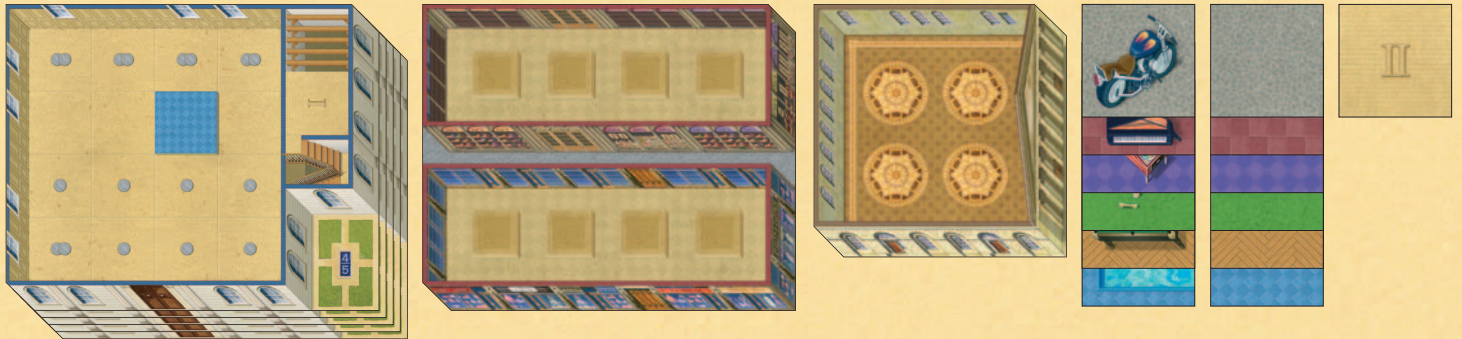


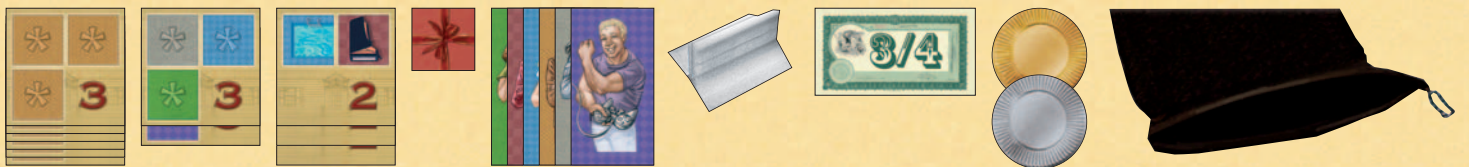
CALIFORNIA

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans. Durée de jeu : une heure environ

MATÉRIEL



5 plateaux de jeu «manoir de rêve», 1 plateau de jeu «magasin», avec deux magasins distincts, 1 plateau de jeu «banque», 88 tuiles représentant des meubles, des pièces rénovées et des greniers



11 cartes bonus, 30 cadeaux, 6 voisins, 6 supports pour voisins, 5 marqueurs emprunt, 20 monnaies d'or (valeur 5), 30 monnaies d'argent (valeur 1), 1 sac

INTRODUCTION

Vous avez hérité d'une modeste somme d'argent et d'un grand manoir de rêve sur la côte californienne, manoir qui, malheureusement, n'est pas dans le meilleur état et nécessite quelques travaux.

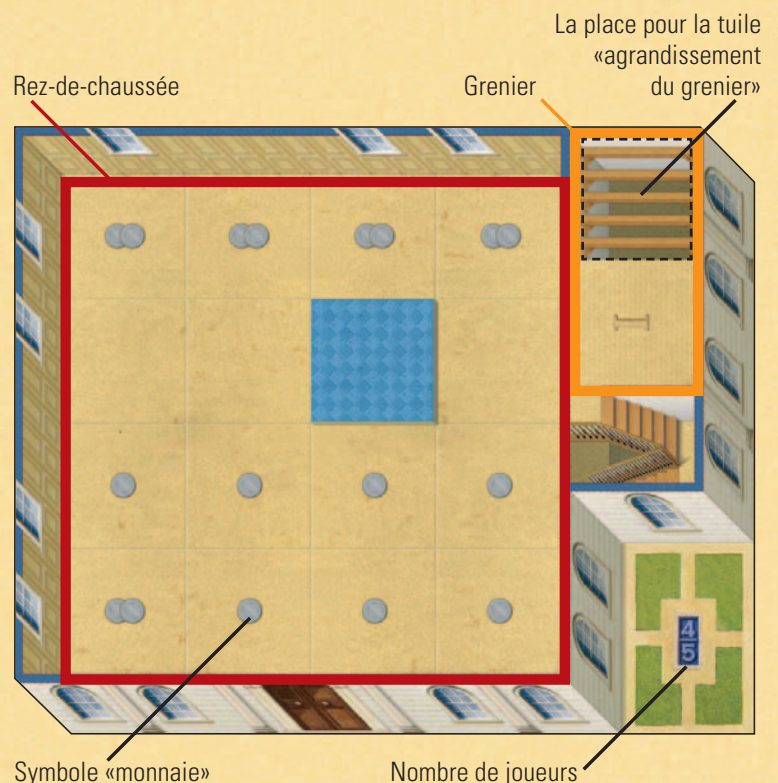
Vous devez tout d'abord rénover les différentes pièces de votre propriété. Ceci fait, vous pourrez les meubler selon votre bon plaisir, et votre goût très sûr. Des voisins curieux ne manqueront pas de venir jeter un coup d'œil, apportant au passage un cadeau de bienvenue dans le quartier.

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus beau manoir et ayant reçu le plus de cadeaux est vainqueur.

Avant la première partie, détachez soigneusement les différentes pièces en carton, et placez les voisins sur leurs supports.

MISE EN PLACE

- Mélangez les tuiles et faites en une pioche, face cachée, au centre de la table.
Note: vous pouvez faire plusieurs petites piles au lieu d'une seule, haute et instable.
- Placez les 11 cartes bonus, le plateau «banque» et le plateau «magasins» au centre de la table, bien visibles de tous les joueurs.
 - ➔ Placez une monnaie d'or sur chacune des quatre cases de la banque.
 - ➔ Placez une tuile de la pioche, face visible, sur chacune des huit cases des magasins.
- Placez le sac à proximité des magasins.
- Placez la réserve de monnaies d'or et d'argent, les marqueurs de prêt et les cadeaux au centre de la table.
- Placez les voisins à proximité des cadeaux.
- Donnez à chaque joueur:
 - ➔ Une monnaie d'or et une monnaie d'argent.
 - ➔ Un plateau «manoir», la face visible correspondant au nombre de joueurs.
Les manoirs non utilisés sont remis dans la boîte.
- Décidez du premier joueur.



DÉROULEMENT DU JEU

À son tour, un joueur doit effectuer l'une des deux actions suivantes:

Prendre une monnaie d'or ou

Acheter une tuile et la placer dans son manoir

Le tour passe ensuite à son voisin de gauche.

Si un joueur prend la dernière monnaie d'or de la banque, ou la dernière tuile de l'un des deux magasins, la journée se termine.

On retire alors toutes les tuiles restantes sur les magasins pour les mettre dans le sac. On place ensuite une tuile de la pioche sur chaque case des magasins, et une monnaie d'or sur les cases de la banque où il n'y en a plus.

La journée suivante commence avec le tour du joueur à gauche de celui dont l'action a entraîné la fin de la journée précédente.

Après la douzième journée, la partie se termine et les joueurs calculent leurs scores.

LES ACTIONS EN DÉTAIL:

PRENDRE UNE MONNAIE D'OR

Le joueur prend une monnaie d'or de la banque et la place devant lui. La richesse d'un joueur doit toujours rester visible de tous.

Rappel: une monnaie d'or vaut 5 monnaies d'argent.

ACHETER UNE TUILE

Le joueur prend la tuile de son choix de l'un des deux magasins, paie le prix correspondant à la réserve et doit immédiatement placer la tuile achetée dans son manoir.

Le prix à payer dépend du nombre de pièces d'or restant à la banque au moment de l'achat:

S'il reste 4 monnaies d'or à la banque, la tuile coûte 4 monnaies d'argent.

S'il reste 3 monnaies d'or à la banque, la tuile coûte 3 monnaies d'argent.

S'il reste 2 monnaies d'or à la banque, la tuile coûte 2 monnaies d'argent.

S'il reste 1 monnaie d'or à la banque, la tuile coûte 1 monnaie d'argent.

Le prix de la tuile est payé à la réserve.

Note: un joueur qui ne peut ou ne veut pas acheter de tuile doit choisir l'action «prendre une monnaie d'or». On ne peut pas passer.

Un joueur ne peut acheter qu'une seule tuile à chaque tour.

Les tuiles sont de trois types différents :

- Pièces rénovées (six couleurs):

Des meubles ne peuvent être placés que dans une pièce qui a été rénovée.

Note: la couleur de la tuile indique le type de pièce, par exemple rouge pour la salle de musique ou vert pour le jardin d'hiver.

- Ameublement:

Les meubles permettent de remplir les conditions des cartes bonus, et d'attirer des voisins qui apporteront des cadeaux.

- Agrandissement du grenier



Le rez-de-chaussée:

→ Une tuile pièce doit être placée sur une case libre du rez-de-chaussée du manoir.

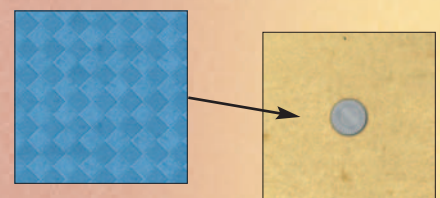
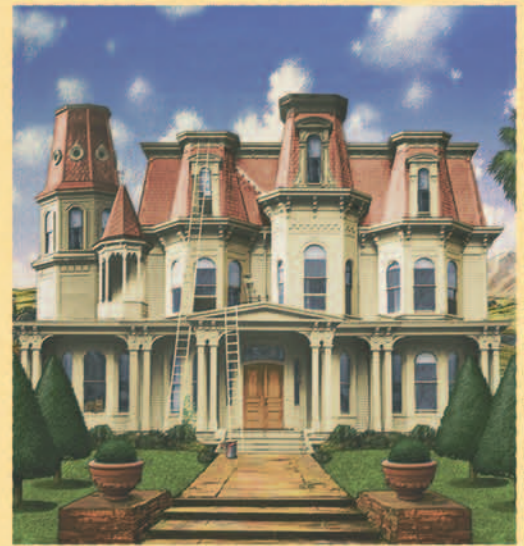
Il ne peut y avoir qu'une seule tuile par case.

S'il n'y a pas déjà de pièce de même couleur dans le manoir, la tuile achetée peut être placée sur n'importe quelle case libre du rez-de-chaussée du manoir. S'il y a déjà dans le manoir une ou plusieurs tuiles de même couleur, la tuile achetée doit être placée sur une case orthogonalement adjacente à au moins une autre tuile de même couleur.

Il est interdit à un joueur d'acheter une tuile qu'il ne peut pas placer en respectant les règles ci-dessus.

Important: dans chaque manoir se trouve une pièce déjà rénovée, directement imprimée sur le manoir.

Si une pièce est placée sur une case où se trouve un symbole monnaie, le joueur doit payer le nombre de pièces d'argent indiqué en sus du prix d'achat normal de la tuile.



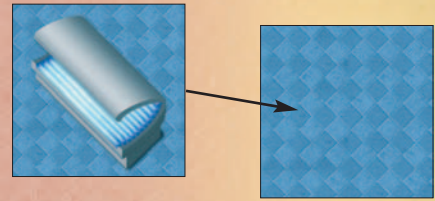
➔ Une tuile ameublement doit être placée sur une pièce rénovée de la couleur correspondante. Il ne peut y avoir qu'une seule tuile ameublement sur chaque pièce, et l'on ne peut donc pas placer une tuile ameublement au dessus d'une autre.

Note: il n'est pas nécessaire de placer côte à côte des tuiles ameublement identiques

Lorsqu'un joueur meuble une pièce vide, il prend le voisin de la couleur correspondante et le place devant lui (voir infra, «voisins et cadeaux»).

Note: la pièce déjà rénovée imprimée sur le manoir peut bien sûr être normalement meublée

S'il n'y a pas dans le manoir de pièce rénovée de la couleur correspondante, le joueur ne peut prendre une tuile ameublement que s'il a suffisamment de place au grenier pour la stocker.



Le Grenier:

Une tuile ameublement ne peut être placée au grenier que sur une case libre.

S'il y a déjà une tuile ameublement au grenier, il est impossible d'y en mettre une autre.

Important: au début de la partie, chaque manoir dispose d'un grenier utilisable d'une seule case. Le grenier doit être agrandi avant de pouvoir en utiliser la deuxième case.

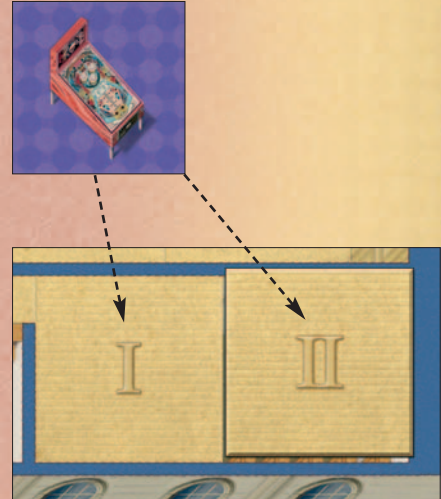
➔ La tuile «agrandissement du grenier» est placée sur la case libre spécifique à côté du grenier. Il ne peut y avoir qu'une seule tuile agrandissement du grenier dans chaque manoir.

Cette tuile augmente la taille du grenier, chaque case de grenier pouvant dès lors recevoir une tuile ameublement.

Sortir des meubles du grenier:

Une tuile ameublement placée dans le grenier y reste jusqu'à ce que le joueur rénove une pièce de la couleur correspondante dans son manoir. Le joueur doit alors immédiatement déplacer la tuile ameublement dans la pièce qui vient d'être rénovée.

Les meubles stockés dans le grenier sont les seuls à pouvoir être déplacés. Les autres tuiles (pièces, meubles placés dans les pièces, agrandissement du grenier) ne peuvent pas être déplacés une fois qu'ils ont été placés dans le manoir.



FIN DE LA JOURNÉE

La journée se termine dès que soit la banque, soit l'un des deux magasins, est vide.

- Toutes les tuiles restantes dans les magasins sont retirées et rangées dans le sac.
- Les magasins sont approvisionnés de nouveau en plaçant sur chaque case, face visible, une tuile de la pioche.
- On place également une monnaie d'or sur les cases vides de la banque, afin qu'il y ait de nouveau une monnaie sur chaque case.

La journée suivante commence alors.

Important: si après le 11ème jour, il n'y a plus suffisamment de tuiles dans la pioche, mélangez soigneusement les tuiles se trouvant dans le sac et piochez-y les tuiles nécessaires pour réapprovisionner les magasins.

Après la douzième journée, la partie se termine et les joueurs calculent leurs scores (voir infra, «score»).

VOISINS ET CADEAUX

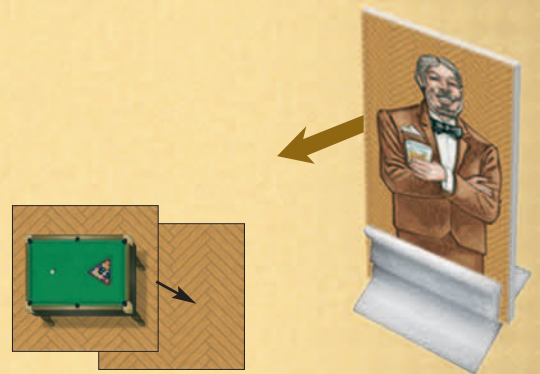
Lorsqu'un joueur installe des meubles dans une pièce, le voisin de la couleur correspondante vient rendre une visite de voisinage. Le voisin est pris soit au centre de la table, soit devant un autre manoir, et placé devant le manoir du joueur.

Note: ainsi, les voisins se déplacent sans cesse d'un manoir à un autre.

S'il y a déjà un ou plusieurs visiteurs dans un manoir, et qu'un autre voisin arrive, ce dernier apporte un cadeau. Le joueur prend alors un jeton cadeau de la réserve et le place avec ses possessions.

Un joueur qui meuble une pièce alors que le voisin de cette couleur est déjà en visite dans son manoir ne reçoit pas de cadeau.

Important: entreposer des meubles dans son grenier n'attire pas de visiteur. Le voisin de la couleur correspondante ne viendra en visite que lorsque les meubles seront installés dans une pièce du rez-de-chaussée.



Exemple: Un joueur achète un billard qu'il installe dans une pièce brune. Le voisin brun vient alors en visite. Comme les voisins rouge et mauve sont déjà en visite dans son manoir, le voisin brun apporte un cadeau.

Exemple: Les voisins brun et mauve sont déjà en visite dans le manoir d'un joueur. Ce joueur place un billard dans une de ses pièces mauves. Comme le voisin mauve est déjà en visite dans son manoir, il n'y a pas de visiteur supplémentaire, et le joueur ne reçoit pas de cadeau.

CARTES BONUS

Chaque carte bonus décrit une combinaison particulière de meubles.

Le premier joueur à avoir dans son manoir les tuiles ameublement indiquées prend immédiatement la carte bonus correspondante et la place devant lui, avec ses possessions. Il la conserve jusqu'à la fin de la partie.

Note: un joueur remplit les conditions pour prendre une carte bonus même s'il a plusieurs exemplaires de l'une des tuiles représentées sur la carte. Ainsi, un joueur qui a deux motos et un flipper remplit les conditions pour prendre la carte bonus «moto & flipper».

Si l'achat d'une tuile ameublement fait qu'un joueur remplit simultanément les conditions de plusieurs cartes bonus, il prend toutes les cartes bonus concernées.

Note: il n'est pas nécessaire que les tuiles ameublement soient dans des pièces voisines.

Important: les meubles entreposés au grenier ne sont pas pris en compte pour remplir les conditions des cartes bonus.

PRÊTS

● Emprunter

Pour emprunter, un joueur prend un jeton emprunt et le place avec ses possessions.

Il reçoit immédiatement trois monnaies d'argent prises dans la réserve.

Un joueur peut emprunter à tout moment, y compris pendant le tour d'un autre joueur.

Important: Un joueur ne peut avoir qu'un seul emprunt à la fois!

● Remboursement

Le joueur paie quatre monnaies d'argent à la réserve et rend son jeton emprunt.

Un emprunt peut être remboursé à tout moment.

FIN DU JEU

Après la douzième journée, la partie se termine et les joueurs calculent leurs scores.

SCORE

Le score de chaque joueur est calculé comme suit:

- 1 point par cadeau
- valeur en points des cartes bonus du joueur
- 1 point par case du manoir sur laquelle se trouve une ou deux tuiles.

Note: la pièce déjà imprimée sur le manoir compte comme une tuile, et cette case vaut donc un point, qu'elle soit meublée ou non.

- -2 points par emprunt non remboursés (à moins qu'il ne soit remboursé sur le champ)

Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est le plus riche des ex-æquos.

JEU À DEUX JOUEURS

Le jeu se joue selon les règles ci-dessus, avec les exceptions suivantes:

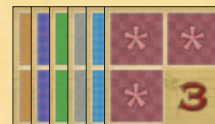
Un joueur ne reçoit un cadeau d'un nouveau visiteur que s'il a déjà au moins trois visiteurs dans son manoir.

FIN DU JEU ET SCORE

Après la douzième journée, la partie se termine.

La partie se termine également si un joueur a des cartes bonus d'une valeur de neuf points ou plus. La partie se termine également si un joueur a rénové l'ensemble des 16 pièces de son manoir, c'est à dire a une tuile pièce sur chacune des 16 cases de son manoir.

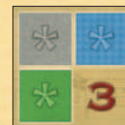
Dans les deux cas, le jeu se poursuit quand même jusqu'à la fin de la journée, et le vainqueur est déterminé selon les règles normales.



Trois meubles quelconques de la couleur indiquée



Un meuble pour une pièce brune, un pour une pièce rouge et un pour une pièce mauve



Un meuble pour une pièce grise, un pour une pièce bleu pâle et un pour une pièce verte



Une piscine et un grand piano



un billard et un chien



une moto et un flipper

AUTRES RÈGLES IMPORTANTES

- Les possessions d'un joueur (cartes bonus, cadeaux, argent, emprunts) sont publiques et doivent rester clairement visibles de tous.
- Un joueur peut faire la monnaie avec la réserve à tout moment.
- Si, à son tour, un joueur oublie de prendre le voisin qui devrait lui rendre visite, tant pis pour lui. Il ne peut pas le prendre plus tard.

Auteur: Michael Schacht
Illustrations: Michael Schacht, Hans-Jörg Brehm
Traduction: Bruno Faidutti

© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Distribution en Autriche:
Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution en Suisse:
Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil