

### Fin de la partie :

La partie se termine quand toutes les cartes constructions ont été jouées et/ou défaussées (20 tours de jeux).

Tous les points validés sur le plateau de jeux sont additionnées de la façon suivante :

- Les points des terrains comptent sans contraintes.
- Les points des fondations, pièces et toits ne comptent que s'ils sont recouverts par un toit (la zone de construction doit être terminée).

Le nombre de points obtenu permet de connaître la qualité de votre construction :

- 45 points et plus : Félicitation, vous avez construit un palace !
- Entre 30 et 45 points : Bravo, vous avez construit un manoir !
- Entre 15 et 29 points : Vous avez construit une belle maison.
- Moins de 15 points : Bon début, vous avez construit une cabane, vous ferrez mieux la prochaine fois !

### Les cartes personnages :

Il y a 7 cartes personnages :

- Le maçon : A tout moment du tour, et une seule fois par tour, il peut apporter sans défausser de carte, une ressource de type béton.
- Le menuisier : A tout moment du tour, et une seule fois par tour, il peut apporter sans défausser de carte, une ressource de type bois.
- Le jardinier : A tout moment du tour, et une seule fois par tour, il peut apporter sans défausser de carte, une ressource de type eau.
- Le bon voisin : Si un joueur ne peut pas ajouter de ressource pour compléter la construction, il peut l'aider, une fois par tour, avec une ressource de sa main. Les ressources concernées sont uniquement celles à une étoile (bois et béton).
- Le banquier : Il a en main une carte supplémentaire tout au long de la partie. A chaque fois qu'il pioche, il reprend donc une carte de plus que les autres joueurs.
- Le conducteur de travaux : Une fois par tour, il peut demander à un autre joueur de lui montrer sa main.
- L'architecte : Une fois par tour, il peut permuter 2 cartes de rang 2 et 3, à condition de défausser une ou plusieurs cartes ressource pour un total de 3 étoiles.

# Home sweet home

2 à 5 joueurs

A partir de 6 ans

### Objectif :

Vous avez décidé d'emménager tous ensemble. Vous devez construire la maison de vos rêves en mettant en commun vos ressources et vos réflexions afin de construire votre future chez vous. Plus votre maison sera belle et confortable, plus vous serez méritant et heureux chez vous.

### Composition du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 40 cartes constructions (10 terrains, 9 fondations, 10 pièces, 8 toits)
- 54 cartes ressources (12 bétons, 10 bois, 8 métaux, 6 ardoises, 6 briques, 6 eaux, 2 verres, 2 Jokers, 1 bâche, 1 poison)
- 7 cartes personnages

### Préparation :

#### Cartes ressources :

Distribuez les cartes ressources aux joueurs en fonction du nombre de joueurs. Vous pouvez les regarder mais ne les montrez pas aux autres joueurs :

- 2 joueurs : 7 cartes chacun
- 3 joueurs : 6 cartes chacun
- 4 joueurs : 5 cartes chacun
- 5 joueurs : 4 cartes chacun

Placez les cartes restantes face caché sur l'emplacement prévu du plateau de jeu, elles constitueront la pioche.

#### Cartes personnages :

Distribuez 1 carte par joueur. Les autres ne seront pas utiles durant le jeu. Partagez avec les autres joueurs les capacités supplémentaires que vous apporte votre personnage tout au long de la partie.

#### Cartes constructions :

Retournez 3 cartes constructions dans chacun des 2 files de construction prévues à cet effet sur le plateau de jeu (elles seront utilisées dans l'ordre de la file) et positionnez les autres dans la pioche de construction du plateau prévu à cet effet.

Le joueur ayant la chambre la mieux rangé commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Tour de jeu :**

Le tour de jeux se décompose en 3 phases :

#### **1/ Le choix de l'action :**

- a) Le joueur à gauche du joueur dont c'est le tour indique l'action qu'il pense la plus réalisable en fonction de son jeu :
  - Soit construire la première carte de la file A
  - Soit construire la première carte de la file B
  - Soit ne rien construire
- b) Le joueur suivant s'exprime de la même façon et ainsi de suite.
- c) Quand la parole arrive au joueur dont c'est le tour, c'est à lui de choisir l'action en fonction de son jeu et des choix des autres joueurs.

#### **2/ Réalisation de l'action :**

- a) Si le choix est la construction :
  - Le joueur dont c'est le tour pose une première carte ressource pour réaliser la construction (les ressources nécessaires à la construction sont indiquées sur la carte).
  - Le joueur suivant pose une seconde ressource nécessaire à la construction, et ainsi de suite.
    - Si toutes les ressources de la construction ont été posées, alors le joueur dont c'est le tour pose la carte construction à l'emplacement qu'il choisit sur le plateau. La construction de l'autre file est défaussée.
    - Si un joueur ne peut pas poser de ressource pour compléter la construction alors les ressources déjà posées sont perdues et la carte construction choisies, ainsi que celle de l'autre file, sont défaussées.
- b) Si le choix est de ne rien construire
  - Chaque joueur peut (mais il n'est pas obligé) défausser une ou 2 ressources de sa main.
  - Les 2 cartes constructions (la première de chaque file) sont défaussées.

#### **3/ Préparation du tour suivant**

- c) Chaque joueur pioche des cartes pour compléter sa main (à la fin du tour, chaque joueur doit avoir en main le nombre de cartes initialement distribuées). Lorsque qu'il n'y a plus de cartes ressources, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

### **Spécificités et contraintes :**

- Votre construction ne peut pas dépasser 3 x 3 au sol (voir plateau de jeu). Tous les éléments doivent se toucher. Les constructions solides (fondation + pièce + toitures) doivent être superposées.
- Règles de constructions :
  - Sur le terrain vague, il est possible de poser uniquement des cartes constructions de type terrain ou fondation.
  - Un terrain ne peut pas être recouvert.
  - Une fondation peut être recouverte par une ou 2 pièce(s) selon le type de fondation (simple ou double).
  - Les pièces doivent être recouvertes par un toit (s'il n'y a pas de toit à la fin du jeu alors l'ensemble des points de la pile ne pourront pas comptabilisés).

- Cartes pièges : Au moment où une carte pièges arrive en première position sur la file des cartes constructions, elle doit être contrée. Un des joueurs doit donc poser la ressource nécessaire à la protection :
  - La grêle est contrée par la bâche.
  - La sécheresse est contrée par une ressource d'eau par emplacement à protéger.
  - Les nuisible sont contrés par le poison.

Si la carte piège a été contrée alors la ressource et le piège sont défaussés. Si elle ne peut pas être contrée alors la pénalité s'applique :

- Grêle : les terrains ou pièces sans toit sur la zone indiqué par la carte (le sens de la carte ne doit pas être changé) sont détruits. Il n'y a pas d'impact sur les fondations ni sur les pièces qui sont protégées par un toit.
  - Sécheresse : les terrains sur la zone indiquée par la carte (le sens de la carte ne doit pas être changé) et pour lesquels aucune eau n'a été défaussé, sont détruits. Il n'y a pas d'impact sur les fondations / pièces recouvertes ou non par un toit.
  - Nuisible : toutes les cartes construction (quel que soit le type) sur la zone indiquée par la carte (le sens de la carte ne doit pas être changé) sont détruites.
- Le Joker peut remplacer n'importe quelle ressource du jeu, afin de construire un élément ou de contrer une carte piège.

### **Variantes :**

En mode expert, vous marquez 5 points supplémentaires (cumulatifs) si :

- votre construction recouvre l'ensemble des 9 emplacements de votre terrain.
- l'ensemble de vos bâtiments est terminés par un toit (aucun emplacement non terminé).
- votre construction est composée d'au moins une cuisine, une chambre, une salle de bain et un salon.