

Welcome

to
★ **Your perfect Home** ★

Regolamento



Componenti

★ 29 carte Piano Urbanistico

numerate con 1, 2 o 3 (un lato "progetto" e l'altro "approvato"): 1 carta Solitario per la modalità solitaria, 18 Piani per la modalità base e 10 Piani per la modalità avanzata (contrassegnati con ★).



★ 4 Schede di riepilogo



★ Applicazione segnapunti



Nome della tua città
Parchi
Progetti
Piscine
Agenzia per il lavoro

★ 1 Blocco segnapunti



Parco
Strada
Piscina
Rotatoria (modalità avanzata)
Mercato immobiliare
Bis
Permessi di costruzione rifiutati
Punteggio finale

★ 81 carte Costruzione

(un lato "numero civico" e l'altro "effetto")



Distribuzione delle carte:

Lato "effetto": 9 carte Costruttore di piscine, 9 carte Lavoratore occasionale, 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**.

Panoramica di gioco

In Welcome to vi immedesimerete in un gruppo di architetti americani durante il boom demografico degli anni '50 negli Stati Uniti.

Fate attenzione alla competizione! Chi riuscirà a realizzare il miglior Piano Urbanistico, costruendo nelle tre strade assegnate i più bei complessi residenziali con parchi lussuosi ed eleganti piscine?

In Welcome to i giocatori effettuano il turno contemporaneamente, potendo sfruttare tutti le stesse carte. Dovrete dunque riuscire a combinare sapientemente il numero civico delle abitazioni con gli effetti associati meglio degli altri, così da diventare il miglior architetto del domani!

Scopo del gioco

Dovrete sviluppare gradualmente le vostre tre strade costruendo case, ciascuna identificata dal proprio numero civico.

Le case verranno raggruppate in complessi residenziali e solamente quelli riempiti completamente saranno considerati per il punteggio finale.

Parchi e piscine aumenteranno il valore dell'intero quartiere.

Potrete anche migliorare la qualità delle costruzioni per aumentare il valore dei complessi residenziali.

Otterrete inoltre dei benefici per essere i primi ad aver realizzato i vari Piani Urbanistici.

Promuovendo infine l'assunzione di Lavoratori occasionali accelererete i lavori e potrete entrare nelle grazie del sindaco.

Preparazione

- ★ Ogni giocatore prende una penna (non inclusa) e un foglio dal Blocco segnapunti.
- ★ Disponete le Schede di riepilogo sul tavolo, a portata di tutti i giocatori.
- ★ Prendete casualmente 3 carte Piano Urbanistico tra quelle della modalità base: un Piano n°1, uno n°2 e uno n°3. Posizionate le tre carte Piano sul tavolo con il lato “progetto” a faccia in su e rimettete le altre nella scatola di gioco.
- ★ Mescolate le carte Costruzione, formate 3 mazzi da 27 carte ciascuno e collocateli di seguito al centro del tavolo con il lato “numero civico” a faccia in su.

4



Turno di gioco

All'inizio di ogni turno rivelate la prima carta da cima di ciascun mazzo e posizionatele con il lato "effetto" a faccia in su a fianco del rispettivo mazzo, creando così tre combinazioni di numero civico/effetto. Le carte rivelate vengono impilate in tre pile separate, una per ciascun mazzo.



Il turno è simultaneo: ogni giocatore sceglie una delle tre combinazioni disponibili e ne applica gli effetti sul proprio foglio. Più giocatori possono scegliere la stessa combinazione.

Ogni giocatore deve scrivere il numero della combinazione scelta in una delle case presenti nelle tre strade del proprio foglio. Il numero deve essere scritto in una **casa vuota** e in ogni strada i numeri devono rispettare un **ordine crescente** da sinistra a destra.



Uno stesso numero non può comparire due volte nella stessa strada (a eccezione dell'effetto Bis descritto a pagina 7).

★Nota★

Un giocatore può lasciare quanti spazi vuoti desidera tra una casa e l'altra, per poi riempirli in seguito sempre rispettando l'ordine crescente.



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



Se un giocatore non può scrivere un numero perché non può rispettare le regole di piazzamento, segnerà un **Permesso di costruzione rifiutato** sul proprio foglio nello spazio corrispondente, dall'alto verso il basso: 0, 0 e 3.



Il giocatore può usare l'effetto della **combinazione**, a patto che non abbia ottenuto un rifiuto al Permesso di costruzione.

Attenzione: usare l'effetto della combinazione non è obbligatorio!

Dopo che tutti i giocatori hanno scritto il numero ed eventualmente risolto l'effetto della combinazione scelta, iniziate un nuovo turno rivelando la **prima carta di ciascuno dei tre mazzi di Costruzione**. Se i mazzi finiscono, rimescolate gli scarti e formatene di nuovi.

Effetti

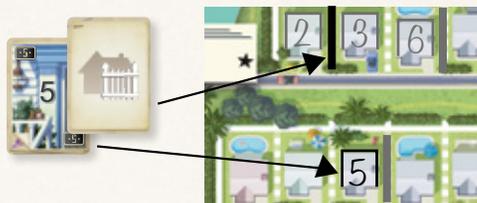


★ Geometra

Permette di segnare 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 a 6 case adiacenti numerate, senza spazi vuoti tra loro e delimitate da due staccionate. All'inizio del gioco una staccionata è presente alle estremità di ognuna delle tre strade. Un complesso residenziale può essere modificato segnando una nuova staccionata, a meno che questo non sia stato già considerato per una carta **Piano Urbanistico** (vedi Piano Urbanistico a pagina 8).

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



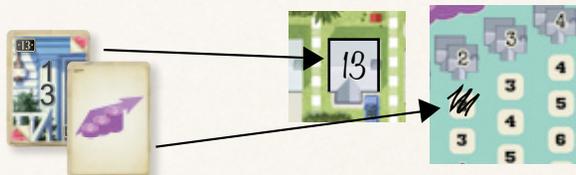
6



★ Agente immobiliare

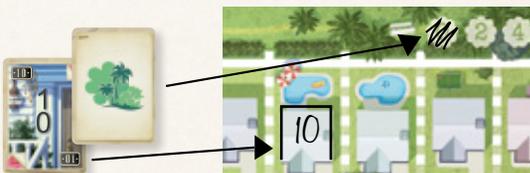
Promuove e aumenta il valore dei **complessi residenziali completati** (gruppi di case adiacenti tra due staccionate). Usando questo effetto, il giocatore segna il primo valore visibile (dall'alto verso il basso) di una colonna Mercato immobiliare a sua scelta. A fine partita, ogni complesso residenziale (di dimensione 1, 2, 3, ecc.) farà guadagnare al giocatore un numero di punti pari al **minor valore visibile nella rispettiva colonna**.

Esempio: nell'immagine a fianco, ogni complesso di dimensione 2 e 3 fa guadagnare 3 punti. Il valore iniziale delle colonne dei complessi residenziali da 2, 3, 4, 5 e 6 case è 2, 3, 4, 5 e 6 punti, dunque a inizio partita ogni casa vale 1 punto.



★ Paesaggista

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

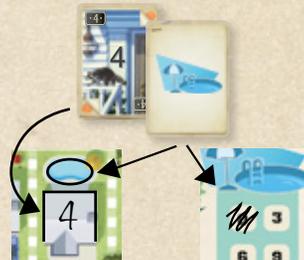




★ **Costruttore di piscine**

Se un giocatore scrive il numero associato all'effetto **Costruttore di piscine** in una casa in cui è **pianificata una piscina**, il giocatore la costruisce. Il giocatore cerchia la **piscina appena costruita** e segna il primo valore nello spazio **Piscine** del proprio foglio in ordine crescente: 0, 3, 6, ecc.

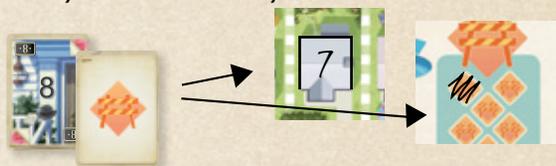
★Nota★ Un giocatore può scrivere un numero in una casa con una piscina pianificata anche se la carta con quel numero non è associata all'effetto **Costruttore di piscine**. Inoltre può scrivere un numero associato a questo effetto anche in una casa che non ha una piscina pianificata. In entrambi i casi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



★ **Lavoratore occasionale**

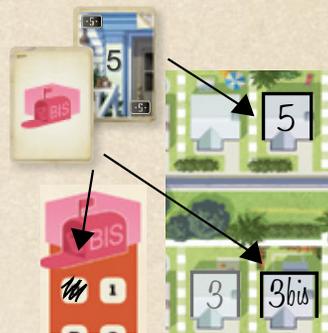
Il giocatore può, se lo desidera, aggiungere o sottrarre 1 o 2 dal numero della casa che sta costruendo, potendo così scrivere numeri da 0 a 17. Ogni volta che un giocatore sceglie una combinazione che contenga l'effetto **Lavoratore occasionale** il giocatore segna una casella dello spazio **Agenzia** per il lavoro sul proprio foglio (anche se non modifica il numero). A fine partita il giocatore con il maggior numero di spazi **Agenzia** per il lavoro segnati ottiene 7 punti, il secondo 4 e, il terzo 1. In caso di parità, i giocatori in pareggio ottengono gli stessi punti.

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



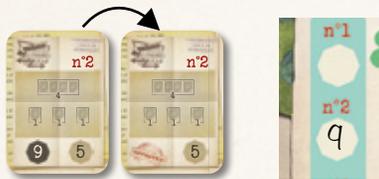
★ **Bis**

Consente di ripetere uno stesso numero civico in una strada. La nuova casa **deve essere adiacente**, sulla destra o sulla sinistra, alla casa con lo stesso numero e far parte dello **stesso complesso residenziale** per tutta la partita (nessuna staccionata tra esse). È possibile utilizzare l'effetto **Bis** più volte sulla stessa casa. Ogni volta che usa questo effetto, il giocatore segna una casella nello **spazio Bis** in ordine crescente: 0, 1, 3, ecc. A fine partita il minor valore visibile verrà **sottratto dal punteggio finale**.



Piano Urbanistico

Le carte Piano Urbanistico mostrano un obiettivo che avete ricevuto dalla città, come ad esempio costruire un certo numero di complessi residenziali di una certa dimensione. I giocatori che per primi riescono a soddisfare le richieste di una delle tre carte Piano Urbanistico ottengono immediatamente il **punteggio maggiore indicato sul lato "progetto"** della carta, scrivendolo nello **spazio corrispondente (n° 1, 2 o 3)**. Girate poi la carta sul lato "approvato". Ogni giocatore può completare un 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**. I complessi residenziali possono trovarsi sulla stessa strada oppure no: non c'è alcuna restrizione sulla loro posizione. Il primo giocatore che completa un Piano, può, se lo desidera, rimescolare le 81 carte Costruzione e formare tre nuovi mazzi per il resto della partita.

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

Fine della partita

La partita termina al verificarsi di una delle seguenti condizioni:

- ★ un giocatore segna il suo terzo rifiuto al Permesso di costruzione;
- ★ 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 ottenuti per le piscine, i complessi residenziali completati, i parchi, i Piani Urbanistici, l'Agencia per il lavoro ed eventualmente sottrae i punti per i Bis e i Permessi di costruzione rifiutati.

Il giocatore con più 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, ecc. Nel caso in cui la parità persista (seriamente?), giocate un'altra partita!!!

Modalità Solitaria

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

Preparazione

Mescola le carte Costruzione e forma due mazzi con lo stesso numero di carte. Aggiungi la carta Solitario a uno dei due mazzi e posiziona questo mazzo **sotto l'altro**. Posiziona al centro del tavolo il mazzo di carte Costruzione con il lato "effetto" a faccia in su.

Posiziona tre carte Piano Urbanistico scelte a caso a fianco del mazzo Costruzione.

Prendi una Scheda di riepilogo e un foglio dal Blocco segnapunti.



Turno di gioco

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

Per aiutarti puoi fare riferimento ai simboli presenti sul lato "numero civico" delle carte Costruzione che indicano l'effetto presente sull'altro lato.



Dopodiché scarta le tre carte, sia le due usate che quella non usata, e procedi con un nuovo turno pescando tre nuove carte.

Quando peschi la carta Solitario, gira tutte le carte Piano Urbanistico dal lato "approvato": da questo momento non sarà più possibile ottenere il valore maggiore di punti per queste carte. Per il resto, valgono le regole di una partita in più giocatori.

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 in più giocatori.

Calcola normalmente i punti ottenuti, ad eccezione dell'Agenzia per il lavoro: ottieni 7 punti se hai segnato **almeno** sei spazi, altrimenti non ottieni nessun punto.

Modalità Avanzata

Carte Piano Urbanistico addizionali

Potete aggiungere questi obiettivi a quelli per la modalità base (sono riconoscibili da un asterisco ★). Si applicano le stesse regole per la scelta dei Piani.

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 segnato 7 spazi nell'Agenzia per il lavoro.



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 rotonda (vedi pagina seguente) nella stessa strada.



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

★Importante★ Ricordate che quando un complesso residenziale o una casa vengono considerati 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 considerate). Tuttavia una piscina considerata per un obiettivo, non esclude la casa con quella piscina ai fini del completamento di un altro obiettivo.

Modalità Esperti

Rotatoria

Nel proprio turno, in aggiunta alla costruzione di una casa e all'utilizzo di un effetto, il giocatore può decidere di realizzare una delle due rotatorie disponibili in uno spazio casa ancora vuoto. Il giocatore disegna un cerchio con un punto al centro e segna una staccinata sia alla sinistra che alla destra della rotatoria.

La rotatoria divide la strada in due parti. Il giocatore può usare due numerazioni indipendenti sui due lati della rotatoria (numerazione da 0 a 17 su entrambi i lati).



Dopo aver disegnato la rotatoria segnate uno spazio Rotatoria sul vostro foglio, procedendo dall'alto verso il basso. La prima rotatoria costa 3 punti, la seconda 5 punti.

A fine partita ogni giocatore sottrae dal proprio punteggio il minor valore visibile.



Questa modalità permette ai giocatori 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 "effetto" a faccia in su.

Prendete tre carte Piano Urbanistico a caso e collocatele a fianco del mazzo Costruzione.

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

Turno di gioco

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

Ogni giocatore sceglie due carte tra queste, una per il numero e una per l'effetto (non è possibile usare il numero e l'effetto di una stessa carta), le posiziona di fronte a sé e le risolve (costruzione casa + eventuale effetto).

Dopodiché ciascun giocatore scarta le due carte utilizzate e passa la carta rimanente al giocatore alla propria destra con il lato "effetto" visibile. Infine ognuno pesca due nuove carte Costruzione da utilizzare nel prossimo turno, partendo dal giocatore con la carta Solitario. Le altre regole restano uguali a quelle previste per la modalità base del gioco.

Riconoscimenti

Autore: **Benoit TURPIN** Traduzione: **Giacomo MALTAGLIATI**
Illustratore: **Anne HEIDSIECK** Impaginazione: **Margherita CAGNOLA**
Sviluppo: **BLUE COCKER** Supervisione: **Mario CORTESE**
Regolamento: **Dominique BODIN** Revisione: **Giulia LICCIARDELLO**
Sollenda CACINI

Ringraziamenti

Il cane di Blue Cocker lecca con gratitudine Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Christophe Hermier, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat e Lola Estève. Un bau speciale ai "Dice Killer" Fred & Didier.

L'autore ringrazia 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 bellissimo gioco e Alain per il supporto e i consigli.

Edizione Italiana a cura di GateOnGames:
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

GateOnGames e DungeonDice.it
sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.

GOO
GATEONGAMES



© BLUE COCKER 2018
Tutti i diritti riservati.