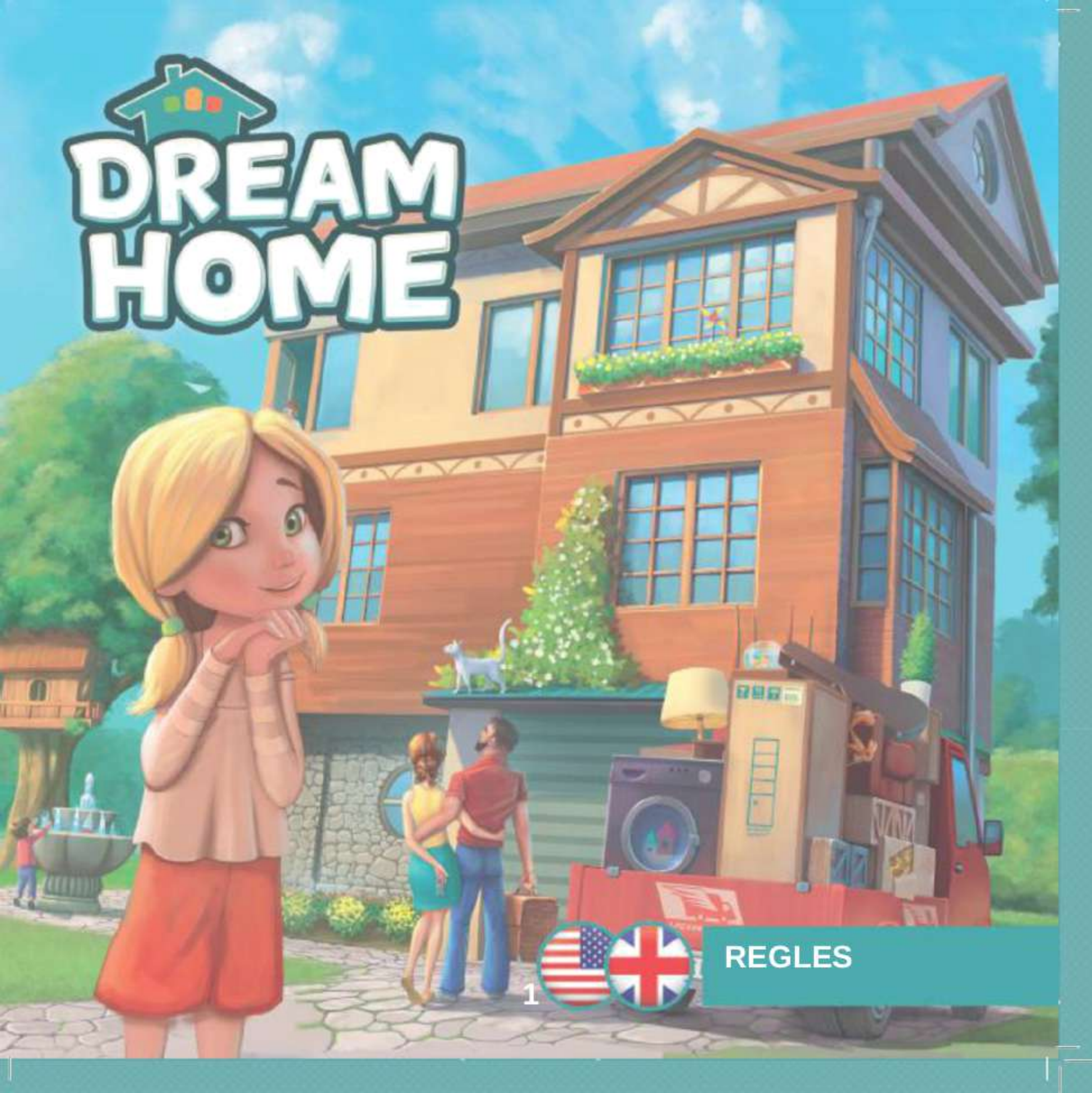


DREAM HOME



1



REGLES

BUT DU JEU

Vous devez concevoir votre maison de rêve en partant de zéro! Le jeu dure 12 tours.
Durant chaque tour, vous ajoutez 1 pièce a votre maison et vous pouvez la décorer avec toutes sortes d'accessoires.
Quand le deck est termine, le jeu se termine et le joueur avec le plus de points de prestige gagne!

MATERIEL

1 plateau de jeu



Jeton
1^{er} Joueur



Plateau « Maison » x4



1 Bloc-Score



10 jetons « décor »



4 cartes réf.



60 cartes 'pièce'



48 cartes
'ressources'



MISE EN PLACE

1. Chaque joueur reçoit 1 plateau « maison » et une carte référence.
2. Placer le plateau de jeu au centre de la table.
3. Mélanger les cartes ressources et placer la pile face cachée sur le plateau (a). Piocher 4 cartes ressources les placer sur la ligne du haut (la case la plus à gauche est la cas « 1^{er} joueur » et doit toujours rester vide.)
4. Mélanger les cartes « pièce de la maison » et placer la pile face cachée sur le plateau (b). Piocher 5 cartes « pièce de la maison » et les placer sur la ligne du bas.
5. Placer les jetons « Décor » près du plateau de jeu.
6. Le joueur le plus jeune reçoit le jeton 1^{er} joueur.

Vous êtes désormais prêt à construire votre maison !



CASE 1^{er} JOUEUR
Cette case est toujours vide.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue sur 12 manches. A chaque manche, le joueur avec le pion 1^{er} joueur commence et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour un joueur choisit une colonne sur le plateau de jeu et prend les 2 cartes de cette colonne (une salle et une ressource). Si un joueur choisit la colonne la plus à gauche, il prend (ou conserve) le jeton 1^{er} joueur ainsi que la carte qui se trouve en dessous.

Placez immédiatement la carte « pièce de la maison » choisie dans votre « plateau-maison », de manière la plus efficace possible, c'est-à-dire à côté de carte du même type (voir "Placer les cartes pièce de la maison" à la page 6). Les effets des ressources sont expliqués à la page 5.

Si personne ne choisit la colonne la plus à gauche, le premier joueur actuel conserve le jeton 1^{er} joueur et sera donc celui qui commencera la manche suivante.

Quand tous les joueurs ont joué, les cartes sur le plateau de jeu sont réinitialisées: jeter toutes les cartes encore sur le plateau et piochez de nouveau 4 cartes de ressource sur la rangée supérieure et 5 cartes « pièce de maison » sur la rangée inférieure).

Lorsque les piles de pioche sont vides, le jeu se termine et les joueurs additionnent leurs points. Le joueur avec le plus de points gagne.



CARTES 'PIECES NORMALES' : Ces cartes représentent les pièces principales de votre maison. Elles sont placées sur l'un des dix espaces qui composent les deux étages supérieurs de votre maison.



CARTE 'PIECES UNIQUES' : Ces cartes représentent des pièces non essentielles que vous pouvez ajouter à votre maison (après tout, c'est la maison de vos rêves, n'est-ce pas?). Tout comme les chambres normales, les « pièces-unicques » sont placées sur les deux étages supérieurs de votre maison. Assurez-vous de bien lire le texte de la carte, car certaines « pièces uniques » ont des exigences spéciales de notation!



CARTE 'PIECES SOUS-SOL' : Ces cartes représentent les pièces du sous-sol dans votre maison et ne peuvent être placées que sur les deux espaces en bas à droite de votre maison. Vous pouvez reconnaître ces cartes « sous-sol » grâce à leur bordure sombre autour de la carte. De plus, leur nom et valeur de point sont placés au sommet de la carte contrairement aux autres cartes (valeur en bas).



Les cartes « ressources » ont leurs propres règles :



CARTE DE TOIT - Les cartes de toit sont empilées **face cachée** sur l'espace de toit de votre « plateau-maison » (en bas du plateau). Une fois que vous avez placé une carte de toit sur votre pile « toits », vous ne pouvez plus la regarder jusqu'à la fin du jeu. Il existe quatre types différents de cartes de toit (couleur).



CARTES DÉCORS - Quand vous prenez une carte décor du plateau de jeu, vous placez son jeton correspondant sur une de vos pièces. Vous devez placer le jeton sur une pièce qui n'a pas déjà de jeton de décor et le décor doit correspondre au type de pièce indiqué sur la carte de décor, puis jetez la carte. Si toutes vos pièces du type indiqué par le décor ont déjà un jeton de décor ou si vous n'avez pas de pièce du type indiqué, vous ne pouvez pas placer le jeton, et vous jetez simplement la carte. **ATTENTION** : Poser un jeton de décor sur une carte de pièce termine cette pièce (voir «Placer des cartes de pièce» à la page 6).



CARTES OUTILS - Les cartes outils sont placées face visible près de votre maison. Le texte sur chaque carte d'outil explique quand et comment il est joué.



CARTES PERSONNAGES - Les cartes personnages sont placées face visible près de votre maison. Les cartes personnages sont utilisées à la fin du jeu lors de la phase de score, à l'exception l'architecte, qui est également utilisé pendant le jeu.

Pour faciliter l'utilisation des cartes aides, nous recommandons de bien différencier les cartes défaussées de type ressource de celle de type « pièce de maison ». C'est juste un conseil.



Changement de règles pour 2-3 Joueurs

Dans un jeu à deux ou trois joueurs, suivez les étapes de mise en place classiques. Mais au début de chaque manche, avant que le 1^{er} joueur ne joue son tour, il choisit une colonne et défausse les 2 cartes de cette colonne. Le premier joueur ne peut pas choisir de jeter la colonne la plus à gauche.

Remarque: Pour les joueurs plus jeunes, vous pouvez simplifier le jeu en ignorant cette règle.

LE PLACEMENT DES CARTES « PIÈCE DE LA MAISON »

Après avoir pris une carte « pièce » du plateau de jeu, vous la placez dans votre maison. Une fois que vous avez placé une carte « pièce » (ou salle), vous ne pouvez la déplacer que si une carte d'outil ou une carte d'aide spécifique vous permet de le faire. Il peut y avoir des espaces vides entre les pièces situées au même étage. Les joueurs ne sont pas tenus de placer des cartes de gauche à droite ou dans un ordre particulier tant que vous suivez ces règles:

[A] Une carte « pièce » (salle) ne peut pas avoir un espace vide directement en dessous.

[B] Les cartes de sous-sol doivent être placées sur l'un des deux espaces du sous-sol. Des cartes pièces (salles) normales et des cartes pièces (salles) uniques doivent être placées sur des espaces dans les deux étages supérieurs.

[C] Lors de l'agrandissement d'une pièce, vous ne pouvez pas dépasser la taille maximale spécifiée sur la carte de pièce. (Pour en savoir plus sur l'agrandissement des pièces (salles), voir page 7)



Si vous ne pouvez pas placer une carte pièce (salle), ou si vous ne voulez pas placer une carte de pièce (salle) particulière, placez-la face cachée sur un espace vide de votre maison. Cela crée une salle vide, qui vaut 0 points à la fin du jeu. Une pièce vide, comme toutes les pièces, ne peut pas avoir un espace vide directement en dessous d'elle. Les pièces vides peuvent être placées à côté l'une de l'autre, mais elles ne se s'agrandissent pas.

La **chambre** a une limite de 2 cartes donc vous ne pouvez pas placer une 3^{ème} carte **chambre** à côté.



Les salles peuvent être agrandies horizontalement pour gagner des points supplémentaires.

Chaque chambre a une limite  (une, deux ou trois cartes).

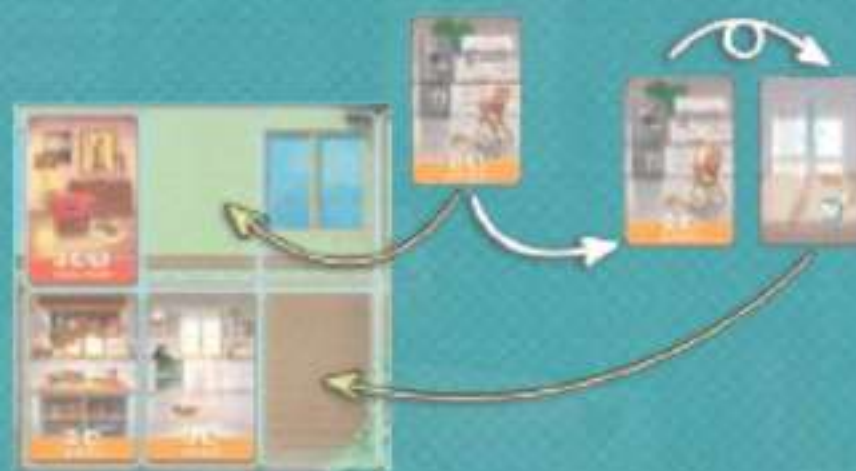
Une salle composée de son maximum de cartes, ou composée d'une pièce contenant un jeton de décoration, est terminée et ne peut pas être agrandi. Vous ne pouvez pas placer une carte « pièce » à côté d'une pièce finie du même type. Si vous n'avez pas d'autre espace disponible pour placer cette carte « pièce », vous devez la placer face cachée comme une pièce vide (valeur 0)

Note: Les pièces qui sont adjacentes verticalement ne sont pas au même étage, donc elles sont considérées comme des pièces séparées et marquent des points séparément.

Susan a pris une carte de **salle de bain** du plateau de jeu.
Une **salle de bain** a une taille maximale d'une carte. Si Susan place sa nouvelle carte de **salle de bain** sur l'espace indiqué, qui se trouve être à côté de sa **salle de bain** existante, alors elle doit être placée face cachée (travaux) comme une pièce vide.



William a pris une carte **cuisine** et a seulement deux espaces possibles pour elle. Il pourrait la placer à côté de son **salon** existant (ce qui empêcherait l'expansion de ce **salon**), ou il pourrait la placer face cachée (face travaux) à côté de sa **cuisine** existante parce que la **cuisine** a atteint son maximum de deux cartes et est déjà finie.



Quand un jeton de décor est placé sur une pièce (salle), cette pièce (salle) est terminée et ne peut pas être agrandi. N'oubliez pas que si vous placez une carte de pièce (salle) adjacente à une pièce (salle) finie du même type, la carte pièce (salle) doit être placée face cachée en tant que pièce (salle) vide (valeur 0 points). Les salles vides peuvent être adjacentes, mais elles ne peuvent pas être agrandies.



William décide d'ajouter un piano à son salon (qui n'a qu'une carte à ce jour). Placer le jeton « piano » termine la pièce, l'empêchant d'être agrandi plus tard. (Un piano est un instrument très délicat, donc vous ne pouvez pas plus rénover librement autour de celui-ci!)

FIN DE PARTIE ET PHASE DE SCORES

Après la 12ème manche, la maison de chaque joueur aura 12 pièces (salles). Déterminer la valeur de votre maison en additionnant vos points. Les feuilles de scores sont incluses pour aider à additionner les scores. Assurez-vous d'admirer toutes les belles maisons qui ont été construites dans votre maison.

Lors de la phase de scores, n'oubliez pas d'utiliser les effets du fournisseur, du manoeuvre et du couvreur (les personnages aides).

Vous marquez des points pour :

- Les pièces (salles)
- Les décors
- Les commodités de la maison
- Le toit

Points pour les PIÈCES (SALLES)

La plupart des points rapportés par les pièces (salles) dépendent du nombre de cartes qui composent la salle (cartes adjacentes horizontalement). La valeur de la pièce est affichée au bas de la carte.



Une chambre avec 2 cartes adjacentes vaut 4 points.





1 4 9

Un salon à une carte vaut 1 point, un salon à deux cartes vaut 4 points et un salon à trois cartes vaut 9 points! Les icônes affichées au bas des cartes de la salle montrent les points gagnés pour une salle composée d'une, deux ou trois cartes.



0 4

Une carte garage vaut 0 point, mais un garage avec 2 cartes garage vaut 4 points.

Points pour les Décors

Chaque jeton de décor a une valeur en points. Un joueur avec le designer d'intérieur marque 1 point supplémentaire pour chaque jeton de décor. (Voir «Cartes d'assistance» aux pages 12-13.)



La maison de William a une chambre à une carte. Pendant son tour, il prend une carte de décor de maison de chat et décide de mettre le jeton de maison de chat sur cette chambre. Cette action termine la chambre à coucher, ainsi il ne peut pas placer une autre carte « chambre » à côté. Au cours de son prochain tour, il prend la carte et le jeton de décor de « Lit à Baldaquin », qui ne peut être placé que sur une chambre à coucher. Si William n'a pas de deuxième chambre dans sa maison, il doit jeter la carte de « lit à baldaquin » car une pièce ne peut avoir qu'un seul jeton de décor.



Points pour les commodités de la maison :

Il ya 2 manières de marquer des points avec les commodités de votre maison.

- Une maison avec une salle de bain à chaque étage rapporte 3 points Bonus.
- Une maison avec 1 salle de bain, 1 cuisine et 1 chambre (peut importe où) rapporte 3 point Bonus.

Points pour les toits :

Chaque fois que vous prenez une carte de toit, vous la placez face cachée sur l'espace de toit maison. Pendant le jeu, vous ne pouvez pas regarder vos cartes de toit. À la fin du jeu, vous révéler vos cartes de toit et vous en choisissez quatre pour construire le toit de votre maison.

Votre toit rapporte des points en fonction de son uniformité:

- Un toit complet et uniforme (quatre cartes de toit qui sont tous de la même couleur) vaut 8 points.
- Un toit complet mais non-uniforme (4 cartes toit de couleur différente) ne vaut que 3 points.
- Un toit incomplet (moins de 4 cartes toit) vaut 0 point.
- Toutes les cartes toit supplémentaires (au-delà des 4 qui forment le toit) ne rapportent rien.



cartes toit placées face cachée sur la maison.



Toit non-uniforme: 3 points

Toit Uniforme: 8 points



En plus chaque fenêtre sur un toit complet rapporte 1 point supplémentaire. Il y a 1 seule fenêtre pour chaque type (couleur) de toit.



Un toit complet avec 2 fenêtres: 5 points (3 pts pour le toit + 2 points, 1 pour chaque fenêtre)



*Score maximum pour le toit: 9 points
(8 points pour un toit uniforme + 1 point pour 1 fenêtre)*

Gagner la partie

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, les joueurs cherchent les enfants présents dans les pièces (vous devrez regarder attentivement car certains enfants se cachent avec uniquement un bras ou une jambe visible). Le joueur à égalité avec le plus d'enfants dans sa maison gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

DESCRIPTION DETAILLÉE DES CARTES RESSOURCES

CARTES RESSOURCES

Décor

Lorsque vous prenez une carte de décor du plateau de jeu, vous placez son jeton correspondant sur une de vos pièces (salles). Vous devez placer le jeton sur une pièce qui n'a pas déjà de jeton de décor et qui correspond au type de pièce indiqué sur la carte de décor, puis jetez la carte. Quand un jeton de décor est placé sur une carte de pièce, cette pièce est terminée et ne peut pas être agrandi.

Une pièce (ce qui signifie que la salle entière, qui peut être une seule carte de pièce ou plusieurs cartes côte à côte, comme le salon par exemple) ne peut avoir qu'un jeton de décor. Un jeton de décor ne peut pas être placé sur une pièce vide (une carte face travaux).

La cabane en bois et la maison pour oiseaux sont des articles de décoration spéciaux. Lorsque l'une ou l'autre de ces cartes de décor est prise, le joueur prend le jeton correspondant et le place dans le jardin de la maison. Il est possible de posséder les 2.

LES PERSONNAGES

Helpers are used at the end of the game during scoring. (The exception to this is the Interior Designer, who also assists you during the game.) This section explains each helper card's effect in more detail.



ROOFER: At the end of the game, you may select one roof card which was discarded during the game and add it to your stack of roof cards.

Note: You must use the Roofer before you look at your own facedown roof cards



SUPPLIER: At the end of the game, you may select one room card which was discarded during the game and exchange it with any room card on your home board (including an empty room). The incoming room card must obey all rules for placing room cards. If you remove a room card with a décor token on it, the token is also removed and you do not score points for it.



ARCHITECT: At the end of the game, you score 1 additional point for home functionality. (A home with a bathroom on each of the top two floors scores 4 points instead of 3; a home with a bathroom, kitchen, and bedroom scores 4 points instead of 3.) You also score 1 point for each empty room on your home board—the Architect can easily convert them into something useful.



HANDYMAN: At the end of the game, you may switch places of any two room cards on your home board. Both cards must obey all rules for placing room cards (basement cards must be placed on one of the two basement spaces, you cannot expand a room that has already reached its maximum size, etc.).

If an empty room is switched, it remains facedown and is still worth 0 points. If you switch a card that contains a décor token, the token moves with the card.

You can use the Handyman's ability to expand a room that already contains a décor token, as long as you don't exceed the maximum size of that room.

If this switch causes a room to contain more than one décor token, you must discard all but one of the tokens (Remember, a room can contain only one décor token.)

Susan uses the [redacted] to switch the [redacted] card on the second floor with the [redacted]





INTERIOR DESIGNER: During the game, when you place a décor token, it does not finish the room, but your rooms are still limited to having only one décor token. Any of your rooms that were considered finished because of décor tokens before you had the Interior Designer can now be expanded (unless they have also reached their maximum size). This card's ability applies as soon as you take it. At the end of the game, each of your décor tokens is worth 1 additional point.

Tools

Tool cards are placed faceup near your home board (except Scaffolding, which is placed on an empty space on your home board). Tool cards are used during your turn unless specified otherwise. After you use a tool card, discard it. If you take a tool card in the final round, you will not be able to use it, and it has no effect.



DRILL - At the start of your turn, immediately before you choose which column of cards to take, you can discard the Drill to switch places of any room card on the game board with a room card on your home board. The incoming room card must obey all rules for placing room cards. You cannot switch an empty room from your home board to the game board.



JACKHAMMER - At the start of a round, before the first player chooses which column of cards to take, you can discard the Jackhammer to immediately take one room card of your choice from the game board and place it on an empty space of your home board. Discard the resource card above your chosen room card; if you choose the leftmost room card, you do not become first player. After taking and placing your one room card, play resumes with the first player taking his turn and continuing clockwise around the table. You must skip your normal turn this round.



CONCRETE MIXER - During your turn, before you choose a column of cards to take, you can discard the Concrete Mixer to switch places of two room cards on the game board.



In the image above, William is the second player in the round, and he has four columns to choose from. He wants the living room card and the red roof card with a window which are not in the same column, so he discards his Concrete Mixer to switch places between the living room and pantry. Now that the two cards he wants are in the same column, he chooses that pair of cards and adds them to his home board.



SCAFFOLDING - When you take the Scaffolding, place it on an empty space of your home board that does not have an empty space below it. You can place a room card directly above the Scaffolding. Before the end of the game, you must replace the Scaffolding with a room card, which could be an empty room. You may place the Scaffolding before or after your room card.



In the image above, William has just taken his pair of cards for the turn: his third living room card and a Scaffolding card. He first places the Scaffolding on the empty space of his basement which allows him to then place his third living room card and expand the living room above it.. William knows he must take another basement room card before the end of the game...or he'll be forced to replace the Scaffolding with an empty room!



Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c 80-298
Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl
© 2016 All rights reserved.

Game Design: Klemens Kalicki

Artwork: Bartłomiej Kordowski

Editing & Proofreading: Molly Glover & Steven Kimball

Rulebook Layout: Maciej Goldfarth & Łukasz S. Kowal

English Translation: Anna **15** Skudlarska & Russ Williams



SCORING EXAMPLE

- *Playroom*: 2 points
- *Living Room*: 4 points
- *Bathroom*: 1 point
- *Dressing Room*: 1 point
- *Bathroom*: 1 point
- *Bedroom*: 1 point
- *Kitchen*: 1 point
- *Pantry*: 3 points (next to a *Kitchen*)
- *Kitchen*: 1 point
- *Garage*: 0 points
- *Empty room*: 0 points

- *Piano*: 3 points
- *Cat House*: 1 point

- A *bathroom* on each of the top two floors: 3 points
- *Bathroom, kitchen, and bedroom*: 3 points

- *Complete, mismatched roof*: 3 points
- *Window*: 1 point



FINAL SCORE:

16