

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 tout américain aspirent 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 trois 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,

Ela J. Grasso



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 numéroté 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



Feuille Classique

Feuille Blueprint

6 feuilles effaçables
recto verso



6 aides de jeu

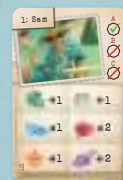


6 feutres et 6 chiffonnettes

Pour le Mode Solo AAA



3 cartes
Validation AAA



6 cartes
Adversaire AAA


Jouez avec un nombre illimité
de joueuses et joueurs avec :

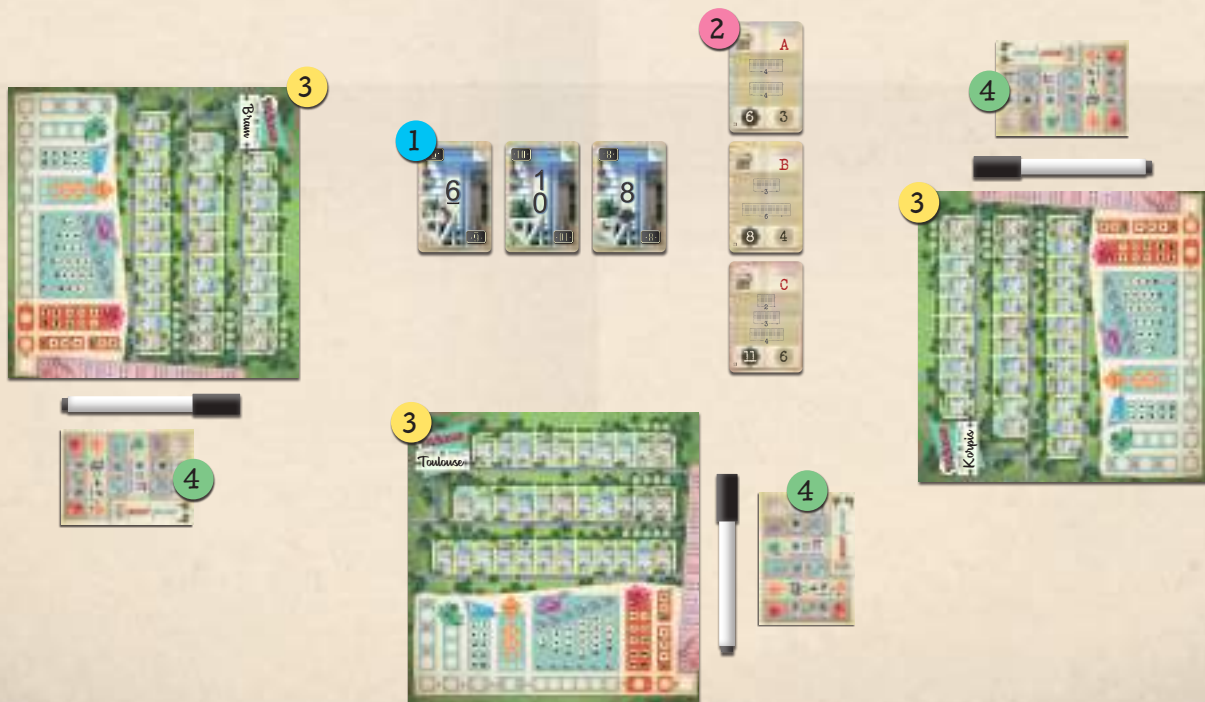
★ L'application feuille de
marque Android et IOS :
*Welcome to Your Perfect
Home*



★ Les feuilles de marque à imprimer
sur bluecocker.com

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** comportant 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.



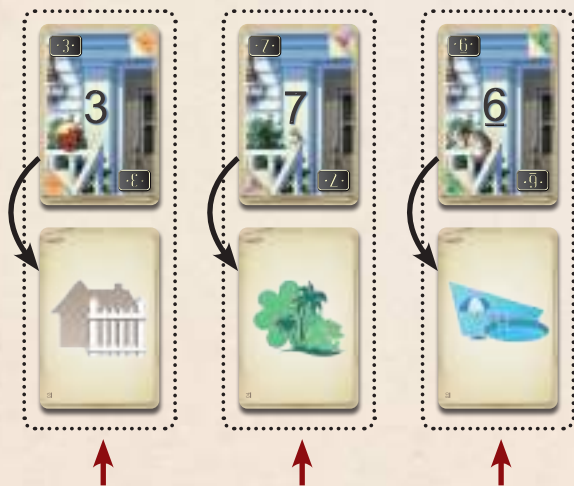
Déroulement de la partie

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 chacune des 3 piles, mettez de côté ces 3 dernières cartes. Puis mélangez séparément les 3 défausses pour former 3 nouvelles piles de cartes. Avec ces 3 piles et les 3 cartes mises de côté, vous obtenez 3 nouvelles combinaisons Numéro-Action.

★ 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 - NUMÉROTER 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 :

Numéroter 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 numéroter 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.

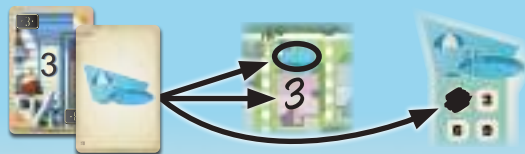
Rayez 1 case Parc dans la même rue où vous avez écrit le numéro associé à cette action. Vous devez rayer les cases **dans l'ordre croissant** (0, 2, 4, etc.).





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.

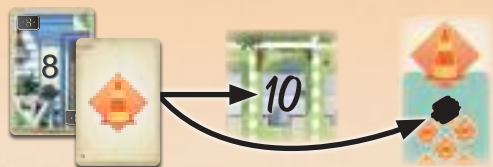


ACTION INTÉRIMAIRE (x7)

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.



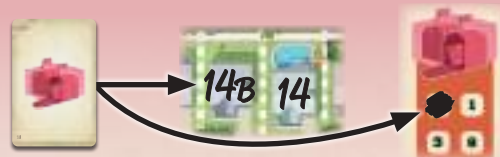
Vous pouvez obtenir un 16 ou un 17 avec un numéro 14 ou 15, ainsi qu'un 0 avec un numéro 1 ou 2, sans toutefois descendre au-dessous de 0. De plus, vous pouvez rayer 1 case Intérimaire, même si vous ne modifiez pas le numéro. Et vous n'avez pas l'obligation d'utiliser l'action Intérimaire pour éviter 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 deuxième fois. À la fin de la partie, cette action vous fera perdre des points. Néanmoins, 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.).




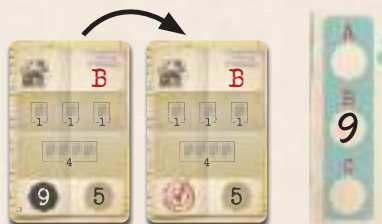
Vous pouvez copier un numéro identique plusieurs fois et obtenir une suite de maisons comme celle-ci : 4-5B-5-5B-5B... De plus, deux numéros identiques obtenus avec cette action **peuvent** être séparés par une barrière.

★ 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 toutes ses 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.

14 + 16 + 13 + 7 + 16 + 24 + 0 + 14 + 0 - 1 - 3 = 91

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.



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.



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.



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.

A

4

4

3

B

2

5

3

C

2

3

4

6



A	B	C	D	E	F	G	H
6	3	4	5	2	6	0	0
3	0	●●	●●	●●	●●	●●	●●
11	2	13 17	●●	1 2 3 4	5 6 7 8 9 10	8 8 8	0
	18	21 26	●●	3 4	5 6 7 8 9 10	9 12	0
		31 36	○	x2 x2 x1 x3 x1 x0	16 20	24 28	3
20	20	9	1	6 4 3 21 5 0	6	0	83

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

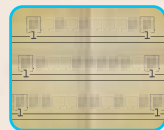
2 ronds-points au maximum durant une partie. Vous pouvez construire 2 ronds-points dans une même rue. Enfin, vous pouvez construire un rond-point même si vous recevez un Refus de Permis dans le même tour.

★ CARTES PLAN AVANCÉ

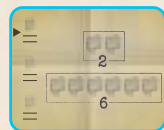
Vous pouvez ajouter les cartes Plan Avancé ★ aux cartes Plan de Base. Ainsi vous pouvez jouer avec un mélange de Plans de Base et Avancé. Simplement, assurez-vous de toujours jouer avec 1 carte Plan A, 1 carte Plan B et 1 carte Plan C.

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*).

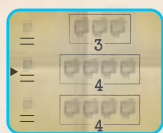
PLANS A



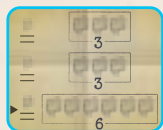
À chaque extrémité de chaque rue : construisez 1 lotissement complet de taille 1.



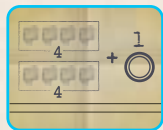
Dans la 1^{re} rue (en haut) : construisez 1 lotissement complet de taille 2 et 1 lotissement complet de taille 6.



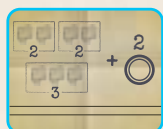
Dans la 2^e rue (au milieu) :
construisez 1 lotissement
complet de taille 3 et
2 lotissements complets de
taille 4.



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

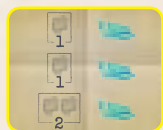


Dans la même rue :
construisez 2 lotissements
complets de taille 4 et au
moins 1 rond-point.

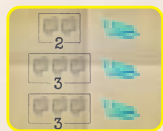


Dans la même rue :
construisez 2 lotissements
complets de taille 2,
1 lotissement complet de
taille 3 et 2 ronds-points.

PLANS B



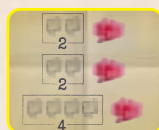
Construisez 2 lotissements
complets de taille 1 et
1 lotissement complet de
taille 2, chacun avec au
moins 1 piscine construite.



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.

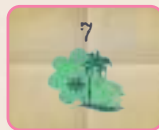


Construisez 2 lotissements
complets de taille 2 et
1 lotissement complet de
taille 4, chacun avec au
moins 1 extension.

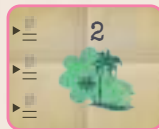


Construisez 1 lotissement
complet de taille 4 et
1 lotissement complet de
taille 5, chacun avec au
moins 2 extensions.

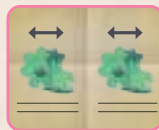
PLANS C



Rayez au moins 7 cases Parc.



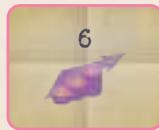
Dans chaque rue : rayez au
moins 2 cases Parc.



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 faites 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 Mélanguez 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 marquez 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.

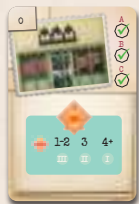
5 Vous pouvez valider une carte Plan en suivant les règles habituelles.

★ 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 score 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 score 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.

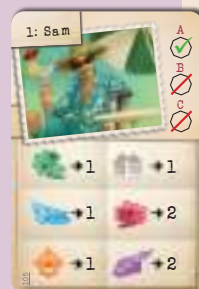
Exemple avec Sam :

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

12 chemin Pujibet
31200 TOULOUSE - FRANCE

+33 5 34 28 05 01

www.bluecocker.com

© BLUE COCKER 2018 & 2023

All rights reserved.

Ref: WelcomeV2_FR_001_092024



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.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.