorisant l'emploi par l'embauche d'intérimaires, et dans le but d'accélérer les travaux, les architectes pourront aussi s'attirer les bonnes grâces de madame la maire.

3

Remarque

Nous avons volontairement attribué le rôle des personnages du jeu de façon équilibrée à des femmes et à des hommes, dans un souci d'égalité.

Vous apercevrez également des "un ou une" ou "le ou la" au fil de votre lecture.

Mise en place

- ★ Chaque architecte prend un crayon (non fourni) et une **feuille de marque** du bloc.
- ★ Les **aides de jeu** sont réparties entre les architectes.
- ★ On pioche parmi les cartes de la version de base **3 Plans** : un plan n°1, un n°2 et un n°3. Ces trois Plans sont placés face "Projet" visible (les autres cartes Plans sont rangées dans la boîte).
- ★ Les **cartes travaux** sont mélangées puis disposées en 3 piles égales (27 cartes chacune), côte à côte, **face numéro visible**.

4



Déroulement du jeu

Au début de chaque tour de jeu, la carte du dessus de chaque pile est retournée puis placée juste à côté de celle-ci, face action visible. Trois combinaisons Numéro de maison/Action sont ainsi obtenues. Les cartes retournées au fil des tours sont empilées en trois défausses.



Le tour de jeu est simultané : chaque architecte choisit de son côté une des trois combinaisons disponibles et en applique les effets sur sa feuille. Plusieurs architectes peuvent donc tout à fait utiliser la même combinaison.

Chaque architecte doit écrire le numéro de la combinaison qu'il ou elle a choisie dans une maison de l'une des trois rues de sa feuille. Les numéros doivent toujours être écrits dans une maison vide et ils devront être ordonnés de gauche à droite dans la rue du plus petit au plus grand (ordre strictement croissant).



Un même numéro ne peut donc jamais apparaître deux fois dans une même rue (sauf action particulière : voir Numéro Bis p.7)

★Note★

On peut laisser autant de maisons vides qu'on le souhaite entre 2 maisons construites, puis remplir celles-ci par la suite (en respectant l'ordre croissant).



De même, on peut sauter des numéros (ex. mettre un 10 juste après un 7).



Si un ou une architecte ne peut pas respecter les règles de placement et se trouve alors dans l'incapacité de noter un numéro, il ou elle coche un refus de permis (les refus successifs sont cochés de haut en bas : le premier 0, le deuxième 0, puis 3).

La combinaison choisie par l'architecte lui permet également d'effectuer une action, s'il ou elle le souhaite et n'a pas eu de refus de permis.

Attention : une action n'est jamais obligatoire !

Une fois que tous les architectes ont construit leur maison et fait (éventuellement) leur action, un nouveau tour commence avec la pioche de trois nouvelles cartes Travaux.



Liste des actions



★ Géomètre :

La géomètre crée une barrière entre deux maisons d'une même rue, n'importe où. Ces barrières délimitent les lotissements qui, s'ils sont complètement construits, permettront de marquer des points. Un lotissement complet est une suite de 1 à 6 maisons voisines d'une même rue, toutes numérotées (sans aucun espace vide entre elles), et qui sont situées entre deux barrières. Dès le début de la partie, une barrière est déjà construite aux deux extrémités de chaque rue. Un lotissement peut être redécoupé par une nouvelle barrière (sauf si ce lotissement a déjà été pris en compte dans un Plan de la Ville : voir Les plans p.8).

Ex. : L'architecte a inscrit un 5 sur la 3^{ème} maison de la seconde rue pour commencer à compléter un lotissement de taille 3, et a construit sa barrière entre la 1^{ère} et la 2^{ème} maison de la première rue, scindant ainsi un lotissement complet de taille 3 en 2 lotissements de taille 1 et 2.



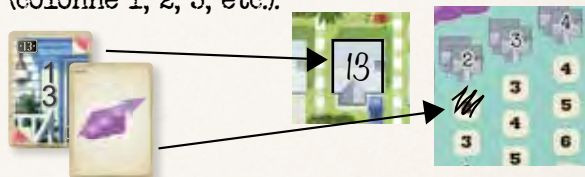
6



★ Agent Immobilier :

Il fait la promotion et valorise les lotissements construits (séries entre deux barrières de maisons voisines qui sont toutes numérotées). Pour utiliser cette action, l'architecte raye la valeur suivante (de haut en bas) de la colonne de son choix de l'Agence Immobilière. En fin de partie, chacun de ses lotissements d'une taille donnée (1, 2, 3, etc. maisons) lui rapportera autant de points que la plus petite valeur encore visible dans la colonne correspondante (colonne 1, 2, 3, etc.).

Ex. : Sur l'illustration, chaque lotissement de deux ou trois maisons rapportera 3 points. Initialement, ils valent le nombre de maisons (un lotissement de 4 maisons vaut 4 points).



★ Paysagiste :

La paysagiste permet de créer un parc. L'architecte coche un des arbres au bout de la rue où il ou elle a construit la maison associée à cette action Paysagiste. Les parcs sont cochés dans l'ordre croissant : 0, 2, 4, etc.

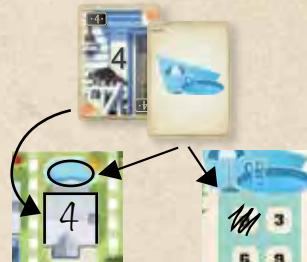




★ **Fabricant de piscine :**

L'architecte écrit le numéro de maison associé à l'action **Fabricant de piscine** dans une maison vide. Si cette maison **possède effectivement une piscine**, alors la piscine est construite. L'architecte coche donc la piscine suivante dans son **échelle des piscines** (les piscines sont cochées dans l'ordre croissant : 0, 3, 6, etc.).

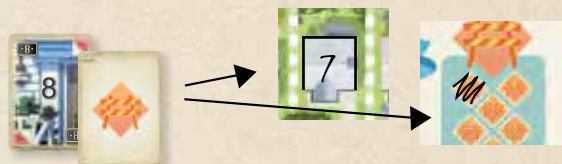
★**Note**★ L'architecte peut écrire un numéro dans une maison qui a une piscine, même si ce numéro n'était pas associé à l'action **Fabricant de piscine**. Inversement, un numéro qui est associé à cette action peut être écrit dans une maison qui n'a pas de piscine. Mais, dans ces deux cas, la piscine n'est pas construite, donc l'architecte ne coche pas de nouvelle case dans son décompte des piscines.



★ **Agence d'interim :**

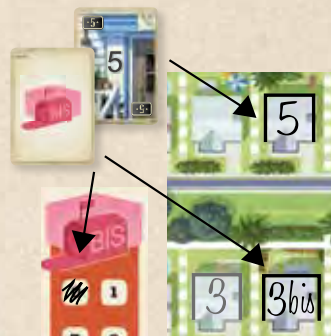
Elle permet, si l'architecte le souhaite, d'ajouter ou soustraire 1 ou 2 au numéro de la maison qu'il ou elle a construite. Des numéros de 0 à 17 sont ainsi obtenus. Pour chaque intérimaire au travail, l'architecte coche une case correspondante dans **la section intérim**. À la fin de la partie, l'architecte ayant coché le plus d'intérimaires, et donc créé le plus d'emplois, gagne 7 points, le ou la suivante 4 points et le ou la 3^{ème} 1 point. Les architectes faisant face à une égalité marquent le même nombre de points.

Ex. : Avec une carte numéro 8, on peut construire une maison avec les numéros 6, 7, 8, 9 ou 10.



★ **Numéro Bis :**

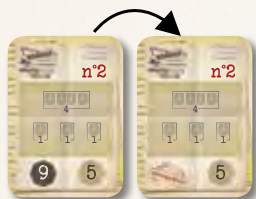
Cette action permet d'écrire dans n'importe quelle rue un numéro identique à un numéro déjà présent. Les deux maisons qui porteront alors le même numéro doivent être **voisines et faire partie d'un même lotissement** (c'est-à-dire d'une série de maisons déjà situées entre deux barrières de Géomètre). Il est possible de copier plusieurs fois une maison. L'architecte coche une case dans son **échelle des numéros bis** pour chaque maison copiée (les cases sont cochées dans l'ordre croissant : 0, 1, 3, etc.). Mais attention, ces points seront soustraits en fin de partie !



Les Plans

Un Plan de la Ville présente un objectif fixé par la Ville à ses architectes. Par exemple, avoir bâti un certain nombre de lotissements de tailles imposées.

Le ou la première architecte qui remplit sur sa feuille toutes les conditions décrites par l'un des trois Plans en jeu marque immédiatement les points correspondants. Il ou elle note dans la case (n°1, 2 ou 3) de son échelle des Plans le plus haut score indiqué sur la face "Projet" de ce Plan ; puis il ou elle le retourne sur sa face "Approuvé". L'architecte ne peut donc marquer des points qu'une seule fois pour chacun des trois objectifs.



Tous les autres architectes qui valideront plus tard ce même Plan marqueront quant à eux les points du second score indiqué, plus faible.

Plans Lotissements :

Pour atteindre un objectif de ce type, il faut avoir complété tous les lotissements demandés.

Les lotissements peuvent être dans la même rue ou pas : il n'y a pas de contrainte liée à l'emplacement des lotissements d'un Plan.

★**Note**★ Lorsqu'un lotissement a été utilisé pour un Plan, il ne peut plus être subdivisé avec une barrière de Géomètre et il ne pourra plus être pris en compte pour les autres objectifs (on trace un trait sur la barrière au-dessus des maisons pour indiquer qu'il a déjà participé à un décompte de points).

Le ou la première architecte à parvenir à remplir un objectif peut, s'il ou elle le souhaite, remélanger les 81 cartes travaux et constituer trois nouvelles piles pour la suite de la partie.

Fin de Jeu

La partie prend fin :

★ si un ou une architecte coche son 3ème refus de Permis ou

★ si un ou une architecte a rempli les objectifs des 3 Plans ou

★ dès qu'un ou une architecte a construit toutes les maisons de ses trois rues.

À la fin de la partie, les architectes additionnent les points des piscines, des lotissements complétés, des parcs dans les différentes rues, des Plans, des intérimaires et soustraient éventuellement les points des Numéros Bis et les refus de permis de construire.

L'architecte ayant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est l'architecte ayant le plus de lotissements complétés qui gagne. En cas de nouvelle égalité, c'est l'architecte qui a le plus de lotissements de taille 1 puis de taille 2, etc.

Si l'égalité persiste (sérieux ?), refaites une partie !

Variante Solitaire

Cette variante a pour but de jouer à Welcome en essayant de faire le meilleur score possible.

Mise en Place

Mélangez les cartes Travaux et formez deux piles égales. Constituez une pioche de cartes Travaux en mélangeant la carte Solo dans une des piles puis en la plaçant **en dessous** de l'autre pile. Les cartes Travaux doivent être tournées faces Action visibles.

Prenez 3 cartes Plans et placez-les à côté de la pile de cartes Travaux.

Prenez une feuille de marque et une aide de jeu.



Déroulement de la Partie

Au début de la partie, l'architecte pioche 3 cartes travaux.

Il ou elle choisit ensuite 2 de ces 3 cartes, une pour son numéro et une pour son action.

Pour cela, il ou elle peut se référer aux coins de la carte côté numéro qui donnent l'action présente sur le verso de la carte.



L'architecte les pose devant lui ou elle et les utilise. Les trois cartes (2 utilisées et une 3ème inutilisée) sont défaussées.

Il ou elle pioche ensuite 3 nouvelles cartes, et ainsi de suite.

Lorsque la carte Solo est piochée, tous les Plans sont considérés comme validés par la concurrence et il n'est plus possible de marquer le maximum de points : les cartes Plans sont toutes retournées, côté "Approuvé".

Les autres règles de la version de base s'appliquent normalement.

Fin de Partie

La partie s'arrête lorsque le tas de cartes est épuisé, ou qu'une des 3 conditions de fin de partie des règles de base est remplie.

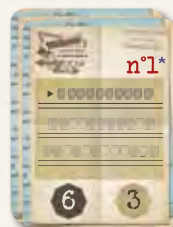
Les points sont comptés comme indiqué dans les règles de base, à l'exception de l'action agence d'intérim : l'architecte marque 7 points s'il ou elle a employé au moins 6 intérimaires, et aucun point sinon.

Version avancée

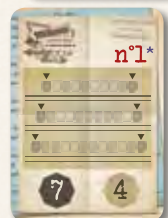
Plans de ville supplémentaires :

Ces objectifs peuvent être ajoutés aux objectifs du jeu de base et répondent aux mêmes règles.

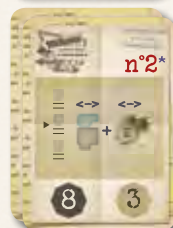
Liste des objectifs :



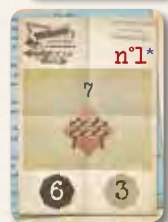
Pour valider ces objectifs, il faut avoir construit toutes les maisons de la rue concernée.



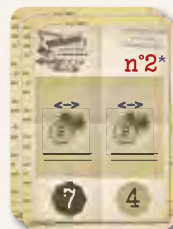
Pour valider cet objectif, il faut avoir construit la première et la dernière maison de chaque rue.



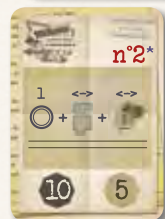
Pour valider ces objectifs, il faut avoir construit tous les parcs ET toutes les piscines de la rue concernée.



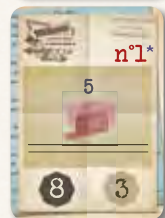
Pour valider cet objectif, il faut avoir embauché 7 intérimaires.



Pour valider ces objectifs, il faut que 2 rues aient tous leurs parcs OU toutes leurs piscines construit(e)s.



Pour valider cet objectif, il faut avoir construit tous les parcs, toutes les piscines et un rond-point dans une même rue.



Pour valider cet objectif, il faut avoir construit 5 extensions de maison dans une même rue.

★Rappel★ Lorsqu'un lotissement ou une maison a été utilisé(e) pour un Plan, cela ne peut plus être pris en compte pour les autres objectifs (on trace alors un trait sur la barrière au-dessus des maisons pour indiquer que cela a déjà participé à un décompte de points). Cependant, une piscine demandée dans un objectif n'invalide pas la maison associée pour un autre objectif.

Version "Experts"

Rond-point :

Durant son tour, en plus de construire une maison et de faire une action, un ou une architecte peut décider de créer un des 2 ronds-points possibles sur une case maison vide. Il ou elle dessine alors un rond et un point à la place du numéro prévu et construit les barrières de lotissement à droite et à gauche du rond point.

Le rond-point coupe la rue en deux. L'architecte peut ainsi bénéficier d'une numérotation croissante de 0 à 17 d'un coté du rond-point et d'une autre numérotation croissante de 0 à 17 de l'autre coté.



Le premier rond-point coûte 3 points et le second 5 points.

À la fin de partie, la plus petite valeur visible est décomptée du score final.



Cette version permet aux architectes ayant déjà une bonne connaissance du jeu d'ajouter du contrôle sur le tirage des cartes Travaux, tout en augmentant l'interaction entre les architectes. Il est possible, et même souhaitable, d'utiliser la variante avancée avec ces règles "experts".

Mise en Place

Créez une pioche unique avec toutes les cartes travaux, face action visible.

Prenez 3 cartes Plans et placez-les à côté du tas de cartes Travaux.

Donnez la carte Solo à un ou une architecte au hasard. Chaque architecte prend une feuille de score.

Déroulement de la Partie

Au début de la partie, chaque architecte pioche 3 cartes.

Chaque architecte doit choisir 2 de ses 3 cartes : une pour son numéro et une autre pour son action (il ou elle ne peut pas utiliser l'action et le numéro d'une seule et même carte).

L'architecte les pose devant lui ou elle, les utilise (numéro de maison et action optionnelle) puis les défause.

Chaque architecte passe alors sa troisième carte (inutilisée), face Action visible, à son voisin de droite. Enfin, un ou une architecte distribue deux cartes Travaux à chacun pour le tour de jeu suivant, en commençant par le ou la première architecte (celui qui a la carte Solo).

Les autres règles de la version de base s'appliquent normalement.

Crédits

Ce chantier a vu le jour grâce à :

Auteur : **Benoît TURPIN**

Illustratrice et maquettiste : **Anne HEIDSIECK**

Développement : **BLUE COCKER**

Rédaction des règles : **Dominique BODIN**

Traduction : **Lorédana CHAILLOT**

Relecture & Correction : **Sandra GRÈS**

Remerciements

Le chien bleu fait des léchouilles à Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Christophe Hermier, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat. Et un waouf aux "dice killer" Fred & Didier.

L'auteur voudrait remercier Virginie pour son soutien, Matthieu Lasne et la Muge Team pour toutes ces années de jeux, Clément & Sébastien, Nicholas, Simon, Florian, Romaric, Joan, Alexis, Nicolas et les membres du MALT pour leur aide et leurs retours, Anne d'avoir réussi à faire de Welcome un beau jeu et Alain de m'avoir supporté et de m'avoir fait confiance.

BLUE COCKER GAMES
209 avenue de Castres
31500 Toulouse
France

Tél. : (+33) 5 34 28 05 01
www.bluecocker.com

© BLUE COCKER 2018
Tous droits réservés.

Benoit Turpin

Welcome

to
★ *Your perfect Home* ★



FEUILLES & PLANS / SHEETS & CITY PLANS

Chasse aux Oeufs **Easter Egg Hunt**

FEUILLES & PLANS / SHEETS & CITY PLANS

Guerre Atomique **Doomsday**

Nouveau Mode Solo **New Solo Game**

BY ALEXIS ALLARD





Récoltez le plus possible d'œufs.

Pour cela, vous devrez utiliser les boucles présentes dans les nombres 0, 6, 8, 9, 10 et 16. Si vous inscrivez le bon nombre sur une maison, récoltez 1 œuf (avec 6, 9 et 16) ou jusqu'à 2 œufs (avec 0, 8 et 10).

À la fin de la partie, gagnez 5/10/20/35 points si vous avez récolté 6/10/14/18 œufs.



Collect as many easter eggs as possible.

In order to grab them, players must use the loop in certain numbers such as 0, 6, 8, 9, 10 and 16. If they place the right number in the house, they can collect either 1 egg (with numbers 6, 9 and 16) or up to 2 eggs (with 0, 8 and 10).

At the end of the game, if players collected 6/10/14/18 eggs they score 5/10/20/35 points.

Plans de la ville / City Plans



Construisez 3 Lotissements avec au moins 3 œufs récoltés dans chacun.

Build 3 estates with at least 3 collected eggs in each one.



Récoltez tous les œufs de la 3^{ème} rue.

Collect all the eggs on the 3rd street.



Construisez 3 lotissements de tailles 2, 3 et 4 sans aucun œuf récolté.

Build 3 estates of 2, 3 and 4 houses without any collected egg.

MODE SOLO : la AAA gagne 20 points pour les œufs.

SOLO GAME: AAA earns 20 points for the eggs.

La guerre atomique approche, préparez-vous en construisant les plus grands abris possible !

Lorsque vous inscrivez un numéro sur une maison avec un abri, notez le même numéro dans l'abri : cela correspond à sa capacité maximale.

À la fin de la partie, additionnez les nombres de toutes les places disponibles dans les abris de chaque rue. Vous gagnez 10 points par rue où votre capacité totale est plus grande que celle de vos adversaires.

Vous pouvez aussi choisir d'être optimiste : si la somme de toutes vos capacités d'abris est la plus petite de toutes, gagnez 10 points.



The atomic war is coming, prepare yourselves by building the biggest bunkers possible!

When you play any number on a house with a bunker, write the same number in the bunker: this is its maximum capacity.

At the end of the game, add all people that can fit in one street's bunkers. You earn 10 points for each street where you have the biggest capacity.

Otherwise, you can be an optimist: have the lowest total of people in all the bunkers and score 10 points as well.



Plans de la ville / City Plans



Atteignez une capacité de 50 personnes dans les abris.

Reach a capacity of 50 people in the bunkers.



Construisez 6 lotissements de 1 maison avec un abri.

Build 6 estates of 1 house with a bunker.



Construisez 3 lotissements de 4 maisons avec un seul abri.

Build 3 estates of 4 houses with only one bunker.

MODE SOLO : La capacité des abris de la AAA est de 35 dans la 1^{ère} rue, 45 dans la 2^{ème} et 50 dans la 3^{ème}.

SOLO GAME: The shelter capacity of AAA is 35 in the 1st street, 45 in the 2nd and 50 in the 3rd.

Nouveau Mode Solo

Par Alexis Allard



La compagnie AAA (Alexis Allard Architects) est votre principale concurrente. Affrontez ses architectes afin de déterminer qui est le ou la meilleure.

Les règles de base s'appliquent normalement avec les changements suivants :

Mise en Place

★ Choisissez un ou une des architectes de la AAA (le numéro indique le niveau de difficulté).

★ Prenez une feuille de marque et divisez en deux toutes les cases de score avec une ligne horizontale. Vous inscrirez vos scores au-dessus de la ligne, et les scores de la AAA en-dessous.

★ Mélangez les cartes Travaux et formez deux piles égales. Constituez une pioche de cartes Travaux avec leur face Action visible en mélangeant soigneusement les 3 cartes Validation de Plan de la AAA dans une des piles puis en la plaçant au-dessous de l'autre pile.

★ Prenez 3 cartes Plan et placez-les à côté de la pioche de cartes Travaux.



Déroulement de la Partie

À chaque tour, piochez 3 cartes Travaux. Choisissez et utilisez 2 de ces 3 cartes, une pour son numéro et une pour son action. Ensuite défaussez ces deux cartes et placez la troisième, face action visible, de façon à former une pile pour la AAA.

Ainsi vous allez constituer une pile de cartes Travaux qui va permettre à la AAA de construire ses propres Lotissements. Vous ne devez pas mélanger cette pile de cartes mais vous pouvez la consulter à tout moment.

S'il vous est impossible de jouer, cochez un refus

de permis et choisissez quand même une carte pour la AAA.

Lorsque vous piochez une carte Validation, retirez-la du jeu et piochez une nouvelle carte Travaux. À la fin du tour de jeu, le Plan indiqué sur la carte Validation piochée sera peut-être validé par la AAA.

Consultez le coin supérieur droit de la carte de l'architecte choisie pour savoir si la AAA valide le Plan ou non. Si c'est le cas, inscrivez son score sur la feuille de marque.

Dans cet exemple, si les cartes Validation de Plan apparaissent dans cet ordre : N° 3, N° 2, N° 1 :

- 1^{ère} Validation piochée : le Plan N° 3 n'est pas validé.
- 2^{ème} Validation piochée : le Plan N° 2 n'est pas validé.
- 3^{ème} Validation piochée : le Plan N° 1 est validé.

★ **Attention** ★ Quand un premier Plan est validé par vous ou par la AAA, vous devez remélanger votre défausse avec la pioche de cartes Travaux.

Fin de Partie

La partie s'arrête lorsque la pioche de cartes Travaux est épuisée, ou qu'une des 3 conditions de fin de partie des règles de base est remplie.

Pour compter les points de la AAA, prenez sa pile de cartes Travaux sans la mélanger.

La AAA gagne un nombre variable de points selon l'architecte choisie :



★ 0 à 4 points par carte **Parc**.

★ 1 à 5 points par carte **Piscine**.

★ 1 à 3 points par carte **Intérimaire**.
De plus, comparez vos Intérimaires avec la AAA pour savoir qui reçoit les 7 et 4 points, ou 0 point pour celui qui n'aurait utilisé aucun intérimaire.

★ 1 à 3 points par carte **Barrière**.

★ Les points des 5 **Lotissements de plus forte valeur**.

Chaque lot de cartes entre 2 cartes **Barrière** représente un Lotissement.

On considère que des Barrières sont présentes au début et à la fin de la pile de cartes. Les Lotissements de la AAA n'ont pas de limite de taille.

Pour chaque lotissement :

Maisons x Valeur = points.

Nombre de Maisons dans un Lotissement : chaque carte entre 2 Barrières représente 1 Maison. Chaque carte Bis représente 1 à 4 Maisons.

Valeur de chaque Maison :

- 1 point s'il n'y a pas de carte Agence Immobilière dans le Lotissement.
- 1 à 4 points s'il y a une ou plusieurs cartes Agence Immobilière dans le Lotissement.

★ L'architecte de la AAA n'a pas de malus pour les cartes **Bis** et n'a pas de refus de permis.

Exemple d'une partie contre la AAA avec leur architecte n° 1.



★ **Plans** : la AAA ne gagne aucun point pour les Plans puisque les Plans des 2 premières cartes Validation piochées ne sont pas validés, et le joueur a mis fin à la partie en validant les 3 Plans avant que la 3^e Validation de Plan de la AAA ne soit piochée.

★ **Parcs** : la AAA gagne 1 point par Parc, ce qui lui fait $6 \times 1 = 6$ points.

★ **Piscines** : la AAA gagne 1 point par Piscine, donc $2 \times 1 = 2$ points.

★ **Intérimaires** : avec 2 Intérimaires, la AAA est à égalité pour la majorité avec le joueur et gagne donc 7 points, + 1 point par Intérimaire, soit un total de $7 + 2 = 9$ points.

★ **Barrières** : la AAA gagne 1 point par Barrière, donc $6 \times 1 = 6$ points.

★ **Lotissements** : la AAA a 6 Lotissements séparés par des Barrières, et chaque carte entre les Barrières compte comme 1 Maison. Les cartes Bis comptent comme 2 Maisons. Chaque Maison rapporte 1 point, 2 points s'il y a au moins 1 carte Agence Immobilière dans le Lotissement.

- **Lotissement 1** : 2 Maisons, donc $2 \times 1 = 2$ points.

- **Lotissement 2** : 2 Maisons, donc $2 \times 1 = 2$ points.

- **Lotissement 3** : 3 Maisons avec au moins 1 carte Agence Immobilière, donc $3 \times 2 = 6$ points.

- **Lotissement 4** : 2 Maisons et 1 carte Bis qui compte comme 2 Maisons, ce qui fait 4 Maisons, avec au moins 1 carte Agence Immobilière, donc $4 \times 2 = 8$ points.

- **Lotissement 5** : 1 Maison, donc $1 \times 1 = 1$ point, on ne compte que les 5 Lotissements de plus forte valeur donc ce Lotissement n'est pas compté.

- **Lotissement 6** : 7 Maisons avec au moins 1 carte agence Immobilière, donc $7 \times 2 = 14$ points.



Benoit Turpin

Welcome

to
★ Your perfect Home ★



FEUILLES, PLANS
& CARTES ZOMBIE

SHEETS, CITY PLANS
& ZOMBIE CARDS

**Invasion
Zombies**

**Zombies
Invasion**

FEUILLES & PLANS

SHEETS & CITY PLANS

**Camion de
Glace**

**Ice Cream
Truck**





Les zombies arrivent ! Armez-vous et construisez des barricades pour protéger le voisinage.

★ Pour y parvenir, utilisez l'action de l'agent immobilier pour obtenir des munitions tout en améliorant les maisons. Quand vous cochez une case de l'agence immobilière avec une balle, entourez une balle dans votre inventaire en haut de votre feuille (vous commencez la partie avec une balle).

L'action géomètre vous permet de construire des barricades, en plus de créer des barrières entre les maisons comme d'habitude. Quand vous écrivez un numéro associé à une action géomètre dans une maison sans barricade, vous pouvez construire une barricade devant cette maison à la place d'une barrière.

Comment les zombies avancent ? Prenez un des 3 paquets de cartes travaux et divisez-le en 3 paquets égaux de 9 cartes. Mélangez une carte Zombie au hasard dans chacun de ces paquets et empilez-les.

Lorsqu'une carte zombie apparaît, **les zombies avancent immédiatement**. Vous pouvez tirer sur les zombies en dépensant une balle pour chaque rue où vous voulez empêcher les zombies d'avancer. Ensuite tracez une flèche dans la direction indiquée par la carte Zombie dans chaque rue où les zombies avancent, jusqu'au premier trou dans les barricades. Si le trou a été barricadé, tout va bien. Sinon la maison est infectée : écrivez un Z sur son toit, et construisez immédiatement des barrières de chaque côté de la maison pour éviter la propagation de l'infection. Puis, retirez du jeu la carte zombie et continuez le tour de jeu normalement.

Si vous voulez mélanger les cartes après avoir validé un premier plan, mélangez les 3 piles séparément.

Zombies are coming! Load up and build barricades to protect your neighborhood.

To protect yourself, use the Real Estate Agent action to gain ammunition while improving the estates. When you check a box of the Real Estate zone with a bullet, **circle the bullet in your inventory** at the top of your sheet (you start with one bullet).

The Fence action allows you to build barricades, in addition to the regular fences between the houses. When you write a number associated with the Fence action in a house without a barricade, you can build a barricade in front of the house instead of a fence.

How do the zombies move?

At the beginning of the game, take one of the 3 decks of Construction cards and divide it in 3 equal stacks of 9 cards. Shuffle a Zombie card in each of the stacks and pile them up back.

When a Zombie card is drawn, **the zombies move immediately**. You can shoot Zombies by spending an ammunition for each street where you want to prevent them from moving. Then, draw a line in the direction indicated by the Zombie card in each street in which the Zombies move, until the first gap in the barricades. If that gap has been filled by the player, nothing happens. If not, the house is infected : write a Z on its roof and build immediately fences on both sides of the house to avoid the propagation of the infection. Then discard the Zombie card and finish the turn as usual.

If you want to shuffle the cards after the first plan is validated, shuffle the 3 stacks separately.



Plans de la ville / City Plans



Construisez toutes les barricades dans 2 rues.

Build all barricades on 2 streets.



Construisez les 2 barricades centrales dans chaque rue.

Build the 2 middle barricades on all streets.



Dépensez 5 munitions.

Use 5 ammunitions.

MODE SOLO : Au début de la partie, divisez les cartes Travaux en 2 piles égales, puis divisez encore une des deux piles pour obtenir 3 piles. Mélangez au hasard une carte Zombie dans chacune de ces 3 piles. Puis mélangez les cartes Validation de la AAA dans la plus grosse pile, et placez celle-ci au-dessous des 2 autres. À la fin de la partie, la AAA perd 5 points de refus de permis.

SOLO GAME: At the beginning of the game, divide the Construction cards into 2 equal stacks, then divide again one of the two stacks to get 3 stacks. Shuffle randomly a Zombie card in each of these 3 stacks. Then shuffle the AAA Validation cards into the larger stack, and place it below the others. At the end of the game, the AAA loses 5 points for permit refusal.

SOLO GAME: When a AAA Completed Plan card is drawn, cross off the ice cream cone bonus of the street corresponding to the card number. For example: when the AAA Completed card N°1 is drawn, cross off the ice cream cone bonus of the first street. At the end of the game, the AAA earns 25 points for the ice cream.

Benoit Turpin

Welcome

to
★ Your perfect Home ★



FEUILLES & PLANS / SHEETS & CITY PLANS

Halloween

FEUILLES & PLANS / SHEETS & CITY PLANS

**Lumières
de Noël**

**Christmas
Lights**



Farce ou friandise ?

Lorsque vous numérotez une maison avec un bonbon et un fantôme, entourez l'un des deux.

Il y a 3 paliers de bonus fantôme et 3 paliers de bonus bonbon. Lorsque vous atteignez un palier avec les fantômes ou les bonbons récoltés, vous pouvez prendre le bonus correspondant ou un bonus d'un palier inférieur. Attention, si vous choisissez de ne pas prendre de bonus, vous ne pourrez pas en prendre avant d'atteindre le palier suivant. De plus, vous n'avez le droit de prendre qu'un seul bonus fantôme et un seul bonus bonbon durant la partie. Quand vous prenez un bonus, entourez-le. Les autres architectes doivent alors barrer ce bonus sur leur feuille. Ils ou elles ne pourront plus le prendre, sauf les architectes qui le prennent durant le même tour.

Chaque bonus bonbon donne des points supplémentaires.

Chaque bonus fantôme donne le choix entre 2 types d'actions supplémentaires. Choisissez un type d'action que vous devez appliquer immédiatement, en plus de votre tour de jeu et dans la rue de votre choix. Selon le bonus, vous pouvez construire des piscines, ou des parcs, ou des numéros bis sans pénalité.

Trick or treat?

When you write a number in a house with a candy and a ghost, circle one of them.

There are 3 levels of bonuses for ghosts & candies. When you reach a level with the collected ghosts or candies, you can take the corresponding bonus, or one from a lower level. Beware, if you choose not to take the bonus, you will not be able to take one before reaching the next level. Moreover, you can only take one bonus of each type (candies and ghosts) during the game. When you take a bonus, circle it. Then all other players must cross off this bonus on their sheet. They will not be able to take this bonus anymore, except if they take it during the same turn.

Each candy bonus gives extra points.

Each ghost bonus gives the choice between two types of bonus actions. Pick one type of action and apply it immediately, in addition to your game turn and in the street of your choosing. Depending on the bonus, you can build extra pools, extra parks or Bis numbers without penalties.



Plans de la ville / City Plans



Récoltez 7 bonbons.
Collect 7 candies.



Construisez 3 lotissements de 3 maisons avec exactement 1 bonbon et 1 fantôme récoltés dans chacun.

Build 3 estates of 3 houses with exactly 1 candy and 1 ghost collected in each estate.



Récoltez tous les fantômes de la 3^{ème} rue.
Collect all ghosts on the 3rd street.

MODE SOLO :

Au début de la partie, barrez 2 bonus au choix. Quand une carte Validation de la AAA est piochée, barrez le palier des bonus fantôme et le palier des bonus bonbon correspondants au numéro de la carte. Par exemple : quand la carte Validation N° 1 est piochée, barrez le premier palier fantôme et le premier palier bonbon. En fin de partie, la AAA gagne 15 points pour les bonbons.

SOLO GAME:

At the beginning of the game, cross off 2 bonuses of your choice. When a AAA Completed Plan card is drawn, cross off the bonus ghost level and the bonus candy level corresponding to the card number. For example: when the AAA Completed Plan card N° 1 is drawn, cross off the first ghost level and the first candy level. At the end of the game, the AAA earns 15 points for candies.

Welcome

to

Décorez les rues pour Noël avec les guirlandes les plus longues possibles.

Pour décorer les maisons, il faut écrire des nombres consécutifs dans les rues. Quand 2 numéros écrits l'un à côté de l'autre sont consécutifs, vous pouvez les relier avec une guirlande de lumières.

Un numéro bis est considéré comme consécutif au numéro voisin auquel il est identique.

Vous pouvez avoir plusieurs guirlandes dans une même rue, mais à la fin de la partie, seule la plus longue guirlande de chaque rue vous permettra de marquer des points supplémentaires.

Gagnez autant de points qu'il y a de maisons reliées par la guirlande la plus longue dans chaque rue.

Decorate the streets for Christmas with the longest lights possible.

To decorate the houses, you must write numbers in consecutive order in the streets. When 2 adjacent numbers are consecutive, you can connect them with a string of Christmas lights.

A Bis number is considered consecutive to the identical number next to it.

You can have multiples strings of lights in one street but at the end of the game, only the longest string of lights in each street will score additional points.

For each street, earn as many points as there are houses connected by the longest string of lights.



Plans de la ville / City Plans



Construisez 2 lotissements de 3 maisons sans aucune guirlande.

Build 2 estates of 3 houses without any string of lights.



Construisez 2 lotissements de 6 maisons reliées par une seule guirlande.

Build 2 estates of 6 houses connected to each other by a single string of lights.



Reliez toutes les maisons d'une rue avec une seule guirlande.

Connect all the houses of one street with a single string of lights.

MODE SOLO :

La AAA gagne 25 points pour les guirlandes.

SOLO GAME:

The AAA earns 25 points for the Christmas lights.