

Welcome

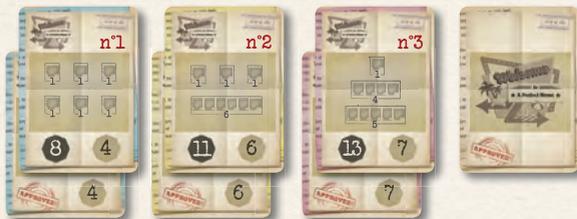
to
★ **Your perfect Home** ★

Spielregeln



Inhalt

★ **29 Stadtplan-Karten (58 x 88)**
 nummeriert 1, 2 und 3 (vorne: Projekt /
 hinten: genehmigt), darunter eine Solo-
 karte für die Einzelspieler-Variante,
 18 Pläne der Basisversion und 10 Pläne
 für die Version für Fortgeschrittene
 (versehen mit einem ★).



★ **4 Spielhilfen**



★ **App
 Spielzettel
 für Tablets**



Name Deiner
 Stadt
 Parks
 Pläne
 Schwimmbäder
 Agentur für
 Zeitarbeit

★ **1 Block Spielzettel**



Park
 Straße
 Schwimmbad
 Kreisverkehr
 (Version für
 Fortgeschrittene)
 Wert der
 Siedlungen
 Hausnr. bis
 Ablehnung des
 Bauantrags
 Endergebnis

★ **81 Baukarten (58 x 88 mm)**
 (vorne: Hausnummer / hinten: Bauarbeiten)



Aufteilung der Karten:

Seite Bauarbeiten: 9 Karten für Schwimm-
 badbau, 9 Zeitarbeiter-Karten, 9 Karten
 Hausnr. bis, 18 Karten Landschaftsgärtner,
 18 Makler-Karten und 18 Geometer-Karten.

Seite Hausnummer: 3x **1 2 14 15**

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

8x **7 9**, 9x **8**

Das Spielprinzip

In "Welcome" seid Ihr Architekten/innen der 50er Jahre in den USA, mitten im Babyboom der Nachkriegszeit.

Aber die Konkurrenz schläft nicht!

Wer wird die von der Stadt beschlossenen Bebauungspläne am Genauesten respektieren und in seinen 3 Straßen die schönsten Siedlungen anlegen, mit üppigen Parks und traumhaften Pools?

In "Welcome" spielen alle zu gleicher Zeit mit den gleichen Karten. Jeder Architekt muss deshalb so geschickt wie möglich die aufgedeckten Hausnummern mit den dazugehörigen Bauarbeiten kombinieren um DER/DIE Stararchitekt/in von morgen zu werden!

Ziel des Spiels

Die Architekten werden nach und nach ihre 3 Straßen entwickeln und die Häuser bauen, deren Nummern sie aufgedeckt haben.

Die Häuser bilden Siedlungen, aber Vorsicht: nur vollständig fertiggestellte Siedlungen zählen am Ende des Spiels.

Die Siedlungen steigern ihren Wert durch Parks und Schwimmbäder.

Die Architekten können auch die Qualität ihrer Gebäude verbessern und so ihre Siedlungen aufwerten.

Jeder wird auch versuchen als Erster die von der Stadt vorgegebenen Bebauungspläne fertigzustellen!

Und schließlich können die Architekten sich auch das Wohlwollen der Bürgermeisterin sichern und Zeitarbeitskräfte einstellen um die Bauarbeiten zu beschleunigen.

3

Anmerkung

Wir wenden uns, in diesen Spielregeln, natürlich immer zugleich an Spielerinnen und Spieler, oder Architekten/innen! Um die Lektüre nicht unnötig zu erschweren, haben wir darauf verzichtet, dies immer durch die weibliche UND männliche Form zu betonen.

Spiel Aufbau

- ★ Jeder Architekt nimmt einen Bleistift (nicht mitgeliefert) und einen Spielzettel vom Block.
- ★ Die Spielhilfen werden gleichfalls unter den Architekten verteilt.
- ★ 3 Pläne werden aus dem Stapel der Stadtplankarten der Basisversion gezogen: ein Plan 1, ein Plan 2 und ein Plan 3. Diese 3 Pläne werden mit der Projektseite nach oben aufgelegt (die anderen werden zurück in die Schachtel gelegt)
- ★ Die Baukarten werden gemischt und in drei gleiche Stapel (zu je 27 Karten) nebeneinander gelegt, mit den Hausnummern nach oben.

4



Ablauf des Spiels

Zu Beginn jeder Runde wird die oberste Karte der drei Stapel abgenommen, umgedreht und vor den entsprechenden Stapel gelegt. So erhält man drei Kombinationen von Hausnr. und Bauarbeiten. Die umgedrehten Karten werden im Weiteren jeweils auf die der Vorrunde gelegt.



Bei einer Runde spielen alle Architekten zur gleichen Zeit. Jeder wählt eine der drei Kombinationen und überträgt die Weisungen auf seinen Spielzettel. Mehrere Architekten können dieselbe Kombination wählen.

Jeder Architekt trägt die Hausnr. der gewählten Kombination in ein Haus der drei Straßen seineszettels ein. Die Hausnummern müssen immer **in ein leeres Haus** und **ansteigend von links nach rechts** eingetragen werden.



Eine Hausnummer kann also nicht zweimal in derselben Straße erscheinen (außer bei einer besonderen Aktion: siehe Hausnr. bis, S. 7).

★Hinweis★

Es ist möglich zwischen zwei bebauten Häusern beliebig viele Bauplätze für eine spätere Bebauung frei zu lassen (dabei aber die ansteigende Ordnung respektieren).



Man kann auch Hausnummern überspringen (z. B. neben eine 7 direkt eine 10 eintragen).



Kann ein Architekt die Regeln für die Platzierung des Hauses nicht befolgen, also keine Hausnr. eintragen, kreuzt er eine Ablehnung des Bauantrags auf seinem Spielzettel an (von oben nach unten: die erste 0, die zweite 0, dann 3).



Die vom Architekten gewählte Kombination erlaubt auch die Durchführung eines Bauvorhabens, wenn der Bauantrag nicht abgelehnt wurde.

Achtung: eine Bauarbeit ist nie obligatorisch!

Wenn alle Architekten ihre Häuser gebaut und die Bauarbeiten abgeschlossen haben, beginnt eine neue Runde; dazu wird von den drei Stapeln jeweils die obere Karte abgenommen und umgedreht. Sind die Stapel leer, werden die abgelegten Karten neu gemischt.

Liste der Bauarbeiten



★ Geometer

Der Geometer zieht einen Zaun zwischen zwei Häusern einer Straße, ganz gleich wo. Diese Zäune begrenzen die Siedlungen, die, wenn sie komplett bebaut sind, Punkte einbringen. Eine vollständige Siedlung ist die Folge von 1 bis 6 Nachbarhäusern derselben Straße, alle mit Hausnr. (ohne freien Bauplatz dazwischen) und von zwei Zäunen begrenzt. Zu Spielbeginn ist bereits ein Zaun an jedem der Straßenenden vorhanden. Eine Siedlung kann durch einen weiteren Zaun in zwei neue geteilt werden (außer diese Siedlung ist bereits im Bebauungsplan der Stadt vorgesehen: siehe Die Stadtpläne, S. 8).

Beispiel: der Architekt hat hier eine 5 in das 3. Haus der zweiten Straße eingetragen um dort eine Siedlung mit 3 Häusern zu gründen. Dann zieht er noch einen Zaun zwischen das 1. und das 2. Haus der oberen Straße um eine 3-Haus-Siedlung in 2 Siedlungen mit 1 bzw. 2 Häusern zu verwandeln.



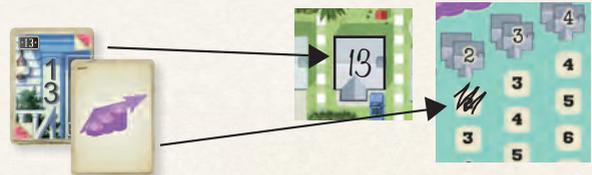
6



★ Immobilienmakler

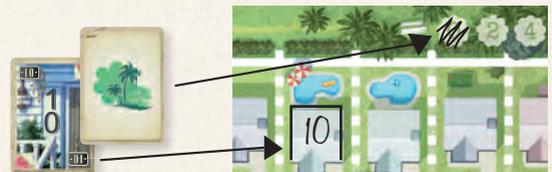
Er bietet die fertigen Siedlungen (Reihen benachbarter, nummerierter Häuser zwischen zwei Zäunen) an und verkauft sie. Dazu streicht der Architekt nach und nach (oben beginnend) die Werte auf der Spalte seiner Agentur durch. Am Ende des Spiels bringt jede Siedlung einer gegebenen Größe (1, 2, 3 etc. Häuser) den **kleinsten der noch sichtbaren Werte** in der entsprechenden Spalte (1, 2, 3 etc.).

Beispiel: hier erhalten die Siedlungen mit 2 und 3 Häusern jeweils 3 Punkte. Im Normalfall bekommen sie einen Punkt pro Haus (eine Siedlung von 4 Häusern also 4 Punkte).



★ Landschaftsgärtner

Er (oder sie) legt einen Park an. Dazu kreuzt der Architekt einen der Bäume am Ende der Straße an, in der er das zu diesem Vorgang gehörende Haus gebaut hat. Die Parks werden in aufsteigender Reihenfolge angekreuzt: 0, 2, 4 etc.

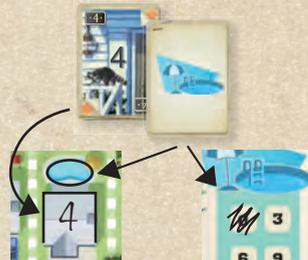




★ **Schwimmbad**

Der Architekt schreibt die Nummer des mit der Bau eines Schwimmbads verbundenen Hauses in einen leeren Bauplatz. Ist auf diesem tatsächlich ein Schwimmbad vorgesehen wird es auch gebaut. Dazu wird das jeweils folgende Bad auf der Liste des Spielzettels in ansteigender Reihenfolge angekreuzt: 0, 3, 6, etc.

★Anmerkung★ Ein Architekt kann eine Hausnr. in einen Platz mit eingezeichneten Bad setzen, selbst wenn die zugehörige Bauaktion kein Schwimmbad vorsieht. Ebenso kann eine Hausnr. mit zugehörigem Bau eines Schwimmbads in einen Platz eingetragen werden, der keinen Pool vorsieht. In beiden Fällen wird das Bad nicht gebaut und das entsprechende Feld auf der Liste nicht angekreuzt.



★ **Agentur für Zeitarbeit**

Hier kann der Architekt, wenn er will, eine 1 oder eine 2 zur Hausnr. des zu bauenden Hauses hinzufügen oder von ihr abziehen. Es sind also Hausnummern von 0 bis 17 möglich. Für jeden beschäftigten Zeitarbeiter kreuzt der Architekt das entsprechende Feld der **Spalte für Zeitarbeit** an. Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten Zeitarbeitern 7 Punkte, der/die Zweite 4 und der/die Dritte 1 Punkt. Bei der gleichen Zahl von Zeitarbeitern bekommen alle dieselbe Punktezahl.

Beispiel: mit einer Karte Nr. 8 kann ein Haus mit den Nummern 6, 7, 8, 9 oder 10 gebaut werden.



★ **Hausnr. bis**

Diese Aktion erlaubt es in jeder gewünschten Straße eine identische Hausnummer zu einer schon vorhandenen hinzuzufügen. Die beiden Häuser, die nun dieselbe Nummer haben, müssen **benachbart sein und während der gesamten Partie in derselben Siedlung stehen** (d. h. es darf kein Zaun zwischen ihnen stehen). Es ist möglich ein Haus mehrmals zu verdoppeln. Der Architekt kreuzt dazu für jedes verdoppelte Haus ein Feld auf der **Spalte der Hausnr. bis** an (in ansteigender Folge: 0, 1, 3, etc.). Aber Achtung: diese Punkte werden am Ende der Partie bei der Wertung abgezogen!



Die Stadtpläne

Der Bebauungsplan einer Stadt beschreibt die Vorgaben einer Stadt an seine Architekten/innen, z. B. eine bestimmte Zahl von Siedlungen einer gegebenen Größe zu bauen.

Die ersten Architekten, die in derselben Runde auf ihrem Bogen alle Bedingungen erfüllt haben, die in einem der drei zu Beginn des Spieles gezogenen Pläne beschrieben sind, erzielen sofort die entsprechenden Punkte. Sie notieren auf dem entsprechenden Feld (n° 1, 2 oder 3) der die Pläne betreffenden Spalte die **höchste Punktzahl**, die auf der Projektseite dieses Plans angegeben ist; dann wenden sie ihn auf die Seite „Genehmigt“. Jeder Architekt kann also nur einmal die Punkte für jedes der drei Projekte erzielen.



Alle anderen Architekten, die diesen Plan später erfüllen, erzielen lediglich die **zweite, niedrigere, der angegebenen Punktzahlen**.

Die Siedlungspläne:

Zum Erfüllen eines solchen Planungsziels müssen alle **geforderten Siedlungen vollständig fertig** sein.

Die Siedlungen können, müssen aber nicht in derselben Straße sein: **es gibt keine präzisen Vorgaben bezüglich der Lage der Siedlungen in einem Plan**.

★**Hinweis**★ Wurde eine Siedlung für einen Plan registriert, **kann sie nicht mehr durch den Zaun eines Geometers unterteilt werden und auch nicht Gegenstand weiterer Bauarbeiten sein** (man zieht einen Strich auf den Rand über den Häusern um anzuzeigen, dass die entsprechenden Punkte bereits registriert wurden)

Ende des Spiels

Ein Spiel endet

- ★ wenn einem Architekten die 3. Baugenehmigung nicht bewilligt wurde oder
- ★ ein Architekt die Vorgaben aller drei Pläne erfüllt hat oder
- ★ sobald ein Architekt alle Häuser in seinen drei Straßen gebaut hat.

Am Ende des Spiels addieren alle Architekten/innen die Punkte für Schwimmbäder, vollständige Siedlungen, Parks in den verschiedenen Straßen, Bebauungs-Pläne sowie für die Zeitarbeiter und ziehen die Punkte der Bis-Nummern und der Ablehnungen der Bauanträge davon ab.

Der Architekt mit der höchsten Zahl an Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Siedlungen fertiggestellt hat. Sollte es immer noch einen Gleichstand geben, gewinnt der Architekt mit den meisten Siedlungen der Größe 1, dann der Größe 2, usw.

Findet sich dann immer noch kein/e Gewinner/in (wirklich...?) dann spielt einfach noch einmal!

Solo-Variante

Bei diese Variante von Welcome geht es darum zu versuchen, die höchste Punktzahl überhaupt zu erzielen.

Spiel Aufbau

Die Baukarten mischen und 2 identische Stapel bilden. Versteckt die Solo-Karte in einem der beiden und legt diesen dann **unter den anderen**. Die Karten liegen mit der Seite Bauarbeiten nach oben.

Nehmt 3 Stadtplan-Karten und legt sie neben den vorgenannten Stapel.

Nehmt einen Spielzettel und eine Spielhilfe.



Spielablauf

Zu Beginn des Spiels nimmt der Architekt drei Baukarten auf.

Er oder sie wählt dann **2 unter diesen 3 Karten**, eine für die Hausnr., die andere für die Bauarbeit.

Dazu kann er/sie sich an den Ecken der Karten auf der Seite der Hausnummern orientieren, in denen die Bauarbeit der Rückseite angezeigt wird.



Der Architekt legt die Karten vor sich hin und wendet sie an. Die 3 Karten (2 benutzte und die 3. unbenutzte) werden abgelegt.

Dann wiederholt sich der Vorgang.

Sobald die Solo-Karte erscheint, werden alle Pläne der Konkurrenz als erfüllt betrachtet und es ist dann nicht mehr möglich das Maximum von Punkten zu erzielen: die Stadtplan-Karten werden umgedreht, so dass die Seite „Genehmigt“ erscheint.

Die anderen Regeln der Grundversion kommen ganz normal zur Anwendung.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist oder eine der drei Bedingungen für ein Spielende der Basisversion eintritt.

Die Punkte werden wie in der Basisversion vergeben, mit Ausnahme der Aktion **Agentur für Zeitarbeit**: dem Architekten werden 7 Punkte gutgeschrieben, wenn er wenigstens 6 Zeitarbeiter angestellt hat, wenn nicht bekommt er keinen Punkt.

Version für Fortgeschrittene

Zusätzliche Bebauungspläne

Diese Pläne mit ihren zusätzlichen Bedingungen können nun auch benutzt werden, sie folgen denselben Regeln.

Liste der Bedingungen



Für diesen Plan müssen alle Häuser der betreffenden Straße gebaut worden sein.



Für diesen Plan müssen das erste und letzte Haus jeder Straße gebaut worden sein.



Für diesen Plan müssen alle Parks UND alle Schwimmbäder der entsprechenden Straße gebaut worden sein.



Für diesen Plan müssen 7 Zeitarbeiter angestellt worden sein.



Für diesen Plan müssen 2 Straßen alle ihre Parks ODER alle ihre Schwimmbäder haben.



Für diesen Plan müssen alle Parks, alle Schwimmbäder und ein Kreisverkehr in einer Straße gebaut worden sein.



Für diesen Plan müssen 5 Erweiterungen eines Hauses in einer Straße gebaut worden sein.

★Hinweis★ Wurde eine Siedlung oder ein Haus für einen Plan verwendet, so können sie nicht mehr für die andere Forderungen verwendet werden (dazu einen Strich über das Haus ziehen zum Zeichen dafür, dass hier die Punkte bereits vergeben sind). Allerdings bedeutet die Forderung nach einem Schwimmbad nicht, dass das entsprechende Haus nicht auch noch für die Verwirklichung einer anderen Anforderung zur Verfügung steht.

Kreisverkehr

Bei einer Runde kann ein Architekt zusätzlich zum Bau eines Hauses und der Durchführung einer Bauarbeit entscheiden **einen der 2 möglichen Kreisel** auf dem Feld eines leeren Hauses anzulegen. Er zeichnet dazu einen Kreisverkehr anstelle der Hausnummer und zieht rechts und links einen Zaun.

Der Kreisverkehr schneidet eine Straße in 2 Teile. Der Architekt kann dann die Häuser aufsteigend von 0-17 rechts UND aufsteigend von 0-17 links des Kreisels nummerieren.



Der erste Kreisel kostet 3 Punkte, der zweite 5 Punkte.

Am Ende der Partie wird der kleinste Wert vom Endergebnis abgezogen.



Version für Experten

Bei dieser Version kann ein erfahrener Spieler etwas mehr Kontrolle beim Aufnehmen der Baupläne bekommen und dabei besser mit den Mitspielern/innen zusammenarbeiten. Es ist möglich und sogar angeraten mit den Expertenregeln die Version für Fortgeschrittene zu verwenden.

Spielaufbau

Bildet einen einzigen Stapel mit den Bauarten, die Seite mit den Bauarbeiten nach oben. Nehmt 3 Baupläne auf und legt sie neben den Stapel der Bauarten. Verlost den Solo-Plan unter den Spielern. Alle nehmen einen Spielzettel des Blocks.

Spielablauf

Zu Beginn nimmt jeder Architekt drei Karten auf.

Jeder wählt **von diesen 3 Karten zwei** aus: **eine für die Hausnr. und eine für die Bauarbeiten** (er kann nicht Bauarbeit und Nummer derselben Karte benutzen).

Er legt sie vor sich, führt seine Aktionen durch (Hausnr. und mögliche Bauarbeiten), dann legt er sie ab. Jeder Spieler gibt dann seine dritte (unbenutzte) Karte dem/der rechten Nachbarn/in, mit der **Bauarbeit nach oben**. Dann verteilt ein Spieler zwei Bauarten an alle anderen für die nächste Runde, beginnend beim ersten Architekten **(mit der Solokarte)**!

Im Übrigen gelten die anderen Regeln der Grundversion.

Credits

Autor: **Benoit TURPIN**

Illustratorin und Layout: **Anne HEIDSIECK**

Entwicklung: **BLUE COCKER**

Spielregeln: **Dominique BODIN**

Übersetzung: **Jürgen BARTELHEIMER**

Korrektur: **Sandra GRÈS**

Dank

Der blaue Hund schleckt herzlich ab Andrée Frances, Bruno Desch, Matthieu Halfen, Christophe Hermier, Jean-Emmanuel Gilbert, Michel Schoenacker, Alain Blaizeau, Nathalie Geoffrin, Renaud Challiat und Lola Estève. Dazu ein Wau den "dice killer" Fred & Didier.

Der Autor dankt Virginie für ihre Unterstützung, Matthieu Lasne und dem Muge Team für all' die Jahre des Spiels, Clément & Sebastien, Nicholas, Simon, Florian, Romaric, Joan, Alexis, Nicolas und den MALT-Mitgliedern für ihre Hilfe und Kommentare, Anne dafür, dass sie aus Welcome ein schönes Spiel gemacht hat und Alain für seine Unterstützung und sein Vertrauen.

12

BLUE COCKER GAMES
209 avenue de Castres
31500 Toulouse
France

Tel. : (+33) 5 34 28 05 01
www.bluecocker.com

© BLUE COCKER 2018
All rights reserved.