

RÈGLES
DU JEU

W E L C O M E

TO *New*
LAS VEGAS



MATÉRIEL

81 cartes Casino (58 x 88 mm)

Recto : numéro de casino / verso : action.



Répartition des cartes :

Face action : 16 cartes Inauguration, 16 cartes Construction, 16 cartes Limousine, 16 cartes Spectacle, 17 cartes Amélioration.

Face numéro de casino : 3x **1** **2** **14** **15**,
4x **3** **13**, 5x **4** **12**, 6x **5** **11**,
7x **6** **10**, 8x **7** **9**, 9x **8**.

21 cartes Projet (58 x 88 mm)

De 3 types différents, indiqués par une couleur et un symbole , ou (recto : projet / verso : approved).



8 cartes pour le Mode Solo (58 x 88 mm)

3 cartes Validation de Projet et 5 cartes Architectes.



1 bloc de 100 feuilles de marque

Recto : ville / verso : score.



Nom de votre ville

Golf

Casino en Chantier

Casino Spectacle

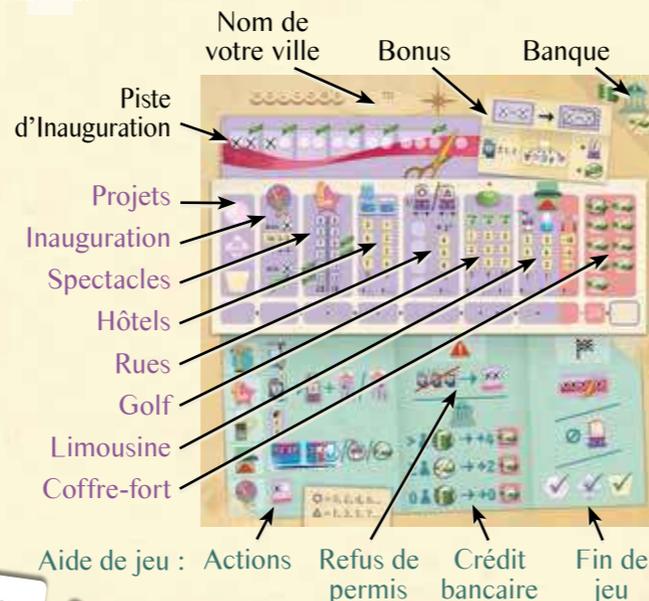
Départ Limousine

Casino VIP

Casino Mafieux

Casino de Luxe

Avenue



Nom de votre ville

Bonus

Banque

Piste d'Inauguration

Projets

Inauguration

Spectacles

Hôtels

Rues

Golf

Limousine

Coffre-fort

Aide de jeu :

Actions

Refus de permis

Crédit bancaire

Fin de jeu

PRINCIPE DU JEU

Welcome to New Las Vegas est une suite indépendante de Welcome.

Vous avez progressé dans votre métier d'architecte et en cette fin des années 1960 aux États-Unis, vous intégrez le projet de la construction d'un « nouveau Las Vegas ».

Mais la concurrence est rude !

Qui respectera au mieux les projets de la ville en créant, dans ses 4 rues et ses 11 avenues, les plus luxueux et divertissants casinos, les plus grands hôtels et le plus long parcours de golf ?

Dans *Welcome to New Las Vegas*, tout le monde joue en même temps et avec le même tirage de cartes. Il s'agit alors pour chaque architecte de combiner astucieusement les numéros de casinos révélés et les actions qui y sont associées, afin de devenir le ou la plus grande architecte de demain !

Mais attention : vous devrez relever un défi encore plus grand que dans *Welcome* avec davantage de possibilités de construction qui vous demanderont des choix judicieux, et vous devrez aussi affronter une compétition plus acharnée entre architectes !

Nous vous conseillons donc de commencer par jouer à *Welcome* avant de jouer à *Welcome to New Las Vegas* !

BUT DU JEU

Vous devez progressivement développer vos 4 rues (horizontales) en y ouvrant des casinos.

Vous avez ouvert tous les casinos d'une de vos avenues (verticales) ? Alors c'est le moment d'y construire un grand hôtel pour les touristes.

Et rendez votre ville encore plus attractive avec salles de spectacles, parcours de golf et même, pour vos riches clients, tournée en limousine des casinos les plus luxueux.

Bien sûr tous vos somptueux projets coûtent chers et il vous faudra emprunter auprès de la banque... ou de la mafia. Gare alors à la banqueroute si vous ne pouvez pas régler vos dettes !

La concurrence entre vous et les autres architectes sera donc rude : qui concrétisera en premier les projets lancés par la ville ? Et qui contribuera le mieux à son inauguration tout en rentrant dans les bonnes grâces de Madame la Maire ?

Welcome to New Las Vegas !



MISE EN PLACE

- 1 Donnez à chaque architecte un crayon (non fourni) et 2 feuilles du bloc : une feuille de ville et une feuille de score.
- 2 Piochez 3 cartes Projet : un projet rose , un violet  et un jaune . Placez ces 3 cartes face projet visible (rangez les autres cartes Projet dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie).
- 3 Mélangez les cartes Casino et répartissez-les en 3 piles égales (de 27 cartes chacune), face numéro visible.

NOTE

Pour vous faciliter la découverte du jeu lors de votre première partie nous vous conseillons de jouer sans le golf (voir page 9) et sans la règle de la banque ci-dessous.

Si vous piochez un projet jaune  qui concerne le golf remplacez-le par un autre.

Pour une partie d'initiation, vous commencez avec 3 liasses de billets dans votre coffre-fort : entourez donc 2 liasses supplémentaires dans votre coffre-fort (voir Coffre-fort page 11).

- 4 Choisissez **secrètement** le prêt de la banque que vous souhaitez et qui s'ajoutera à la liasse de billets déjà présente dans votre coffre-fort.

★ Pour choisir d'emprunter, entourez les 4 liasses de billets  sur votre feuille de score.

★ Pour choisir au contraire de ne pas emprunter, entourez la liasse de billets barrée .

Pour que votre choix reste **secret**, repliez le coin de votre feuille pour le cacher aux autres architectes.

En fin de partie, les choix de tous et toutes les architectes seront révélés et, selon le résultat, la banque accordera un prêt plus ou moins important et qui sera **le même pour tous et toutes les architectes** (voir Coffre-fort page 11).



DÉROULEMENT DU JEU

1. Retourner 3 cartes Casino

Au début de chaque tour de jeu, la carte du dessus de chaque pile est retournée puis placée juste devant celle-ci, **face action visible**. Trois combinaisons numéro de casino / action sont ainsi obtenues.

Les cartes retournées au fil des tours sont empilées en trois défausses.



2. Choisir une combinaison numéro / action

Le tour de jeu est **simultané** : en même temps, chaque architecte choisit de son côté **une des trois combinaisons disponibles** et en applique les effets sur ses feuilles. Plusieurs architectes peuvent donc tout à fait utiliser la même combinaison.

3. Ouvrir un casino (obligatoire)

Chaque architecte **doit** écrire le numéro de la combinaison qu'il ou elle a choisie dans un casino de l'une des 4 rues de sa **feuille de ville**.

Un numéro doit toujours être écrit dans un **casino vide et construit**, c'est-à-dire un **casino sans grue** ou avec une **grue rayée** (voir action *Construction* page 8).

Dans chaque rue, les numéros devront être ordonnés de gauche à droite, **du plus petit au plus grand**.



Un même numéro ne peut jamais apparaître deux fois dans une même rue (sauf grâce au bonus *Extension de casino*, voir page 10).

NOTE

On peut laisser, entre 2 casinos ouverts, autant de casinos vides qu'on le souhaite puis remplir ces derniers par la suite (en respectant l'ordre croissant). De même, on peut sauter des numéros (par exemple : un 8 juste après un 6).



Si un ou une architecte ne peut pas respecter les règles de placement et ne peut utiliser aucun des 3 numéros des cartes Casino, alors il ou elle coche **2 cases sur la piste d'inauguration** de sa feuille de score et ne pourra faire aucune action ce tour-ci.



4. Faire une action (facultatif)

La combinaison choisie par l'architecte lui permet également d'effectuer une action, s'il ou elle le souhaite, et à condition d'avoir ouvert un casino avec le numéro de la carte Casino.

Attention : Faire une action n'est jamais obligatoire !

Une fois que les architectes ont ouvert leur casino et fait (éventuellement) leur action, un nouveau tour commence avec la pioche de trois nouvelles cartes casino.

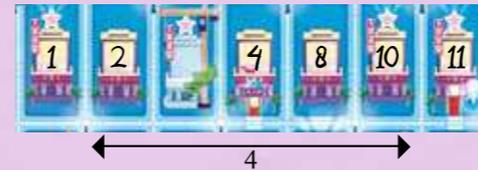
Quand les pioches sont vides, elles sont remélangées.

LES RUES

Afin de favoriser la chance des futurs clients, efforcez-vous d'ouvrir des **suites de casinos de numéros pairs ou impairs**.

En fin de partie, dans chaque rue, vous marquerez des points pour votre plus grande suite de casinos de numéros pairs ou impairs.

EXEMPLE



Ici, la plus grande suite est de 4 casinos pairs, donc l'architecte va marquer 4 points dans cette rue, plus éventuellement un bonus de 6 points si l'architecte a une suite plus longue que ses adversaires dans cette rue.

REMARQUE

Tant qu'ils ne sont pas construits, les **casinos en chantier n'arrêtent pas une suite**. À l'inverse, dès qu'ils sont **construits** et tant qu'ils ne sont pas **ouverts** (numérotés), ils **l'interrompent**.

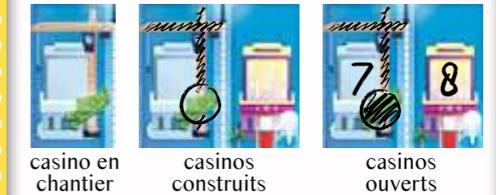
En utilisant un bonus facilité d'ouverture ou extension de casino il est possible de créer des suites telles que 0-2-4-6 ou 5-5-7 par exemple (voir *Bonus* page 10).



LES HÔTELS

Pour pouvoir construire un hôtel en bas d'une avenue, il faut avoir **ouvert** (numéroté) **tous les casinos de l'avenue**.

Attention : Cela signifie qu'il faut aussi avoir construit et ouvert le casino en chantier de l'avenue (voir action *Construction* page 8).



Les **premiers ou premières architectes** à construire l'hôtel d'une avenue, dans le même tour, entourent **la totalité de l'hôtel** (le grand hôtel) et **l'annoncent aux autres architectes**.

Tous les autres architectes doivent alors **rayer les étages supérieurs de l'hôtel** de cette avenue. Par la suite, ils ou elles pourront seulement entourer **les étages inférieurs de l'hôtel** (le petit hôtel).

Ces hôtels, grands ou petits, rapporteront des points en fin de partie, d'autant plus s'ils ont été améliorés (voir action *Amélioration* page 8).

LISTE DES ACTIONS

Construction



Cette action permet d'achever les travaux d'un des casinos en chantier dans n'importe quelle rue. Mais pour cela vous devrez vous endetter.



Rayez la grue et entourez la dette.

Dès que le casino construit est ouvert (numéroté), la dette est remboursée (rayée). Mais si ce casino n'est pas ouvert en fin de partie, il faudra rembourser la dette en dépensant (en rayant) une liasse de billet dans votre coffre-fort pour chaque dette entourée.



Attention ! On doit ouvrir un casino avant de faire une action. Donc on ne peut pas dans le même tour construire un casino, puis l'ouvrir en utilisant le numéro associé à l'action construction.

Amélioration



Cette action permet d'augmenter la valeur des points marqués en fin de partie.



Rayez une case jaune dans une zone de score sur votre feuille de score.

Vous pouvez rayer la case 10/5/2 dans la zone d'inauguration, ou bien une case jaune dans la zone de votre choix : hôtels, rues, golf ou limousine.

Attention ! Vous devez rayer les cases jaunes une à une de haut en bas.

Spéciale



Cette action permet de produire des spectacles en ouvrant un casino qui a une étoile avec un numéro associé à une action spectacle.

Entourez l'étoile de ce casino et rayez une case dans une colonne spectacle de votre choix sur votre feuille de score (de haut en bas). Vous pouvez entamer parallèlement les 2 colonnes. Dès que vous rayez la première case d'une colonne, entourez les 2 dettes de cette colonne.



Au cours de la partie, dès que vous rayez une case spectacle voisine d'une dette alors cette dette est aussitôt remboursée (rayée). En fin de partie, pour chaque dette restant à rembourser, vous devrez rayer une liasse de billets dans votre coffre-fort.

Note : Vous pouvez ouvrir un casino qui a une étoile sans action spectacle mais alors vous devez rayer l'étoile. Vous pouvez aussi ouvrir un casino sans étoile avec une action spectacle mais alors vous ne pouvez pas faire l'action spectacle.

Inauguration



Cette action permet de faire plaisir à la Maire en participant à la future inauguration de la ville.

Cochez une case sur la piste d'inauguration (de gauche à droite). Vous commencez la partie avec 3 cases déjà cochées.

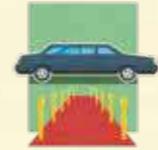


Attention : Si un ou une architecte coche la dernière case de la piste (celle après les ciseaux), cela met fin à la partie.

Ces participations à l'inauguration pourront être utilisées au cours de la partie pour obtenir des bonus de la Maire (voir Bonus page 10).

En fin de partie, les architectes qui auront le plus contribué à l'inauguration recevront une récompense de la Maire. Tandis que l'architecte qui y aura le moins contribué devra s'acquitter d'une dette (voir Fin de Jeu page 11).

Limousine



Cette action permet de tracer le trajet en limousine des riches clients des casinos.

Le trajet démarre au feu tricolore (à la sortie du parking de l'aéroport) et devra revenir à son point de départ pour s'y terminer.

Pour commencer ou prolonger le trajet, tracez 1 ligne à la suite de la précédente. Une ligne va le long des rues et des avenues d'un lampadaire au lampadaire suivant.



Le trajet ne peut pas avoir de bifurcation et doit former un seul et unique chemin. La limousine ne peut pas repasser deux fois par le même chemin mais peut le croiser. Une fois revenue à son point de départ, la limousine ne peut pas repartir.

Quand la limousine passe devant un casino spécial avec un tapis rouge (VIP, Luxe ou Mafieux), entourez le symbole devant ce casino. En fin de partie, si ce casino est ouvert, alors le symbole entouré vous rapportera des points ou une liasse de billets dans votre coffre-fort.



Attention : En fin de partie, si la limousine n'est pas revenue à son point de départ (au feu tricolore), vous perdrez des points (voir Fin de Jeu page 11).

LE GOLF

Dès que vous ouvrez votre premier casino dans la 1^{re} rue, construisez aussi le trou de golf situé directement au-dessus en l'entourant immédiatement.



Par la suite, pour continuer votre golf, chaque casino que vous ouvrez dans la 1^{re} rue doit être directement voisin d'un casino déjà ouvert dans la même rue. Ainsi vous pouvez entourer les trous de golf au fur et à mesure que vous ouvrez les casinos de proche en proche.



Attention : Si vous sautez un ou plusieurs casinos en ouvrant un casino qui n'est pas voisin d'un casino déjà ouvert dans la 1^{re} rue, alors vous ne pourrez plus étendre votre golf dans une direction. Dans ce cas, rayez tous les trous de golf situés après le trou construit le plus proche, jusqu'au bout de la rue, dans la direction du nouveau casino ouvert.



Ces trous de golf rapporteront des points en fin de partie selon leur type (PAR 3, PAR 4 ou PAR 5).



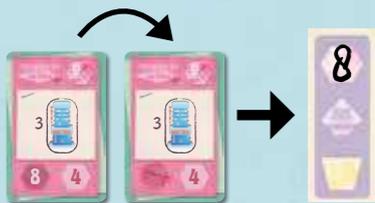
LES PROJETS

Un **projet de la ville** présente un objectif fixé par la ville à ses architectes.

Les premiers ou premières architectes qui remplissent sur leurs feuilles, durant le même tour, **toutes les conditions décrites** par l'un des trois projets en jeu peuvent marquer immédiatement les points correspondants.

Ils ou elles notent dans la case ,  ou  de la zone des projets sur leur feuille de score **le plus haut score** indiqué sur la face « Projet » de la carte, puis la retournent sur sa face « approved ».

Chaque architecte ne peut marquer des points qu'une seule fois pour chacun des trois projets. Une fois qu'un projet est validé, l'architecte conserve ses points même si par la suite les conditions nécessaires ne sont plus réunies.



Tous les autres architectes qui valideront plus tard ce même projet marqueront **les points du second score** indiqué, plus faible.

Les projets et leur signification sont décrits en fin de règle (voir *Liste des Projets* page 14).

Le ou la première architecte qui parvient à valider un premier projet peut, s'il ou elle le souhaite, **remélanger les 81 cartes Casino** et constituer 3 nouvelles piles pour la suite de la partie.

LES BONUS

En participant à l'inauguration de la ville, les architectes peuvent obtenir 3 types de bonus accordés par la Maire : **Facilité d'ouverture**, **Action libre** et **Extension de casino**.

Attention : Vous ne pouvez utiliser qu'un seul bonus par tour de jeu.

À n'importe quel moment du tour de jeu, **pour utiliser un bonus, entourez un groupe de cases cochées sur la piste d'inauguration**. Les groupes possibles sont indiqués sur la piste.



Rappel : Si vous ne pouvez utiliser aucun des 3 numéros des cartes Casino, alors vous devez cocher 2 cases inauguration et vous ne pouvez pas faire d'action, ni utiliser de bonus.

★ **FACILITÉ D'OUVERTURE :** L'architecte peut **ajouter ou soustraire 1 ou 2** au numéro de la carte Casino choisie. Avec ce bonus, il est possible de faire 0 (qui est pair), 16 ou 17.

★ **ACTION LIBRE :** L'architecte peut utiliser **n'importe quelle des 5 actions possibles au lieu** de celle de sa combinaison numéro / action.

★ **EXTENSION DE CASINO :** L'architecte peut **ouvrir un second casino ce tour-ci**. Ce casino doit être un casino construit **directement voisin** (à droite ou à gauche) d'un casino déjà ouvert. Il portera **le même numéro** que celui-ci.

Attention, quand vous utilisez un bonus **Extension de casino**, **entourez la dette**  au-dessus du groupe de cases utilisé. En fin de partie, vous devrez la **rembourser** en rayant une liasse de billets dans votre coffre-fort. Si vous utilisez un autre type de bonus, **rayez la dette**  au-dessus du groupe de cases utilisé.



FIN DE JEU

La partie prend fin si un ou une architecte :

- ★ termine sa **piste d'inauguration** ou
- ★ a rempli **les objectifs des 3 projets** ou
- ★ a ouvert **tous les casinos construits** de ses 4 rues (les casinos en chantier ne sont pas pris en compte).

Les architectes **additionnent leurs points dans chaque domaine** et celui ou celle ayant **le plus de points l'emporte**. En cas d'égalité, c'est l'architecte ayant le plus d'hôtels qui gagne. En cas de nouvelle égalité, c'est l'architecte ayant le plus de grands hôtels qui gagne. Si l'égalité persiste (sérieux ?), **refaites une partie !**

Projets Additionnez les scores de vos **projets réalisés**.

Inauguration Chaque architecte compte sur sa piste d'inauguration **les cases cochées qui n'ont pas été entourées** pour des bonus. **Selon votre position**, reportez le score indiqué par **la première case visible de votre feuille** : les architectes avec le plus de cases marquent 10 ou 15 points, les deuxièmes 5 ou 8 points et les troisièmes 2 ou 0 points.

Les derniers ou dernières **entourent en plus la dette**  de la zone d'inauguration.

Spectacles Reportez le plus petit score visible de chacune des **2 colonnes de spectacles**.

Hôtels Reportez les nombres de **grands et petits hôtels entourés** et multipliez-les par la valeur améliorée correspondante (la plus petite valeur visible).

Rues Reportez la taille de la **plus grande suite de casinos pairs ou impairs** dans chaque rue. Rappel : les casinos en chantier n'interrompent pas une suite.

De plus, pour chaque rue où vous avez **la plus grande suite**, recevez le bonus de 1^{er} (la plus petite valeur visible). En cas d'égalité, tout le monde reçoit le bonus.

Golf Reportez les nombres de **trous de golf de chaque type (PAR 3, PAR 4 et PAR 5)** puis multipliez chacun par la valeur améliorée correspondante (la plus petite valeur visible).

Limousine Reportez les nombres de **casinos spéciaux VIP**  et **luxe**  **ouverts et visités** (tapis rouge) **par votre limousine**, puis multipliez-les par la valeur améliorée correspondante (la plus petite valeur visible). Pour chaque **casino mafieux**  **ouvert et visité** (tapis rouge) par votre limousine, **entourez une liasse de billets** dans votre coffre-fort.

Reportez le nombre minimum de **lignes manquantes** nécessaires pour boucler le trajet de la limousine. Multipliez ce nombre par la valeur la plus négative visible.

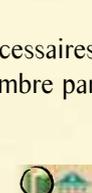
Coffre-fort Les architectes révèlent leur choix secret de crédit bancaire.

★ Si **plus de la moitié des architectes ont choisi d'emprunter** , alors chaque architecte entoure **4 liasses de billets** dans son coffre-fort.

★ Si **la moitié ou plus des architectes ont choisi de ne pas emprunter** , alors chaque architecte entoure **2 liasses**.

★ Mais si **personne n'a choisi d'emprunter**, il n'y a aucune liasse supplémentaire.

Rayez maintenant **une liasse entourée pour chaque dette entourée**  (et non rayée) sur vos **2 feuilles**. Si vous avez suffisamment de liasses, rayez le malus de -20 points. Sinon vous devez appliquer le malus car vous croulez sous les dettes !



MODE SOLO

ALEXIS
SOLO MODE

La compagnie ACME (Alexis Casinos & Mafia Enterprise) est votre principale concurrente. Ses architectes ont de nombreuses connexions politiques et mafieuses. Alors attention... Ici on peut vite finir 6 pieds sous terre au milieu du désert ! Toutes les règles de base s'appliquent normalement avec les changements qui suivent. Bonne chance...

Mise en place

★ Choisissez une carte Architecte de la ACME (le numéro en haut à gauche indique le niveau de difficulté).

★ Prenez 3 cartes Projet et placez-les face projet visible.

★ Prenez une feuille de ville et une feuille de score. Sur la feuille de score, divisez en deux toutes les cases de score avec une ligne horizontale. Vous inscrirez vos scores au-dessus de la ligne, et les scores de la ACME au-dessous.

★ Mélangez les cartes Casino et formez deux piles égales. Constituez une pioche de cartes Casino avec leur face action visible en mélangeant les 3 cartes Validation de Projet dans une des piles puis en la plaçant au-dessous de l'autre pile.

★ Faites votre choix de crédit bancaire. Puis piochez une carte Casino et placez-la sous votre feuille de score sans regarder le numéro de la carte. En fin de partie, le numéro de cette carte déterminera le choix de crédit bancaire de la ACME.

Déroulement du jeu

À chaque tour, piochez 3 cartes Casino. Choisissez et utilisez 2 de ces 3 cartes, une pour son numéro et une pour son action. Ensuite défaussez ces deux cartes et placez la troisième, face action visible, de façon à former une pile pour la ACME.



Ainsi vous allez constituer une pile de cartes Casino qui va permettre à la ACME d'ouvrir ses propres casinos.

Attention : Vous ne devez pas mélanger cette pile de cartes mais vous pouvez la consulter à tout moment.

S'il vous est impossible de jouer, cochez 2 cases inauguration et choisissez quand même une carte pour la ACME.

Lorsque vous piochez une carte Validation, retirez-la du jeu et piochez une nouvelle carte Casino. À la fin du tour de jeu, consultez la carte Architecte. Il est indiqué :

- si la ACME valide ou pas le projet désigné par la carte Validation piochée ;
- les hôtels que la ACME essaie de construire avant vous.

1 st		+ 6
2 nd		+ 7
3 rd		+ 8-9

Quand la ACME valide un projet, inscrivez son score sur la feuille de score. Si la ACME valide le projet avant vous retournez-le sur sa face « approved ».

Dans l'exemple ci-dessus, si les cartes Validation de Projet apparaissent dans l'ordre :

- 1^{re} validation : la ACME ne valide pas le projet , et construit l'hôtel 6.
- 2^e validation : la ACME ne valide pas le projet , et construit l'hôtel 7.
- 3^e validation : la ACME valide le projet , et construit les hôtels 8 et 9.

Quand la ACME construit un hôtel, écrivez un « A » sur les étages supérieurs de l'hôtel. Vous pouvez construire le même hôtel dans le même tour. Mais si la ACME construit un hôtel avant vous, par la suite vous ne pourrez construire que

le petit hôtel. Par contre, si vous avez construit un hôtel avant la ACME, elle ne pourra pas le construire, car la ACME ne construit que des grands hôtels. Note : les hôtels de la ACME ne lui permettent pas de valider un projet hôtel.

Attention : Quand un premier projet est validé par vous ou par la ACME, vous DEVEZ remélanger votre défausse avec la pioche de cartes Casino. Également, remélangez votre défausse quand la pioche est épuisée.

Fin de jeu

La partie s'arrête dès qu'une des 3 conditions de fin de partie des règles de base est remplie. La ACME peut également déclencher la fin de partie si elle valide les 3 projets.

Pour compter les points de la ACME, prenez sa pile de cartes Casino sans la mélanger. La ACME va marquer des points en fonction des valeurs dans chaque domaine. Sur la carte Architecte, pour chaque domaine, sont indiqués une valeur de base et une valeur améliorée. Ces domaines sont répartis sur une échelle d'amélioration.

De toute façon, ce qui compte, c'est les valeurs.

Comptez le nombre de cartes Amélioration. Selon ce nombre, certains paliers sur l'échelle d'amélioration seront atteints. Pour chaque palier atteint, c'est la valeur améliorée du domaine correspondant qui sera prise en compte au lieu de la valeur de base.



INAUGURATION : Comparez le nombre de cases cochées et non entourées sur votre piste d'inauguration avec le nombre de cartes Inauguration de la ACME, pour savoir si vous êtes 1^{er} ou 2^e et déterminer votre score. Si vous êtes 2^e, entourez la dette . La ACME ne gagne pas de points en fonction de la 1^{re} ou 2^e place et n'a jamais de dette. Qu'elle soit 1^{re} ou 2^e, pour chaque carte Inauguration, la ACME gagne la valeur de points (de base ou améliorée) indiquée sur sa carte Architecte.



SPECTACLES : Pour chaque carte Spectacle, la ACME gagne la valeur de points (de base ou améliorée) indiquée sur sa carte Architecte.



HÔTELS : Pour chaque hôtel construit (avec un A), la ACME gagne la valeur de points (de base ou améliorée) indiquée sur sa carte Architecte.



RUES : Comptez le nombre de cartes Construction puis soustrayez ou ajoutez la valeur indiquée sur la rue. Le résultat (qui ne peut être inférieur à 1) est la taille de la plus grande suite de casinos de

la ACME pour chaque rue. La ACME gagne donc autant de points que ce résultat dans chaque rue. De plus, pour chaque rue où la ACME a la plus grande suite, la ACME gagne la valeur de points (de base ou améliorée) indiquée sur la carte.



GOLF : La ACME réalise un trou de golf pour chaque carte avec une action identique à la carte précédente. Par exemple, si dans la pile de cartes de la ACME, il y a 3 cartes consécutives avec la même action, cela correspond à 2 trous de golf. Pour chaque trou de golf, la ACME gagne la valeur de points (de base ou améliorée) indiquée sur sa carte Architecte.



LIMOUSINE : Pour chaque carte Limousine, la ACME gagne la valeur de points (de base ou améliorée) indiquée sur sa carte Architecte.



COFFRE-FORT : Révélez la carte que vous avez mise de côté au début de la partie pour savoir combien de liasses de billets vous obtenez. Si le numéro de la carte est supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la carte Architecte, alors la ACME a choisi d'emprunter. La ACME bénéficie de crédits illimités, toutefois vous pouvez la pousser à la faute. Si vous n'avez pas choisi d'emprunter et la ACME non plus, alors la ACME reçoit un malus de points égal au numéro de la carte mise de côté au début de la partie.



LISTE DES PROJETS

Projets « Hôtels et Inauguration »



Pour valider cet objectif, il faut avoir construit **3 grands hôtels**.



Pour valider cet objectif, il faut avoir construit **5 petits hôtels**.



Pour valider cet objectif, il faut avoir construit **7 hôtels** (grands ou petits).



Pour valider cet objectif, il faut avoir construit **2 grands hôtels consécutifs** (dans des avenues directement voisines).



Pour valider cet objectif, il faut avoir construit **4 hôtels consécutifs** (grands ou petits, dans des avenues directement voisines).



Pour valider cet objectif, il faut avoir construit **les hôtels de la 1^{ère} et de la 11^{ème} avenue** (grands ou petits).



Pour valider cet objectif, il faut avoir **10 cases cochées et non entourées** sur la piste d'inauguration. Ces cases pourront être utilisées pour des bonus après validation de l'objectif. Rappel : un seul bonus par tour.

Projets « Rues et Limousine »

Rappel : les numéros identiques dus aux bonus extension comptent dans une suite et les casinos en chantier n'interrompent pas une suite.



Pour valider cet objectif, il faut avoir **une suite de 6 casinos avec des numéros pairs** dans une rue.



Pour valider cet objectif, il faut avoir **une suite de 7 casinos avec des numéros impairs** dans une rue.



Pour valider cet objectif, il faut avoir **deux suites de 4 casinos avec des numéros impairs**. Ces suites peuvent être dans une même rue ou 2 rues différentes.



Pour valider cet objectif, il faut avoir **une suite de 5 casinos avec des numéros pairs et** que cette suite soit située **au début ou à la fin d'une rue**. Rappel : les casinos en chantier ne comptent pas. Donc l'objectif peut être validé même avec un casino en chantier à l'extrémité de la rue.



Pour valider cet objectif, il faut avoir **ouvert tous les casinos de 2 rues**, sans compter les casinos en chantier.



Pour valider cet objectif, il faut que la limousine soit passée devant un **casino spécial** (tapis rouge) **de chaque type** (mafieux, luxe et VIP). Il n'est pas obligatoire que ces casinos soient ouverts lors de la validation de l'objectif.



Pour valider cet objectif, la limousine doit être passée dans **chaque rue** devant au moins un **casino spécial** (tapis rouge). Il n'est pas obligatoire que ces casinos soient ouverts lors de la validation de l'objectif.

Projets « Construction, Spectacles et Golf »



Pour valider cet objectif, il faut avoir **construit et ouvert** les casinos en chantier de la **1^{ère} et de la 11^{ème} avenue**.



Pour valider cet objectif, il faut avoir **construit et ouvert tous les casinos en chantier de 2 rues**.



Pour valider cet objectif, il faut avoir **construit tous les casinos en chantier des 4 rues**.



Pour valider cet objectif, il faut avoir **construit et ouvert tous les casinos en chantier et ouvert tous les Spectacles d'une même rue**.



Pour valider cet objectif, il faut avoir validé les **3 premiers spectacles** de chacune des **2 colonnes Spectacles**.



Pour valider cet objectif, il faut avoir **construit tous les trous de golf** et avoir **ouvert tous les spectacles** dans la première rue.



Pour valider cet objectif, il faut avoir construit **tous les trous de golf de type PAR 4**.

CRÉDITS

Auteur : **Benoit TURPIN**
 Auteur du mode solo : **Alexis ALLARD**
 Illustratrice et maquettiste : **Anne HEIDSIECK**
 Développement : **BLUE COCKER**
 Traduction : **Benoit TURPIN**
 Relecture et correction : **Dominique BODIN & Sandra GRÈS**

Remerciements

Le chien bleu fait des léchouilles à Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat.

Benoit voudrait remercier tous les joueurs qui ont découvert et fait découvrir Welcome. Sans eux, il n'aurait jamais eu la chance de créer des extensions et désormais cette suite au jeu. Un grand merci à tous les acteurs du monde ludique qui l'ont accueilli à bras ouverts et lui ont donné envie d'y passer plus de temps encore. Enfin, une pensée toute particulière pour Virginie sans qui rien de tout cela ne serait possible, et ce malgré Myrmes...

Alexis voudrait remercier Benoit pour le « flop », Anne pour le « turn » et Alain pour la « river ».



BLUE COCKER

Blue Cocker Games - Tél. : +33 5 34 28 05 01
 209 avenue de Castres 31500 Toulouse - France
www.bluecocker.com
 © BLUE COCKER GAMES 2019
 ALL RIGHT RESERVED UNDER EXCLUSIVE
 LICENCE TO BLUE COCKER

Dude Game - 1-888-616-3833
 5425 Casgrain, suite 201
 Montréal, Qc, Canada, H2T 1X6
www.distributiondude.com



Exemple d'une partie à 2 joueurs

PROJETS : Benoit a fait 2 projets, le rose après son adversaire et le jaune avant. Il gagne donc $6 + 12 = 18$ points.

INAUGURATION : Benoit a moins de cases cochées et non entourées pour des bonus que son adversaire. Il est donc deuxième et gagne **8 points**. En étant deuxième, il est également dernier. Il entoure donc la dette .

SPECTACLES : Benoit gagne **28 points** et **9 points** pour les spectacles. Il aurait pu rayer la dernière dette  en faisant une action spectacle supplémentaire. Mais il ne l'a pas fait.

HÔTELS : Benoit a construit 3 grands hôtels avant son adversaire et 4 petits hôtels après son adversaire. Il gagne **9 points** et **4 points**.

RUES : Les plus grandes suites de Benoit dans chaque rue : **4 casinos impairs** (5-7-9-11) + **2 casinos impairs** (1-1) + **7 casinos impairs** (1-5-5-7-9-11-15) + **4 casinos pairs** (0-4-6-8) = **17 points**. Sa suite dans la 3^e rue est plus grande que celle de son adversaire. Il gagne donc **8 points** supplémentaires.

GOLF : Dans la 1^{re} rue, après avoir écrit le 11, Benoit a placé le 13 avant de placer le 12. En faisant cela il a perdu tous les trous de golf à droite du 11. Il gagne tout de même **3 + 4 + 10 points** pour son golf.

LIMOUSINE : La limousine de Benoit est passée devant 1 casino VIP et 1 casino Luxe qui lui rapportent **3 points** chacun, ainsi que 1 casino mafieux qui lui permet d'entourer **1 liasse de billets** dans son coffre. Mais il manque 2 lignes pour que sa limousine revienne à son point de départ, ce qui lui fait **perdre 12 points**.

COFFRE-FORT : Benoit a choisi d'emprunter mais pas son adversaire. Donc ils reçoivent 2 liasses de billets chacun. Benoit a donc **4 liasses** (1 au début + 1 de la limousine + 2 de la banque). Mais il a **5 dettes**  à rembourser (1 pour un casino construit et pas numéroté + 2 pour les bonus extension utilisés sur la piste d'inauguration + 1 pour l'inauguration + 1 pour le spectacle). Benoit ne peut pas tout rembourser et perd **20 points** !

TOTAL : **92 points**. Vous pouvez faire mieux que lui !

