

Chelsea

De John Ede

INTRODUCTION

Le quartier Londonien de Chelsea est célèbre pour ses maisons coûteuses et ses voitures haut de gamme, et héberge beaucoup de personnes riches. Les enfants de six des habitants de Chelsea ont atteint l'âge adulte et sont à la recherche de partenaires et de maisons pour s'y installer eux-mêmes.

Afin d'aider leurs enfants, les parents commencent à acheter des maisons, des vans et des voitures. Cependant, leurs enfants ont des préférences de couleur fortes. Les enfants Redwood n'aiment pas le rouge, les Bluebells n'aiment pas le bleu, les Greenwoods n'aiment pas le vert, les Yellowhammers n'aiment pas le jaune, les Whites n'aiment pas le blanc et les Browns n'aiment pas le marron.

Dans ce jeu de provocation d'esprit pour trois à six joueurs, chaque joueur joue le rôle d'une famille et vise à être le premier à installer tous ses enfants dans leur vie d'adulte. Ceci vous conduira à repeindre des maisons, repeindre des garages, acheter ou échanger des vans et des voitures jusqu'à ce que vos enfants soient installés avec bonheur dans leur nouvelle maison.

COMPOSANTS

12 tuiles Maison
(2 dans chacune des six couleurs)



30 Enfants
(5 dans chacune des six couleurs)

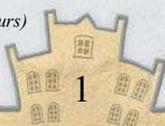


30 tuiles Voiture
(5 dans chacune des six couleurs)



12 tuiles Van
(2 dans chacune des six couleurs)

La boîte contient aussi une tuile voiture de secours par couleur. Elles ne sont pas utilisées quand vous jouez, mettez-les de côté.



1 plateau de jeu



1 Maison
3 Parking pour vans

2 Garage
4 Parking pour voitures

PREPARATION DE LA PARTIE

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les cinq enfants de cette couleur.
- Séparez les tuiles en maisons, garages, vans et voitures.
- Mélangez les tuiles vans face cachée et placez une tuile van face cachée sur chaque place devant un garage sur le plateau de jeu.
- Mélangez les tuiles maison face cachée et créez une pioche à côté du plateau. Faites de même pour les garages et les voitures.



Le joueur le plus âgé commence et la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



VUE D'ENSEMBLE DU JEU

A son tour, chaque joueur repeint une maison ou un garage, achète des voitures ou échange des voitures ou des vans. Quand trois éléments ou plus de la même propriété sont de la même couleur, ils sont verrouillés et ne peuvent plus être changés. De plus, quand trois éléments ou plus de la même propriété sont de la même couleur, d'autres éléments ne peuvent être ajoutés à cette propriété que s'ils sont également de cette couleur.

Quand trois éléments ou plus de la même propriété sont de la même couleur, un enfant peut être placé dans la propriété. Quand quatre éléments ou plus de la même propriété sont de la même couleur, un deuxième joueur peut placer un enfant dans cette propriété. Cependant, un enfant ne peut jamais être placé dans une propriété où les éléments sont de la même couleur que l'enfant et deux enfants de la même famille ne peuvent jamais être placés dans la même maison.

La partie se termine quand un joueur a placé chacun de ses cinq enfants dans les propriétés ou quand il n'y a plus de tuiles à piocher.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

A son tour, chaque joueur peut effectuer une des actions suivantes :

- Repeindre une maison
- Repeindre un garage
- Acheter des voitures
- Echanger des voitures
- Echanger des vans

Il peut ensuite avoir droit à un bonus.

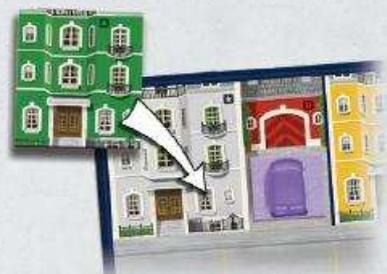
Il peut ensuite être capable d'installer un de ses enfants dans une maison.



Repeindre une maison

Piochez une tuile maison, révéléz-la, et choisissez une maison à repeindre. Placez la tuile sur la maison choisie. La maison a pu avoir été repeinte précédemment. Dans ce cas, la tuile précédente est remise dans la boîte et la nouvelle tuile est placée à sa place.

Les règles décrites dans "Vue d'ensemble du jeu" s'appliquent quand vous repeignez une maison. Si la tuile maison piochée ne peut pas être utilisée pour repeindre une maison sur le plateau, elle est remise dans la boîte. Dans ce cas, le joueur termine immédiatement son tour.



Repeindre un garage

Piochez une tuile garage, révéléz-la, et choisissez un garage à repeindre. Placez la tuile sur le garage choisi.

Le garage a pu avoir été repeint précédemment. Dans ce cas, la tuile précédente est remise dans la boîte et la nouvelle tuile est placée à sa place.

Les règles décrites dans "Vue d'ensemble du jeu" s'appliquent quand vous repeignez un garage.

Si la tuile garage piochée ne peut pas être utilisée pour repeindre un garage sur le plateau, elle est remise dans la boîte. Dans ce cas, le joueur termine immédiatement son tour.



Acheter des voitures

Piochez deux tuiles voiture, révéléz-les et placez-les face visible dans deux parkings de voiture vides sur le plateau de jeu. Ces places peuvent être à l'extérieur de la même maison ou à l'extérieur de deux maisons différentes.

Les règles décrites dans "Vue d'ensemble du jeu" s'appliquent quand vous placez des voitures.

Si au moins une des tuiles piochées ne peut pas être légalement placée sur le plateau, elle est remise dans la boîte. Dans ce cas, le joueur termine immédiatement son tour.



Echanger des voitures

Choisissez deux tuiles voiture de deux propriétés différentes et permutez-les.

Si une voiture est dans une propriété où trois éléments ou plus sont de la même couleur (et donc verrouillés), elle ne peut être échangée que si la voiture quittant la propriété est d'une couleur différente des éléments verrouillés et si la voiture entrante dans la propriété est de la même couleur que les éléments verrouillés.



Echanger des vans

Choisissez deux tuiles van face cachée. Regardez-les secrètement et soit vous les laissez où ils sont, soit vous les permutez.

Si un van est de la même couleur que deux éléments ou plus de la propriété dans laquelle il est placé, retournez-le face visible.

Quand onze vans sont face visible, retournez le douzième van face visible.



BONUS

Si un joueur a placé un élément dans une propriété inoccupée (c'est-à-dire une qui ne contient aucun enfant) et que l'élément placé est de la même couleur que la maison, le joueur peut, comme bonus, choisir un van face cachée et le regarder. S'il est de la même couleur que deux autres éléments de la propriété, il est replacé face visible. Sinon il est replacé face cachée sans être montré aux autres joueurs.



ENTREE DANS UNE MAISON

Après qu'un joueur a placé ou échangé des tuiles, un de ses enfants peut être capable d'entrer dans une maison. Un seul enfant peut être placé à chaque tour.

Entrée dans une maison inoccupée

Un enfant peut entrer dans une maison inoccupée si au moins trois des cinq éléments sont de la même couleur et aucun des cinq éléments n'est de la couleur de l'enfant.

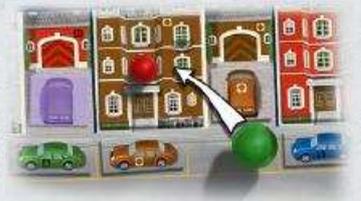
Placez l'enfant dans la maison.



Entrée dans une maison occupée

Un enfant peut entrer dans une maison occupée par un autre enfant si au moins quatre des cinq éléments sont de la même couleur et aucun des cinq éléments ni l'enfant occupant déjà la maison ne sont de la même couleur que l'enfant en cours de placement dans la maison.

Placez l'enfant dans la maison.



FIN DE PARTIE ET DECOMPTE

La partie se termine quand un joueur a placé ses cinq enfants dans les propriétés ou quand il n'y a plus de tuile à piocher. Si des vans sont face cachée, ils sont retournés face visible. Les joueurs calculent leurs points comme suit :

Pour chaque enfant en association dans une maison où les cinq éléments sont de la même couleur	10 points
Pour chaque enfant en association dans une maison où quatre éléments sont de la même couleur	6 points
Pour chaque enfant dans une maison	3 points

Le joueur avec le plus de points est le gagnant.



Auteur **John Ede**
Graphismes & Illustrations **Andreas resch**
Traduction française **Didier Duchon**

Chelsea is © Supagames 2009

Produced by JKLM Games Ltd. for Primegames
22 Springwood Drive
Braintree, Essex CM7 2YN

See all our games at: www.primegamesuk.com

