



Welcome

to
★ Your perfect Home ★

Regolamento

Componenti

★ 29 carte Piano Urbanistico

(fronte: progetto/retro: approvato)
numerate 1, 2 o 3: 1 carta per la variante solitario, 18 carte per la modalità base e 10 carte per la modalità avanzata (contrassegnate da ★).



★ 4 schede riassuntive



★ App segnapunti per il tuo smartphone



Nome della città

Parchi

Progetti

Piscine

Agenzie per il lavoro

★ 81 carte Costruzione

(fronte: numero civico/retro: azione)



Distribuzione delle carte:

Lato "azione": 9 carte Costruttore di piscine, 9 carte Agenzie per il lavoro, 9 carte "Bis", 18 carte Paesaggista, 18 carte Agente Immobiliare e 18 carte Geometra.

Lato "numero civico": 3x 1 2 14 15

4x 3 13, 5x 4 12, 6x 5 11, 7x 6 10

8x 7 9, 9x 8

★ 1 blocco segnapunti



Parco

Strada

Piscina

Rotatoria
(modalità avanzata)
Valore complessi
residenziali

Bis

Permessi di
costruire
rifiutati

Punteggio
finale

Panoramica di gioco

In Welcome To i giocatori assumono il ruolo di architetti durante il boom demografico degli anni '50 negli Stati Uniti.

Ma attenzione alla competizione!

Chi riuscirà a soddisfare al meglio il piano urbanistico realizzando nelle tre strade assegnate, i più bei complessi residenziali con eleganti parchi e lussuose piscine?

In Welcome To i giocatori effettuano il turno tutti contemporaneamente e sfruttando le stesse carte. La vittoria dipende tutta dalla capacità di combinare i numeri con le Azioni associate così da diventare il più grande architetto di sempre.

Scopo del gioco

I giocatori dovranno sviluppare le tre strade costruendo **case**, identificate dal proprio numero, per poi raggrupparle in **complessi residenziali**. Ma attenzione perché solo quelli completi saranno considerati ai fini del punteggio finale.

Parchi e **piscine** aumenteranno il prestigio del quartiere e i giocatori potranno anche migliorare la qualità delle costruzioni per **aumentare il valore dei complessi residenziali**.

Ognuno dovrà inoltre cercare di essere il primo a completare i **progetti del piano urbanistico**.

Infine, promuovere l'occupazione ricorrendo a **lavoratori interinali** e accelerare i lavori, permetterà ai giocatori di godere del favore del Sindaco.

Preparazione

- ★ Ogni giocatore prende una penna (non inclusa) ed un foglio dal blocco segnapunti.
- ★ Disponete le **schede riassuntive** sul tavolo, a portata di tutti i giocatori.
- ★ Selezionate casualmente 3 **carte Piano** tra quelle della modalità base: un Piano n.1, un n.2 e un n.3. Collocate le tre **carte Piano** con il lato Progetto a faccia in su (riponete le rimanenti **carte Piano** nella scatola).
- ★ Mescolate le **carte Costruzione**. Create 3 mazzi di 27 carte ciascuno e collocateli uno accanto all'altro con il lato "numero" a faccia in su.

4



Turno di gioco

All'inizio di ogni turno rivelate la prima carta dalla cima di ciascun mazzo e ponetela con il lato "azione" a faccia in su accanto al rispettivo mazzo. In questo modo avrete tre combinazioni di numero/azione. Le carte rivelate ogni turno vengono impilate sopra quelle dei turni precedenti andando a formare tre pile degli scarti.



Il turno è simultaneo: ogni giocatore seleziona una delle tre combinazioni disponibili ed applica l'azione segnandola sul foglio. Più giocatori possono selezionare la stessa combinazione.

Ogni giocatore deve scrivere il numero della combinazione selezionata in una delle case nelle tre strade del proprio foglio. I numeri devono essere scritti in una **casa vuota** e in ogni strada i numeri devono essere inseriti in **ordine crescente** da sinistra a destra.



Uno stesso numero non può comparire due volte nella stessa strada (fa eccezione l'azione **Bis** illustrata a p.7).

★Nota★

Un giocatore può lasciare quanti spazi vuoti desidera tra una casa ed un'altra, e riempire in seguito gli spazi vuoti, sempre rispettando l'ordine crescente.



È inoltre possibile saltare alcuni numeri (per esempio mettendo un 10 subito dopo il 7).



Se un giocatore non può scrivere un numero perché non può rispettare le regole di piazzamento (ordine crescente), egli ottiene un **rifiuto al permesso di costruire** e segna lo spazio corrispondente, dall'alto verso il basso (0, poi 0, infine 3).



Dopo aver scritto il numero, un giocatore può usare **l'azione associata alla combinazione selezionata**, a meno che non abbia ottenuto un rifiuto al permesso di costruire.

Attenzione: non è mai obbligatorio risolvere un'azione!

Una volta che tutti i giocatori hanno costruito la casa e risolto (eventualmente) l'azione, iniziate un nuovo turno rivelando **tre nuove carte dai mazzi Costruzione**. Quando i tre mazzi si esauriscono, mescolate le carte Costruzione e formate tre nuovi mazzi.

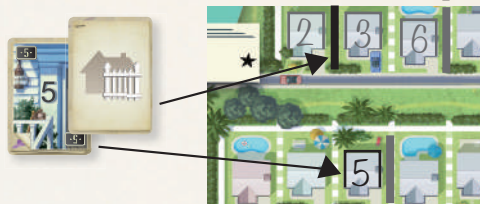
Azioni



★ Geometra:

Permette di creare una **staccionata** tra due case di una stessa strada, in una qualsiasi strada. Le staccionate servono per delimitare i **complessi residenziali** che, una volta completati, daranno punti a fine partita. Un complesso residenziale è un gruppo continuo di case, formato da 1 fino a 6 case adiacenti, numerate (senza spazi vuoti tra loro) e delimitate da due staccionate. All'inizio del gioco, una staccionata è già presente alle estremità ognuna delle tre strade. Un complesso residenziale può essere realizzato creando una nuova staccionata, a meno che il complesso non sia stato già conteggiato ai fini di una carta **Piano Urbanistico** (vedi la sezione Piano Urbanistico a p.8).

Esempio: il giocatore scrive il numero 5 nella terza casa della seconda strada, iniziando così un nuovo complesso residenziale. Usando poi l'azione Geometra, crea una staccionata tra la prima e la seconda casa nella prima strada, dividendo un complesso residenziale da 3, in un complesso da 1 ed uno da 2.



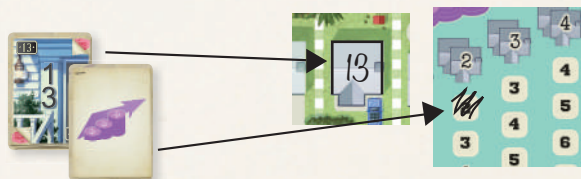
6



★ Agente immobiliare:

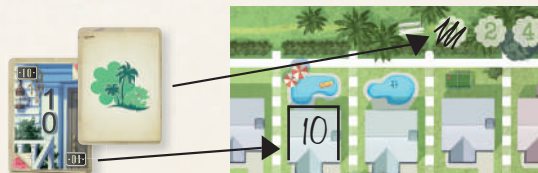
Promuove il quartiere ed aumenta il valore dei **complessi residenziali completi** (gruppi di case adiacenti tra due staccionate). Usando questa azione, un giocatore segna il primo valore visibile (dall'alto verso il basso) di una colonna Agente immobiliare a sua scelta. A fine partita, ogni complesso residenziale (di dimensione 1, 2, 3, etc.) farà guadagnare al giocatore un numero di punti pari al **più piccolo valore non segnato nella rispettiva colonna**.

Esempio: nell'immagine accanto, ogni complesso di dimensione 2 e 3 fa guadagnare 3 punti. Ad inizio partita ogni complesso vale 1 punto per casa (un complesso residenziale da 4 fa guadagnare 4 punti).



★ Paesaggista:

Permette di realizzare un **parco**. Il giocatore segna uno degli spazi alberi **sopra la strada dove ha appena costruito la casa associata all'azione Paesaggista**. I parchi devono essere segnati in ordine crescente: 0, 2, 4, etc.

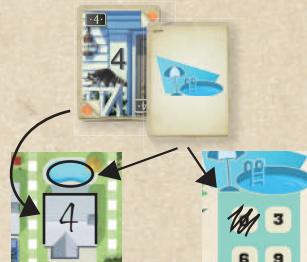




★ **Costruttore di piscine:**

Se un giocatore scrive il numero associato all'azione **Costruttore di piscine** in una casa in cui è **effettivamente disegnata una piscina**, il giocatore può costruire la piscina **cerchiando la piscina** della casa costruita e segnando il primo valore nello spazio piscine del proprio foglio (in ordine crescente: 0, 3, 6, etc.).

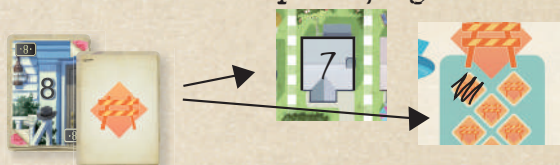
★Nota★ Un giocatore può scrivere un numero in una casa con piscina, anche se la carta con quel numero non è associata all'azione **Costruttore di piscine**. Inoltre può scrivere un numero associato a questa azione anche in una casa che non ha una piscina. In entrambi i casi la piscina non viene costruita e il giocatore non può segnare un nuovo valore nel proprio spazio piscine.



★ **Agenzia per il lavoro:**

Il giocatore può, se vuole, aggiungere o sottrarre 1 o 2 dal numero della casa che sta costruendo, permettendo così di scrivere numeri da 0 a 17. Ogni volta che un giocatore seleziona una combinazione a cui è associata l'azione **Agenzia per il lavoro** il giocatore segna una casella dello spazio corrispondente (anche se decide di non modificare il numero). A fine partita il giocatore con il maggior numero di caselle **Agenzia** segnate ottiene 7 punti, il secondo 4, il terzo 1. In caso di parità, i giocatori ottengono lo stesso numero di punti.

Esempio: con una carta numero 8, è possibile costruire una casa con numero 6, 7, 8, 9 o 10.



★ **Bis:**

Con questa azione un giocatore può ripetere uno stesso numero di casa in una strada. Le due case con lo stesso numero **devono essere adiacenti e parte dello stesso complesso** (appartenere allo stesso gruppo di case costruite tra due staccionate). È possibile utilizzare l'azione **Bis** più volte su uno stesso numero di casa. Ogni volta che usa questa azione, il giocatore segna una casella nello **spazio Bis** (sempre in ordine crescente: 0, 1, 3, etc.). A fine partita il numero più piccolo non segnato verrà **sottratto al punteggio finale!**



Piano Urbanistico

Le carte Piano Urbanistico mostrano un obiettivo fissato dalla città per i propri architetti: per esempio costruire un determinato numero di complessi residenziali di una certa dimensione. Il primo giocatore che riesce a soddisfare le richieste di una delle tre carte Piano, guadagna immediatamente il numero di punti più alto indicato sul lato Progetto della carta Piano Urbanistico, scrivendolo nello spazio corrispondente (n. 1, 2, 3) del proprio foglio. Quindi gira la carta sul lato Approvato. Ogni giocatore può completare ogni Piano una sola volta.



Ogni altro giocatore che in seguito completa lo stesso Piano, guadagna il numero di punti indicato sul lato Approvato della carta Piano Urbanistico.

Piani per i complessi residenziali:

Per completare obiettivi di questo tipo, il giocatore deve aver costruito tutti i complessi residenziali indicati sulla carta (nella stessa strada o in strade diverse).

Il primo giocatore che completa un Piano, può, se vuole, rimescolare le 81 carte Costruzione e formare tre nuovi mazzi Costruzione.

★ **Nota** ★ Quando un complesso residenziale viene conteggiato per il completamento di un Piano, non è più possibile dividere quel complesso con una staccionata e non può essere conteggiato per altri obiettivi (segnate la staccionata sopra le case per contrassegnare un complesso già conteggiato).

Fine della partita

La partita termina se si verifica una delle seguenti condizioni:

- ★ un giocatore segna il suo terzo rifiuto al permesso di costruire
- ★ un giocatore completa tutti e tre i Piani Urbanistici
- ★ un giocatore costruisce tutte le case nelle sue tre strade

A fine partita tutti i giocatori sommano i punti per le piscine, i complessi residenziali completati, i parchi, i Piani Urbanistici, le Agenzie per il lavoro ed eventualmente sottrae i punti per i Bis e i rifiuti al permesso di costruire.

Il giocatore con il più alto numero di punti vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore con più complessi residenziali completati. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore con più complessi di dimensione 1, poi 2, etc.

Nel caso in cui la parità persista (davvero?), giocate un'altra partita!!!

Modalità Solitaria

Questa variante permette di giocare Welcome To in solitario, cercando di ottenere il punteggio più alto possibile.

Preparazione

Mescola le carte Costruzione e crea due mazzi con lo stesso numero di carte. Aggiungi la carta Solitario ad uno dei due mazzi e poni questo mazzo sotto l'altro mazzo. Poni le carte Costruzione con il lato Azione a faccia in su.

Colloca tre carte Piano Urbanistico accanto al mazzo Costruzione.

Prendi una scheda riassuntiva ed un foglio dal blocco segnapunti.



Turno di gioco

Ad inizio partita pesca tre carte Costruzione. Scegline due, una per il numero e l'altra per l'Azione.

Poni le due carte selezionate davanti a te e risolvine gli effetti (costruzione casa + eventuale Azione).

Quindi scarta le due carte più la carta non scelta, pesca tre nuove carte ed inizia un nuovo turno.



Quando peschi la carta Solitario, gira tutte le carte Piano Urbanistico dal lato Approvato (non sarà più possibile ottenere il numero di punti più alto per i Piani Urbanistici). Per il resto, valgono le regole di una partita normale.

Fine della partita

La partita termina quando il mazzo di carte Costruzione si esaurisce o quando si verifica una delle tre condizioni di fine partita previste per una partita normale. Conteggia normalmente i punti ottenuti, ad eccezione delle Agenzie per il lavoro: ottieni 7 punti se hai assunto almeno sei lavoratori, altrimenti non ottieni nessun punto.

Modalità Avanzata

Carte Piano Urbanistico per modalità avanzata:

Potete aggiungere le carte Piano Urbanistico contrassegnate da un asterisco *.

Dettaglio dei piani:



Per completare questi obiettivi, è necessario costruire tutte le case nella strada indicata.



Per completare questo obiettivo, è necessario costruire la prima e l'ultima casa di ciascuna strada.



Per completare questi obiettivi, è necessario costruire tutte le piscine e i parchi nella strada indicata.



Per completare questo obiettivo, è necessario aver assunto 7 lavoratori temporanei.



Per completare questi obiettivi, è necessario costruire tutti i parchi o tutte le piscine in due strade.



Per completare questo obiettivo, è necessario costruire tutti i parchi, tutte le piscine e una rotatoria (vedi p.11) nella stessa strada.



Per completare questo obiettivo, è necessario costruire 5 case Bis nella stessa strada.

★Importante★ Ricordate che quando un complesso residenziale o una casa vengono conteggiati per il completamento di un Piano, **non è possibile considerarli per altri obiettivi** (il giocatore segna la staccionata sopra le case per indicare che sono state già conteggiate). Tuttavia una piscina conteggiata per un obiettivo, non esclude la casa con quella piscina ai fini del completamento di un altro obiettivo.

Rotatoria:

Nel proprio turno, un giocatore, in aggiunta alla costruzione di una casa e alla risoluzione di un'azione, può decidere di realizzare una delle due rotatorie disponibili, in una casa ancora vuota. Per fare ciò, al posto del numero il giocatore disegna un cerchio con un punto al centro, e segna una staccionata alla sinistra e alla destra della rotatoria. Quindi segna il numero più piccolo nello spazio rotatorie.

La rotatoria divide la strada in due parti ed il giocatore può usare due numerazioni indipendenti sui due lati della rotatoria (numerazione da 0 a 17 da un lato e numerazione da 0 a 17 dall'altro).



La prima rotatoria costa 3 punti e la seconda 5. A fine partita ogni giocatore sottrae dal proprio punteggio il numero più piccolo visibile.



Modalità Esperti

Questa modalità permette ai più esperti di avere maggiore controllo sulle carte Costruzione, aumentando anche l'interazione tra i giocatori. Si consiglia di giocare la modalità Avanzata insieme alla modalità Esperti.

Preparazione

Mescolate le carte Costruzione e formate un unico mazzo, con il lato Azione a faccia in su.

Selezionate tre carte Piano Urbanistico e collocatele accanto al mazzo Costruzione.

Assegnate la carta Solitario ad un giocatore scelto a caso. Ogni giocatore prende un foglio dal blocco segnapunti.

Turno di gioco

Ad inizio partita, ogni giocatore pesca tre carte dal mazzo Costruzione.

Ogni giocatore sceglie due carte tra queste, una per il numero ed una per l'azione (non è possibile usare il numero e l'azione di una stessa carta), le pone di fronte a sé e ne risolve gli effetti (costruzione casa + eventuale Azione).

In seguito ciascun giocatore scarta le due carte utilizzate e passa la carta rimanente al giocatore alla propria destra, con il lato Azione visibile. Infine per il prossimo turno ognuno pesca due nuove carte Costruzione, partendo dal giocatore con la carta Solitario.

Le altre regole restano uguali a quelle previste per la versione base del gioco.

Riconoscimenti

Autore: **Benoît TURPIN**
Illustrazioni: **Anne HEIDSIECK**
Sviluppo: **BLUE COCKER**
Regolamento: **Dominique BODIN**
Traduzione: **Emanuele PIERANGELO**
Revisione: **Federico CINQUE**
Dario COMPLETA
Giulio PUGLIESE

Ringraziamenti

Blue Cocker ringrazia Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Christophe Hermier, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat e Lola Estève. E un "bau" ai "dice killer" Fred & Didier.

L'autore vuole ringraziare Virginie per il suo sostegno, Matthieu Lasne e il Muge Team per tutti gli anni di gioco, Clément & Sebastien, Nicholas, Simon, Florian, Romaric, Joan, Alexis, Nicolas e i membri del MALT per il loro aiuto e sostegno, Anne per aver reso Welcome to... un fantastico gioco e Alain per il supporto e i consigli.

Noi dell'aeroplanino giallo vogliamo invece fare i nostri migliori auguri a Francesco e Federica: Welcome to... your new perfect life!



www.fever-games.com

© BLUE COCKER 2018
Tutti i diritti riservati.