

**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



## ★ 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

Labels on the right side of the board:

- Parc
- Rue
- Piscine
- Ronds-points (variante avancée)
- Valeur des lotissements
- Numéro Bis
- Refus de permis de construire
- Score final

Labels on the left side of the board:

- Nom de votre ville
- Parcs
- Plans
- Piscines
- Agence d'intérim



# 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<sup>ème</sup> maison de la seconde rue pour commencer à compléter un lotissement de taille 3, et a construit sa barrière entre la 1<sup>ère</sup> et la 2<sup>ème</sup> maison de la première rue, scindant ainsi un lotissement complet de taille 3 en 2 lotissements de taille 1 et 2.



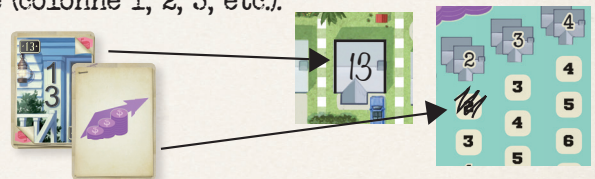
6



## ★ Agent immobilier :

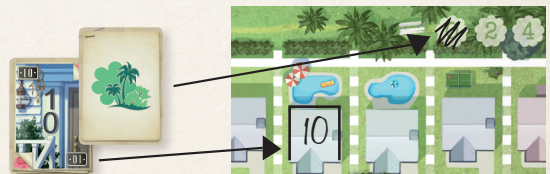
Il fait la promotion et valorise les **lotissements construits** (séries entre deux barrières de maisons voisines qui sont toutes numérotées). Pour utiliser cette action, l'architecte raye la valeur suivante (de haut en bas) de la colonne de son choix de l'Agence Immobilière. En fin de partie, chacun 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.



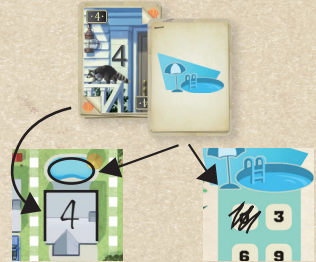




### ★ **Fabricant de piscine :**

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.).

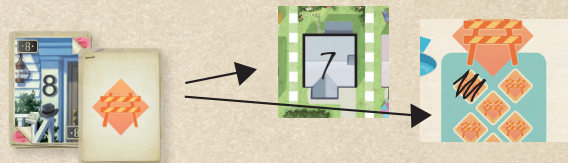
**★Note★** L'architecte peut écrire un numéro dans une maison qui a une piscine, même si ce numéro n'était pas associé à l'action **Fabricant de piscine**. Inversement, un numéro qui est associé à cette action peut être écrit dans une maison qui n'a pas de piscine. Mais, dans ces deux cas, la piscine 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<sup>ème</sup> 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 par 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](http://www.bluecocker.com)

© BLUE COCKER 2018  
Tous droits réservés.



**Welcome**

to  
★ **Your perfect Home** ★



13

**Rulebook**



# Game components

## ★ 29 City Plan cards (58x88 mm)

Numbered 1, 2 or 3 (one side : project, the other : approved) with one "Solo" card included for the solo variant, 18 Plans for the basic version, 10 Plans for the advanced variant (marked by a ★).



## ★ 4 Player aids



## ★ Score sheet pad application



## ★ 81 Construction cards (58x88 mm)

(One side : the house number, the other : the effect)



Cards distribution :

**Effect side :** 9 Pool Manufacturer cards, 9 Temp Agency cards, 9 "Bis" cards, 18 Landscaper cards, 18 Real Estate cards and 18 Surveyor cards.

**House Number side :** 3x **1 2 14 15**  
 4x **3 13**, 5x **4 12**, 6x **5 11**, 7x **6 10**  
 8x **7 9**, 9x **8**

## ★ 1 Scoring pad

Labels for the Scoring pad:

- Name of your city
- Parks
- Plans
- Pools
- Temp agency
- Park
- Street
- Pool
- Roundabout (advanced variant)
- Housing estates' value
- Bis
- Building permit refusal
- Final scoring



# Game principle

In Welcome, players are American architects in the 50s, during the Baby Boom.

But beware of the competition ! Who will best accomplish the city plans by creating the nicest housing estates in the three streets he's been assigned, with their luxurious parks and fancy pools ?

Welcome is a game where everyone plays at the same time with the same cards. It's all about cleverly combining the house numbers with their associated effects in order to become the greatest architect of tomorrow !

# Purpose of the game

Architects will gradually develop their three streets by building houses, identified by their numbers.

Houses will be regrouped in housing estates, but only fully completed ones will be accounted for at the end of the game.

Parks and pools will improve the neighborhood.

Architects will also be able to raise the quality of their constructions in order to promote their estates' value.

Each will also try to be the first to complete the City Plans !

Finally, by increasing recruitment with temp agencies and hastening the construction, architects can get in the mayor's good graces.



# Set up

- ★ Each architect takes a pen (not provided) and a sheet from the score pad.
- ★ **Player Aids** are distributed among the architects.
- ★ 3 **Plan cards** are picked among the basic version set : one plan n°1, one n°2 and one n°3  
These three plans are placed with the "Project" side up.  
(All the other Plan cards are put in the box.)
- ★ Shuffle the **Construction cards** and create 3 equal stacks (27 each), side by side, **house number side up**.

16





# Game turn

At the beginning of each turn, the card from the top of each stack is turned over and placed next to it, effect side up, creating three combinations : House Number/Effect. Turned over cards will be stacked in three discarded stacks.



The players turn is simultaneous : Each player individually picks one of the three combinations available and apply the effect on his sheet. Multiple players can pick the same combination.

Each player must write the number of the combination he picked in the house of one of the three streets of his sheet. Numbers must always be written in **an empty house** and must be put in **ascending order** from left to right in the street.



The same number can never appear twice in the same street (except for the "Bis" effect p.19).

## ★Note★

The player can leave as many empty houses as he wishes between two built houses, then fill them later (as long as he respects the ascending order).



Moreover, he can skip some numbers (for instance put a 10 right after a 7).



If a player cannot write a number because he cannot respect the placement rule, he gets a **building permit refusal** (refusals are checked from top to bottom : 0, 0, then 3).



The player's chosen combination allows him to perform **an effect**, if he wishes and if he didn't get a building permit refusal. **Warning : an effect is never mandatory !**

Once all architects have built their houses and (eventually) carried out their effects, a new turn starts by turning over new cards from the **three construction stacks** (if the stacks are empty, simply reshuffle them).



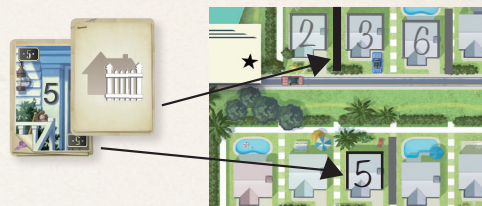
# Effects



## ★ **Surveyor :**

It allows the player to create a fence between two houses from the same street, in any street. These fences delimit the housing estates which, when fully constructed, allow the player to earn points. A full housing estate is a continuation of 1 to 6 neighboring houses, numbered (without blank spaces between them) and built between two fences. At the beginning of the game, a fence is already present on both sides of each street. A housing estate can be created by the creation of a new fence (unless this housing estate has already been accounted for in a **City Plan**, p.20).

For instance : the architect has written a 5 on the third house of the second street in order to start a size 3 housing estate. Then he built a fence between the first and the second house of the first street, therefore splitting a size 3 estate into a size 1 and a size 2 estate.



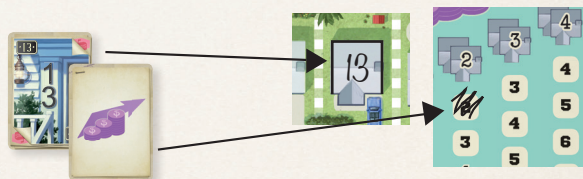
18



## ★ **Real Estate Agent :**

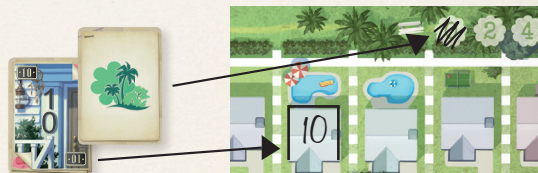
It promotes and increases the value of the completed housing estates (series of numbered neighboring houses between two fences). With this effect, a player checks the first available value (from top to bottom) from the Real Estate column he chooses. At the end of the game, each estate (size 1, 2, 3 etc...) will represent as many points to the player as **the smallest value unchecked** from the corresponding column (1, 2, 3 etc.).

For instance : on the illustration each size 2 and size 3 estate will earn 3 points. Initially they earn one point per house (a 4-house estate earns 4 points).



## ★ **Landscaper :**

It allows the player to create a park. The architect checks one of the trees at the end of the street in which he has built the house associated with the landscaper effect. Parks are checked in ascending order : 0, 2, 4 etc.



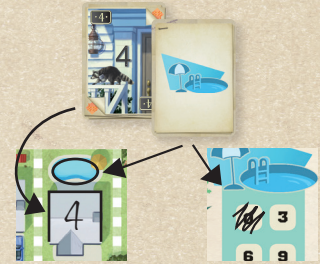




### ★ **Pool Manufacturer :**

If a player writes the house number associated with the **Pool Manufacturer effect** in a house that actually **has a pool planned**, then the pool is built. The player checks the next pool in his **scale of pools** (checked in ascending order : 0, 3, 6 etc.).

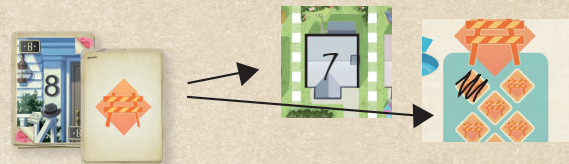
**★Note★** A player can write a number in a house that has a pool, even if this number isn't associated with the Pool Manufacturer effect. Oppositely, a number which is associated to this effect can be written in a house that doesn't have a pool. But in both cases, the pool isn't built, therefore the player doesn't check a new pool in his scale of pools.



### ★ **Temp Agency :**

It allows - if the player wishes it - to add or subtract 1 or 2 to the number of the house he's building, which permits him to write numbers from 0 to 17. For each temp hired, the architect checks a box from the **Temp Agency column**. At the end of the game, the player who checked the most temp agency boxes, therefore creating the most jobs, gains 7 points, the next one 4 points, and the third one 1 point. In case of a draw, architects gain the same amount of points.

For instance : with a number 8 card, a house with the number 6, 7, 8, 9 or 10 can be built.



### ★ **«Bis» :**

It allows the player to write a second time the same house number in any street. **The new house must be adjacent**, either on the left or on the right, to the house that bears the same number, and **be part of the same estate during the whole game** (no fences in between them). It is possible to "Bis" a house multiple times. The player checks a box from the corresponding column for each "bis" house (checked in ascending order : 0, 1, 3 etc.). At the end of the game, the smallest number apparent is subtracted from the final score.





# City Plans

A City Plan presents a goal set by the City to its architects ; for instance building a certain number of housing estates with mandated sizes.

The first players who fill their sheet, during the same turn, with all the required conditions of one of the three Plans immediately earn the points : they write in the corresponding box (n°1, 2 or 3) on their scale of Plans the highest score indicated of the "Project" side of this Plan ; then they turn it over, "Approved" side up. A player can only score once each of the three goals.



Every other architect who will later achieve the same Plan will earn the lower points indicated.

## Housing estates Plans :

To achieve this goal, the player must have completed all the housing estates required.

The estates can be in the same street or not : there is no restriction to the location of a Plan's estates.

★**Note**★ When an estate has been used for a Plan, it cannot be subdivided with a Surveyor's fence and won't be accounted for the other goals (the player marks out the fence on the top of the houses to indicate it has already been accounted for.

The first player who completes a goal can, if he wants to, reshuffle the 81 Construction cards and compose three new stack of cards for the rest of the game.

# End of the game

The game ends :

- ★ When a player checks his third Building Permit Refusal or
- ★ When a player achieves all three Plans or
- ★ When an architect has built all of the houses on his three streets.

At the end of the game, the architects add up the points for the pools, the completed estates, the parks in the different streets, the Plans, the temps and eventually subtract the points from the "Bis" numbers and the Building Permit Refusal column.

The architect with the most points wins. In case of a draw, the player with the most completed estates wins. In case of another draw, the one with the most size 1 estates wins, then size 2, etc. In case of another draw, (seriously?) players have to play a new game of Welcome.



# Solo game

This variant enables someone to play a game of Welcome by trying to achieve the best score ever.

## Set up :

Shuffle the Construction cards and create two equal stacks. Compose a unique stack of Construction cards by adding the Solo card to one of the two stacks then putting this stack **under the other**. The Construction cards must have the effect side up. Pick three Plan cards and place them next to the Construction cards. Take a sheet from the score pad and a player aid.



## Game turn :

At the beginning of the game, the architect picks 3 Construction cards. He then choses **two of these three cards**, one for its number, the other for its effect.

To this end, he can refer to the corners of the card on the number side which presents the effect from the other side of the card.



He puts them in front of him and then uses them. All three cards (two used and one unused) are discarded.

He then picks three new cards and so on. When the Solo card is picked, all the Plans are considered as "approved" by the competition and it is no longer possible to get the higher score : the Plan cards are turned over on their "approved" side. The other rules from the classic mode apply.

## End of the game :

The game ends when the stack of card is empty, or one of the three end conditions of the basic version occurs.

The player counts his points as indicated in the classic mode except for the Temp Agency effect : he earns 7 points if he hired at least six temps, or he doesn't earn any.



# Advanced variant

## Additional City Plans :

These goals can be added up to the basic version Plans, the same rules apply to them.

### List of objectives :



To achieve these goals, all houses must be built in the required street.



To achieve this goal, the first and the last houses of each of the streets must be built.



To achieve these goals, all the parks AND all the pools of the required street must be built.



To achieve this goal, 7 temps must be hired.



To achieve these goals, two streets must have all the parks OR all the pools built.



To achieve this goal, the player must build all the parks, all the pools and one roundabout in the same street.



To achieve this goal, 5 houses' extensions (bis) must be built in the same street.

★**Reminder**★ when an estate or a house has been used for a Plan, it cannot be accounted for the other goals (the player marks out the fence on top of the houses to indicate it has already been accounted for). However, a pool used for a Plan doesn't invalidate its corresponding house for another plan.



# Expert rules

## Roundabout :

During his turn, in addition to building a house and activating an effect, an architect can decide to create one of the two roundabouts available on an empty house's box. He then draws a circle and a dot instead of the number and builds estate fences to the left and to the right of the roundabout.

The roundabout splits the street in two. The architect can therefore use the same numbering on both sides of the roundabout from 0 to 17 (the numbering from 0 to 17 from one side and the second numbering from 0 to 17 from the other side).



The first roundabout costs 3 points and the second one costs 5 points. At the end of the game, the smallest number apparent is subtracted from the final score.



This variant allows the frequent player to add control over the picking of the Construction cards, while increasing the interaction between the players. It is possible, and even recommended to use the advanced variant with the expert rules.

## Set up

Create a single stack with all the Construction cards, **Effect side up**. Pick three Plan cards and put them next to the Construction cards stack. Give the **Solo card** to a random architect. Each architect takes a sheet from the score pad.

## Game turn

At the beginning of the game, each architect picks three cards.

Each of them must select **two of these three cards** : one for its number and another one for its action (he cannot use the action and the number of a same card).

He places them in front of him and uses them (number of house and optional effect), then discards them. Each player then gives his third card (unused), **effect side up**, to the neighbor on his right. Finally, a player deals **two Construction cards** to everyone for the next turn, starting with the first architect (the one with the **Solo card**).

The other rules of the basic version apply.



# Credits

Game designer : **Benoit TURPIN**  
Illustrator and graphic designer : **Anne HEIDSIECK**  
Development : **BLUE COCKER**  
Rules writing : **Dominique BODIN**  
Translation: **Lorédana CHAILLOT & Benoit TURPIN**  
Proofreading and Rectification : **Sandra GRÈS**

## Thanks

The blue dog gives a gratitude-filled lick to Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Christophe Hermier, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat and Lola Estève. And a bark to the "Dice Killer" Fred & Didier.

The game designer thanks Virginie for her support, Matthieu Lasne and the whole Muge Team for all these years of gaming, Clément & Sebastien, Nicholas, Simon, Florian, Romaric, Joan, Alexis, Nicolas and all the members of the MALT for their help and their feedbacks, Anne for successfully making Welcome a beautiful game and Alain for putting up with him and trusting him.

BLUE COCKER GAMES  
209 avenue de Castres  
31500 Toulouse  
France

Tel. : (+33) 5 34 28 05 01  
[www.bluecocker.com](http://www.bluecocker.com)

© BLUE COCKER 2018  
All rights reserved.