



Welcome

to
★ Your perfect Home ★

Règles du jeu

Matériel

★ 29 cartes Plans (58x88 mm)

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



★ 4 aides de jeu



★ Application feuille de marque pour tablette



Nom de votre ville

Parcs

Plans

Piscines

Agence d'intérim

★ 81 cartes Travaux (58x88 mm)

(recto : numéro de maison/verso : action)



Répartition des cartes :

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

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

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

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

★ 1 bloc de feuilles de marque



Parc

Rue

Piscine

Ronds-points (variante avancée)

Valeur des lotissements

Numéro Bis

Refus de permis de construire

Score final

Principe du jeu

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

Mais la concurrence est rude !

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

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

But du jeu

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

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

Parcs et piscines valoriseront les quartiers.

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

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

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

3

Remarque

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

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

Mise en place

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

4



Déroulement du jeu

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



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

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



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

★Note★

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



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



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

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

Attention : une action n'est jamais obligatoire !

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

Quand elles sont vides, les pioches sont remélangées.



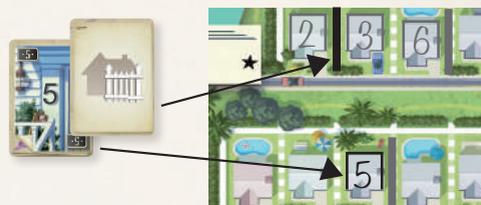
Liste des actions



★ Géomètre :

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

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



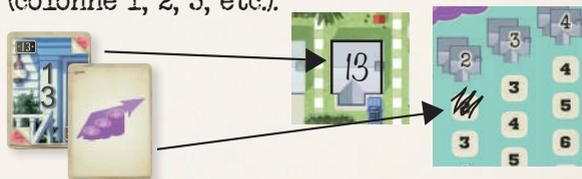
6



★ Agent immobilier :

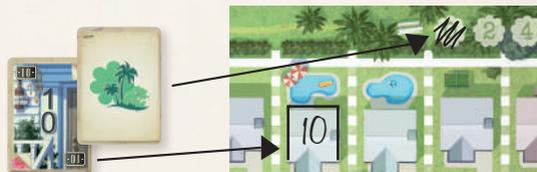
Il fait la promotion et valorise les **lotissements construits** (séries entre deux barrières de maisons voisines qui sont toutes numérotées). Pour utiliser cette action, l'architecte raye la valeur suivante (de haut en bas) de la colonne de son choix de l'Agence Immobilière. En fin de partie, chacun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

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



★ Paysagiste :

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

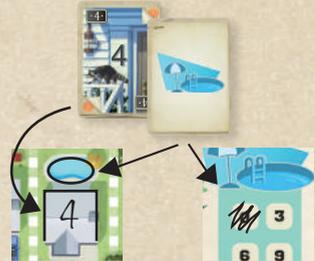




★ **Fabricant de piscine :**

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

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



★ **Agence d'intérim :**

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

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



★ **Numéro Bis :**

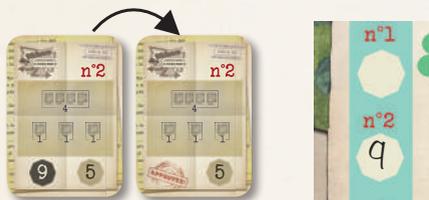
Cette action permet d'écrire dans n'importe quelle rue un numéro identique à un numéro déjà présent. Les deux maisons qui porteront alors le même numéro doivent être **voisines à droite ou à gauche et faire partie d'un même lotissement durant toute la partie** (c'est-à-dire d'une série de maisons déjà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



Les Plans

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

Les premiers ou premières architectes qui remplissent sur leur feuille, durant le même tour, toutes les conditions décrites par l'un des trois Plans en jeu marquent immédiatement les points correspondants. Ils ou elles notent dans la case (n°1, 2 ou 3) de leur échelle des Plans le plus haut score indiqué sur la face "Projet" de ce Plan ; puis le retournent sur sa face "Approuvé". Un ou une architecte ne peut donc marquer des points qu'une seule fois pour chacun des trois objectifs.



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

Plans Lotissements :

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

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

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

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

Fin de Jeu

La partie prend fin :

- ★ si un ou une architecte coche son 3ème refus de Permis ou
- ★ si un ou une architecte a rempli les objectifs des 3 Plans ou
- ★ dès qu'un ou une architecte a construit toutes les maisons de ses trois rues.

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

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

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

Variante Solitaire

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

Mise en Place

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

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

Prenez une feuille de marque et une aide de jeu.



Déroulement de la Partie

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

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

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



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

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

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

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

Fin de Partie

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

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

Version avancée

Plans de ville supplémentaires :

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

Liste des objectifs :



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



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



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



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



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



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



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

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

Rond-point :

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

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



Le premier rond-point coûte 3 points et le second 5 points. À la fin de partie, la plus petite valeur visible est décomptée du score final.



Version "Experts"

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

Mise en Place

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

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

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

Déroulement de la Partie

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

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

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

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

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

Crédits

Ce chantier a vu le jour grâce à :

Auteur : **Benoît TURPIN**

Illustratrice et maquettiste : **Anne HEIDSIECK**

Développement : **BLUE COCKER**

Rédaction des règles : **Dominique BODIN**

Traduction : **Lorédana CHAILLOT & Benoît TURPIN**

Relecture & Correction : **Sandra GRÈS**

Remerciements

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

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

BLUE COCKER GAMES
209 avenue de Castres
31500 Toulouse
France

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

© BLUE COCKER 2018
Tous droits réservés.