

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DREAM HOME



RÈGLES

BUT DU JEU

Vous devez créer la maison de vos rêves ! La partie se joue en 12 tours. À chaque tour, vous allez ajouter des pièces à votre maison et les décorer. Quand les piles de cartes sont épuisées, la partie prend fin. Le joueur qui totalise le plus de points a gagné !

MATÉRIEL

1 plateau de jeu



1 marqueur
Premier joueur



1 carnet de score



4 plateaux Maison



10 jetons Décor



4 tuiles Aide de jeu



60 cartes Pièce (verso)



48 cartes Ressource (verso)



MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend un plateau Maison et une tuile d'Aide de jeu et les pose devant lui.
 2. On place le plateau de jeu au centre de la table.
 3. On mélange les cartes Ressource, puis on place la pile face cachée sur le plateau **A**. On pioche 4 cartes Ressource et on en place 1, face visible, sur chacun des 4 emplacements situés le plus à droite sur la ligne du haut. (L'emplacement le plus à gauche est l'emplacement premier joueur et il doit toujours rester vide.)
 4. On mélange les cartes Pièce, puis on place la pile face cachée sur le plateau **B**. On pioche 5 cartes Pièce et on en place 1, face visible, sur chacun des 5 emplacements de la ligne du bas.
 5. On place les jetons Décor à côté du plateau de jeu.
 6. Le joueur le plus jeune reçoit le marqueur Premier joueur.
- La partie peut commencer !



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en 12 tours. À chaque tour, le joueur en possession du marqueur Premier joueur joue en premier, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, chaque joueur choisit une colonne sur le plateau de jeu et prend deux cartes : une pièce **A** et une ressource **B**. Si un joueur choisit la colonne la plus à gauche, il prend la carte sur l'emplacement du bas et le marqueur Premier joueur. Le joueur doit placer immédiatement la carte Pièce qu'il a choisie sur son plateau Maison, idéalement à côté d'une pièce de même type (voir « Placer les cartes Pièce » en page 6). Les effets des cartes Ressource sont expliquées en page 5.

Si personne ne choisit la colonne la plus à gauche, le premier joueur du tour conserve le marqueur Premier joueur et rejouera le premier au tour suivant.

Une fois que chaque joueur a joué son tour : **on défausse toutes les cartes restées sur le plateau** et on remplit à nouveau chaque colonne (4 cartes Ressource sur la ligne du haut et 5 cartes Pièce sur la ligne du bas).

Dès que les piles de cartes sont épuisées, la partie prend fin. Les joueurs comptent leurs points. Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.



CARTES PIÈCE NORMALE – Ces cartes représentent les pièces principales de votre maison. Elles se placent sur n'importe lequel des dix emplacements qui composent les deux étages supérieurs de votre plateau Maison.



CARTES PIÈCE UNIQUE – Ces cartes représentent des pièces facultatives que vous pouvez ajouter à votre maison (après tout, c'est la maison de vos rêves, non ?). Comme les pièces normales, les pièces uniques se placent sur les deux étages supérieurs de votre plateau Maison. Lisez attentivement le texte de ces cartes, car certaines rapportent des points sous certaines conditions.



CARTES SOUS-SOL – Ces cartes représentent les pièces en sous-sol de votre maison et peuvent uniquement être placées sur les deux emplacements de l'étage le plus bas de votre plateau Maison. On peut différencier les cartes Sous-sol des autres cartes Pièce grâce à leur contour sombre et au fait que leur nom et leur valeur en points sont indiqués en haut de la carte.



Certaines cartes Ressource ont des règles spécifiques :



CARTES TOIT – Les cartes Toit sont empilées, face cachée, sur l'emplacement Toit de votre plateau Maison. Une fois que vous avez posé une carte Toit sur la pile, vous n'avez plus le droit de la consulter jusqu'à la fin de la partie. Il existe quatre types différents de cartes Toit.



CARTES DÉCOR – Quand vous prenez une carte Décor sur le plateau de jeu, récupérez le jeton indiqué sur cette carte. Placez ce jeton dans la pièce correspondante, puis défaussez la carte. Un seul jeton peut être présent dans une pièce. Poser un jeton Décor sur une carte Pièce termine cette pièce (voir « Placer les cartes Pièce » en page 6).

Si vous ne pouvez pas le placer, soit parce que toutes vos pièces ont des jetons ou que vous n'avez pas la pièce indiquée, alors défaussez la carte Décor.



CARTES OUTIL – Les cartes Outil sont placées face visible à côté de votre plateau Maison. Le texte de chacune de ces cartes explique quand et comment elle peut être jouée.



CARTES ASSISTANT – Les cartes Assistant sont placées face visible à côté de votre plateau Maison. Elles sont utilisées en fin de partie au moment du calcul des points, à l'exception de la Décoratrice d'intérieur, qui est utilisée en cours de partie.

Pour faciliter le décompte de points de certaines cartes Assistant, il est recommandé de bien séparer les cartes Pièce défaussées et les cartes Ressource défaussées.



Changements de règles à 2 et 3 joueurs

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, suivez la mise en place normale. Au début de chaque tour, avant que le premier joueur joue, il désigne une colonne de cartes et défausse les deux cartes. Le premier joueur n'a pas le droit de défausser la colonne la plus à gauche.

Note : Si vous jouez avec des enfants, vous pouvez si vous le souhaitez ignorer cette règle de défausse pour simplifier le jeu.



PLACER LES CARTES PIÈCE

Après avoir pris une carte Pièce sur le plateau, vous devez la placer sur votre plateau Maison. Une fois placée, vous n'avez plus le droit de la déplacer, sauf si une carte Outil ou une carte Assistant vous permet de le faire. Il peut y avoir des emplacements vides entre des pièces situées au même étage. Les joueurs ne sont pas obligés de placer les cartes de gauche à droite ou dans un ordre particulier, tant qu'ils respectent les règles suivantes :

[A] Une carte Pièce ne doit jamais être placée au-dessus d'un emplacement vide.

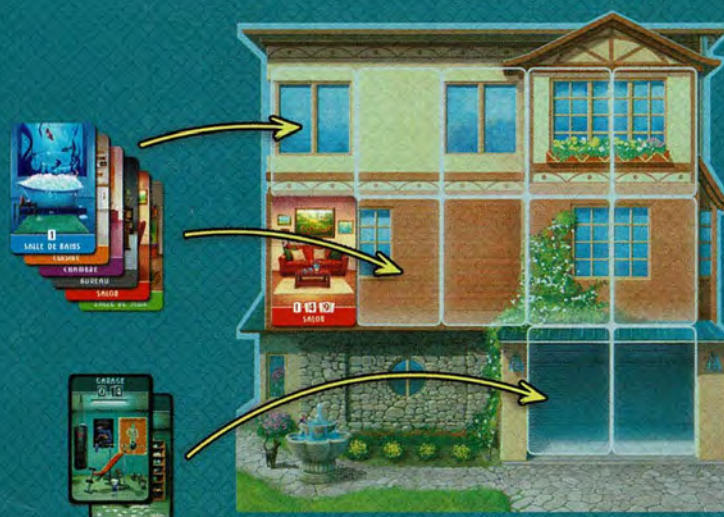
[B] Les cartes Sous-sol doivent obligatoirement être placées sur un des deux emplacements du sous-sol. Les cartes Pièce normale et les cartes Pièce unique doivent obligatoirement être placées sur des emplacements des deux étages supérieurs.

[C] Lorsque vous agrandissez une pièce, vous n'avez pas le droit de dépasser la taille maximale indiquée sur la carte Pièce. (Pour plus de détails sur l'agrandissement des pièces, voir en page 7.)

[A]



[B]



Emplacement
pour les
cartes Toit



Si vous ne pouvez pas, ou ne souhaitez pas, placer une carte Pièce, vous devez quand même la poser face cachée sur un emplacement vide de votre plateau Maison. Cela crée une pièce vide, qui ne rapportera aucun point en fin de partie. Une pièce vide, comme toute pièce, ne doit jamais avoir d'emplacement vide situé sous elle. Les pièces vides peuvent être placées de façon adjacente entre elles, mais on ne peut pas les agrandir.

La **Chambre** a une limite de deux cartes, il est donc interdit de placer une troisième carte **Chambre** à côté d'elles.



[C]



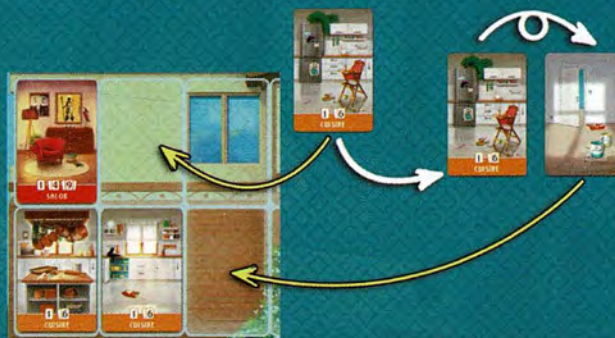
Les pièces peuvent être agrandies horizontalement pour gagner des points supplémentaires. Chaque pièce possède une limite d'une, deux ou trois cartes, selon l'icône représentée : , ou . Une pièce déjà agrandie à son nombre de cartes maximum, ou une pièce qui possède déjà un jeton Décor, est terminée et ne peut pas être agrandie de nouveau. Il est interdit de placer une carte Pièce adjacente à une pièce terminée si elles sont du même type. Si vous n'avez pas d'autre emplacement disponible pour placer cette carte Pièce, vous devez la placer face cachée, donc créer une pièce vide (qui ne rapporte aucun point).

Note : Les pièces qui sont adjacentes verticalement n'étant pas situées au même étage, elles sont considérées comme des pièces distinctes et rapportent des points de façon séparée.

Manon a pris une carte **Salle de bains** sur le plateau de jeu. La taille maximum d'une salle de bains est d'une seule carte. Si Manon place sa nouvelle carte **Salle de bains** sur l'emplacement indiqué, c'est-à-dire à côté de sa salle de bains déjà terminée, elle est obligée de la placer face cachée pour en faire une pièce vide.



Lucas a pris une carte **Cuisine** et n'a que deux emplacements possibles pour la poser. Il peut la placer à côté du **salon** qu'il a déjà commencé (ce qui interdirait tout agrandissement futur de ce **salon**). Ou il peut la placer face cachée pour en faire une pièce vide à côté de sa **cuisine** déjà en place, car ayant atteint son maximum de deux cartes, cette **cuisine** est déjà terminée.



Quand un jeton Décor est placé sur une pièce, cette pièce est terminée et ne peut plus être agrandie. Attention : si vous placez une carte Pièce adjacente à une pièce terminée du même type, cette carte Pièce doit être placée face cachée pour devenir une pièce vide (qui ne rapporte aucun point). Les pièces vides peuvent être adjacentes entre elles, mais elles ne peuvent pas être agrandies.



Lucas décide d'ajouter un piano dans le salon (qui pour l'instant est composé d'une seule carte). Placer le jeton piano termine cette pièce et interdit son agrandissement futur. (Un piano est un instrument fragile et il serait risqué de faire des travaux dans la même pièce.)

FIN DE PARTIE ET CALCUL DES POINTS

À la fin du 12^{ème} tour, chaque joueur aura posé 12 cartes Pièce. On détermine la valeur de chaque maison en additionnant les points marqués. Un carnet de score est fourni pour les noter. Et n'oubliez pas d'aller admirer les magnifiques maisons qui ont été aménagées pendant la partie !

En calculant les points, n'oubliez pas d'appliquer les effets du Livreur, du Bricoleur et du Couvreur.



Chaque joueur marque des points pour :

- ses pièces
- ses décors
- le côté pratique de sa maison
- son toit

Points pour les pièces

La plupart des pièces rapportent des points en fonction du nombre de cartes qui les composent (horizontalement, de façon adjacente). Le nombre de points marqués est indiqué au bas des cartes.



Une **chambre** composée de deux cartes rapporte 4 points.





Un séjour d'une carte rapporte 1 point, un séjour de deux cartes rapporte 4 points et un séjour de trois cartes rapporte 9 points. Les icônes situées en bas des cartes Pièce indiquent à chaque fois combien de points rapportent une pièce composée de une, deux ou trois cartes.



Un garage d'une carte ne rapporte aucun point, mais un garage de deux cartes rapporte 4 points.

Points pour les décors

Chaque jeton Décor rapporte des points. Le joueur en possession de la Décoratrice d'intérieur marque 1 point supplémentaire pour chacun de ses jetons Décor. (Voir « Cartes Assistant » en pages 12 et 13.)



La maison de Lucas contient une chambre d'une carte. Durant son tour, il prend une carte Décor Maison à chat et place le jeton Maison à chat sur cette chambre. Cela termine la chambre, donc Lucas ne pourra plus placer une autre carte Chambre à côté. À son tour suivant, il prend la carte Décor et le jeton Décor Lit à baldaquin, qui ne peut être placé que sur une chambre. Si Lucas ne possède pas une seconde chambre sur son plateau Maison, il est obligé de défausser la carte Lit à baldaquin, car une même pièce ne peut accueillir qu'un seul jeton Décor



Points pour le côté pratique de la maison

Il y a deux façons de marquer des points pour le côté pratique de votre maison :

- Une maison avec une salle de bains à chacun des deux étages supérieurs rapporte 3 points supplémentaires.
- Une maison avec une salle de bains, une cuisine et une chambre rapporte 3 points supplémentaires.

Points pour le toit

À chaque fois que vous prenez une carte Toit, placez-la face cachée sur l'emplacement Toit de votre plateau Maison. Pendant la partie, il est interdit de consulter sa pile de cartes Toit face cachée. En fin de partie, chacun révèle ses cartes Toit et en choisit quatre pour constituer le toit de sa maison. Votre toit vous rapporte des points en fonction de sa composition :

- Un toit complet (4 cartes Toit) d'une seule couleur rapporte 8 points.
- Un toit complet (4 cartes Toit) mais de différentes couleurs rapporte 3 points.
- Un toit incomplet (moins de 4 cartes) ne rapporte aucun point.
- Toute carte Toit au-delà des 4 cartes choisies ne rapporte aucun point.



Une carte Toit placée face cachée sur un plateau Maison.



Toit de différentes couleurs : 3 points.



Toit d'une seule couleur : 8 points.

Chaque fenêtre présente dans un toit complet rapporte 1 point supplémentaire. Il n'existe qu'une carte avec une fenêtre pour chaque type de carte Toit.



*Toit complet de différentes couleurs avec deux fenêtres : 5 points
(3 points pour le toit + 1 par fenêtre, soit + 2 points)*



*Score maximum possible pour un toit : 9 points
(8 points pour le toit complet d'une seule couleur + 1 point pour la fenêtre)*

Victoire

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo doivent repérer dans leur maison les enfants qui sont représentés sur les illustrations des pièces (observez attentivement, car certains enfants sont cachés et on voit seulement dépasser un bras ou une jambe). Parmi les joueurs ex-aequo, celui qui possède le plus d'enfants dans sa maison remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs encore ex-aequo se partagent la victoire.

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES CARTES RESSOURCE

CARTES RESSOURCE

Décors

Quand un joueur prend une carte Décor sur le plateau de jeu, il doit poser le jeton correspondant sur une des pièces de sa maison. Il doit obligatoirement le poser sur une pièce qui ne possède pas déjà un jeton Décor et sur le type de pièce indiqué sur cette carte Décor. Puis il défausse la carte en question. Quand un jeton Décor est placé sur une carte Pièce, cette pièce est désormais terminée et ne pourra plus être agrandie.

Une pièce (c'est-à-dire une pièce entière, qui peut être composée d'une seule carte Pièce ou de plusieurs cartes Pièce côte à côte) ne peut accueillir qu'un seul jeton Décor. Il est interdit de placer un jeton Décor sur une pièce vide (une carte Pièce face cachée).

La Cabane dans les arbres et le Nichoir sont des éléments de décor spéciaux. Le joueur qui obtient une de ces deux cartes Décor prend le jeton correspondant et le place à côté de son plateau Maison. Il est possible de posséder à la fois la Cabane dans les arbres et le Nichoir.

Assistants

Les Assistants sont utilisés en fin de partie lors du calcul des points. (À l'exception de la Décoratrice d'intérieur, qui est utilisée en cours de partie).

LE COUVREUR : En fin de partie, vous pouvez choisir une carte Toit défaussée au cours de la partie et l'ajouter à votre pile de cartes Toit.

Note : Vous devez utiliser le Couvreur avant de consulter votre pile de cartes Toit face cachée.

LE LIVREUR : En fin de partie, vous pouvez choisir une carte Pièce défaussée au cours de la partie et l'échanger avec n'importe quelle carte Pièce placée sur votre plateau Maison (y compris avec une pièce vide). Mais la nouvelle carte à placer doit respecter toutes les règles de placement des cartes Pièce. Si vous retirez une carte Pièce sur laquelle se trouve un jeton Décor, ce jeton est également retiré et vous ne marquez pas de points grâce à lui.

L'ARCHITECTE : En fin de partie, vous marquez 1 point supplémentaire pour le côté pratique de votre maison. (Une maison avec une salle de bains à chacun des deux étages supérieurs rapporte 4 points, et non plus 3. Et une maison avec une salle de bains, une cuisine et une chambre rapporte 4 points, et non plus 3). Chaque pièce vide de votre plateau Maison vous rapporte également 1 point. (L'Architecte peut facilement les transformer en pièces utiles.)

LE BRICOLEUR : En fin de partie, vous pouvez inverser deux cartes Pièce de votre choix sur votre plateau Maison. Attention, vous devez respecter toutes les règles de placement des cartes Pièce (les cartes Sous-sol doivent être placées sur un emplacement en sous-sol, il est interdit d'agrandir une pièce qui a déjà atteint sa taille maximum, etc.).

Si une pièce vide est inversée, elle reste face cachée et ne rapporte toujours aucun point. Si une carte sur laquelle se trouve un jeton Décor est inversée, le jeton est déplacé avec la carte. Si deux jetons se retrouvent sur une même pièce, un seul ne peut être conservés.

Le Bricoleur peut être utilisée pour agrandir une pièce qui contient déjà un jeton Décor, du moment que la taille maximale de cette pièce n'est pas dépassée.

Manon fait appel au **Bricoleur** pour inverser la carte **Salon** située au deuxième étage et la carte **Salle de jeux** située au premier étage, afin d'agrandir son **salon**.





DÉCORATRICE D'INTÉRIEUR : Au cours de la partie, quand vous placez un jeton Décor, il ne termine plus la pièce où vous le posez. Toutefois, chacune de vos pièces est toujours limitée à un seul jeton Décor. Toute pièce qui était considérée comme terminée à cause de la présence d'un jeton Décor avant que vous obteniez la Décoratrice d'intérieur, peut désormais être agrandie (sauf si elle a déjà par ailleurs atteint sa taille maximale). L'effet de cette carte s'applique dès que vous la possédez.

En fin de partie, chacun de vos jetons Décor vous rapporte 1 point supplémentaire.

Outils

Les cartes Outil sont placées face visible à côté de votre plateau Maison (sauf l'Échafaudage, qui est placé sur un emplacement vide de votre plateau Maison). Les cartes Outil sont utilisables durant votre tour, sauf indication contraire. Après avoir utilisé une carte Outil, on la défausse. Si vous récupérez une carte Outil au cours du dernier tour, vous ne pourrez pas vous en servir et elle n'a donc aucun effet.



LA PERCEUSE - Au début de votre tour, avant de choisir la colonne de cartes que vous allez prendre, vous pouvez défausser la Perceuse pour inverser n'importe quelle carte située sur le plateau de jeu avec une des cartes situées sur votre plateau Maison. Le placement de cette carte sur votre plateau Maison doit respecter toutes les règles de placement des cartes Pièce. Il est interdit d'inverser une pièce vide de votre plateau Maison avec une carte du plateau de jeu.



Inversion d'une carte Bureau pour obtenir une troisième carte Salon.



LE MARTEAU PIQUEUR - Au début d'un tour, avant que le premier joueur ne choisisse la colonne de cartes qu'il va prendre, vous pouvez défausser le Marteau piqueur pour prendre immédiatement une carte Pièce de votre choix sur le plateau de jeu et la placer sur un emplacement vide de votre plateau Maison. Puis défaussez la carte Ressource située au-dessus de la carte Pièce que vous venez de prendre. Si vous avez choisi la carte Pièce de la colonne la plus à gauche, vous ne devenez pas premier joueur. Après avoir pris et placé votre carte Pièce, le jeu reprend normalement avec le premier joueur en sens horaire, mais votre tour de jeu est ignoré.



LA BÉTONNIÈRE – À votre tour, juste avant de choisir la colonne de cartes que vous allez prendre, vous pouvez défausser la Bétonnière pour inverser deux cartes situées sur le plateau de jeu.



Sur l'illustration ci-dessus, Lucas est le deuxième joueur dans le tour et il lui reste quatre colonnes parmi lesquelles faire son choix. Il veut la carte Salon et la carte Toit rouge avec une fenêtre, qui ne sont pas dans la même colonne. Il défausse donc sa Bétonnière pour inverser le Salon et le Garde-Manger. Maintenant que les deux cartes qu'ils voulaient sont dans la même colonne, il prend ces deux cartes et les place sur son plateau Maison.



L'ÉCHAFAUDAGE – Quand vous prenez l'Échafaudage, placez-le sur un emplacement vide de votre plateau Maison. Il ne doit pas se trouver au-dessus d'un emplacement vide. Vous pourrez placer une carte Pièce directement au-dessus de l'Échafaudage. Mais avant la fin de la partie, vous devrez remplacer l'Échafaudage par une carte Pièce, même par une pièce vide. Vous pouvez placer l'Échafaudage avant ou après votre carte Pièce.



Sur l'illustration ci-dessus, Lucas vient de prendre ses deux cartes : sa troisième carte Salon et une carte Échafaudage. Il place d'abord son Échafaudage sur l'emplacement vide de son sous-sol, ce qui lui permet de placer sa troisième carte Salon et d'agrandir le salon situé au-dessus. Lucas sait qu'il devra prendre une autre carte Sous-sol avant la fin de la partie... sinon, il sera obligé de remplacer son Échafaudage par une pièce vide !



Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Dantzie, Pologne
www.rebelgames.eu

wydawnictwo@rebel.pl

© 2017 Tous droits réservés.

Auteur du jeu : **Klemens Kalicki**

Illustrations : **Bartłomiej Kordowski**

Mise en page des règles : **Maciej Goldfarth & Łukasz S. Kowal**

Traduction : **Sylvain Gourgeon**



EXEMPLE DE CALCUL DES POINTS

Pièces

- Salle de jeux : 2 points
- Salon : 4 points
- Salle de bains : 1 point
- Dressing : 1 point
- Salle de bains : 1 point
- Chambre : 1 point
- Cuisine : 1 point
- Garde-Manger : 3 points (adjacent à une Cuisine)
- Cuisine : 1 point
- Garage : 0 point
- Pièce vide : 0 point

15 points

Décor

- Piano : 3 points
- Maison à chat : 1 point

4 points

Côté pratique de la maison

- Une salle de bains à chacun des deux étages supérieurs : 3 points
- Salle de bains, Cuisine et Chambre : 3 points

6 points

Toit

- Toit complet, mais de différentes couleurs : 3 points
- Fenêtre : 1 point

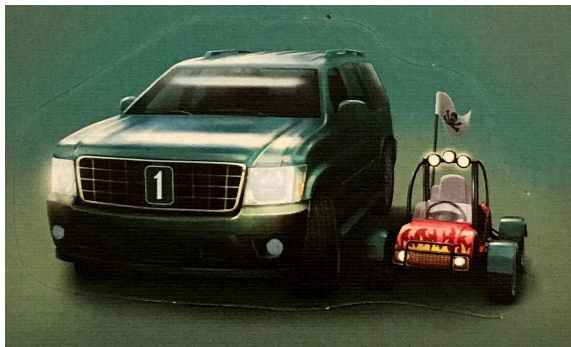
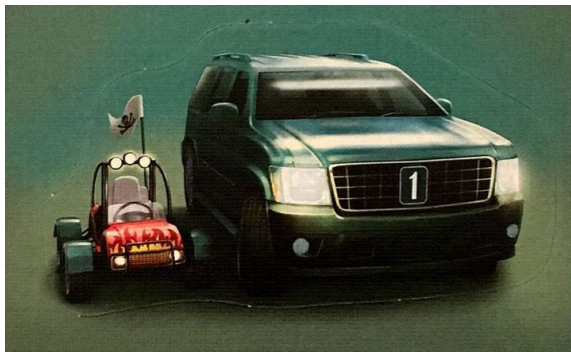
4 points



SCORE FINAL : 29 POINTS

16

JETON « GROSSE BAGNOLE »



Ne dites pas à votre mère combien elle a coûté !
(Ni combien elle émet de CO₂)

Le premier joueur qui termine un Garage composé de 2 cartes peut prendre le jeton « Grosse Bagnole » et le placer dans son garage. Le jeton termine la pièce et rapporte 1 point.
Toutes les autres règles relatives aux jetons décor s'appliquent.



DREAM HOME

156 SUNNY STREET

EXTENSION

RÈGLES

PRÉSENTATION

Dream Home - 156 Sunny Street est une extension pour le jeu Dream Home, qui va vous permettre de jouer à 5 ou 6 joueurs. En plus de nouvelles cartes Pièce et Ressource, cette extension contient également deux modules : **Plans de Construction** et **Famille et Amis**. Vous pouvez incorporer ces modules d'extension à vos parties ensemble ou séparément, quel que soit le nombre de joueurs. Avant la mise en place, il vous suffit de choisir avec quel(s) module(s) vous souhaitez jouer.

Si vous voulez varier les plaisirs, cette règle comprend également une variante pour jouer seul, dans laquelle vous devrez bâtir la meilleure maison possible (voir "Variante solo" aux pages 10 et 11) !

MATÉRIEL

1 plateau de jeu additionnel



1 carnet de score



2 plateaux Maison



12 cartes Amis



5 jetons Décor



12 Plans de Construction



24 cartes Pièce



24 cartes Ressource



RÈGLES POUR 5 ET 6 JOUEURS

Une partie de Dream Home à 5 ou 6 joueurs est très similaire à une partie à 4 joueurs. Néanmoins, il faut effectuer quelques étapes supplémentaires dans la mise en place pour pouvoir jouer à plus de 4.

Mise en place

Si vous jouez à 5 joueurs, ajoutez simplement les cartes comportant un **5+** aux paquets correspondants du jeu de base. Si vous jouez à 6 joueurs, ajoutez les cartes **5+** et **6** aux paquets correspondants du jeu de base.



Ensuite, ajoutez le plateau additionnel au plateau de jeu, comme indiqué ci-dessous. Ce nouveau plateau possède deux faces : une face avec deux emplacements pour les cartes qui sera utilisée à 5 joueurs, et une autre face avec quatre emplacements pour les cartes pour jouer à 6 joueurs. Le chiffre présent dans le coin inférieur droit du plateau additionnel (5 ou 6) indique quelle face utiliser.

Enfin, placez les jetons Décor de l'extension près du plateau de jeu, avec les autres jetons Décor.



Toutes les autres règles restent identiques. Une partie se joue en 12 tours. A chaque tour, chaque joueur choisit une colonne du plateau, prend les cartes de cette colonne, puis les place sur ou à côté de son plateau Maison, suivant le type de carte.

La page suivante décrit en détail les nouvelles cartes Pièce et Ressource.



Cartes Pièce

Salle de gym : Vous pouvez placer la Salle de gym à n'importe quel étage de votre plateau Maison : au sous-sol, au 1^{er} étage ou au 2^{ème} étage.



Cartes Décor

Jeu de fléchettes : Vous pouvez placer le jeton Jeu de Fléchettes sur une pièce composée de deux ou trois cartes (y compris sur un Garage de deux cartes).

Important ! Une carte Pièce normale placée à côté d'une carte Pièce unique ne constitue pas une pièce de deux cartes. Par exemple, on ne peut pas placer le Jeu de Fléchettes sur une Cuisine composée d'une seule carte et située à côté d'un Garde-manger.



Cartes Assistant

Ingénieure : L'Ingénieure vous permet d'agrandir vos pièces verticalement. A la fin de la partie, avant de compter les points, vous décidez quelles pièces adjacentes verticalement sur votre plateau Maison sont considérées comme faisant partie de la même pièce. Vous pouvez agrandir plusieurs pièces de cette façon. Il vous est possible de construire des Salons de trois cartes de cette façon. Vous pouvez même utiliser l'Ingénieure pour connecter une pièce unique, comme le Garde-manger ou le Dressing, à une pièce adjacente verticalement.

À cause de l'effet de l'Ingénieure, vous pouvez vous retrouver avec une pièce contenant deux jetons Décor. Dans ce cas, vous marquez quand même des points pour ces deux jetons en fin de partie (ne défaussez pas un des jetons).

Grâce à l'Ingénieure, Suzanne choisit d'agrandir verticalement son Salon d'une carte en le fusionnant avec le Salon de deux cartes situé juste au-dessus, au 2^{ème} étage. Elle marque 9 points pour cette pièce (au lieu de 5 si les deux Salons étaient décomptés séparément).



Si vous utilisez l'Ingénieure pour agrandir un Salon de deux cartes avec un autre Salon de deux cartes adjacent verticalement, vous marquez 10 points (9+1), au lieu de 8 (4+4).

Note : Si vous jouez avec le module **Plans de Construction**, que vous possédez la carte Plan de construction "Salon d'une carte ou deux cartes au 1^{er} et au 2^{ème} étage" et que vous choisissez de fusionner vos deux Salons avec l'Ingénieure, ils sont considérés comme un seul Salon agrandi, qui ne répond donc plus aux conditions requises par ce Plan de construction.





Plombier : À la fin de la partie, chaque Salle de bains de votre plateau Maison vous rapporte 2 points au lieu d'un seul. De plus, chaque paire de Salles de bains adjacentes verticalement vous rapporte 2 points supplémentaires, pour un total de 6 points. (Il est possible d'avoir plusieurs paires de Salles de bains adjacentes verticalement sur votre plateau Maison.)



2 points



6 points



Cartes Outil



La Pelleuse : Au début de votre tour, avant de choisir la colonne de cartes que vous allez prendre, vous pouvez défausser la Pelleuse pour remplacer toutes les cartes présentes sur le plateau. Prenez la totalité des cartes Pièce et Ressource du plateau, mélangez-les dans leurs piles respectives, puis placez de nouvelles cartes sur le plateau.

Avant de retirer les cartes du plateau, comptez le nombre de cartes Pièce et de cartes Ressource qui se trouvent dessus et vérifiez si une carte Pièce se trouve sous l'emplacement premier joueur. C'est important parce que vous devez seulement remplacer les cartes présentes sur le plateau, et **non** regarnir chaque colonne. Vous pouvez utiliser la Pelleuse même si vous êtes le dernier joueur dans le tour, mais dans ce cas, vous remplacerez seulement deux colonnes de cartes.



La Caisse à Outils : Pendant la partie, à chaque fois que vous utilisez une carte Outil, placez-la sous la Caisse à Outils au lieu de la défausser (ou de la remplacer, dans le cas de l'Échafaudage). À la fin de la partie, la Caisse à Outils vous rapporte 1 point pour chaque carte Outil présente à côté de votre plateau Maison : la Caisse à Outils elle-même, toutes les cartes présentes sous la Caisse à Outils et toutes vos cartes Outil non utilisées.

Note : Il n'y a pas de case spécifique sur les feuilles de score pour marquer les points obtenus grâce à la Caisse à Outils. Lors du décompte final, ajoutez-les à votre total de points Décor.



L'Échelle : Au début de votre tour, avant de choisir la colonne de cartes que vous allez prendre, vous pouvez défausser l'Échelle pour prendre connaissance de vos cartes Toit et échanger l'une d'elles contre une carte Toit de votre choix présente sur le plateau de jeu. Après avoir pris connaissance de vos cartes, vous pouvez décider de ne pas effectuer d'échange mais vous devrez quand même défausser l'Échelle.



MODULE 1 - PLANS DE CONSTRUCTION

Le module Plans de construction se compose de 12 Plans de construction. Chaque plan fixe un objectif par rapport au côté pratique de la maison des joueurs, que ces derniers peuvent essayer de réaliser pour marquer des points supplémentaires : six de ces cartes rapportent 3 points et les six autres rapportent 5 points.



Pendant la mise en place, on distribue une carte objectif à 3 points et une carte objectif à 5 points à chaque joueur. Chacun consulte secrètement ses cartes et les place face cachée près de son plateau Maison sans les montrer aux autres joueurs. À la fin de la partie, chaque joueur marquera uniquement des points pour la carte de la plus haute valeur qu'il a réalisée. Le Bricoleur, le Livreur et l'Ingénieure peuvent avoir un impact sur les Plans de construction : n'oubliez pas de vérifier si vous avez réalisé vos Plans de construction après avoir utilisé les effets de vos cartes Assistant.

Note : Si vous réalisez vos deux Plans de construction, vous marquez seulement des points pour celui qui vous en rapporte le plus. Il n'y a aucune pénalité pour les Plans de construction qui ne sont pas réalisés.



Puisque réaliser un Plan de construction compte comme un bonus pour le côté pratique de votre maison, si vous possédez l'Architecte, vous marquez 1 point supplémentaire à la fin de la partie.

Si un Plan de construction spécifie "1^{er} étage" et/ou "2^{ème} étage", cela n'inclut pas le sous-sol. Si une pièce est composée de cartes situées sur les deux étages supérieurs (suite à l'effet de l'Ingénieure), cette pièce est considérée comme se trouvant soit au 1^{er} étage, soit au 2^{ème} étage, lorsque vous vérifiez si vous avez réalisé ou non un Plan de construction.

Sauf mention contraire sur le Plan de construction, une pièce peut se composer d'une, deux ou trois cartes. Si vous possédez plus de pièces d'un type que le nombre spécifié sur un Plan de construction, vous avez bien réalisé ce Plan de construction.



Cartes rapportant 3 points :

- Deux Salles de jeu.
- Un Salon de trois cartes au 1^{er} étage.
- Un Salon de trois cartes au 2^{ème} étage.
- Une Cave à vin et/ou un Garde-manger. Pour réaliser ce Plan de construction, vous devez posséder au moins une de ces deux pièces.
- Un Garage de deux cartes et une Cuisine située juste au-dessus. Ce Garage doit être composé de deux cartes, mais la Cuisine peut se composer d'une ou deux cartes.
- Un nombre égal de Salles de bains et de Salles de jeux. Si vous n'avez aucune Salle de bains ni aucune Salle de jeux à la fin de la partie, vous avez bien réalisé ce Plan de construction.

Cartes rapportant 5 points :

- Deux Chambres au 1^{er} étage.
- Trois jetons Décor, avec au moins un jeton au 1^{er} étage et un jeton au 2^{ème} étage. Vous pouvez posséder plus de trois jetons, mais il doit au moins y en avoir un au 1^{er} étage et un au 2^{ème} étage. Le troisième jeton peut se trouver à n'importe quel étage (même au sous-sol) ou à côté de votre plateau Maison.
- Un Salon d'une carte ou de deux cartes au 1^{er} étage et au 2^{ème} étage. Si vous utilisez l'Ingénieure, vous devez toujours posséder deux Salons séparés pour réaliser ce Plan de construction. Dans ce cas, le deuxième Salon peut se trouver soit au 1^{er} étage, soit au 2^{ème} étage. Si vous possédez deux Salons agrandis verticalement grâce à l'Ingénieure, ce Plan de construction est aussi réalisé.
- Aucun Garage ni aucune Salle de Jeux. N'oubliez pas que vous pouvez placer vos cartes Garage et Salle de Jeux face cachée (pour en faire des pièces vides) sur votre plateau Maison.
- Cinq pièces au 1^{er} étage ou au 2^{ème} étage. Vous pouvez posséder plusieurs pièces d'un même type au même étage (par exemple, une Salle de bains, un Salon, une deuxième Salle de bains, un Sauna et une troisième Salle de bains), mais aucune pièce ne peut être composée de deux ou trois cartes. Les pièces vides ne comptent pas.
- Deux Chambres à côté d'une Salle de bains. Les deux Chambres peuvent se trouver à côté de la même Salle de bains ou de Salles de bains différentes. Pour réaliser ce Plan de construction, vous devez posséder deux Chambres et chacune d'elles doit être adjacente horizontalement à une Salle de bains.



MODULE 2 - FAMILLE ET AMIS

Le module Famille et Amis se compose de 12 cartes Amis qui représentent des personnes que les joueurs peuvent inviter dans leur maison pour marquer des points supplémentaires.

Pendant la mise en place, mélangez les cartes Amis, piochez-en deux par joueur (4 cartes à 2 joueurs, 8 cartes à 4 joueurs, etc.) et placez-les face visible pour former une rangée à côté du plateau de jeu. Assurez-vous que tous les joueurs puissent voir l'illustration et les types de pièces représentés sur chaque carte. Toutes les cartes Amis non utilisées sont rangées dans la boîte.

A son tour, après avoir placé une carte Pièce sur son plateau Maison, chaque joueur peut inviter un ami. Pour cela, le joueur doit posséder les pièces indiquées sur cette carte Amis. Ces pièces doivent être situées sur un même étage de son plateau Maison et elles doivent toutes se trouver les unes à côté des autres (dans n'importe quel ordre). Quand un joueur invite un ami, il prend la carte Amis et la place à côté de son plateau Maison, à droite de l'étage où se trouvent les pièces requises. Ses invités restent à côté de son plateau Maison jusqu'à la fin de la partie. A la fin de la partie, le joueur marque le total des points indiqués sur ses cartes Amis.



Note : Si un joueur le peut, il a la possibilité d'inviter deux amis dans le même tour. Un joueur peut posséder au maximum une carte Amis à chacun de ses étages supérieurs. On ne peut donc pas inviter plus de deux amis dans sa maison. (Le nombre de personnes représentées sur les illustrations n'a aucun effet sur les points marqués ni sur le fonctionnement du jeu.)

Si un joueur intervertit des cartes Pièce sur son plateau Maison après avoir pris une carte Amis (par exemple, en utilisant le Bricoleur ou la Perceuse), il marque quand même les points de sa carte Amis à la fin de la partie (il ne doit pas défausser sa carte Amis).

AJOUTER DE NOUVELLES CARTES AU JEU DE BASE

Pour pimenter vos parties, vous pouvez ajouter les nouvelles cartes Ressource de cette extension pour jouer de 2 à 4 joueurs. Appliquez les règles suivantes pour former un paquet aléatoire de cartes Ressource avant votre partie.

1. Prenez les cartes Assistant et Outil présentes dans le paquet de cartes Ressource du jeu de base.
2. Mélangez les 2 cartes Assistant de cette extension avec les cartes Assistant du jeu de base.
3. Mélangez les 3 cartes Outil de cette extension avec les cartes Outil du jeu de base.
4. Piochez au hasard 5 cartes Assistant et 5 cartes Outil, puis intégrez ces 10 cartes au paquet de cartes Ressource.
5. Rangez les cartes Assistant et Outil non utilisées dans la boîte sans en prendre connaissance.

Variante (recommandée pour jouer à deux)

Ce paquet spécial de cartes Ressource permet de marquer davantage de points à la fin de la partie.

1. Prenez les 7 cartes Toit d'une même couleur dans le jeu de base et rangez-les dans la boîte.
2. Prenez les 14 cartes Toit de cette extension et rangez-les dans la boîte.
3. Mélangez ensemble les 5 cartes Décor, les 2 cartes Assistant et les 3 cartes Outil de cette extension.
4. Piochez 7 cartes au hasard et intégrez-les au paquet de cartes Ressources du jeu de base pour constituer un paquet de 48 cartes Ressource.
5. Rangez les cartes Décor, Assistant et Outil non utilisées dans la boîte sans en prendre connaissance.

Note : Si vous utilisez cette variante pour une partie à 3 ou 4 joueurs, il sera plus difficile pour les participants de terminer leurs toits.

Il est déconseillé de modifier le nombre de cartes Pièce dans le paquet. Il doit contenir les 60 cartes du jeu de base pour que la partie reste équilibrée. Cependant, si vous décidez quand même de remplacer des cartes Pièce, il faut absolument laisser 10 cartes Sous-sol dans le paquet.



VARIANTE SOLO

Mise en place

1. Prenez un plateau Maison et placez-le devant vous.
2. Installez le plateau de jeu au centre de la table. (Sans utiliser le plateau additionnel.)
3. Prenez les cartes Ressource du jeu de base, puis :
 - Placez le Livreur et le Couvreur à côté du plateau de jeu.
 - Rangez le Marteau Piqueur dans la boîte.
 - Rangez les 7 cartes Toit d'une même couleur dans la boîte.
4. Prenez toutes les cartes Ressource de l'extension, puis :
 - Rangez les 14 cartes Toit dans la boîte.
 - Mélangez les cartes Décor, Assistant et Outil avec les cartes Ressource du jeu de base.
5. Mélangez séparément les 2 paquets de Plans de construction et placez-les à côté du plateau de jeu.
6. Piochez 2 Plans de construction, un rapportant 3 points et l'autre rapportant 5 points, puis placez-les à côté de votre plateau Maison.

Déroulement du jeu

Le jeu en solitaire est similaire à une partie avec plusieurs joueurs. La partie se déroule en 12 tours. A chaque tour, on garnit le plateau avec 4 cartes Ressource et 5 cartes Pièce. Le joueur choisit une colonne sur le plateau, prend les cartes de cette colonne, puis les place de la même façon que dans une partie à plusieurs.

Un seul changement de règle intervient quand le joueur choisit la colonne la plus à gauche (celle avec l'emplacement premier joueur). Puisqu'il n'y a qu'un seul joueur, il ne prend pas le marqueur de premier joueur. A la place, il peut prendre :

- le Couvreur
- le Livreur
- 2 Plans de construction, un qui rapporte 3 points et un qui rapporte 5 points

Prendre le Couvreur, le Livreur ou des Plans de construction supplémentaires est optionnel. Le joueur peut se contenter de prendre la carte Pièce située sous l'emplacement premier joueur.

Au terme du 12^{ème} tour, le joueur calcule son score final. Il marque des points comme dans le jeu de base, à une exception : il marque des points pour l'ensemble de ses Plans de construction réalisés (dans une partie normale, on marque uniquement des points pour un seul de ses Plans de construction). Par exemple, s'il réalise deux Plans de construction à 5 points et deux Plans de construction à 3 points, le joueur marque 16 points (5+5+3+3).

Au cours de la partie, vous pouvez piocher d'autres Plans de construction, mais ils ne vous rapporteront pas de points en fin de partie.

Posséder l'Architecte vous permet de marquer des points supplémentaires pour chaque Plan de construction réalisé.

Score final

Comparez votre score final au barème suivant pour évaluer votre maison :

0 à 40 : Votre maison est habitable, mais il n'y a vraiment pas de quoi en être fier.

41 à 50 : Votre maison est correcte, mais elle ne se distingue pas de celles de vos voisins.

51 à 55 : Bravo, votre maison a vraiment belle allure.

56 à 59 : Tout le monde le reconnaît : vous avez la plus belle maison de la ville !

60 et + : Quel chef d'œuvre ! Vous possédez la plus belle maison au monde !

Il ne sera pas évident d'obtenir un bon score à votre première partie solo. Nous vous encourageons donc à jouer plusieurs fois cette variante. En planifiant au mieux et avec un peu de chance, vous parviendrez à bâtir la maison dont tout le monde rêve !

CRÉDITS

L'auteur du jeu souhaite remercier tout le monde chez REBEL pour leur aide dans la création de Dream Home. Il aimerait également remercier sa famille et ses amis d'avoir accepté de tester ses idées avec une patience sans limite. L'auteur fait un gros câlin à sa fille Olga, qui a non seulement illustré tous ses prototypes, mais aussi trouvé certaines des solutions nécessaires à la création de cette extension.





rebel

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, POLAND

www.wydawnictworebel.pl

wydawnictwo@rebel.pl

© 2017 Tous droits réservés

Auteur du jeu : **Klemens Kalicki**

Illustrations : **Bartłomiej Kordowski**

Relecture et correction de la version polonaise : **L'équipe de Rebel**

Traduction française : **Sylvain Gourgeon**





Joueurs

Pièces

Toit

Décoration

Bonus

Amis

Total