

Welcome

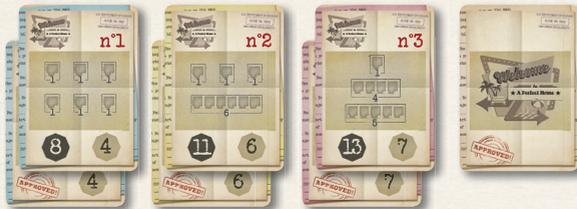
to
★ **Your perfect Home** ★

Spielregeln

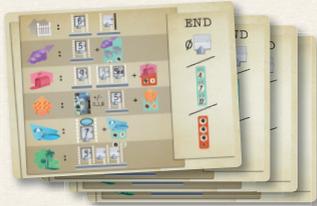


Inhalt

★ **29 Stadplan-Karten (58 x 88)**
 nummeriert mit 1,2 oder 3 (Vorderseite: Projekt/ Rückseite: Genehmigt) darunter eine Solokarte für die Einzelspieler-Variante, 18 Pläne der Basisversion und 10 Pläne für die Fortgeschrittene Version (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)**
 (Vorderseite: Hausnummer/ Rückseite: Aktion)



Aufteilung der Karten:

Aktionsseite: 9 Karten für Schwimmbeckenbau, 9 Zeitarbeiter-Karten, 9 Karten Hausnr. bis, 18 Landschaftsgärtner Karten, 18 Immobilienmakler-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.

Parks und Pools steigern den Wert der Siedlungen.

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 indem sie 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 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 gelegt (die anderen werden in die Schachtel zurückgelegt).
- ★ 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 werden die obersten Karten von den drei Stapeln umgedreht und vor dem entsprechenden Stapel gelegt. Die umgedrehten Karten werden im Weiteren jeweils auf die der Vorrunde gelegt.



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

Jeder Architekt trägt die Hausnr. der gewählten Kombination in ein Haus der drei Straßen seines Zettels 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.



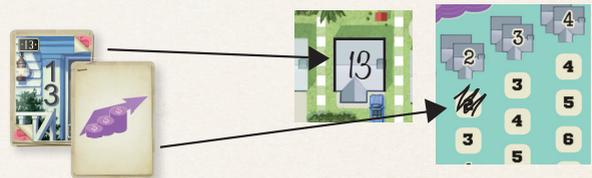
6



★ Immobilienmakler

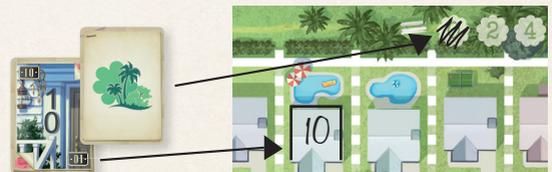
Er bietet die fertigen Siedlungen (Reihen benachbarter, nummerierter Häuser zwischen zwei Zäunen) an und verkauft sie. Dazu streicht der Architekt nach und nach (oben beginnend) die Werte auf der Spalte seiner Agentur durch. Am Ende des Spiels bringt jede Siedlung einer gegebenen Größe (1, 2, 3 etc.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

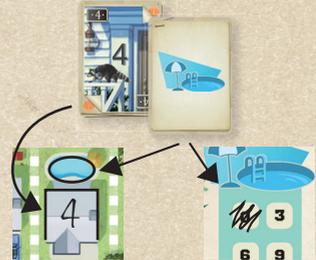




★ **Schwimmbad**

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.

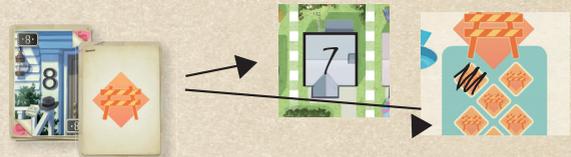
★ Anmerkung ★ Ein Architekt kann eine Hausnummer in einem Platz mit eingezeichneten Schwimmbad setzen, selbst wenn die zugehörige Bauaktion kein Schwimmbad vorsieht. Ebenso kann eine Hausnr. mit zugehörigem Bau eines Schwimmbads in einen Platz eingetragen werden, der keinen Pool vorsieht. In beiden Fällen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



★ **Zeitarbeitsagentur**

Hier kann ein Architekt, wenn er dies möchte, den Wert eine zu bauenden Hausnummer um 1 oder 2 steigern oder senken. 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, zusätzlich zur gewöhnlichen Nr..

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)

Wem es als erstem/erster gelingt ein Projekt fertigzustellen, kann, wenn er/sie will, die 81 Bauarten neu mischen und für den Fortgang des Spiels wieder auf drei Stapel verteilen.

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 dieser Variante von Welcome ist das Ziel die höchste Punktzahl zu erreichen.

Spielaufbau

Die **Baukarten** mischen und zwei gleich große Stapel bilden. Versteckt die **Solo-Karte** in einem der beiden Stapel und legt diesen Stapel **unter dem anderen**. Die **Karten** sollten so liegen das die **seite mit den Bauarbeiten oben liegt**.

Nehmt **3 Stadtplan-Karten** und legt sie neben den Stapel der Baukarten.

Nehmt einen **Spielzettel** und eine **Spielhilfe**.



Spielablauf

Zu Beginn des Spiels deckt der Architekt drei Baukarten auf.

Er oder sie wählt dann **2 unter den 3 Karten aus**, die eine für die Hausnummer, die andere für die Bauaktion.

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 unbenutzte Karte) werden abgelegt.

Dann wiederholt sich der Vorgang.

Sobald die **Solo-Karte** erscheint werden alle Pläne als von der Konkurrenz erfüllt betrachtet, es ist also nicht mehr möglich die höchste Punktzahl zu erzielen: die **Stadtplan-Karten** werden umgedreht, so dass die Seite „Genehmigt“ erscheint. Der Stapel wird nicht neu gemischt, nach der Durchführung der ersten Aktion.

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.

Fortgeschrittene Version

Zusätzliche Bebauungspläne

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



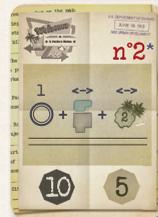
Für diesen Plan müssen alle Parks UND alle Schwimmbäder der entsprechenden Straße gebaut worden sein.



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.

Version für Experten

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.



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 Baukarten, die Seite mit den Bauarbeiten nach oben. Nehmt 3 Baupläne auf und legt sie neben den Stapel der Baukarten. 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 Baukarten 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.