

GUIDE DU JOUEUR

Comment mener une partie ?

Les différents niveaux de jeu

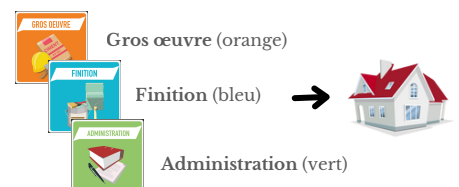
**INITIATION
(15-20MIN)**

**CLASSIQUE
(20-30MIN)**

**EXPERT
(40-60MIN)**

EXPLICATION DU JEU

Le but de ce jeu est de **créer une maison en équipe**. Vous pouvez voir sur le plateau les différentes étapes de sa construction. Chaque tour de jeu représente une semaine de travaux. Et, si vous voulez **réaliser une tâche** vous devez **payer des points de compétences** dans différents domaines :



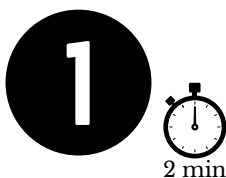
Vous pouvez visualiser le **coût** en point de compétence de chaque tâche grâce aux **pastilles de couleurs** sur le plateau. Chaque tâche ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Ex : la construction des escaliers coûte 2 cartes "gros oeuvre" et 1 carte "administration"



Conseil : quand une tâche est effectuée, notez le numéro du tour dans la case blanche

PHASES DE JEU



- Le maître du jeu lance un **chrono de 2 minutes**, chaque équipe doit se **mettre d'accord** et **piocher 5 cartes compétences**.
- **Fin de la première phase**, les équipes ont leur **stratégie** et leurs **5 points de compétences**



- L'équipe dont le tour est venu, **pioche une carte mystère** (bonus, négociations, neutre ou malus).
- L'équipe peut ensuite réaliser **jusqu'à 3 tâches sur son tour**. Attention elle peut être amenée à revoir sa stratégie au vue de sa **dernière carte mystère** ou si certaines **tâches ont déjà été réalisées** sur ce tour.
- Si l'équipe se retrouve **bloquée**, elle peut décider de ne rien faire et épargner ses cartes compétences ou utiliser une **carte négociation** qui lui permettra d'**échanger des cartes** avec une **autre équipe**

COMPTAGE DES POINTS

Rappelons que la comptabilisation des points se fait en fin de partie.

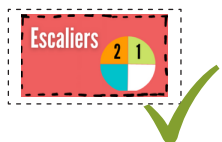
Une partie peut prendre fin de différentes manières : au bout d'un certain temps, au bout d'un certain nombre de tours ou lorsqu'une équipe arrive au bout du jeu. Cela devra être mis au clair en début de partie

Vous devez rester vigilants à cela lorsque vous jouez afin de faire les meilleurs choix.

GAGNER DES POINTS :



Accepter la négociation avec une équipe adverse (+3pts)
voir carte négociation



Réaliser une tâche
Nombre de points gagnés = coût de la tâche



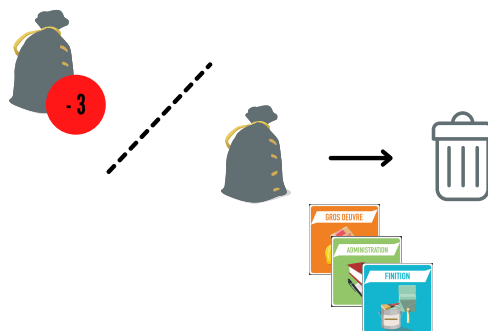
Réaliser une maison habitable (+15pts)
(100% des tâches vertes et rouges réalisées)

PERDRE DES POINTS :

Attention, finir la partie avec un déchet non traité vous fera perdre 3 points

Le traiter en cours de partie ne vous coûtera que la carte compétence de votre choix

Attention, s'il vous reste des points de compétences en fin de partie, ils seront perdus et ne vous rapporteront aucun point.



GUIDE DU JOUEUR

Comment mener une partie ?

Les différents niveaux de jeu

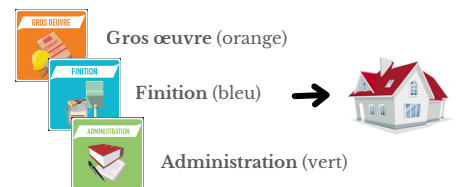
**INITIATION
(15-20MIN)**

**CLASSIQUE
(20-30MIN)**

**EXPERT
(40-60MIN)**

EXPLICATION DU JEU

Le but de ce jeu est de **créer une maison en équipe**. Vous pouvez voir sur le plateau les différentes étapes de sa construction. Chaque tour de jeu représente une semaine de travaux. Et, si vous voulez **réaliser une tâche** vous devez **payer des points de compétences** dans différents domaines :



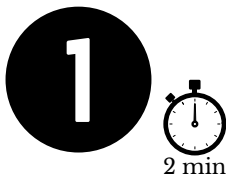
Vous pouvez visualiser le **coût** en point de compétence de chaque tâche grâce aux **pastilles de couleurs** sur le plateau. Chaque tâche ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Ex : la construction des escaliers coûte 2 cartes "gros oeuvre" et 1 carte "administration"



Conseil : quand une tâche est effectuée, notez le numéro du tour dans la case blanche

PHASES DE JEU



- Le maître du jeu lance un **chrono de 2 minutes**, chaque équipe doit se **mettre d'accord** et **piocher 5 cartes compétences**.
- **Fin de la première phase**, les équipes ont leur **stratégie** et leurs **5 points de compétences**



- L'équipe dont le tour est venu, **pioche une carte mystère** (bonus, négociations, neutre ou malus).
- L'équipe peut ensuite réaliser **jusqu'à 3 tâches sur son tour**. Attention elle peut être amenée à revoir sa stratégie au vue de sa **dernière carte mystère** ou si certaines **tâches ont déjà été réalisées** sur ce tour.
- Si l'équipe se retrouve **bloquée**, elle peut décider de ne rien faire et épargner ses cartes compétences ou utiliser une **carte négociation** qui lui permettra d'**échanger des cartes** avec une autre équipe

COMPTAGE DES POINTS

Rappelons que la comptabilisation des points se fait en fin de partie.

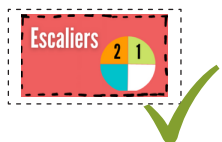
Une partie peut prendre fin de différentes manières : au bout d'un certain temps, au bout d'un certain nombre de tours ou lorsqu'une équipe arrive au bout du jeu. Cela devra être mis au clair en début de partie

Vous devez rester vigilants à cela lorsque vous jouez afin de faire les meilleurs choix.

GAGNER DES POINTS :



Accepter la négociation avec une équipe adverse (+3pts)
voir carte négociation



Réaliser une tâche
Nombre de points gagnés = coût de la tâche



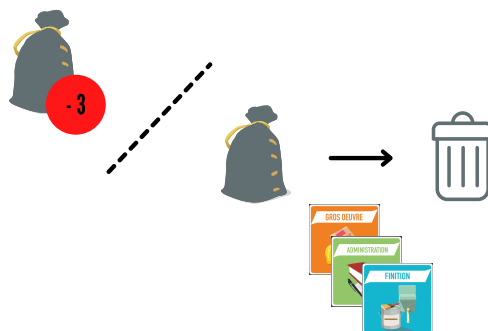
Réaliser une maison habitable (+15pts)
(100% des tâches vertes et rouges réalisées)

PERDRE DES POINTS :

Attention, finir la partie avec un déchet non traité vous fera perdre 3 points

Le traiter en cours de partie ne vous coûtera que la carte compétence de votre choix

Attention, s'il vous reste des points de compétences en fin de partie, ils seront perdus et ne vous rapporteront aucun point.



GUIDE DU JOUEUR

Comment mener une partie ?

Les différents niveaux de jeu

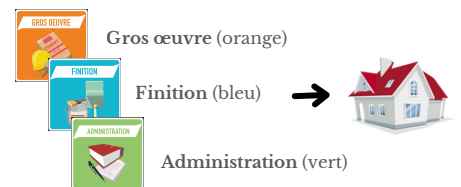
**INITIATION
(15-20MIN)**

**CLASSIQUE
(20-30MIN)**

**EXPERT
(40-60MIN)**

EXPLICATION DU JEU

Le but de ce jeu est de **créer une maison en équipe**. Vous pouvez voir sur le plateau les différentes étapes de sa construction. Chaque tour de jeu représente une semaine de travaux. Et, si vous voulez **réaliser une tâche** vous devez **payer des points de compétences** dans différents domaines :



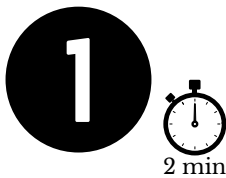
Vous pouvez visualiser le **coût** en point de compétence de chaque tâche grâce aux **pastilles de couleurs** sur le plateau. Chaque tâche ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Ex : la construction des escaliers coûte 2 cartes "gros oeuvre" et 1 carte "administration"



Conseil : quand une tâche est effectuée, notez le numéro du tour dans la case blanche

PHASES DE JEU



- Le maître du jeu lance un **chrono de 2 minutes**, chaque équipe doit se **mettre d'accord** et **piocher 5 cartes compétences**.
- **Fin de la première phase**, les équipes ont leur **stratégie** et leurs **5 points de compétences**



- L'équipe dont le tour est venu, **pioche une carte mystère** (bonus, négociations, neutre ou malus).
- L'équipe peut ensuite réaliser **jusqu'à 3 tâches sur son tour**. Attention elle peut être amenée à revoir sa stratégie au vue de sa **dernière carte mystère** ou si certaines **tâches ont déjà été réalisées** sur ce tour.
- Si l'équipe se retrouve **bloquée**, elle peut décider de ne rien faire et épargner ses cartes compétences ou utiliser une **carte négociation** qui lui permettra d'**échanger des cartes** avec une autre équipe

COMPTAGE DES POINTS

Rappelons que la comptabilisation des points se fait en fin de partie.

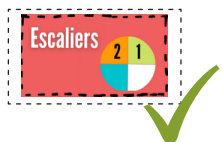
Une partie peut prendre fin de différentes manières : au bout d'un certain temps, au bout d'un certain nombre de tours ou lorsqu'une équipe arrive au bout du jeu. Cela devra être mis au clair en début de partie

Vous devez rester vigilants à cela lorsque vous jouez afin de faire les meilleurs choix.

GAGNER DES POINTS :



Accepter la négociation avec une équipe adverse (+3pts)
voir carte négociation



Réaliser une tâche
Nombre de points gagnés = coût de la tâche



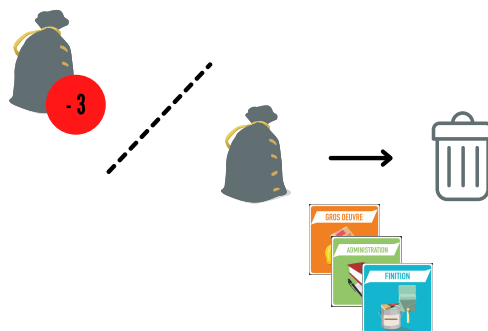
Réaliser une maison habitable (+15pts)
(100% des tâches vertes et rouges réalisées)

PERDRE DES POINTS :

Attention, finir la partie avec un déchet non traité vous fera perdre 3 points

Le traiter en cours de partie ne vous coûtera que la carte compétence de votre choix

Attention, s'il vous reste des points de compétences en fin de partie, ils seront perdus et ne vous rapporteront aucun point.



GUIDE DU JOUEUR

Comment mener une partie ?

Les différents niveaux de jeu

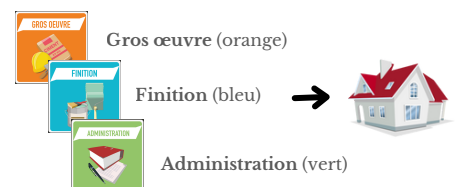
**INITIATION
(15-20MIN)**

**CLASSIQUE
(20-30MIN)**

**EXPERT
(40-60MIN)**

EXPLICATION DU JEU

Le but de ce jeu est de **créer une maison en équipe**. Vous pouvez voir sur le plateau les différentes étapes de sa construction. Chaque tour de jeu représente une semaine de travaux. Et, si vous voulez **réaliser une tâche** vous devez **payer des points de compétences** dans différents domaines :



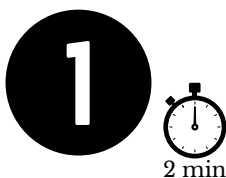
Vous pouvez visualiser le **coût** en point de compétence de chaque tâche grâce aux **pastilles de couleurs** sur le plateau. Chaque tâche ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Ex : la construction des escaliers coûte 2 cartes "gros oeuvre" et 1 carte "administration"



Conseil : quand une tâche est effectuée, notez le numéro du tour dans la case blanche

PHASES DE JEU



- Le maître du jeu lance un **chrono de 2 minutes**, chaque équipe doit se **mettre d'accord** et **piocher 5 cartes compétences**.
- **Fin de la première phase**, les équipes ont leur **stratégie** et leurs **5 points de compétences**



- L'équipe dont le tour est venu, **pioche une carte mystère** (bonus, négociations, neutre ou malus).
- L'équipe peut ensuite réaliser **jusqu'à 3 tâches sur son tour**. Attention elle peut être amenée à revoir sa stratégie au vue de sa **dernière carte mystère** ou si certaines **tâches ont déjà été réalisées** sur ce tour.
- Si l'équipe se retrouve **bloquée**, elle peut décider de ne rien faire et épargner ses cartes compétences ou utiliser une **carte négociation** qui lui permettra d'**échanger des cartes** avec une autre équipe

COMPTAGE DES POINTS

Rappelons que la comptabilisation des points se fait en fin de partie.

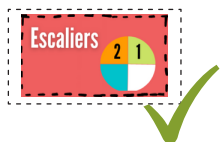
Une partie peut prendre fin de différentes manières : au bout d'un certain temps, au bout d'un certain nombre de tours ou lorsqu'une équipe arrive au bout du jeu. Cela devra être mis au clair en début de partie

Vous devez rester vigilants à cela lorsque vous jouez afin de faire les meilleurs choix.

GAGNER DES POINTS :



Accepter la négociation avec une équipe adverse (+3pts)
voir carte négociation



Réaliser une tâche
Nombre de points gagnés = coût de la tâche



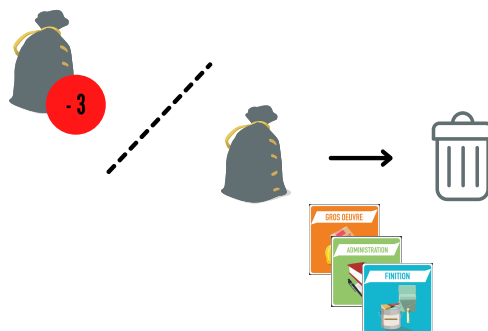
Réaliser une maison habitable (+15pts)
(100% des tâches vertes et rouges réalisées)

PERDRE DES POINTS :

Attention, finir la partie avec un déchet non traité vous fera perdre 3 points

Le traiter en cours de partie ne vous coûtera que la carte compétence de votre choix

Attention, s'il vous reste des points de compétences en fin de partie, ils seront perdus et ne vous rapporteront aucun point.



GUIDE DU JOUEUR

Comment mener une partie ?

Les différents niveaux de jeu

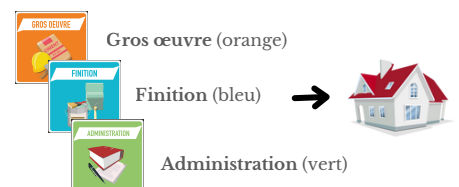
**INITIATION
(15-20MIN)**

**CLASSIQUE
(20-30MIN)**

**EXPERT
(40-60MIN)**

EXPLICATION DU JEU

Le but de ce jeu est de **créer une maison en équipe**. Vous pouvez voir sur le plateau les différentes étapes de sa construction. Chaque tour de jeu représente une semaine de travaux. Et, si vous voulez **réaliser une tâche** vous devez **payer des points de compétences** dans différents domaines :



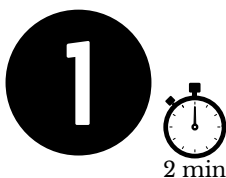
Vous pouvez visualiser le **coût** en point de compétence de chaque tâche grâce aux **pastilles de couleurs** sur le plateau. Chaque tâche ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Ex : la construction des escaliers coûte 2 cartes "gros oeuvre" et 1 carte "administration"



Conseil : quand une tâche est effectuée, notez le numéro du tour dans la case blanche

PHASES DE JEU



- Le maître du jeu lance un **chrono de 2 minutes**, chaque équipe doit se **mettre d'accord** et **piocher 5 cartes compétences**.
- **Fin de la première phase**, les équipes ont leur **stratégie** et leurs **5 points de compétences**



- L'équipe dont le tour est venu, **pioche une carte mystère** (bonus, négociations, neutre ou malus).
- L'équipe peut ensuite réaliser **jusqu'à 3 tâches sur son tour**. Attention elle peut être amenée à revoir sa stratégie au vue de sa **dernière carte mystère** ou si certaines **tâches ont déjà été réalisées** sur ce tour.
- Si l'équipe se retrouve **bloquée**, elle peut décider de ne rien faire et épargner ses cartes compétences ou utiliser une **carte négociation** qui lui permettra d'**échanger des cartes** avec une autre équipe

COMPTAGE DES POINTS

Rappelons que la comptabilisation des points se fait en fin de partie.

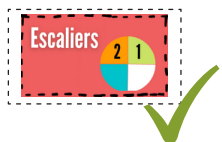
Une partie peut prendre fin de différentes manières : au bout d'un certain temps, au bout d'un certain nombre de tours ou lorsqu'une équipe arrive au bout du jeu. Cela devra être mis au clair en début de partie

Vous devez rester vigilants à cela lorsque vous jouez afin de faire les meilleurs choix.

GAGNER DES POINTS :



Accepter la négociation avec une équipe adverse (+3pts)
voir carte négociation



Réaliser une tâche
Nombre de points gagnés = coût de la tâche



Réaliser une maison habitable (+15pts)
(100% des tâches vertes et rouges réalisées)

PERDRE DES POINTS :

Attention, finir la partie avec un déchet non traité vous fera perdre 3 points

Le traiter en cours de partie ne vous coûtera que la carte compétence de votre choix

Attention, s'il vous reste des points de compétences en fin de partie, ils seront perdus et ne vous rapporteront aucun point.



GUIDE DU JOUEUR

Comment mener une partie ?

Les différents niveaux de jeu

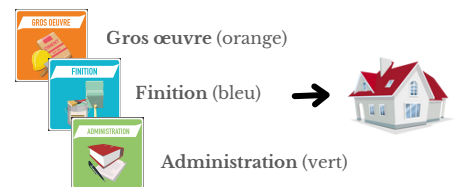
**INITIATION
(15-20MIN)**

**CLASSIQUE
(20-30MIN)**

**EXPERT
(40-60MIN)**

EXPLICATION DU JEU

Le but de ce jeu est de **créer une maison en équipe**. Vous pouvez voir sur le plateau les différentes étapes de sa construction. Chaque tour de jeu représente une semaine de travaux. Et, si vous voulez **réaliser une tâche** vous devez **payer des points de compétences** dans différents domaines :



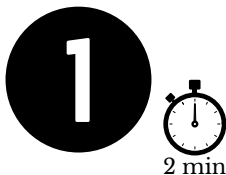
Vous pouvez visualiser le **coût** en point de compétence de chaque tâche grâce aux **pastilles de couleurs** sur le plateau. Chaque tâche ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Ex : la construction des escaliers coûte 2 cartes "gros oeuvre" et 1 carte "administration"



Conseil : quand une tâche est effectuée, notez le numéro du tour dans la case blanche

PHASES DE JEU



- Le maître du jeu lance un **chrono de 2 minutes**, chaque équipe doit se **mettre d'accord** et **piocher 5 cartes compétences**.
- **Fin de la première phase**, les équipes ont leur **stratégie** et leurs **5 points de compétences**



- L'équipe dont le tour est venu, **pioche une carte mystère** (bonus, négociations, neutre ou malus).
- L'équipe peut ensuite réaliser **jusqu'à 3 tâches sur son tour**. Attention elle peut être amenée à revoir sa stratégie au vue de sa **dernière carte mystère** ou si certaines **tâches ont déjà été réalisées** sur ce tour.
- Si l'équipe se retrouve **bloquée**, elle peut décider de ne rien faire et épargner ses cartes compétences ou utiliser une **carte négociation** qui lui permettra d'**échanger des cartes** avec une autre équipe

COMPTAGE DES POINTS

Rappelons que la comptabilisation des points se fait en fin de partie.

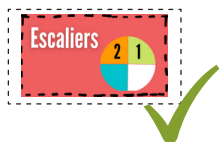
Une partie peut prendre fin de différentes manières : au bout d'un certain temps, au bout d'un certain nombre de tours ou lorsqu'une équipe arrive au bout du jeu. Cela devra être mis au clair en début de partie

Vous devez rester vigilants à cela lorsque vous jouez afin de faire les meilleurs choix.

GAGNER DES POINTS :



Accepter la négociation avec une équipe adverse (+3pts)
voir carte négociation



Réaliser une tâche
Nombre de points gagnés = coût de la tâche



Réaliser une maison habitable (+15pts)
(100% des tâches vertes et rouges réalisées)

PERDRE DES POINTS :

Attention, finir la partie avec un déchet non traité vous fera perdre 3 points

Le traiter en cours de partie ne vous coûtera que la carte compétence de votre choix

Attention, s'il vous reste des points de compétences en fin de partie, ils seront perdus et ne vous rapporteront aucun point.

