

Welcome

to
★ COIN COIN ★

Dès que vous avez 2 maisons numérotées de chaque côté d'un caneton, horizontalement ou verticalement, entourez le caneton.

Pour **ramener** un caneton vous devez l'entourer et le relier à son parent par une chaîne ininterrompue de canetons entourés et de maisons numérotées.

Notez que vous pouvez construire une barrière là où il y a un caneton, faites juste attention à ne pas lui faire mal.

Deux familles de canards se sont perdues dans les rues de votre lotissement ! S'il vous plait, ramenez les canetons à leurs parents !

Toutes les règles de base de Welcome s'appliquent normalement. Mais en plus vous devez retrouver, et ramener, les canetons à leurs parents.

Pour retrouver un caneton perdu, faites appel aux habitantes et habitants des deux côtés d'une haie ou d'une rue.



Durant la partie, faites 3 décomptes de points pour les canards :

1. Le premier ou la première architecte qui **ramène** tous les canetons d'une couleur, doit l'annoncer. L'ensemble des architectes marque alors immédiatement 1 point par caneton de cette couleur, entouré et relié à son parent.
2. Procédez de la même manière pour les canetons de l'autre couleur.
3. Le premier ou la première architecte qui réussit à **ramener** tous les canetons jaunes ET tous les canetons noirs, doit l'annoncer. L'ensemble des architectes marque alors immédiatement 1 point par caneton jaune et 1 point par caneton noir, entouré et relié à son parent.

Certains canetons vont donc vous rapporter des points une deuxième fois.

Tous les canetons qui n'auront pas été ramenés après le dernier décompte seront définitivement perdus.

★**Note**★ Si vous avez ramené en premier une famille de canetons et que vous ramenez en premier également la deuxième famille, alors, immédiatement après avoir réalisé le 2^{ème} décompte, l'ensemble des architectes doit réaliser le 3^{ème} décompte.

À la fin de la partie, si personne n'a réussi à ramener les 2 familles de canards au complet, alors réalisez tout de même le 3^{ème} décompte : l'ensemble des architectes marque 1 point par caneton entouré et relié à son parent.

Plans de la ville

Pour jouer prenez un plan N°1 et un plan N°2 du jeu de base, puis prenez un des plans N°3 suivants :



Retrouvez les 5 canetons perdus entre les rues.



Retrouvez tous les canetons de 2 rues.



Retrouvez 5 canetons jaunes et 5 canetons noirs.

★**Note**★ Pour valider ces plans, les canetons doivent être entourés mais pas forcément reliés à leur parent.

Crédits

Auteurs : Benoit Turpin & Alexis Allard

Illustratrice : Anne Heidsieck

Développement : Blue Cocker

Mode solo classique

Durant la partie, faites les 3 décomptes de points pour les canards comme dans la règle normale.

Mais attention ! Quand vous piochez la carte Solo, non seulement vous devez retourner toutes les cartes Plan sur leur face "approved", mais en plus tous les canards des 2 couleurs au complet viennent d'être ramenés par la concurrence. Vous devez alors réaliser immédiatement tous les décomptes de points que vous n'avez pas encore fait. Vous ne pourrez plus gagner de points avec les canards par la suite.

Les autres règles ne changent pas. Notez que votre score moyen sera sans doute plus élevé que lors de vos parties normales.

Nouveau Mode Solo

Attention, l'extension "Nouveau Mode Solo" (vendue séparément) est nécessaire pour jouer contre la AAA.



Quand vous piochez une carte Validation de Plan de la AAA, comme d'habitude à la fin du tour vous devez vérifier si la AAA valide ou non un Plan. Que la AAA valide un Plan ou non, vous devez en plus vérifier si la AAA ramène des canetons :

★ Quand vous piochez la carte Validation N°1, la AAA ramène tous les canetons jaunes à la fin du tour.

★ Quand vous piochez la carte Validation N°2, la AAA ramène tous les canetons noirs à la fin du tour.

★ Quand vous piochez la carte Validation N°3, la AAA ne ramène pas de caneton.

Dès que vous, ou la AAA, ramenez en premier tous les canetons d'une couleur :

★ Vous marquez 1 point par caneton de

cette couleur, entouré et relié à son parent.

★ ET la AAA marque 1 point par paire de cartes qui se trouve dans sa pile de cartes Travaux.

Dès que vous, ou la AAA, ramenez en premier tous les canetons des 2 couleurs jaunes et noirs :

★ Vous marquez 1 point par caneton jaune et noir, entouré et relié à son parent.

★ ET la AAA marque 1 point par paire de cartes qui se trouve dans sa pile de cartes Travaux.

★Note★ Quand la AAA ramène tous les canards d'une couleur après vous, rien ne se passe. Quand les cartes Validation N°1 et N°2 sont piochées, cela signifie que la AAA a ramené les 2 familles de canards.