

Mise en place

- ① Installez le plateau Salon au centre de la table.
- ② Placez le jeton Fin de partie sur l'emplacement prévu sur le plateau.
- ③ Glissez toutes les tuiles Objet à l'intérieur du sac.
- ④ Mélangez les cartes Objectif commun, puis tirez-en deux et placez-les à côté du plateau Salon (rangez les autres dans la boîte). Pour votre première partie, utilisez seulement 1 carte Objectif commun.
- ⑤ Classez les jetons Points selon le chiffre inscrit au dos. Sur chacune des deux cartes Objectif commun, formez une pile en plaçant les jetons par ordre croissant de points. Selon le nombre de joueurs, utilisez le nombre de jetons indiqué :

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
4-8	4-6-8	2-4-6-8

- ⑥ Les joueurs prennent chacun une bibliothèque et la placent devant eux. (Assemblez les trois éléments en vous assurant que le bord le plus épais de la pièce centrale se trouve bien vers le bas.)
- ⑦ Mélangez les cartes Objectif personnel, puis distribuez-en une à chaque joueur qui doit la garder face cachée (rangez les autres cartes dans la boîte).
- ⑧ Choisissez un premier joueur au hasard et attribuez-lui le Fauteuil 1^{er} joueur (n'oubliez pas de l'assembler délicatement avant la première partie).
- ⑨ Piochez des tuiles Objet dans le sac et disposez-les de façon aléatoire sur le plateau Salon. Pour une partie à 3 joueurs, ne placez pas de tuile dans les cases beiges contenant 4 points. Pour une partie à 2 joueurs, ne placez pas de tuile dans les cases beiges contenant 3 ou 4 points.

Mise en place pour une partie à 2 joueurs



Objectif du jeu

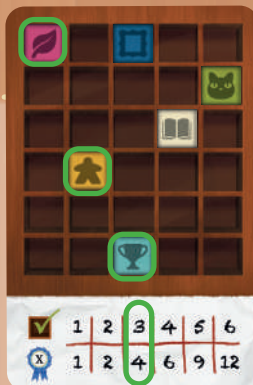
Les joueurs prennent des tuiles Objet du salon et les placent dans leur bibliothèque pour marquer des points ; la partie se termine lorsqu'un joueur a complètement rempli sa bibliothèque. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire. Il existe 4 façons de marquer des points :



1 La carte Objectif personnel

La carte Objectif personnel vous rapporte des points si vous placez les tuiles Objet correspondantes dans les cases indiquées.

Exemple : dans la situation présentée ici, la position des tuiles rapporte 4 points en fin de partie.



2 Les cartes Objectif commun

La carte Objectif commun rapporte des points aux joueurs qui parviennent à reproduire le schéma illustré. Reportez-vous à la dernière page pour une description détaillée des cartes Objectif commun.

Exemple : dans une partie à 3 joueurs, on placera sur chacune des deux cartes Objectif commun les tuiles Points 4-, 6-, 8- (de bas en haut).



3 Les tuiles Objet adjacentes

Les tuiles Objet du même type positionnées côte à côte (avec un côté en commun) dans votre bibliothèque rapportent des points selon le nombre de tuiles concernées.

Remarque : on considère du même type les tuiles Objet ayant la même couleur de fond.

Exemple : sur l'illustration ci-dessus, on compte 6 groupes de tuiles adjacentes du même type :



8 tuiles Plante : 8 points

4 tuiles Trophée : 3 points

5 tuiles Chat : 5 points

4 tuiles Cadre : 3 points

2 tuiles Livre : 0 points

3 tuiles Jeux : 2 points

Total :
21 points

4 Fin de la partie

Le premier joueur à avoir entièrement rempli sa bibliothèque marque 1 point supplémentaire.



Déroulement de la partie

La partie se déroule par tours et dans le sens des aiguilles d'une montre.

La personne qui a le Fauteuil 1^{er} joueur commence.

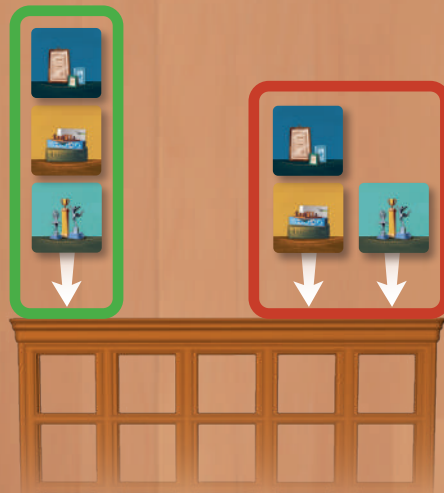
À chaque tour, choisissez 1, 2 ou 3 tuiles Objet sur le plateau Salon en respectant les règles suivantes :

- Les tuiles doivent être placées côte à côte et former une ligne droite.
- Chaque tuile doit avoir au moins un côté libre (qui ne touche pas directement une autre tuile) au début de votre tour (autrement dit, vous ne pouvez pas prendre une tuile libérée par votre première prise).

Ensuite, il s'agit de disposer les tuiles choisies dans une seule colonne de votre bibliothèque. Vous pouvez décider de leur ordre... mais elles doivent être placées dans la même colonne.

Remarque : avant de prendre des tuiles, assurez-vous de pouvoir respecter les règles en ayant suffisamment de cases libres dans votre bibliothèque !

Exemple : sur l'illustration de droite, les possibilités de choix corrects sont entourées en vert, les possibilités incorrectes sont entourées en rouge.



Soyez sympa : rechargez le salon !

Vous avez joué et il ne reste plus que des tuiles Objet isolées sur le plateau ? Le joueur suivant ne pourra donc prendre que des tuiles seules...

Remettez les tuiles isolées du plateau dans le sac et piochez de nouvelles tuiles Objet pour les placer sur les cases libres du plateau de façon aléatoire (souvenez-vous, les cases avec les points ne sont disponibles que pour les parties à 3 ou 4 joueurs).

Exemple : voici le salon à la fin du tour de Carla. Elle doit remettre ces tuiles dans le sac et en piocher de nouvelles pour combler toutes les cases vides !



Réaliser un objectif commun

Si, à la fin de votre tour, vous avez réussi à reproduire la figure illustrée sur une carte Objectif commun, prenez le jeton Points qui se trouve au sommet de celle-ci. Il se peut que vous réalisiez les figures des deux cartes Objectif commun au cours du même tour. Dans ce cas vous prenez les deux jetons Points. Attention, les objectifs communs ne vous rapporteront des points qu'une seule fois par partie, vous ne pouvez donc pas prendre 2 jetons Points ayant le même numéro inscrit au dos. Les joueurs qui parviennent les premiers à reproduire les objectifs communs marqueront plus de points que les autres, alors tentez de prendre vos adversaires de vitesse !



Exemple : Helena est la première joueuse à reproduire la figure de cette carte Objectif commun, elle peut donc prendre le jeton Points le plus élevé !

Fin de la partie

La première personne à avoir rempli toutes les cases de sa bibliothèque saisit le jeton Fin de partie. La partie se poursuit jusqu'au tour du joueur situé à droite du premier joueur (si la fin de partie est déclenchée par le joueur assis à droite du premier joueur, alors le jeu prend fin immédiatement).

Vous pouvez maintenant compter vos points.

Chaque joueur additionne :



Les points indiqués sur les jetons en sa possession (jetons Points et jeton Fin de partie).



1, 2, 4, 6, 9 ou 12 points pour 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 tuiles Objet positionnées exactement comme l'illustration sur la carte Objectif personnel.



2, 3, 5 ou 8 points pour les groupes de tuiles Objet de 3, 4, 5 ou 6 tuiles ou plus du même type adjacentes sur votre étagère.

Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la partie. Si deux joueurs se retrouvent ex-aequo, le joueur assis le plus loin du premier joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) remporte la partie.



Crédits

Conception du jeu : Phil Walker-Harding, Matthew Dunstan

Illustrations : Shannon Elizabeth Grosenbacher, Sara Valentino

Conception graphique : Arianna Santini

Édition : Giuliano Acquati

Traduction : Timothée Mackowiak

Exemple de décompte



Exemple : Helena marque 12 points avec ses jetons Points, 6 points avec sa carte Objectif personnel et 18 points grâce aux alignements de tuiles Objet de même type dans sa bibliothèque.

Tuiles Points : 12 points

4 tuiles Objet correspondant à l'Objectif personnel : 6 points

6 tuiles Trophée adjacentes : 8 points

5 tuiles Chat adjacentes : 5 points

5 tuiles Plante adjacentes : 5 points

Total : 36 points



© 2022. Cranio Creations.
Tous droits réservés.

Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italy
www.craniointernational.com

Adaptation et
distribution françaises :

ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresses à conserver - 08-2022

Index des Objectifs Communs



Six groupes contenant chacun au moins 2 tuiles du même type (pas nécessairement de la forme représentée ici). Les types de tuiles peuvent être différents d'un groupe à un autre.



Quatre groupes contenant chacun au moins 4 tuiles du même type (pas nécessairement de la forme représentée ici). Les types de tuiles peuvent être différents d'un groupe à un autre.



Quatre tuiles du même type aux quatre coins de la bibliothèque.



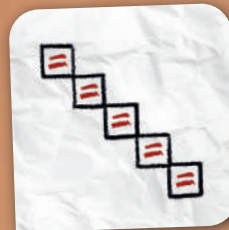
Deux groupes contenant chacun 4 tuiles du même type dans un carré de 2x2. Les types de tuiles peuvent être différents d'un carré à l'autre.



Trois colonnes, chacune formée par 6 tuiles de trois types différents maximum. Des colonnes différentes peuvent afficher des combinaisons différentes.



Huit tuiles du même type, sans restriction de position.



Cinq tuiles du même type formant une diagonale.



Quatre lignes, chacune formée par 5 tuiles de trois types différents maximum. Des lignes différentes peuvent afficher différentes combinaisons.



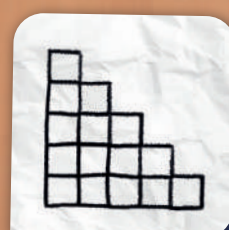
Deux colonnes, formées chacune de 6 types de tuile différents.



Deux lignes, chacune formée de 5 types de tuile différents.



Cinq tuiles du même type formant un X.



Cinq colonnes de hauteur croissante ou décroissante. En partant de la première colonne à droite ou à gauche, chaque colonne devant compter exactement une tuile supplémentaire. Le type de tuile n'a pas d'importance ici.

Cosy Casa

Phil Walker-Harding
Matthew Dunstan

8+

2
4

25 min

Contenu

Ça y est ! Votre nouvelle bibliothèque est installée et le moment est venu d'y exposer tous vos objets préférés : livres, jeux de société, cadres... Qui aura la bibliothèque la mieux organisée ?



1 plateau Salon



12 cartes
Objectif commun



12 cartes
Objectif personnel



1 sac



Chats



Livres



Jeux



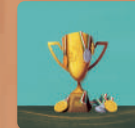
Cadres



Trophées



Plantes



123 tuiles Objet (22 de chacun des 6 types)



4 socles



1 jeton Fin de partie



8 jetons Points



1 Fauteuil
1^{er} joueur