



Welcome

to
★ *Your Perfect Home* ★

— Règles du jeu —

| | | |
|---|-----------------------------------|----|
|  | Jeu de base | 2 |
| | Mode Avancé et Rond-Point ★ | 14 |
| | Mode Solo AAA | 16 |
|  | Feuille Blueprint | 20 |

23 février 1953

U.S. DEPARTMENT OF HOUSING
JUNE 10, 1953
AND URBAN DEVELOPMENT

APPEL D'OFFRE
Lettre aux architectes proposant leur candidature.

Bienvenue,

Notre ville a su se rendre attractive et connaît une forte croissance démographique. La mairie a donc rendu constructibles de nouveaux terrains afin d'aménager des quartiers résidentiels. Ils devront proposer tout le confort moderne auquel toute américaine et américain aspire en 1953.

Afin de réaliser ce programme ambitieux et d'effectuer une sélection, la mairie a décidé de mettre en compétition plusieurs architectes.

Dans ce but, il vous est demandé de construire des maisons individuelles réparties sur 3 rues. Pour cela, vous devrez respecter les critères d'urbanisation de la ville.

Vous trouverez toutes les explications dont vous aurez besoin dans le Livret de Règles qui accompagne cette lettre.

L'architecte avec la meilleure évaluation finale se verra proposer de futurs projets. Nous vous souhaitons une belle réussite.

Madame la Maire,

Ella J. Grasso
APPROVED

Aperçu et But du jeu

Une partie de *Welcome* se déroule en une succession de tours de jeu.

À chaque tour de jeu, tout le monde joue en même temps avec le même tirage de cartes formé de trois combinaisons. Chaque architecte choisit une combinaison constituée de 2 cartes :

1 carte face Numéro et
1 carte face Action.



Avec le Numéro, vous devez numéroter une maison sur votre feuille pour la construire. Les maisons sont réparties dans 3 rues différentes.



Avec l'Action, selon son type, vous pouvez :

-  Construire une **barrière** pour délimiter des lotissements.
-  Réaliser une **amélioration** pour vos lotissements construits.
-  Aménager un **parc**.
-  Construire une **piscine**.
-  Employer un **intérimaire** pour modifier le numéro de la carte.
-  Construire une **extension** à une maison existante.

Durant la partie, vous pouvez également valider les 3 cartes **Plan** de la Ville. Ces objectifs rapportent des points supplémentaires aux architectes les plus rapides et efficaces.



À la fin de la partie, vous additionnez l'ensemble des points rapportés par vos constructions.

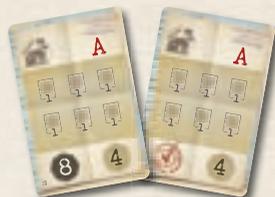
Obtenez le score le plus élevé pour gagner la partie !

Les cartes comportent en bas à gauche un numéro d'identification (de 01 à 110) qui n'a pas d'utilité durant la partie.

Matériel



63 cartes Travaux
avec une face Numéro (de 1 à 15)
et une face Action (6 différentes)



21 cartes
Plan de base A B C
avec une face Projet
et une face Validé



17 cartes
Plan Avancé A* B* C*
avec une face Projet
et une face Validé



6 feuilles Classique
effaçables

6 feuilles Blueprint
effaçables



6 aides de jeu



6 feutres et 6 chiffonnettes

Pour le Mode Solo AAA



3 cartes
Validation AAA



6 cartes
Adversaire AAA

Jouez avec un nombre illimité
de joueuses et joueurs avec :

★ L'application feuille de
marque Android et IOS :
*Welcome to Your Perfect
Home*



★ Les feuilles de marque à imprimer
sur bluecocker.com

Dans le livret de Règles des Extensions, vous trouverez les règles et la liste complète du matériel supplémentaire et exclusif de cette Édition Collector : les cartes N° 111 à 165, les 24 feuilles recto-verso supplémentaires, ainsi que les feuilles présentes au verso des feuilles Classique et Blueprint.

Mise en place

- 1 Mélangez les **cartes Travaux** et répartissez-les en 3 piles égales au milieu de la table, face Numéro visible.
- 2 Sélectionnez 3 cartes Plan : une **carte Plan A**, une **carte Plan B** et une **carte Plan C**. Placez ces 3 cartes au milieu de la table, face Projet visible. Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer uniquement avec des cartes Plan de Base. Les cartes restantes ne seront pas utilisées pour cette partie.
- 3 Donnez à chaque architecte un **feutre** et une **feuille de marque**. Veillez à ce que tout le monde joue avec une feuille identique. Pour votre première partie nous vous recommandons de jouer avec la **feuille Classique** avec le logo : . Chaque architecte écrit le nom de sa ville en haut à gauche de sa feuille.
- 4 Donnez une **aide de jeu** à chaque architecte.



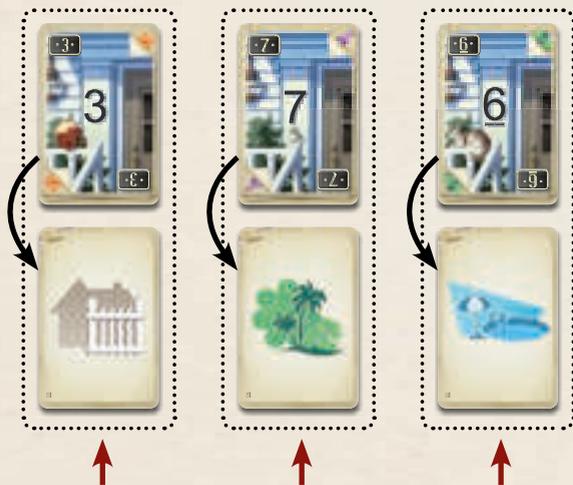
Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs tours de jeu successifs. À chaque tour, réalisez les 5 étapes suivantes dans l'ordre :

- ★ 1 - RETOURNER 3 CARTES TRAVAUX
- ★ 2 - CHOISIR UNE COMBINAISON NUMÉRO-ACTION
- ★ 3 - NUMÉROTÉR UNE MAISON (obligatoire)
- ★ 4 - UTILISER L'ACTION (facultatif)
- ★ 5 - VALIDER UN PLAN DE LA VILLE (facultatif)

★ 1 - RETOURNER 3 CARTES TRAVAUX

Retournez la première carte Travaux de chacune des 3 piles de cartes. Et placez chaque carte, face Action visible devant sa pile.



3 combinaisons Numéro-Action

Ainsi, vous obtenez à chaque tour 3 nouvelles combinaisons Numéro-Action. Les cartes retournées au fil des tours sont empilées en 3 défausses.

Quand vous retournez la dernière carte de chaque pile, mélangez séparément les 3 piles de cartes défaussées précédemment pour former de nouveau 3 piles de cartes face Numéro visible.

★ 2 - CHOISIR UNE COMBINAISON NUMÉRO-ACTION

Le tour de jeu est **simultané** : en même temps, chaque architecte choisit de son côté une des trois combinaisons Numéro-Action disponibles pour l'utiliser sur sa feuille.

Vous pouvez parfaitement être plusieurs à utiliser la même combinaison.

★ 3 - NUMÉROTÉRE UNE MAISON (OBLIGATOIRE)

Les maisons sont regroupées en 3 rues horizontales. Sur votre feuille, vous devez écrire le numéro de la combinaison choisie dans une maison vide dans la rue de votre choix.

Chaque rue est indépendante et doit être numérotée dans l'ordre croissant du plus petit numéro au plus grand.

Vous ne pouvez pas écrire deux fois le même numéro dans une même rue (sauf avec l'Action Extension, voir page 9).



Vous pouvez sauter des maisons et les laisser vides, puis les numéroté par la suite.

De même, vous pouvez sauter des numéros, par exemple en écrivant un 10 juste après un 7.



Refus de Permis de Construire :

Numéroté est **obligatoire**.

Si vous pouvez placer l'un des 3 numéros disponibles, vous devez le faire. Dans le cas contraire, vous recevez un refus de permis de construire : au lieu de numéroté une maison et de faire une action, **rayez 1 case Refus de Permis** au bas de votre feuille.

Vous devez rayer les cases Refus de Permis dans l'ordre croissant (0, 0 puis 3).



★ 4 - UTILISER L'ACTION (FACULTATIF)

Vous pouvez utiliser l'action de la combinaison choisie, uniquement si vous utilisez également le numéro de cette combinaison. Autrement dit : vous ne pouvez pas faire d'action si vous recevez un Refus de Permis.

Important :
Utiliser une action n'est jamais obligatoire !



ACTION BARRIÈRE (x14)

Cette action permet de délimiter des lotissements de différentes tailles.

Un lotissement est un groupe de maisons voisines entre deux barrières.

Pour cela, **dessinez 1 barrière avec un trait vertical, n'importe où** entre 2 maisons de votre choix, qu'elles soient numérotées ou non et dans n'importe quelle rue.

Notez que dès le début de la partie, il y a déjà une barrière à chaque extrémité de chaque rue.

À la fin de la partie, vous gagnerez des points pour vos **lotissements complets et d'une taille maximale de 6 maisons**.

Un lotissement est complet si toutes ses maisons sont numérotées (aucune maison vide).

Attention, un lotissement avec une taille de 7 maisons ou plus ne rapportera aucun point.

Il est possible de diviser un lotissement existant avec une nouvelle barrière (sauf si vous avez déjà utilisé ce lotissement pour *Valider un Plan de la Ville*, voir page 10).

Exemple : Vous dessinez une barrière entre deux maisons. Ainsi vous divisez un lotissement complet de taille 3 en 2 lotissements plus petits de taille 1 et 2.



ACTION AMÉLIORATION (x14)

Grâce à l'agence immobilière locale, améliorez la valeur de vos lotissements complets.

Dans la section des améliorations, **choisissez n'importe quelle taille de lotissement** (1, 2, 3, 4, 5, ou 6 maisons), peu importe que vous en ayez déjà construit ou non. **Rayez 1 case Amélioration** dans la colonne correspondante. Vous devez rayer les cases de cette colonne **dans l'ordre croissant**.

À la fin de la partie, chaque lotissement complet de cette taille vous rapportera autant de points que la plus petite valeur encore visible dans cette colonne.

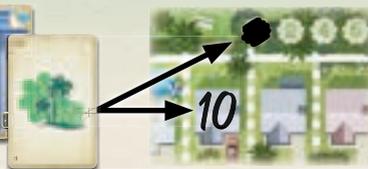
Exemple : Vous rayez la première case dans la colonne des lotissements de taille 2. Ainsi la valeur de chacun de vos lotissements complets de taille 2 est passée de 2 points à 3 points.



ACTION PARC (x14)

Créez des parcs dans chaque rue.

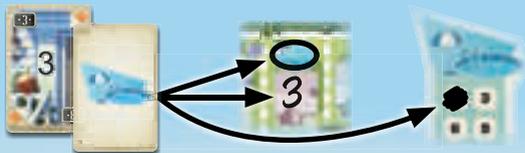
Rayez 1 case Parc dans la même rue où vous avez écrit le numéro associé à cette action. Vous devez rayer les cases **dans l'ordre croissant** (0, 2, 4, etc.).





ACTION PISCINE (x7)

Construisez des piscines, mais pas n'importe où ! Si vous écrivez le numéro associé à cette action **dans une maison vide avec piscine, entourez cette piscine.** Ensuite, dans la section des piscines, **rayez 1 case.** Vous devez rayer les cases **dans l'ordre croissant** (0, 3, 6, etc.).



Avec un numéro associé à une action Piscine, vous pouvez numéroter une maison sans piscine, mais sans bénéficier de l'action Piscine. Avec un numéro associé à un autre type d'action, vous pouvez numéroter une maison avec piscine, mais vous ne pourrez plus construire cette piscine.

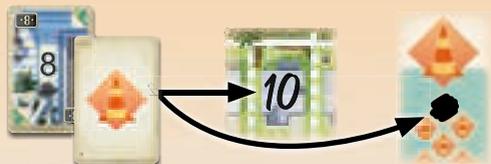


ACTION INTÉRIMAIRE (x7)

Faites travailler des intérimaires et les travaux seront plus faciles.

Avant d'écrire un numéro associé à une action Intérimaire, vous pouvez **ajouter ou soustraire 0, 1 ou 2 à ce numéro.** Ensuite, dans la section des intérimaires, **rayez 1 case Intérimaire.**

Exemple : Avec un numéro 8, vous pouvez obtenir les numéros 6, 7, 8, 9 ou 10.



Vous pouvez obtenir un 16 ou un 17 avec un numéro 14 ou 15, ainsi qu'un 0 avec un numéro 1 ou 2, sans toutefois descendre au-dessous de 0. De plus, vous pouvez rayer 1 case Intérimaire, même si vous ne modifiez pas le numéro. Et vous n'avez pas l'obligation d'utiliser l'action Intérimaire pour éviter un Refus de Permis de Construire.



ACTION EXTENSION (x7)

Créez une extension à une maison existante avec un **"numéro bis"**, c'est-à-dire avec un numéro répété une seconde fois. À la fin de la partie, cette action vous fera perdre des points. Mais elle vous permet de numéroter 2 maisons en un seul tour. Ainsi vous pouvez compléter plus de lotissements et plus rapidement que vos adversaires.

Après avoir écrit le numéro associé à cette action, **choisissez n'importe quelle maison déjà numérotée** (qui peut être celle que vous venez de numéroter). **Copiez le numéro de cette maison** en l'écrivant dans une maison vide voisine, directement à sa gauche ou à sa droite. **Ajoutez à ce numéro un "B"** afin de le repérer. Ensuite, dans la section des extensions, **rayez 1 case.** Vous devez rayer les cases **dans l'ordre croissant** (0, 1, 3, etc.).



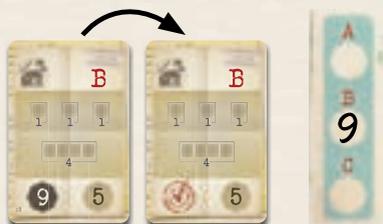
Vous pouvez copier un numéro identique plusieurs fois et obtenir une suite de maisons comme celle-ci : 4-5B-5-5B-5B... De plus, deux numéros identiques obtenus avec cette action **peuvent** être séparés par une barrière.

★ 5 - VALIDER UN PLAN DE LA VILLE
(FACULTATIF)

Les 3 cartes Plan A, B et C sont des objectifs fixés par la ville.

Si vous remplissez les conditions demandées par un plan, vous pouvez le valider. Marquez alors **le plus gros score de la carte Plan** dans la case correspondante (A, B ou C) en bas de votre feuille. Les architectes qui valident le même plan **dans le même tour** peuvent également marquer le plus gros score.

Ensuite, **retournez la carte Plan** sur sa face Validé . Les architectes qui valident ce plan lors d'un tour suivant ne pourront obtenir que le plus petit score.



Notez que chaque architecte ne peut valider chacun des 3 plans qu'une seule fois dans la partie.

Vous pouvez valider plusieurs plans dans le même tour.

Valider un plan immédiatement n'est pas obligatoire. Vous pouvez le valider lors d'un tour suivant si vous le souhaitez ou si vous avez oublié de le faire.

Vous avez la possibilité de valider un plan même si vous recevez un Refus de Permis dans le même tour.

Cartes Plan de Base

Chaque carte Plan de Base demande la construction de plusieurs **lotissements complets** avec les **tailles indiquées**. Il n'y a **pas de contrainte de placement des lotissements**. Vous pouvez les répartir dans les rues comme vous le souhaitez.

Une fois que vous avez utilisé un lotissement pour valider un plan, **vous ne pouvez plus l'utiliser pour en valider un autre**. Pour vous en souvenir, vous devez **tracer une ligne** au-dessus des maisons de ce lotissement. Et par la suite, il vous est **interdit de diviser ce lotissement avec une barrière**.

Exemple : Vous validez en premier le Plan B avec un lotissement de taille 4 et 3 lotissements de taille 1. Vous tracez une ligne au-dessus des lotissements utilisés. Puis vous marquez 9 points sur votre feuille et vous retournez la carte Plan B sur sa face Validé.



Fin de partie

La partie se termine à la fin du tour en cours, si une de ces situations se produit :

- ★ Un ou une architecte a validé chacun des **3 Plans A, B et C**.
- ★ Un ou une architecte raye son **3^e Refus de Permis**.
- ★ Un ou une architecte a numéroté **toutes les maisons** de ses trois rues.

Calculez votre score total en additionnant les points dans chaque section :

 **Plans** : Additionnez les points des plans que vous avez validés.

 **Parcs** : Reportez la plus petite valeur visible de chaque rue et additionnez-les.

 **Piscines** : Reportez la plus petite valeur visible des piscines.

 **Intérimaires** : Les architectes avec le plus de cases Intérimaire rayées gagnent 7 points. Les deuxièmes gagnent 4 points. Et les troisièmes gagnent 1 point. Si vous n'avez rayé aucune case Intérimaire, vous ne gagnez aucun point.

Exemple : Alice et Bob ont rayé 5 intérimaires et gagnent 7 points chacun. Cindy a rayé 1 intérimaire et gagne 4 points. Danny n'a rayé aucun intérimaire et ne gagne pas de point.

 **Lotissements complets** : Pour chaque taille de lotissement, comptez et reportez le nombre de tous vos lotissements complets. Multipliez ce nombre par la plus petite valeur visible correspondante.

 **Extensions** : Reportez la plus petite valeur visible des extensions. Vous devez **soustraire** cette valeur à votre total de points.

 **Refus de Permis** : Reportez la plus petite valeur visible des Refus de Permis. Vous devez **soustraire** cette valeur à votre total de points.

L'architecte qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, l'architecte avec le plus de lotissements complets l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



The image shows a game board with various sections and a calculator. The sections are:

- Plans**: A grid with 3 rows (A, B, C) and 6 columns. The values are: A: 8, B: 0, C: 14; A: /, B: 14, C: 2; A: 6, B: 2, C: 2. Below the grid is a calculator with buttons for 14, +, 16, +, 13, +, 7, +, 1, 6, 24, 0, 14, 0, -, 1, -, 3, =, 91.
- Parcs**: A grid with 3 rows and 2 columns. The values are: 13, 17; 21, 28; 31, 36.
- Piscines**: A grid with 3 rows and 2 columns. The values are: 1, 2, 3, 4, 5, 6; 1, 3, 4, 6; 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- Intérimaires**: A grid with 3 rows and 2 columns. The values are: 1, 2, 3, 4, 5, 6; 1, 3, 4, 6; 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- Lotissements complets**: A grid with 3 rows and 2 columns. The values are: 1, 2, 3, 4, 5, 6; 1, 3, 4, 6; 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- Extensions**: A grid with 3 rows and 2 columns. The values are: 1, 2, 3, 4, 5, 6; 1, 3, 4, 6; 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- Refus de Permis**: A grid with 3 rows and 2 columns. The values are: 1, 2, 3, 4, 5, 6; 1, 3, 4, 6; 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Rappels et Exemples

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|
| ·1· | ·2· | ·3· | ·4· | ·5· | ·6· | ·7· | ·8· | ·9· | ·10· | ·11· | ·12· | ·13· | ·14· | ·15· |
| x2 | x2 | x3 | x4 | x5 | x6 | x6 | x7 | x6 | x6 | x5 | x4 | x3 | x2 | x2 |



1

BARRIÈRE (x14)

Dessinez une barrière n'importe où.

Quand toutes les maisons entre 2 barrières sont numérotées, elles forment un **lotissement complet** qui rapporte des points en fin de partie.



3

PARC (x14)

Après avoir numéroté une maison, rayez 1 case Parc dans la même rue.

À la fin de la partie, dans chaque rue, vous gagnez les points de la case avec la plus petite valeur visible.



2

AMÉLIORATION (x14)

Choisissez une taille de lotissement et rayez 1 case Amélioration.

À la fin de la partie, tous les lotissements complets de cette taille rapportent plus de points.



4

PISCINE (x7)

Après avoir numéroté une maison, entourez la piscine de cette maison s'il y en a une, et rayez 1 case Piscine.

À la fin de la partie, vous gagnez les points de la case avec la plus petite valeur visible.



5

INTÉRIMAIRE (x7)

Modifiez le numéro (-2, -1, 0, +1, +2) pour numéroté une maison et rayez 1 case Intérimaire.

Vous pouvez obtenir un 17 avec un 15 et un 0 avec un 1 (mais pas -1) !

À la fin de la partie, comparez vos cases rayées avec vos adversaires pour gagner des points.



6

EXTENSION (x7)

Après avoir numéroté une maison, numérotez 1 deuxième maison à côté de n'importe quelle maison en recopiant son numéro, et rayez 1 case Extension.

À la fin de la partie, vous perdez des points, mais vous pouvez en gagner plus grâce aux maisons numérotées supplémentaires.

Mode Avancé ✪

Après quelques parties, le Mode Avancé vous permettra de découvrir de nouvelles façons de jouer.

★ ROND-POINT

Remplacez une maison vide par un rond-point. Vous pouvez construire un rond-point à n'importe quel moment d'un tour de jeu, en plus de numéroter une maison et d'utiliser une action.

Dans une maison vide, **dessinez un rond-point ainsi qu'une barrière de chaque côté.** Ensuite, dans la section des ronds-points, **rayez 1 case.** Vous devez rayer les cases dans l'ordre croissant (0, puis 3).

Le rond-point divise la rue en deux parties plus petites que vous pouvez désormais **numéroter indépendamment.** Vous pouvez avoir une numérotation de 1 à 15 d'un côté du rond-point ainsi que de l'autre côté. Autrement dit, à partir d'un rond-point la numérotation recommence à partir de 0.



À la fin de la partie, les ronds-points construits vous font perdre des points. Vous devez soustraire à votre total de points la plus petite valeur encore visible dans la section des ronds-points.

Notez qu'un rond-point n'est pas une maison et ne compte donc pas comme un lotissement. Vous pouvez construire



2 ronds-points au maximum durant une partie. Vous pouvez construire 2 ronds-points dans une même rue. Enfin, vous pouvez construire un rond-point même si vous recevez un Refus de Permis dans le même tour.

★ CARTES PLAN AVANCÉ

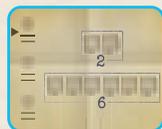
Vous pouvez ajouter les cartes Plan Avancé ✪ aux cartes Plan de Base. Ainsi vous pouvez jouer avec un mélange de Plans de Base et Avancé. Simplement, assurez-vous de toujours jouer avec 1 carte Plan A, 1 carte Plan B et 1 carte Plan C.

Rappel : Un **lotissement complet** utilisé pour valider un plan **ne peut pas être utilisé pour en valider un autre.** Et par la suite, il ne peut plus être divisé avec une barrière (Voir page 10, *Valider un Plan*).

PLANS A



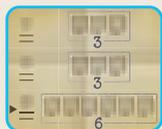
À chaque extrémité de chaque rue : construisez 1 lotissement complet de taille 1.



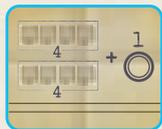
Dans la 1^{re} rue (en haut) : construisez 1 lotissement complet de taille 2 et 1 lotissement complet de taille 6.



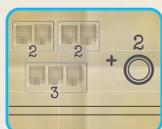
Dans la 2^e rue (au milieu) :
construisez 1 lotissement
complet de taille 3 et
2 lotissements complets de
taille 4.



Dans la 3^e rue (en bas) :
construisez 2 lotissements
complets de taille 3 et
1 lotissement complet de
taille 6.

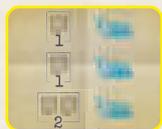


Dans la même rue :
construisez 2 lotissements
complets de taille 4 et au
moins 1 rond-point.

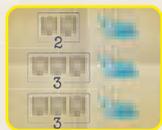


Dans la même rue :
construisez 2 lotissements
complets de taille 2,
1 lotissement complet de
taille 3 et 2 ronds-points.

PLANS B



Construisez 2 lotissements
complets de taille 1 et
1 lotissement complet de
taille 2, chacun avec au
moins 1 piscine construite.



Construisez 1 lotissement
complet de taille 2 et
2 lotissements complets
de taille 3, chacun avec au
moins 1 piscine construite.



Construisez 1 lotissement
complet de taille 5 et
1 lotissement complet de
taille 6, chacun avec au
moins 1 piscine construite et
1 extension.



Construisez 2 lotissements
complets de taille 2 et
1 lotissement complet de
taille 4, chacun avec au
moins 1 extension.



Construisez 1 lotissement
complet de taille 4 et
1 lotissement complet de
taille 5, chacun avec au
moins 2 extensions.

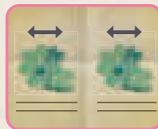
PLANS C



Rayez au moins 7 cases Parc.



Dans chaque rue : rayez au
moins 2 cases Parc.



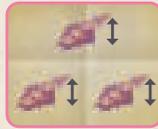
Dans 2 rues différentes :
rayez toutes les cases Parc.



Rayez au moins 5 cases
Intérimaire.



Rayez au moins 6 cases
Amélioration de lotissement.



Rayez toutes les cases
Amélioration d'au moins
3 tailles différentes de
lotissement.



Mode Solo AAA

ALEXIS
SOLO MODE

La compagnie AAA (Alexis Allard Architects) est votre principale concurrente. Réussirez-vous à surpasser ses architectes ?

Ce mode de jeu vous permet de jouer en solo en affrontant la AAA. Chaque architecte de la AAA possède un niveau de difficulté et une personnalité différente. Durant la partie, à chaque tour, vous allez donner une carte à la AAA. À la fin de la partie, ces cartes permettront à la AAA de gagner des points. Sauf si vous jouez avec la carte Adversaire AAA de niveau 0 qui ne marque aucun point, mais attention car les cartes que vous lui donnerez ne reviendront pas dans votre pioche...

Toutes les règles normales s'appliquent avec les modifications qui suivent. De plus, vous pouvez jouer en solitaire contre la AAA avec n'importe quelle feuille ainsi que le Mode Avancé.

★ MISE EN PLACE

- 1 Mélangez les **cartes Travaux** face Action visible et prenez 20 cartes au hasard. Ensuite :
 - Dans ce paquet de 20 cartes, mélangez 1 carte **Validation AAA** prise au hasard et sans la regarder.
 - Placez le reste des cartes au-dessus de ce paquet, afin de constituer une **pioche face Action visible**.
 - Placez les **2 autres cartes Validation**, face cachée, dans votre **défausse** à côté de la pioche.
- 2 Sélectionnez **3 cartes Plan** comme dans une partie normale.
- 3 Prenez **une feuille de marque**, et divisez en deux toutes les cases de score avec une ligne horizontale. Vous marquerez vos scores au-dessus de la ligne, et les scores de la AAA au-dessous.
- 4 Choisissez **une carte Adversaire AAA**. La valeur à côté de son nom indique le niveau de difficulté (1 = facile). Le niveau 0 permet de jouer sans compter les points de la AAA. Réservez à côté de cette carte un emplacement pour les cartes que vous donnerez à la AAA.



★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

① Au début de chaque tour, **piochez 3 cartes Travaux**.

Quand la pioche de cartes Travaux est épuisée, mélangez uniquement votre défausse (avec les 2 cartes Validation) pour former de nouveau une pioche. Les cartes données à la AAA ne reviennent pas en jeu.

Carte Validation AAA : Lorsque vous piochez une carte Validation, vous devez la résoudre **immédiatement**.

Vérifiez en haut à droite de la carte Adversaire si la AAA valide la carte Plan qui correspond à la carte Validation. Si c'est le cas, marquez le score de la carte Plan pour la AAA sur votre feuille, puis **retournez la carte Plan** sur sa face Validé.

Ensuite **retirez du jeu la carte Validation** et piochez une nouvelle carte Travaux afin d'en avoir 3 en main pour jouer votre tour.

② Choisissez **2 cartes Travaux parmi les 3** que vous avez en main.

③ Utilisez **une carte pour son numéro** en numérotant une maison.

④ Utilisez **l'autre carte pour son action** (faire l'action n'est pas obligatoire). Pour cela, vous pouvez consulter les coins de la carte qui indiquent l'action présente sur l'autre face.

Ensuite, placez ces deux cartes **dans votre défausse**.

Puis, **donnez à la AAA la troisième carte Travaux restante**. Ainsi vous allez former une pile de cartes Travaux à côté de la carte Adversaire AAA. **Vous ne devez pas mélanger** cette pile de cartes mais vous pouvez la consulter à tout moment.

Exemple avec Irene pour adversaire :

Vous piochez la carte **Validation B**. Rien ne se passe car Irene ne valide pas le Plan B.

Par la suite, vous piochez la **carte Validation A**. Irene valide le Plan A. Vous marquez alors 8 points pour la AAA et vous retournez la carte Plan A.

Enfin, vous piochez la **carte Validation C**. Irene valide le Plan C. Comme vous l'avez déjà validé et retourné à un tour précédent, vous marquez le plus petit score de 6 points pour la AAA.



Astuce : Si vous avez de la place, pour mieux voir les cartes données à la AAA, vous pouvez les étaler au fur et à mesure en laissant visibles les actions indiquées dans les coins.

Refus de permis de construire : Comme dans les règles normales, s'il vous est impossible de numérotter une maison, rayez une case Refus de Permis. Vous devez alors quand même placer 2 cartes dans votre défausse et donner 1 carte à la AAA.

5 Vous pouvez valider une carte Plan en suivant les règles habituelles.

★ FIN DE PARTIE

Comme dans une partie normale, la partie se termine à la fin du tour en cours si **vous** déclenchez l'une des 3 conditions de fin de partie. Cependant notez que vous seul pouvez mettre fin à la partie. La AAA ne met jamais fin à la partie, même dans le cas où la AAA validerait les 3 plans.

Carte Adversaire AAA niveau 0

L'agence de la AAA est fermée ! La AAA ne marque donc aucun point à la fin de la partie. Ainsi vous pouvez simplement jouer en solo en essayant d'obtenir le meilleur score possible. Notez que la AAA vous fait quand même concurrence pour la validation des cartes Plan.



Intérimaires : Vous gagnez des points selon votre position (I^{re}, II^e ou III^e place). La carte indique votre position selon le nombre de cases Intérimaire rayées.

Carte Adversaire AAA niveau 1 ou plus

Pour chaque section, écrivez votre score au-dessus de la ligne horizontale, et le score de la AAA au-dessous.

Pour calculer le score de la AAA, prenez sa pile de cartes Travaux **sans la mélanger**.

La AAA gagne un nombre variable de points selon la carte Adversaire :

Parcs : 0 à 4 points par carte Parc.

Exemple avec Sam pour adversaire : Sam gagne 1 point par carte Parc. Donc si vous lui avez donné 5 cartes Parc, il gagne 5 points.

Piscines : 0 à 5 points par carte Piscine.

Intérimaires : 1 à 2 points par carte Intérimaire. De plus, la AAA gagne des points supplémentaires selon sa position. Pour cela, comparez le nombre de cartes Intérimaire de la AAA avec votre nombre de cases Intérimaire rayées. Attribuez les points en suivant les règles normales. La AAA ne gagne aucun point si elle n'a aucune carte Intérimaire.

Exemple avec Sam : Vous avez rayé 4 cases Intérimaire et vous avez donné à Sam 4 cartes Intérimaire. Donc vous et Sam obtenez les points pour la première place. De plus, Sam gagne 1 point par carte Intérimaire, donc il gagne 4 points supplémentaires.

Barrières : 1 à 3 points par carte Barrière. Écrivez le score de la AAA dans la première case de la section des lotissements.

Lotissements : Pour la AAA, un lotissement est un lot de cartes entre **2 cartes Barrière**. On considère que des barrières sont présentes au début et à la fin de la pile de cartes. Notez que les lotissements de la AAA n'ont **pas de limite de taille**.

La AAA gagne uniquement les points de ses **5 lotissements qui valent le plus de points**. Écrivez les scores de ces 5 lotissements dans les 5 dernières cases de la section des lotissements.

La valeur d'un lotissement est égale au nombre de maisons multiplié par la valeur de chaque maison dans ce lotissement :

$$\text{maisons} \times \text{valeur} = \text{points.}$$

- Chaque carte **Parc, Piscine, Intérimaire et Amélioration** entre 2 cartes Barrière représente 1 maison.
- Chaque **carte Extension** représente 1 à 4 maisons, selon le nombre indiqué sur la carte Adversaire.
- S'il n'y a **aucune carte Amélioration** dans le lotissement : chaque maison vaut 1 point.
- S'il y a **une ou plusieurs cartes Amélioration** dans le lotissement, **peu importe leur quantité** : chaque maison vaut 1 à 4 points, selon la valeur de l'amélioration indiquée sur la carte Adversaire.

Exemple avec Sam :

Dans ce lotissement, Sam a 3 cartes qui représentent chacune 1 maison, ainsi que 1 carte Extension qui représente 2 maisons comme indiqué sur la carte Adversaire.

Il y a donc un total de 5 maisons dans ce lotissement.

De plus, Sam a au moins une carte Amélioration dans ce lotissement. Donc, dans ce lotissement, chaque maison vaut 2 points comme indiqué sur la carte Adversaire.

Ce lotissement vaut donc un total de $5 \times 2 = 10$ points.



Refus de Permis : La AAA n'a pas de **Refus de Permis** ni de malus pour les **cartes Extension**.

En cas d'égalité, vous gagnez la partie si vous avez plus de lotissements complets que la AAA. Notez que tous les lotissements de la AAA sont considérés comme étant complets.

Feuille Blueprint



Découvrez des sensations de jeu différentes avec la feuille Blueprint.
Durant la mise en place, assurez-vous que tout le monde joue avec la même feuille.
La feuille Blueprint se joue avec les mêmes règles que la feuille Classique, que ce soit avec le mode Avancé ou le Mode Solo AAA. Cependant, notez que les rues et les points pour calculer votre score sont différents.

Crédits

Ce chantier a vu le jour grâce à :

Auteur : **Benoit Turpin**

Illustratrice et maquettiste : **Anne Heidsieck**

Auteur du mode solo : **Alexis Allard**

Développement : **Blue Cocker**

Développement de la nouvelle édition : **Benoit Turpin et Alexis Allard**

Écriture des règles de la nouvelle édition : **Alexis Allard**

Relectures et corrections : **Benoit Turpin, Dominique Bodin et Sandra Grès**



BLUE COCKER GAMES
49 avenue du Lauragais
31400 TOULOUSE - FRANCE
+33 5 34 28 05 01
www.bluecocker.com
© BLUE COCKER 2018 & 2023
All rights reserved.

Ref: WCE_FR_001_092023



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quafairedemesdechets.fr

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 Lola Estève. Et un waouf aux "dice killer" Fred & Didier.

Benoit Turpin voudrait remercier Virginie pour son soutien, Matthieu Lasne et la Muge Team pour toutes ces années de jeux, Clément & Sebastien, 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.

Alexis Allard remercie Alain Balaÿ, Anne Heidsieck, Benoit Turpin pour l'avoir invité à créer le mode solo, et Nicholas Bodart pour l'avoir inspiré.



Règles des extensions

Feuilles Classique Revisitées 4

 Chasse aux Œufs 6

 Camions de Glace 8

 Halloween 10

 Lumières de Noël 12

 Guerre Atomique 14

 Roswell 16

 Zombies ! 18

 Coin Coin 22

 American Dream 24

 Cartes 9^{3/4} 27

 Mode Expert 28

A

B

C

Les cartes comportent en bas à gauche un numéro d'identification (de 111 à 165) qui n'a pas d'utilité durant la partie.

Matériel

Matériel spécifique aux Extensions



54 feuilles Extension effaçables
(9 extensions pour 6 architectes)



3 cartes 9^{3/4}



40 cartes Plan Extension C
(5 par extension)



9 cartes Plan American Dream A B C



3 cartes Zombie



1 Diplôme
avec des succès à valider après chaque partie



6 feuilles Classique Revisitées effaçables uniques



6 cartes postales
par 6 artistes

Welcome : une saga collector

Bienvenue ! Welcome est une saga de trois jeux. Et nous sommes heureux de vous présenter ici l'Édition Collector du premier jeu de cette saga : **Welcome to Your Perfect Home**. Le jeu et toutes ses extensions ont été révisés, améliorés et augmentés afin de procurer aux fans ainsi qu'aux architectes découvrant Welcome une expérience de jeu parfaite. Règles réécrites, jeu rééquilibré, nous avons également ajouté de nombreux inédits : nouvelles cartes Plan Avancé, cartes Plan supplémentaires pour chaque extension, feuilles revisitées par des artistes de renom, et même une toute nouvelle feuille "Roswell" !

Quand Benoit Turpin a créé *Welcome to Your Perfect Home*, personne ne se doutait du succès à venir... Cinq ans après sa sortie, vous êtes des centaines de milliers à avoir joué à Welcome ! Vous avez fait de ce jeu un des plus grands succès d'un genre de jeu : le "roll & write" (sans roll) ou "jeu à cocher", et désormais, un "classique" du jeu de société moderne ! Merci !

La Team Welcome

★ 2018 - L'année où tout commence

• Welcome to Your Perfect Home

La 1^{re} édition du jeu est publiée en février.

• Pack de recharge feuille Classique et feuille Goodies

En 2023, la feuille Goodies, entièrement retravaillée, devient la feuille **Blueprint** ajoutée à la nouvelle édition du jeu.

★ 2019 - Les extensions

Les extensions publiées en pack étaient parfois publiées séparément selon les pays.

• Extension Chasse aux Oeufs, Guerre Atomique et Mode Solo AAA

Alexis Allard rejoint la team Welcome avec son nouveau mode solo qui intègre définitivement la nouvelle édition du jeu en 2023.

• Extension Camions de Glaces et Zombies !

• Extension Halloween et Lumières de Noël

★ 2020 - Nouveau jeu et autres extensions

• Welcome to New Las Vegas

Ce jeu à part est le 2^e volet de la saga. Ce Welcome plus complexe est pour les fans les plus experts.

• Extension Coin Coin

Cette extension était disponible uniquement en téléchargement gratuit.

• Extension cartes 9^{3/4}

Découvrez leur histoire page 27 !

• Extension La Petite Mort

Disponible uniquement en France, cette extension était basée sur l'univers de *La Petite Mort*, une BD française par Davy Mourier. En 2023, avec un nouveau thème, cette extension devient la feuille **American Dream** dans l'Édition Collector.

★ 2021 - L'année Moon

• Welcome to the Moon

Ce jeu à part est le 3^e volet de la saga. Avec 8 feuilles différentes et une campagne narrative et évolutive, Welcome devient épique !

★ 2022 - On se repose ?

Non. On prépare 2023 !

★ 2023 - Édition Collector

• Extension Roswell

Extension totalement inédite et exclusive créée spécialement pour l'Édition Collector !

• Welcome Édition Collector

Vous êtes ici ! Le 1^{er} volet de la saga en édition complète : le jeu de base et toutes ses extensions révisées et augmentées, et des exclusivités !

Feuilles Classiques Revisitées

Nous avons donné carte blanche à **six artistes de renommée internationale** pour réinterpréter la désormais iconique feuille Classique illustrée par **Anne Heidsieck**. Vacances au ski ou à la mer, bayou et créatures inspirés de vieux films en noir et blanc, ville sous-marine ou ville western, colonie de vacances... **Chaque feuille est unique** et offre une ambiance différente qui renouvelle le plaisir de jouer à Welcome dans sa version classique.

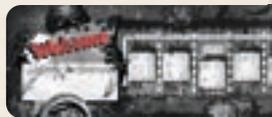
Il n'y a aucune modification de règles. Ainsi, dans une même partie, chaque architecte peut jouer avec une feuille revisitée différente selon son humeur.



Christine Alcouffe est une illustratrice française. Curieuse et touche à tout, elle est aussi autrice de jeux. Elle illustre des livres jeunesse ainsi que de nombreux jeux, tels que *Paper Tales*, *Lucky Numbers*, *Yòkai*.....



Maud Chamel est une illustratrice française. De nature lunaire, le dessin a toujours été sa bulle. Illustratrice de jeux, elle est également dessinatrice de BD. Elle a notamment illustré les jeux *Shamans*, *Splito*, *Siggil*...



Vincent Dutrait est français et vit en Corée du Sud. Il travaille de manière traditionnelle, crayons, pinceaux et peintures sur papier, avec une approche moderne et actuelle. Il a illustré les jeux *Heat*, *Jekyll vs. Hyde*, *Oltrée*...



Ryan Goldsberry vit en Californie et ses cinq enfants ne le laissent pas beaucoup dormir ! Enfant des années 80, il aime le cinéma et le rock and roll. Il a notamment illustré les jeux *Burgle Bros.*, *Paperback*, *Fugitive*...



Weberson Santiago est illustrateur et enseignant brésilien. Il réalise des illustrations pour la presse, des livres, et des jeux de société. Il a notamment illustré les jeux *L'Auberge Sanglante*, *Fuji*, *The Great Split*...



Beth Sobel vit aux États-Unis avec son mari et leurs deux chats. Elle aime jouer aux cartes et se promener dans la nature. Vous pouvez voir son travail d'illustration dans des jeux tels que *Wingspan*, *Cascadia*, *Calico*...

Avant de commencer

Chaque extension possède des règles supplémentaires. Appliquez toutes les règles normales de la feuille Classique (Voir le livret *Règles du jeu*) avec les changements et ajouts de règles que vous trouverez dans les pages suivantes.

Toutes les extensions sont jouables avec le **Mode Avancé**, le **Mode Solo** ainsi que le **Mode Expert**, sauf l'extension **American Dream** qui n'est pas jouable avec le Mode Avancé.

★ CARTES PLAN EXTENSION

Chaque feuille Extension est accompagnée de **5 cartes Plan Extension** qui sont toutes de type **C**.

Durant la **mise en place**, vous devez sélectionner :

- **1 carte Plan A** (de base ou avancé),
- **1 carte Plan B** (de base ou avancé),
- **1 carte Plan C** Extension spécifique à la feuille que vous jouez.

Notez que la feuille **American Dream** possède 9 cartes Plan **A B C** qui lui sont spécifiques.

PETIT GUIDE DES EXTENSIONS

Cartes 9 $\frac{1}{4}$ (page 27) : Pour commencer, nous vous conseillons d'intégrer ces cartes dès vos premières parties. Elles sont simples et rendent le jeu un peu plus facile. Mais si vous préférez jouer à Welcome dans sa version la plus pure, vous pouvez les laisser de côté.

American Dream (page 24) : Cette feuille est celle qui modifie le plus les sensations du jeu tout en le rendant beaucoup plus simple. Alors si vous connaissez déjà Welcome et que vous souhaitez jouer avec des architectes qui débutent, nous vous conseillons cette feuille. Car elle est une bonne porte d'entrée pour faire découvrir le jeu.

Les 9 extensions par facilité

LES FEUILLES FACILES ☆

Chasse aux Œufs (page 6)
Lumières de Noël (page 12)
American Dream (page 24)

LES FEUILLES MOINS FACILES ☆ ☆

Guerre Atomique (page 14)
Roswell (page 16)
Coin Coin (page 22)

LES FEUILLES PAS FACILES ☆ ☆ ☆

Camions de Glace (page 8)
Halloween (page 10)
Zombies ! (page 18)

Les 9 extensions par thème

LES FEUILLES 4 SAISONS

Chasse aux Œufs ☆ (page 6)
Camions de Glace ☆ ☆ ☆ (page 8)
Halloween ☆ ☆ ☆ (page 10)
Lumières de Noël ☆ (page 12)

LES FEUILLES CATASTROPHES

Guerre Atomique ☆ ☆ (page 14)
Roswell ☆ ☆ (page 16)
Zombies ! ☆ ☆ ☆ (page 18)

LES FEUILLES FEEL GOOD

Coin Coin ☆ ☆ (page 22)
American Dream ☆ (page 24)

Chasse aux Œufs

Le printemps est arrivé. Et des œufs de toutes les couleurs ont été cachés dans le quartier, pour le plus grand bonheur des enfants et des adultes qui vont partir à leur recherche. La chasse aux œufs est ouverte. Essayez d'en récolter le plus possible !

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Numéroter une maison : En numérotant les maisons, vous pouvez également récolter des œufs qui vous permettront de gagner des points supplémentaires à la fin de la partie. **Pour récolter un œuf sur une maison, il faut l'entourer** en utilisant les boucles présentes dans les **numéros 0, 6, 8, 9, 10 et 16**.

- Avec les numéros **6, 9 et 16**, vous pouvez récolter **1 œuf**.
- Avec les numéros **0, 8 et 10**, vous pouvez récolter **1 ou 2 œufs**.

Notez que vous pouvez écrire un 6, un 9 ou un 16 sur une maison avec 2 œufs, mais alors vous ne récoltez qu'un seul œuf sur les deux.



Action Intérimaire : Cette action peut être très utile pour modifier et obtenir un numéro qui permet de récolter des œufs. De plus, c'est en utilisant cette action que vous pouvez obtenir un **0** ou un **16** (Voir le livret *Règles du jeu*, page 9).



Action Extension : Cette action peut également permettre de récolter des œufs en utilisant les éventuelles boucles du numéro copié. Cependant, notez que le "B" ne permet pas d'entourer d'œufs.

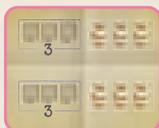
★ FIN DE PARTIE

Vous gagnez des points selon le palier que vous avez atteint ou dépassé en nombre d'œufs récoltés. Si vous avez récolté 6/10/14 ou 18 œufs, alors vous marquez 5/10/20 ou 35 points.

Exemple : Si vous avez récolté 15 œufs alors vous marquez 20 points.



★ CARTES PLAN C



Construisez 2 lotissements complets de taille 3, chacun avec au moins 3 œufs récoltés.



Construisez 1 lotissement complet de taille 2, 1 lotissement complet de taille 3, et 1 lotissement complet de taille 4, chacun sans **aucun** œuf récolté.



Récoltez tous les œufs orange et tous les œufs roses.



Dans chaque rue : récoltez 3 œufs de couleurs différentes.



Dans la 3^e rue (en bas) : récoltez tous les œufs.

★ MODE SOLO AAA



Calculez le score de la AAA (niveau 1 ou plus) : À la fin de la partie, comptez le nombre d'œufs récoltés par la AAA grâce aux cartes 6, 8, 9 et 10 que vous lui avez données. Chaque carte **6 et 9 lui rapporte 1 œuf**. Chaque carte **8 et 10 lui rapporte 2 œufs**. Comme pour vous-même, la AAA gagne les points correspondants au nombre d'œufs récoltés.

Exemple : La AAA récolte 12 œufs et gagne donc 10 points que vous marquez au-dessous de votre score.

| | |
|-------|-----|
| 8 | 2 |
| 7 | |
| 6 | + 1 |
| 12 | |
| 9 | + 1 |
| 8 | + 2 |
| 11 | |
| 10 | + 2 |
| 4 | |
| 10 | + 2 |
| 12 | |
| 9 | + 1 |
| 6 | + 1 |
| <hr/> | |
| | 12 |

| | |
|-------|------|
| 6 | → 6 |
| 10 | → 10 |
| 14 | → 14 |
| 18 | → 18 |
| <hr/> | |
| | 20 |
| | 10 |



Camions de Glace

Voilà l'été ! Et l'apparition des camions de glaces qui parcourent les rues pour vendre des cornets. Une, deux ou trois boules de glaces ? Essayez d'en vendre le plus possible dans chaque rue !

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au bout de chaque rue, il y a un **camion de glace**  qui fait sa tournée de livraison. Et à l'autre bout, il y a un **bonus de Fin de Tournée** . Devant certaines maisons, il y a des **cornets de glace**  avec **1, 2 ou 3 boules de glace**. Ces cornets représentent les commandes de glaces.

Numéroter une maison : À chaque fois que vous **numérotez une maison**, le camion de glace de la rue avance **immédiatement** jusqu'à cette maison. Pour représenter le trajet du camion, **tracez une flèche** depuis le camion jusqu'à la maison que vous venez de numéroter. S'il y a un **cornet de glace** devant cette maison, **entourez-le**. Ensuite, **rayez tous les autres cornets de glace** devant lesquels le camion est passé sans s'arrêter.

Les camions de glaces ne reviennent pas en arrière. Quand vous numérotez une maison devant laquelle un camion est déjà passé, rien ne se passe.

Notez que **les camions de la 1^{re} et de la 3^e rue** avancent de la gauche vers la droite →. Mais **le camion de la 2^e rue** avance de la droite vers la gauche ←.

Exemple : Vous numérotez une maison avec un 3 et le camion de glace avance jusqu'à cette maison. Vous devez rayez le premier cornet car le camion ne s'est pas arrêté devant.

Par la suite, vous numérotez une maison avec un 8 et le camion avance encore. Vous entourez le cornet de glace présent devant la maison et vous rayez le cornet précédent.

Plus tard vous numérotez une maison avec un 6. Rien ne se passe car le camion de glace est déjà passé devant cette maison.



 **Action Extension :** Comme cette action permet de numéroter une maison supplémentaire, cela peut faire avancer un camion immédiatement et ainsi permettre d'entourer un cornet de glace supplémentaire.

 **Bonus de Fin de Tournée :** Quand vous entourez ou rayez le dernier cornet de glace dans une rue, la tournée du camion est terminée. **À la fin du tour, entourez alors le bonus de Fin de Tournée de cette rue.**

Les architectes qui terminent la tournée de la même rue **dans le même tour** peuvent également obtenir le bonus. Les autres architectes **doivent rayer le bonus sur leur feuille**, et ne pourront donc plus l'obtenir.

★ FIN DE PARTIE

Calculez votre score pour les glaces livrées dans chaque rue. Chaque cornet de glace entouré rapporte **1 point par boule de glace** (un cornet avec 3 boules vaut 3 points). Si vous avez entouré le **bonus de Fin de Tournée**, chaque cornet de glace entouré dans cette rue rapporte **1 point supplémentaire**.



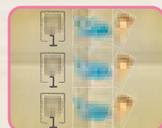
★ CARTES PLAN C



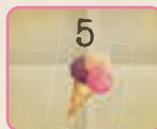
Construisez 3 lotissements complets de taille 3, chacun avec au moins 2 cornets de glace entourés.



Construisez 2 lotissements complets de taille 3, chacun sans **aucun** cornet de glace entouré.



Construisez 3 lotissements complets de taille 1, chacun avec 1 piscine construite et 1 cornet de glace entouré.



Entourez au moins 5 cornets avec 3 boules de glace.



Dans une rue : entourez tous les cornets de glace.

★ MODE SOLO AAA



Lorsque vous piochez une **carte Validation AAA**, peu importe que la AAA valide un plan ou non, vous devez immédiatement **rayer 1 bonus de Fin de Tournée** de votre choix que vous n'avez pas encore entouré.

Calculez le score de la AAA (niveau 1 ou plus) : À la fin de la partie, pour les glaces, la AAA gagne **1 point par carte** que vous lui avez données, **sauf** pour les cartes Barrière qui ne comptent pas pour les glaces. De plus, la AAA gagne **10 points supplémentaires pour chaque bonus de Fin de Tournée rayé**.





Halloween

Avec l'automne, voici venu Halloween, avec son cortège effrayant de petits et grands, allant de maison en maison, et demandant des bonbons avec cette fameuse phrase : "Trick or Treat!"
Des bonbons ou un sort ? Qu'allez-vous choisir ?



★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Numéroter une maison : À chaque fois que vous numérotez une maison avec un fantôme et un bonbon, entourez l'un des deux. Les fantômes et les bonbons entourés permettent de valider des paliers de bonus.



Action Extension : Quand vous numérotez une maison avec un fantôme et un bonbon grâce à cette action, vous devez également entourer l'un des deux.

Paliers de bonus : En haut de votre feuille, il y a 3 paliers de bonus Fantômes et 3 paliers de bonus Bonbons. **À la fin d'un tour de jeu**, vous pouvez valider 1 ou 2 paliers. **Quand vous validez un palier, entourez-le.**

Plusieurs architectes peuvent valider un palier identique **dans le même tour**.

Les autres architectes **doivent rayer ce palier**, et ne pourront donc plus le valider.



Si vous avez **exactement 4, 6 ou 9 fantômes entourés**, vous pouvez valider le palier correspondant ou un palier inférieur. Les **bonbons** fonctionnent de la même manière. **Attention**, si vous n'avez pas le **nombre exact** demandé de fantômes ou de bonbons, **vous ne pouvez valider aucun palier**. De plus, vous ne pouvez valider qu'**un seul palier de fantômes** et qu'**un seul palier de bonbons** par partie.

Exemple : À la fin d'un tour, Anne a 9 fantômes entourés et valide le palier correspondant. Alexis a 4 fantômes entourés et choisit de ne pas valider le palier correspondant car il espère valider plus tard le palier de 6 fantômes. Benoit a 8 fantômes entourés et ne peut pas valider un palier car il n'a pas le nombre exact demandé (4, 6 ou 9). Alexis et Benoit rayent le palier de 9 fantômes validé par Anne.

Plus tard, Alexis a 6 fantômes et valide le palier correspondant. Benoit raye alors ce palier sur sa feuille.

Encore plus tard, Benoit a enfin 9 fantômes. Il peut donc valider un palier, mais comme les paliers de 9 et de 6 fantômes ne sont plus disponibles, il valide le palier de 4 fantômes :



Bonus Fantômes : Les paliers de fantômes donnent des actions bonus au choix à utiliser **immédiatement**. **Bonus piscine** : Entourez 1 piscine n'importe où, que la maison soit numérotée ou non, et rayez 1 case dans la section des piscines. **Bonus Parc** : Rayez 1 case Parc dans n'importe quelle rue. **Bonus Extension** : Faites 1 action Extension mais sans rayer de case dans la section des extensions. Ce bonus peut permettre de valider un palier de bonbons dans le même tour.

- **Palier 4 fantômes** : 1 bonus Piscine **OU** 1 bonus Parc.
- **Palier 6 fantômes** : 2 bonus Piscine **OU** 1 bonus Extension.
- **Palier 9 fantômes** : 3 bonus Parc **OU** 2 bonus Extension.

Bonus Bonbons : Chaque palier de bonbons donne des points supplémentaires en fin de partie.



★ FIN DE PARTIE

Si vous avez validé un palier de bonbons, ajoutez à votre score les points indiqués.

★ CARTES PLAN C



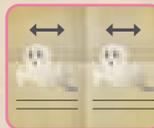
Entourez au moins 7 bonbons.



Entourez au moins 4 fantômes et 4 bonbons.



Numérotez toutes les maisons avec un fantôme et un bonbon (les 13 fantômes et bonbons sont entourés).



Dans 2 rues différentes : entourez tous les fantômes.



Dans la 3^e rue (en bas) : entourez tous les bonbons.

★ MODE SOLO AAA



Quand vous piochez une **carte Validation AAA**, peu importe que la AAA valide un plan ou non, vous devez **immédiatement** rayer les **2 paliers** correspondants si vous ne les avez pas entourés.

- **Carte Validation A** : rayez le 1^{er} palier Fantôme **ET** le 1^{er} palier Bonbon.
- **Carte Validation B** : rayez le 2^e palier Fantôme **ET** le 2^e palier Bonbon.
- **Carte Validation C** : rayez le 3^e palier Fantôme **ET** le 3^e palier Bonbon.

Calculez le score de la AAA (niveau 1 ou plus) : À la fin de la partie, pour les bonbons, la AAA gagne **4 points pour chaque palier Fantôme et Bonbon rayé**.

Lumières de Noël

Avec les fêtes de fin d'année, la ville est en effervescence. Après une année difficile, chacun cherche le réconfort. Réchauffez le cœur et l'âme de la ville en décorant les rues avec de longues guirlandes lumineuses !

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

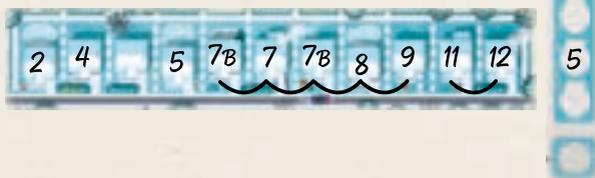
Numéroter une maison : Décorez les maisons avec des guirlandes en écrivant des numéros consécutifs. Des numéros sont consécutifs s'ils forment une suite de numéros voisins sans numéro manquant. À chaque fois que vous numérotez une maison, si des numéros écrits les uns à côté des autres sont **consécutifs**, vous devez immédiatement les **relier** en dessinant une guirlande.



★ FIN DE PARTIE

Dans chaque rue, la guirlande la plus longue vous rapporte **1 point par maison reliée**.

Vous pouvez avoir plusieurs guirlandes dans une même rue, mais seule la guirlande la plus longue de chaque rue rapporte des points.



Action Extension : Le numéro d'une extension est considéré comme consécutif au numéro voisin copié. Vous devez donc immédiatement le relier avec une guirlande.

Exemple : Avec l'action Extension, vous copiez le 7 en écrivant à côté un 7B. Vous reliez immédiatement la maison 7B avec la 7 et la 8.



★ CARTES PLAN C

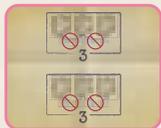


Construisez 3 lotissements complets de taille 3, chacun avec toutes ses maisons reliées entre elles par une seule guirlande.

Exemple :

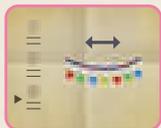


Construisez 1 lotissement complet de taille 4 et 1 lotissement complet de taille 5, chacun avec toutes ses maisons reliées entre elles par une seule guirlande.



Construisez 2 lotissements complets de taille 3. Dans chacun de ces lotissements, **la maison centrale ne doit pas être reliée par des guirlandes.**

Exemple :



Dans la 3^e rue (en bas) : reliez toutes les maisons avec une seule guirlande.



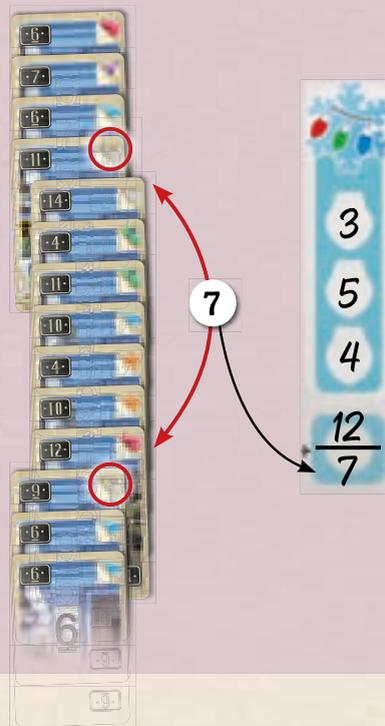
Dans la même rue : reliez toutes les maisons avec une seule guirlande et rayez toutes les cases Parc.

★ MODE SOLO AAA



Calculez le score de la AAA (niveau 1 ou plus) : À la fin de la partie, dans la pile de cartes que vous avez données à la AAA, comptez le nombre de cartes placées **entre la première carte Barrière et la dernière carte Barrière**. Pour les guirlandes, la AAA gagne **1 point pour chacune de ces cartes**.

Exemple :





Guerre Atomique

Il est minuit moins une sur l'horloge de l'apocalypse. Qui a encore glissé sur le bouton ? Peu importe. C'est le cadet de nos soucis maintenant. Avez-vous préparé les abris antiatomiques que nous avons demandés ?

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Numéroter une maison : Certaines maisons comportent un abri antiatomique dont vous devez finaliser la construction. En fonction de la capacité d'accueil de ces abris (le nombre de personnes qui pourront s'y réfugier), vous gagnerez des points supplémentaires à la fin de la partie. **Lorsque vous numérotez une maison avec un abri, écrivez également le numéro dans l'abri.** Ce numéro définit la capacité maximale de l'abri.

Action Extension : Quand vous numérotez une maison avec un abri grâce à cette action, vous devez également écrire le numéro dans l'abri.



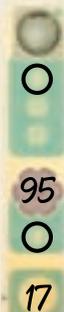
★ FIN DE PARTIE

Capacité d'accueil des abris : Pour chaque rue, additionnez les capacités des abris, écrivez le total de la rue dans la case à droite et comparez-la avec les autres architectes. **Pour chaque rue où votre capacité est la plus grande, vous gagnez le bonus de points correspondant.** En cas d'égalité, chaque architecte gagne le bonus de points.

La 1^{re} rue rapporte 8 points, la 2^e rue rapporte 10 points et la 3^e rue rapporte 11 points.



Bonus Optimisme : Vous gagnez des points supplémentaires si vous êtes plus optimiste que les autres quant à la possibilité d'une guerre atomique. Additionnez les capacités de vos 3 rues. Écrivez votre capacité totale dans la fleur en bas de votre feuille et comparez-la avec les autres architectes. **Si votre capacité totale est la plus petite, vous gagnez 9 points.** En cas d'égalité, chaque architecte gagne 9 points.



★ CARTES PLAN C



Construisez 4 lotissements complets de taille 1, chacun avec 1 abri.



Construisez 3 lotissements complets de taille 3, chacun avec **exactement** 1 abri.



Construisez tous les abris.



La capacité totale de vos abris est de 50 ou plus.



Dans 2 rues différentes : la capacité totale de vos abris est de 30 ou plus.

★ MODE SOLO AAA



Mise en place : Avec une ligne horizontale, divisez en deux chaque abri, la case total de chaque rue et la case "fleur". Vous écrirez vos capacités d'accueil au-dessus de la ligne et celles de la AAA au-dessous. Au départ, la AAA a déjà construit le premier abri de chaque rue avec les valeurs suivantes :



1^{re} rue : $\frac{20}{20}$



2^e rue : $\frac{30}{30}$



3^e rue : $\frac{30}{30}$



Durant la partie : Quand vous piochez une carte Validation AAA, peu importe que la AAA valide un plan ou non, la AAA construit **immédiatement** un abri dans la rue correspondante.

- Carte Validation A : 1^{re} rue.
- Carte Validation B : 2^e rue.
- Carte Validation C : 3^e rue.

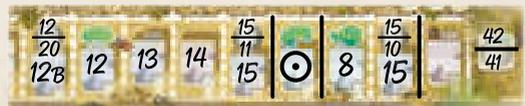
Pour construire l'abri de la AAA, consultez les **3 dernières cartes Travaux** que vous avez données à la AAA et écrivez dans l'abri la valeur de la carte la plus élevée.

Exemple : La carte Validation A est piochée. Vérifiez d'abord si la AAA valide le Plan A ou non. Puis, écrivez «11» dans un abri de la 1^{re} rue car c'est le plus grand numéro des 3 dernières cartes données à la AAA. Peu importe que vous ayez déjà numéroté la maison et son abri ou non.



Mode Avancé : Les ronds-points peuvent vous aider à construire des abris avec des numéros plus élevés. Alors si vous construisez un rond-point, la AAA réagit immédiatement en construisant un abri. Dans la même rue, **écrivez un "10" pour la AAA** dans un abri disponible.

Fin de partie : En comparant vos abris avec la AAA, calculez votre score pour les abris selon les règles habituelles, ainsi que le score de la AAA (niveau 1 ou plus).





Roswell

« Peuple Zoorg ! Nous volés sur Terre, prêts à nous infiltrer parmi les humains ! Mais attention, ne vous laissez pas distraire par leurs étranges coutumes, comme le boire du café froid ou même regarder des films exprés... »

« Ah, pardon ! C'est vrai que vous avez déjà pris forme humaine. Je dois donc vous parler à l'envers. Bref... Le peuple Zoorg vaincra ! »

Vous êtes un zoorg, un extraterrestre infiltré ayant pris forme humaine. Votre mission est de construire des maisons tout en infiltrant des zoorgs dans les lotissements.

★ MISE EN PLACE

Après avoir effectué la mise en place habituelle, **choisissez un objectif d'infiltration** parmi les 4 qui se trouvent en bas à gauche de votre feuille et **entourez-le secrètement**. Une fois que chaque architecte a fait son choix, révélez votre objectif.



Chaque objectif demande d'infiltrer un certain nombre de lotissements. Par exemple, le premier demande d'infiltrer 3 ou 4 lotissements, et le dernier demande d'infiltrer 9 lotissements ou plus. À la fin de la partie, vous gagnerez des points supplémentaires en fonction de votre objectif.

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Numérotez les maisons comme le ferait normalement un être humain.

Utiliser l'action :

Si vous avez numéroté **une maison avec une soucoupe volante** positionnée au-dessus, vous avez 2 possibilités :

- Utilisez l'action associée au numéro choisi en suivant les coutumes des humains (avec la possibilité de ne rien faire, les êtres humains sont bizarres).

OU

- **Infiltez un zoorg en entourant la soucoupe volante** (et donc ne faites pas l'action de la carte).



Lotissements infiltrés :

Quand vous obtenez un lotissement **complet** avec 1 zoorg infiltré, **coloriez le cockpit de la soucoupe volante entourée**. Attention, respectez les coutumes des humains : un lotissement infiltré doit être complet avec toutes ses maisons numérotées et avoir une taille de 6 maisons maximum. Rappelez-vous que nous comptons uniquement les **lotissements infiltrés**. Un lotissement peut avoir plus d'un zoorg infiltré mais ça n'est pas utile.



★ FIN DE PARTIE

Dans la case de l'objectif choisi, écrivez le nombre de vos lotissements complets et infiltrés.

Objectif d'infiltration réussi :

Si vous avez le nombre de lotissements infiltrés demandé, vous gagnez **le plus gros score indiqué pour chaque lotissement infiltré** (4, 5, 6 ou 7 points).



Objectif d'infiltration raté :

Si vous avez trop ou pas assez de lotissements infiltrés, vous gagnez seulement **2 points par lotissement infiltré**.



★ CARTES PLAN C



Construisez 2 lotissements complets de taille 4, chacun avec au moins 1 zoorg infiltré.



Construisez 1 lotissement complet de taille 3 et 1 lotissement complet de taille 4, chacun avec au moins 2 zoorgs infiltrés.



Construisez 2 lotissements complets de taille 5, chacun sans **aucun** zoorg infiltré.



Dans 1 rue : tous les zoorgs sont infiltrés (il peut y en avoir plusieurs dans un même lotissement).



Dans 3 colonnes verticales de maisons : au moins 2 zoorgs sont infiltrés.

★ MODE SOLO AAA



Avec un adversaire AAA de niveau 1

ou plus : Un zoorg a infiltré la AAA. La **première carte** que vous donnez à la AAA doit être placée à **l'envers** dans sa pile, face Numéro cachée. Et par la suite, chaque carte donnée juste **après une carte Barrière** doit également être placée à **l'envers**.



Une carte à l'envers n'est plus considérée selon son **action** mais représente une **maison infiltrée** par un zoorg. Par exemple, une carte Barrière à l'envers ne représente pas une barrière mais une maison infiltrée.

Fin de partie : Pour les **lotissements infiltrés**, la AAA gagne **5 points par carte à l'envers**.

Pour les **lotissements** de la AAA, chaque carte à l'envers représente 1 maison. N'appliquez pas les actions Amélioration et Extension des cartes à l'envers.

Ne prenez pas en compte les cartes à l'envers pour calculer les points restants (parcs, piscines, intérimaires et barrières).



Zombies !

« Les urgences de la police bonjour, quel est votre problème ?

- Allo ! Allo ! Ils sont là ! Je les entends qui grattent à la porte !

CRACK ! Vite ! Envoyez l'armée ! PAW PAW ! Mon dieu ! Ils sont trop nombreux ! PAW ! PAW ! PAW ! AAAAARGH NOOON ! SCRONTCH SCRONTCH ! Tuut tuut tuut... »

★ MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

- 3 cartes Zombie



★ MISE EN PLACE

Une invasion de zombies est une situation difficile... Ainsi vous devez jouer avec seulement **2 piles de cartes Travaux au lieu de 3**. À chaque tour, vous aurez donc seulement le choix entre 2 combinaisons de cartes au lieu de 3.

- Mélangez toutes les cartes Travaux et formez **3 piles de 10 cartes**. Mélangez au hasard **1 carte Zombie dans chacune de ces 3 piles**. Empilez ces 3 piles pour constituer la **première pile de cartes** face Numéro visible.
- Avec les cartes restantes, constituez la **deuxième pile de cartes** face Numéro visible.



★ APERÇU

Sur votre feuille il y a **6 hordes de zombies** qui menacent la ville. Une horde de zombies est présente à chaque extrémité de chacune des 3 rues.

Quand une **carte Zombie** apparaît, **les zombies se déplacent**.

Vous pouvez ralentir les zombies en utilisant des **munitions** que vous pouvez récupérer avec **l'action Amélioration**.

Notez également que la plupart des maisons sont déjà barricadées mais que certaines ne le sont pas. Pour éviter que les zombies ne les envahissent, vous pouvez les barricader avec **l'action Barrière**.

Parviendrez-vous à survivre ?

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Retourner 2 cartes Travaux : Après avoir retourné la première carte de chaque pile, si une **carte Zombie** apparaît, vous devez appliquer son effet **immédiatement**. Ensuite, retirez-la du jeu et continuez la partie normalement.

Quand vous retournez la dernière carte de la première pile, **ne mélangez pas les cartes** car la partie est terminée (Voir *Fin de Partie*, page 20).

Cartes Zombie : Elles indiquent quelles hordes de zombies se déplacent :

➡ Les 3 hordes de gauche se déplacent vers la droite.

⬅ Les 3 hordes de droite se déplacent vers la gauche.

➡ ⬅ Les 6 hordes se déplacent.

Déplacez les hordes de zombies en commençant par la 1^{re} rue, puis la 2^e, et enfin la 3^e.

Pour représenter le déplacement d'une horde de zombies **dessinez une flèche en repassant la flèche jaune sur la route.**



Munitions : Vous pouvez choisir de ralentir les zombies avec vos munitions. Votre stock de munitions est représenté en haut de votre feuille. Vous commencez la partie avec une munition déjà entourée et disponible.

~~☒~~ **Rayez 1 munition entourée et choisissez 1 horde de zombies.**

Au lieu de dessiner la flèche de déplacement de cette horde, faites une croix au début de la flèche jaune.



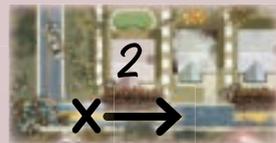
Vous pouvez utiliser plusieurs munitions pour ralentir plusieurs hordes de zombies (1 munition par horde).

Exemple : À la 1^{re} carte Zombie, Carol et Daryl ont ralenti une horde de zombies. Avec la carte Zombie suivante, Carol a ralenti la horde une 2^e fois et Daryl a laissé la horde se déplacer.

Carol :

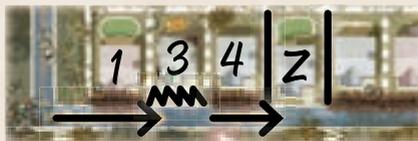


Daryl :



Barricades : Une fois que vous avez dessiné la flèche de déplacement d'une horde, vérifiez si la maison d'arrivée est barricadée ou non.

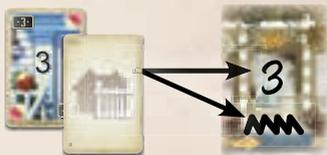
Si vous l'avez barricadée, rien ne se passe. Si vous ne l'avez pas barricadée, alors les zombies envahissent la maison. Si la maison est numérotée, effacez le numéro. **Écrivez un Z sur la maison et dessinez une barrière de chaque côté afin de contenir l'invasion.** Une maison avec un Z est définitivement condamnée.



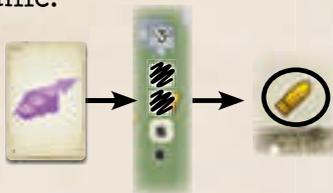
MESSAGE DE LA COMMUNAUTÉ CITOYENNE EN COLÈRE

Nous dénonçons le cynisme des architectes et la complicité de la mairie ! En effet, les architectes peuvent profiter du système en choisissant de sacrifier des maisons pour obtenir des barrières gratuites, et ainsi délimiter des lotissements plus rentables ! Profiter de la détresse de la population est INADMISSIBLE !

 **Action Barrière/Barricade** : Si vous écrivez le numéro associé à cette action **dans une maison sans barricade**, vous pouvez choisir de construire une barricade **au lieu d'une barrière**. Pour cela, **dessinez une barricade devant la maison que vous venez de numéroter**.



 **Action Amélioration-Munition** : Quand vous rayez une case Amélioration avec une munition, **entourez une munition dans votre stock** en haut de votre feuille.



Précisions : Un lotissement avec une maison envahie par des zombies ne peut pas être utilisé pour valider un plan et ne rapporte aucun point à la fin de la partie. Quand des zombies envahissent une maison cela peut découper un lotissement existant. Si ce lotissement a déjà été utilisé pour valider un plan, les lotissements créés par ce découpage ne peuvent pas non plus être utilisés pour valider un autre plan. Le plan déjà validé le reste et vous ne perdez pas les points correspondant. Si des zombies envahissent une maison

avec une piscine déjà construite, vous ne perdez pas les points de cette piscine.

Si des zombies envahissent une maison numérotée avec l'action Extension (avec un B), vous ne récupérez pas les points perdus pour construire cette extension.

Un Z n'est pas un numéro et n'arrête pas la numérotation. Exemple : Vous avez une maison numérotée avec une extension à côté : 5B-5. Mais cette maison est envahie par des zombies : 5B-Z. Par la suite, il est possible de numéroter comme ceci : 5B-Z-5, ou de numéroter comme cela en utilisant l'action Extension : 5B-Z-5B.

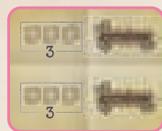
Si un zombie envahit votre dernière maison vide, jouez quand même le tour en recevant un Refus de Permis.

Mode Avancé et Rond-Point : Si une horde de zombies arrive devant un **rond-point**, rien ne se passe.

★ FIN DE PARTIE

En plus des 3 conditions de fin de partie habituelles, **quand la dernière carte de la première pile de cartes Travaux est retournée**, la partie se termine **immédiatement**. Vous avez tenu bon jusqu'à la fin de la crise et les secours sont enfin arrivés.

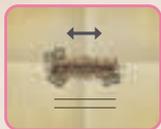
★ CARTES PLAN C



Construisez 2 lotissements complets de taille 3, chacun avec au moins 1 barricade construite.



Construisez 5 barricades.



Dans 1 rue : construisez toutes les barricades.



Utilisez 4 munitions pour ralentir les zombies.



Vous avez au moins 5 maisons envahies par des zombies.

★ MODE SOLO AAA



Mise en place : Mélangez toutes les cartes Travaux et prenez 60 cartes. Remettez dans la boîte les cartes restantes. Divisez les 60 cartes en **3 piles de 20 cartes** face Action visible. Mélangez au hasard dans chaque pile les cartes suivantes :

- **1^{re} pile :** 1 carte Zombie.
- **2^e pile :** 1 carte Zombie et 1 carte Validation AAA.
- **3^e pile :** 1 carte Zombie et 2 cartes Validation AAA.



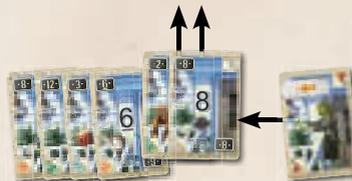
Afin de constituer la pioche, empilez ces 3 piles, face Action visible, dans cet ordre : la 3^e pile, la 2^e pile au-dessus, et la 1^{re} pile au-dessus des deux autres.

Durant la partie : À chaque tour, **piochez seulement 2 cartes Travaux**. Utilisez une carte pour son numéro et l'autre pour son action. Puis donnez l'une des 2 à la AAA et placez l'autre dans votre défausse.

Quand vous **piochez** une carte Zombie, appliquez l'effet de la carte Zombie sur votre feuille. Puis retirez-la du jeu et piochez une nouvelle carte Travaux afin d'en avoir 2 pour jouer votre tour.

Règles supplémentaires avec un adversaire AAA de niveau 1 ou plus :

Quand vous piochez une carte Zombie, retirez du jeu les 2 dernières cartes données à la AAA et remplacez-les par la carte Zombie. Puis appliquez l'effet de la carte Zombie sur votre feuille.



À la fin de la partie, pour calculer les points de la AAA, chaque **carte Zombie** dans la pile de cartes de la AAA est considérée comme une carte **Barrière**.

Lors du calcul des **points de Barrières** de la AAA, chaque carte Zombie compte comme une carte Barrière supplémentaire.

Lors du calcul des **points des lotissements**, chaque carte Zombie agit comme une carte Barrière en délimitant les lotissements.

Welcome

Coin Coin

Ah, quelle histoire ! Deux familles de canards se sont égarées dans les rues de la ville, les pauvres. Si vous pouviez avoir la bonté d'aider ces charmants canetons à retrouver leurs parents, ce serait tout à fait merveilleux !

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Pour retrouver un caneton égaré, faites appel aux familles qui habitent les maisons voisines.

Numéroter une maison : Dès que vous avez **2 maisons numérotées de chaque côté d'un caneton**, horizontalement ou verticalement, **entourez le caneton**.

 **Action Barrière** : Vous pouvez construire une barrière là où il y a un caneton. Faites juste attention à ne pas lui faire mal.

 **Action Extension** : En numérotant des maisons avec cette action, cela peut vous aider à entourer des canetons.



Décomptes des canetons : Durant la partie, **3 décomptes de points** ont lieu.

Après ces 3 décomptes, chaque couleur de caneton aura été décomptée 2 fois. Chaque décompte est réalisé **à la fin du tour** où il est déclenché. Il est possible que plusieurs décomptes soient déclenchés dans le même tour et donc réalisés à la fin de ce même tour.

Un caneton rapporte des points s'il est **entouré et relié à son parent par une chaîne ininterrompue de canetons entourés et de maisons numérotées**.



Canetons jaunes : L'architecte qui a entouré **en premier tous les canetons jaunes** déclenche le décompte. À la fin du tour, chaque architecte marque **1 point par caneton jaune** entouré et relié à son parent.



Canetons noirs : L'architecte qui a entouré **en premier tous les canetons noirs** déclenche le décompte. À la fin du tour, chaque architecte marque **1 point par caneton noir** entouré et relié à son parent.



Canetons jaunes ET noirs : L'architecte qui a entouré **en premier tous les canetons jaunes ET noirs** déclenche le décompte. À la fin du tour, chaque architecte marque **1 point par caneton jaune et 1 point par caneton noir**, entouré et relié à son parent.

★ FIN DE PARTIE

Si un ou plusieurs décomptes n'ont pas été déclenchés, chaque architecte réalise les décomptes manquants avant de calculer son score total.

★ CARTES PLAN C



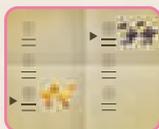
Construisez 2 lotissements complets de taille 3, chacun avec au moins 1 piscine construite et 1 caneton entouré qui doit être entièrement à l'intérieur du lotissement.



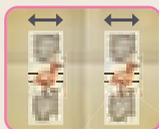
Entourez 5 canetons jaunes et 5 canetons noirs.



Dans 2 rues différentes : entourez tous les canetons.



Entourez les 2 canetons jaunes de la 3^e rue (en bas) et les 2 canetons noirs de la 1^{re} rue (en haut).



Entourez les 2 canetons jaunes et les 3 canetons noirs se trouvant entre les rues.

★ MODE SOLO AAA



Si **vous** déclenchez un décompte des canetons, il est réalisé à la **fin du tour** en cours.

Si la **AAA** déclenche un décompte des canetons, il est réalisé **immédiatement**.

Quand vous piochez une **carte Validation AAA**, peu importe que la AAA valide un plan ou non, vous devez en plus vérifier si la AAA déclenche un décompte des canetons :

- **Carte Validation A** : La AAA déclenche le décompte des **canetons jaunes** si vous ne l'avez pas déjà déclenché vous-même.
- **Carte Validation B** : La AAA déclenche le décompte des **canetons noirs** si vous ne l'avez pas déjà déclenché vous-même.
- **Carte Validation A et B** : Quand l'une de ces deux cartes est piochée, alors que l'autre a déjà été piochée précédemment, la AAA déclenche le décompte des **canetons jaunes ET noirs** si vous ne l'avez pas déjà déclenché vous-même.

La **carte Validation C** ne déclenche pas de décompte.

Pour chaque décompte, calculez vos points normalement.

Pour calculer le score de la AAA (niveau 1 ou plus), procédez de la même manière quel que soit le décompte : la AAA marque **1 point par paire de cartes Travaux** que vous lui avez données depuis le début de la partie.



American Dream

Le rêve américain, c'est travailler dur, réussir et avoir une famille aimante pour partager le succès. C'est comme manger une tarte aux pommes tout en regardant un match de baseball, et croyez-le, personne ne le fait mieux que nous !

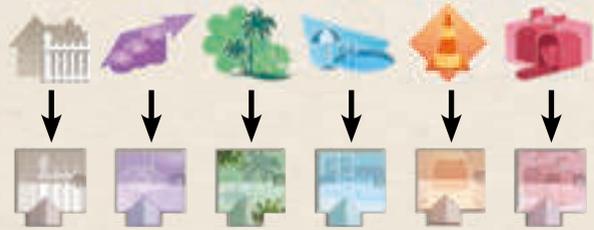
★ MISE EN PLACE

Vous devez jouer uniquement avec les cartes **Plan Extension American Dream**. Parmi ces cartes, sélectionnez une carte Plan **A**, une carte Plan **B** et une carte Plan **C**.

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Sur votre feuille, les maisons sont regroupées en 5 rues. Et vous devez numéroté chacune de ces rues dans l'ordre croissant comme d'habitude. Cependant, chaque maison a été conçue pour un type de famille spécifique. **Et vous allez loger ces familles en numérotant les maisons.**

Vous ne pouvez pas utiliser les actions habituelles. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser l'action Intérimaire pour modifier un numéro. Ici, chaque **action** correspond à un type de **famille** et de **maison**.

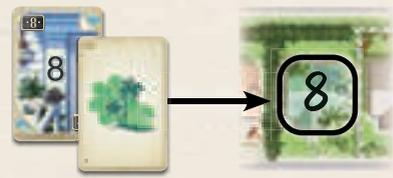


À chaque tour, choisissez une combinaison de 2 cartes Numéro-Action comme d'habitude et ensuite :

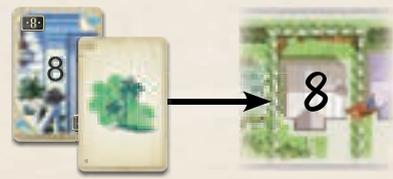
Numéroter une maison :
Écrivez le numéro dans une maison pour loger une famille.

Utiliser l'action :
Vérifiez si l'action correspond à la maison que vous venez de numéroté.

- **Maison parfaite :** Si l'action correspond à la maison, alors la famille a une maison parfaite. **Entourez la maison.**



- **Maison normale :** Si l'action ne correspond pas à la maison, alors la famille a une maison normale et rien d'autre ne se passe. Cependant vous gagnerez moins de points.



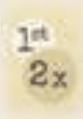
Bonus de rues et de Colonnes

Les maisons constituent des rues horizontales et des colonnes verticales. Pour compléter une rue ou une colonne, vous devez numéroté toutes les maisons de cette rue ou de cette colonne. Peu importe que les maisons soient parfaites ou normales (entourées ou non).

- **Bonus de rue** : Quand vous complétez une rue en premier, **à la fin du tour, entourez le bonus de 10 points** au bout de la rue.



- **Bonus de colonne** : Quand vous complétez une colonne en premier, **à la fin du tour, entourez le bonus x2** en bas de la colonne.



Les architectes qui obtiennent le **même bonus dans le même tour** peuvent également l'obtenir.

Les autres architectes **doivent rayer ce bonus sur leur feuille**, et ne pourront donc plus l'obtenir.

★ FIN DE PARTIE

La partie se termine en fonction des conditions de fin de partie habituelles.

Colonnes : Pour chaque **colonne complète** (toutes les maisons numérotées), marquez **1 point par maison normale** et **3 points par maison parfaite** (entourée) dans cette colonne. Vous **doublez vos points** si vous avez le **bonus x2** de cette colonne.

Attention ! Les **colonnes incomplètes** ne rapportent **aucun point** !

Rues : Additionnez les **bonus de 10 points** que vous avez obtenus en complétant des rues en premier.

Pour obtenir votre score total, additionnez les points des plans, des colonnes, des rues et soustrayez les points de Refus de Permis. L'architecte qui obtient le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

★ CARTES PLAN



PLANS A.....



Toutes vos maisons vertes sont parfaites.

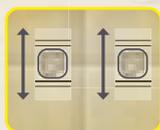


Toutes vos maisons rouges sont parfaites.



Toutes vos maisons bleues et orange sont numérotées, peu importe qu'elles soient parfaites ou normales.

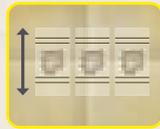
PLANS B



Vous avez 2 colonnes complètes avec uniquement des maisons parfaites.



Vous avez 4 colonnes complètes, peu importe que les maisons soient parfaites ou normales.

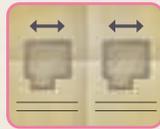


Vous avez 3 colonnes complètes et **adjacentes**, peu importe que les maisons soient parfaites ou normales.

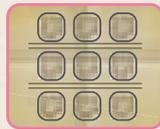
PLANS C



Vous avez 1 rue complète avec uniquement des maisons parfaites.



Vous avez 2 rues complètes, peu importe que les maisons soient parfaites ou normales.



Vous avez 9 maisons parfaites et adjacentes formant un rectangle de 3 maisons sur 3.

★ MODE SOLO AAA



À chaque fois que vous piochez une **carte Validation AAA**, peu importe que la AAA valide un plan ou non, vous devez en plus rayer **immédiatement** plusieurs bonus que vous ne pourrez donc plus obtenir.

Choisissez et rayez 1 bonus de rue et 2 bonus de colonne que vous n'avez pas entourés.

Calculez le score de la AAA (niveau 1 ou plus) : À la fin de la partie, en plus des plans qu'elle a validé, la AAA gagne également des points pour les **colonnes et les rues**.

Colonnes : Chacune des cartes que vous avez donnée à la AAA lui rapporte des points. Pour chaque type de carte, calculez les points de la AAA et inscrivez-les. La valeur de chaque type de carte est indiquée sur la carte Adversaire.

Par exemple avec Sam, l'adversaire de niveau 1 : Chaque carte Parc, Piscine, Intérimaire et Barrière lui rapporte 1 point, et chaque carte Extension et Amélioration lui rapporte 2 points.

Rues : La AAA marque **10 points** pour chaque **bonus de rue rayé**.

Cartes 9^{3/4}

Ces cartes ont une histoire spéciale ! Dans le magazine américain People du 17 février 2020, l'acteur Daniel Radcliffe, célèbre pour son rôle d'Harry Potter, a fait la révélation suivante :

“Le dernier jeu auquel j'ai joué : Ce jeu de société addictif qui s'appelle Welcome to Your Perfect Home, basé sur l'idée de la planification urbaine. Je ne suis pas vraiment un compétiteur. Je ne gagne pas beaucoup, alors je ne peux pas prétendre à l'être.”

Nous avons été très touché et heureux en découvrant dans cette interview que Daniel Radcliffe aimait jouer à Welcome. En retour, nous avons décidé de lui rendre hommage en créant des cartes sur le thème d'Harry Potter. Et grâce à la puissance des réseaux sociaux, nous avons pu lui transmettre une édition personnalisée du jeu contenant notamment ces 3 cartes. Elles avaient également été partagées en téléchargement gratuit. Les voici maintenant incluses dans cette Édition Collector.



Jouez avec ces 3 cartes **Travaux 9^{3/4}** simplement en les ajoutant aux autres cartes Travaux.

Durant la partie, vous pouvez placer un 9^{3/4} entre un 9 et un 10.



Action Intérimaire : Avec cette action, vous pouvez modifier un 9^{3/4} et obtenir 7^{3/4}, 8^{3/4}, 10^{3/4} ou 11^{3/4}.



Action Extension : Avec cette action, vous pouvez copier un numéro 9^{3/4} et obtenir 9^{3/4} B.

Chasse aux Oeufs : Comme avec un numéro 9, il est possible de récolter 1 œuf avec un numéro 9^{3/4}.

Lumières de Noël : 9 - 9^{3/4} - 10 sont consécutifs et forment une guirlande. C'est également le cas avec 8 - 9^{3/4} - 10.

Guerre Atomique : Quand vous écrivez 9^{3/4} dans une maison avec un abri, écrivez 9 dans l'abri, car ^{3/4} d'une personne ça n'existe pas !

Mode Expert

Ce mode de jeu augmente l'interaction entre les architectes et peut être joué avec toutes les feuilles ainsi qu'avec le Mode Avancé, mais pas avec le Mode Solo AAA puisqu'il utilise déjà le même principe.

★ MISE EN PLACE

Formez **une seule pioche de cartes Travaux**, face Action visible. En sens horaire et en commençant par l'architecte propriétaire du jeu, **chaque architecte pioche 1 carte** et la garde en main sans montrer son numéro.

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

① Au début de chaque tour, en sens horaire et en commençant par l'architecte propriétaire du jeu, chaque architecte pioche **2 cartes Travaux** supplémentaires. Quand la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former de nouveau une pioche.

② Choisissez **2 cartes Travaux** parmi les 3 que vous avez en main.

③ Utilisez **une carte pour son numéro** en numérotant une maison.

④ Utilisez **l'autre carte pour son action** (faire l'action n'est pas obligatoire). Pour cela, vous pouvez consulter les coins de la carte qui indiquent l'action présente sur l'autre face.

Ensuite, placez ces deux cartes **dans une défausse** à côté de la pioche.

Puis, **donnez la troisième carte Travaux restante**, face Numéro cachée, à **votre adversaire de gauche**. Et récupérez la carte donnée par votre adversaire de droite.

⑤ Vous pouvez valider une carte Plan selon les règles habituelles.

★ MODE EXPERT POUR ZOMBIES !

Mise en place : Donnez **1 carte Travaux à chaque architecte**. Ensuite, formez une pioche avec **10 cartes Travaux par architecte** et **1 carte Zombie**. Avec 6 architectes, vous devez utiliser toutes les cartes Travaux. Placez les cartes Travaux restantes dans la défausse et mettez de côté les cartes Zombie restantes faces cachées. Exemple : avec 4 architectes, formez une pioche avec 40 cartes Travaux et 1 carte Zombie.

Durant la partie : À chaque tour, en sens horaire, chaque architecte pioche **seulement 1 carte Travaux supplémentaire**. Utilisez une carte pour son numéro et l'autre pour son action. Puis défaussez l'une des 2 et donnez l'autre à **votre adversaire de gauche**.

Quand vous piochez une carte Zombie, les architectes appliquent immédiatement son effet. Puis retirez-la définitivement du jeu et piochez une nouvelle carte Travaux afin d'en avoir 2.

Quand la pioche est épuisée, mélangez la défausse et reconstituez une pioche avec 10 cartes par architecte et une nouvelle carte Zombie. Si la pioche est épuisée pour la **troisième fois**, la partie est **terminée**.

Ref: WCE_FR_001_092023



BLUE COCKER GAMES
49 avenue du Lauragais
31400 TOULOUSE - FRANCE
+33 5 34 28 05 01
www.bluecocker.com
© BLUE COCKER 2018 & 2023
All rights reserved.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedesdechets.fr