

Welcome To...

Mise en place

À portée :

- 3 plans (1  n°1, 1  n°2, 1  n°3), face 2 nombres visibles.

Expert : 3 plans (1  n°1 ou n°1, 1  n°2 ou n°2*, 1  n°3).*

Retirer du jeu le reste des plans.

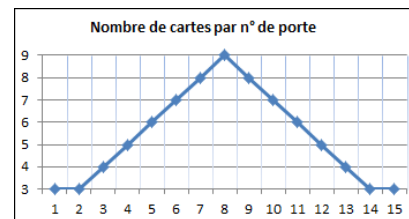
- 3 piles de 27 cartes  , face n° de porte visible (n°  .1. à  .15.).

Expert : Former 1 pioche unique, face action visible.

Solo : Former 1 pioche unique, face action visible ⇒

Diviser les  en 2 tas égaux.

Mélanger le plan solo  à 1 des 2 tas, puis poser l'autre tas dessus.



Chacun prend 1 feuille et 1 crayon.

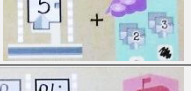
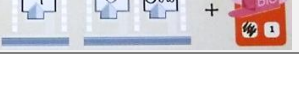
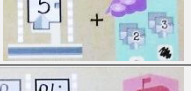
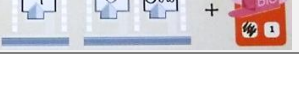
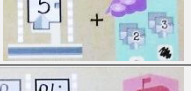
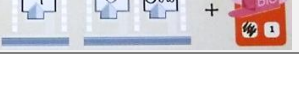
Les n° de porte dans une rue doivent être strictement croissants.

Un rond-point permet de reprendre la numérotation à 0.

1 lotissement = 1 à 6 maisons pleines voisines, entre 2 barrières.

Au départ, chaque rue est encadrée par 2 barrières.

Tour de jeu

1 - Choix	Former 3 paires [n° de porte, action] en défaussant la 1^{ère}  de chaque pile, face action visible. Puis chacun choisit 1 paire [n°, action]. Si piles vides ⇒ Mélanger toutes les  (sauf les 3 dernières  action), et reformer 3 piles. <i>Expert : Chacun pioche 2 , et prend la  posée à sa gauche (sauf au 1^{er} tour, où chacun pioche 3 ).</i> <i>Puis chacun choisit 2  [n°, action], et pose la 3^e  à sa droite, face action.</i> <i>Si pioche vide ⇒ Mélanger la défausse.</i> <i>Solo : Piocher 3 . Puis choisir 2  [n°, action], et défausser la 3^e .</i> <i>Si plan solo  pioché ⇒ Retourner tous les plans face APPROVED!.</i> <i>Si pioche vide ⇒ Fin du jeu.</i>														
2 - Actions  	Chacun note son n° sur une maison vide, et peut faire son action. Si un joueur ne peut noter aucun n° ⇒ Il barre le refus de permis le + haut, et ne peut faire aucune action. <i>Expert : En plus, à tout moment, chacun peut ajouter 1 rond-point (1 / tour, max 2 / ville) ⇒ Faire un rond sur une maison vide, poser 2 barrières autour, et barrer le rond-point le + haut.</i> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Action</th><th>Effet (optionnel)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> x18</td><td>Poser 1 barrière entre 2 maisons <u>au choix</u> (sauf dans un lotissement déjà décompté). </td></tr> <tr> <td> x18</td><td>Dans la rue où le n° est noté, <u>barrer la + petite valeur parc</u>. </td></tr> <tr> <td> x9</td><td><u>Si le n° est noté dans une maison avec piscine, barrer la + petite valeur piscine et entourer la piscine.</u> </td></tr> <tr> <td> x9</td><td>Modifier le n° de porte à noter de ± 0, 1 ou 2. <u>Cocher 1 case travaux.</u> </td></tr> <tr> <td> x18</td><td>Choisir une taille de lotissement (de 1 à 6 maisons). <u>Barrer la + petite valeur dessous.</u> </td></tr> <tr> <td> x9</td><td>Répéter un n° <u>au choix</u>. <u>Barrer la + petite valeur n°bis.</u> Les n° bis doivent être voisins et dans le même lotissement. </td></tr> </tbody> </table> <i>Expert : Défausser les 2  choisies. Solo : idem.</i>	Action	Effet (optionnel)	 x18	Poser 1 barrière entre 2 maisons <u>au choix</u> (sauf dans un lotissement déjà décompté). 	 x18	Dans la rue où le n° est noté, <u>barrer la + petite valeur parc</u> . 	 x9	<u>Si le n° est noté dans une maison avec piscine, barrer la + petite valeur piscine et entourer la piscine.</u> 	 x9	Modifier le n° de porte à noter de ± 0, 1 ou 2. <u>Cocher 1 case travaux.</u> 	 x18	Choisir une taille de lotissement (de 1 à 6 maisons). <u>Barrer la + petite valeur dessous.</u> 	 x9	Répéter un n° <u>au choix</u> . <u>Barrer la + petite valeur n°bis.</u> Les n° bis doivent être voisins et dans le même lotissement. 
Action	Effet (optionnel)														
 x18	Poser 1 barrière entre 2 maisons <u>au choix</u> (sauf dans un lotissement déjà décompté). 														
 x18	Dans la rue où le n° est noté, <u>barrer la + petite valeur parc</u> . 														
 x9	<u>Si le n° est noté dans une maison avec piscine, barrer la + petite valeur piscine et entourer la piscine.</u> 														
 x9	Modifier le n° de porte à noter de ± 0, 1 ou 2. <u>Cocher 1 case travaux.</u> 														
 x18	Choisir une taille de lotissement (de 1 à 6 maisons). <u>Barrer la + petite valeur dessous.</u> 														
 x9	Répéter un n° <u>au choix</u> . <u>Barrer la + petite valeur n°bis.</u> Les n° bis doivent être voisins et dans le même lotissement. 														
3 - Plans 	Pour chaque plan réussi, les joueurs <u>notent les points gagnés</u>. Si 2 nombres visibles sur un plan, noter le nombre le + à gauche, puis retourner le plan face APPROVED!. Barrer les maisons <u>ou piscines</u> décomptées. Une maison <u>ou une piscine</u> est dans 1 plan max. <i>Un rond-point peut remplacer une maison (plan n°1*).</i> Le 1^{er} joueur (ou un des 1^{er} joueurs) à réussir un plan peut mélanger toutes les  (sauf en solo).														
4 - Fin ?   	Si un joueur a 0 maison vide, ou <u>noté son 3^e plan</u>, ou <u>barré son 3^e refus de permis</u> ⇒ Fin du jeu. Le joueur avec le + de points gagne. Si égalité, départager par le + de lotissements, puis par le + de lotissements de taille 1, puis de taille 2... Décompte  ⇒ Le joueur avec le + de cases cochées marque 7 points, le suivant 4, puis 1. Si égalité, tous marquent. <i>Solo : 7 points si au moins 6 cases cochées, 0 point sinon.</i>														