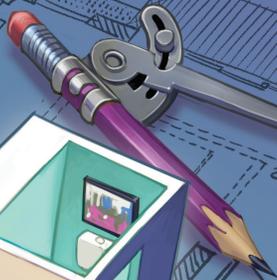




HOME STAGING



Bienvenue à Home Staging !

Rivalisez d'ingéniosité pour réaliser le plan d'intérieur idéal tout en satisfaisant les exigences de vos clients. À chaque tour, sélectionnez un meuble et placez-le de manière optimale dans la pièce indiquée. Ici le canapé, là-bas l'arbre à chat... le client du jour saura-t-il apprécier votre agencement ?

MATÉRIEL DE JEU

- 66 cartes Meubles
- 5 cartes Pièce
- 25 jetons Choix
- 1 carnet de feuilles pour les plans
- 1 livret de missions

Prévoyez également un crayon et une gomme pour chaque joueur.



10+



2-6



30 MIN

MISE EN PLACE

Choisissez un scénario du livret de missions **1** et placez-le au centre de la table pour qu'il soit visible par tous les joueurs. Vous pouvez voir la difficulté de la mission en fonction du nombre de crayons présents à droite de son titre **2**.



Prenez chacun une feuille du carnet et notez-y votre prénom ainsi que le nom et le numéro de la mission choisie.

Note : pour une première partie, nous vous conseillons de commencer par le scénario d'apprentissage.

Lisez le texte de la mission à voix haute **3**.

Dessinez chacun le plan de l'étage, les murs extérieurs, les éventuels arbres, routes, etc..., sur vos feuilles respectives, en suivant les indications de la mission **4**.

Disposez en colonne sur la table le nombre de cartes Pièce indiqué dans la mission **5**. Puis, en vous référant à l'encart "Pièces" du livret de missions, récupérez les cartes Meubles indiquées et placez-les face cachée à côté de leur carte Pièce correspondante.

Attention : il existe 2 cartes Meubles différentes pour chaque numéro. Choisissez-en une au hasard sans la regarder. Nous vous conseillons de garder la pile de cartes Meubles ordonnée pour les récupérer facilement.

6 Selon les instructions, placez des jetons Choix, faces "?" visibles sur les cartes Meubles. Les jetons Choix indiquent combien de meubles vous pourrez installer par carte.

Lisez à haute voix les règles spéciales, les points bonus et les conseils **7**. Vous êtes prêts à commencer. Le dernier joueur à avoir monté un meuble commence la mission.



Votre mission va se dérouler en plusieurs manches, à raison d'une manche par pièce à aménager. Pour aménager une pièce, vous devrez effectuer autant de tours de jeu que de cartes Meubles associées à cette pièce.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1 COMMENCER UNE NOUVELLE PIÈCE

2 AMÉNAGER LA PIÈCE

a) Choisir les meubles

b) Dessiner les meubles sélectionnés

3 CLÔTURER UNE PIÈCE

1 COMMENCER UNE NOUVELLE PIÈCE

Au début de la manche, révélez une nouvelle carte Pièce afin de commencer à la meubler. Celle-ci indique toutes les cartes Meubles que vous allez devoir placer avant de commencer une nouvelle pièce.

2 AMÉNAGER LA PIÈCE

Tous les joueurs vont pouvoir dessiner un ou plusieurs meubles. Cependant, c'est le joueur dont c'est le tour qui choisit le type de meubles à dessiner.

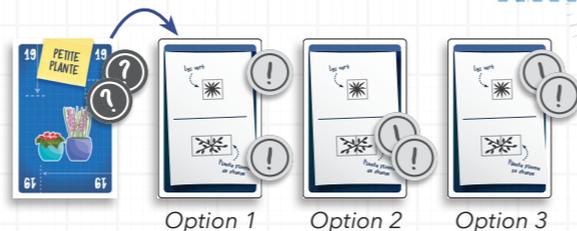
a) Choisir les meubles

Révélez une carte Meubles parmi celles associées à la pièce en cours et qui n'a pas encore été jouée. Chaque carte Meubles présente 2 mobiliers différents.

Le joueur dont c'est le tour doit maintenant choisir autant de meubles que de jetons Choix présents sur la carte. Il assigne ainsi chaque jeton Choix à l'un des deux meubles, en le plaçant sur sa face "!" visible, à côté du meuble sélectionné.



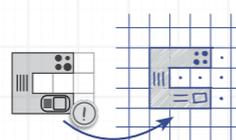
Le joueur dont c'est le tour choisit d'imposer à tous les joueurs de dessiner une petite cuisine en coin.



Ici, il y a 2 jetons Choix sur la carte. Le joueur dont c'est le tour peut donc les répartir comme il le souhaite. Il en résulte ces 3 options.

b) Dessiner les meubles sélectionnés

Simultanément, tous les joueurs vont tenter de dessiner les meubles sélectionnés sur leur plan, en respectant toujours les **RÈGLES DE DESIGN** : voir pages 6 & 7.



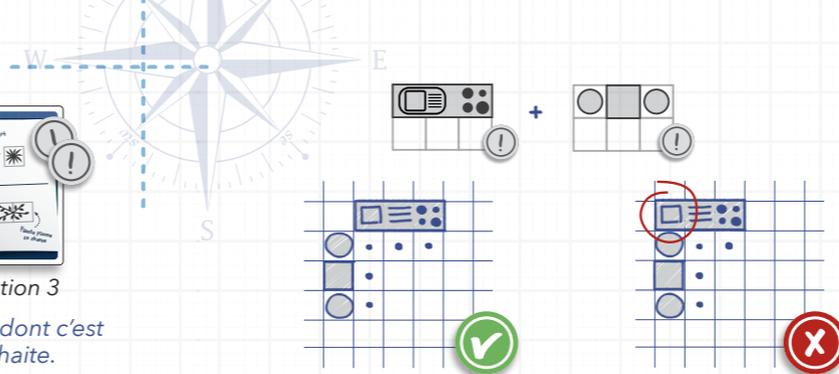
Un meuble va occuper plusieurs cases en fonction de sa forme et devra aussi avoir des espaces libres pour y accéder facilement, qu'on appellera les **espaces d'accès**.

Pour vous rappeler de l'emplacement des espaces d'accès, marquez-les avec des points, à raison d'un point par case.

Les meubles, les espaces d'accès et les obstacles pré-installés par la mission ne doivent pas être recouverts par d'autres meubles. Cependant, les espaces d'accès de plusieurs meubles peuvent se chevaucher.

Dessiner un meuble est optionnel : vous pouvez toujours décider de ne dessiner aucun meuble lors d'un tour.

Note : le niveau de détail de vos dessins n'a aucune importance. Faites simplement attention à bien différencier vos meubles les uns des autres. Cela peut servir dans certains scénarios pour le comptage des points bonus.

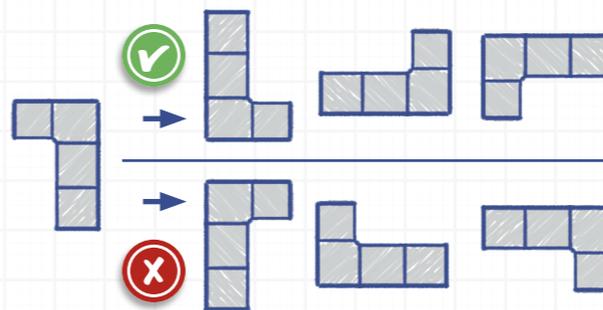


Ici, un comptoir droit de cuisine et une petite table doivent être installés.

Autorisé : les espaces d'accès se chevauchent mais pas avec les meubles.

Interdit : les cases en face du comptoir droit de cuisine doivent rester vides de meubles.

Vous pouvez pivoter vos meubles dans le sens que vous voulez avant de les placer. Mais vous ne pouvez pas les retourner sur l'autre face, par effet de symétrie.



Les meubles des cartes précédemment jouées ne peuvent pas être changés, ni déplacés, ni effacés.

Exceptions

Certains meubles récurrents ne respectent pas ces règles de placement :

- Le tapis **33** ne gêne pas l'accès aux meubles et peut être considéré comme un espace d'accès.

Il n'est pas compté comme un meuble pour le calcul des points et n'apporte que des points bonus. Dans ce cas, il est préférable de simplement dessiner les contours des cases que le tapis occupe.

- Les petites plantes représentées sur les cartes n'ont pas besoin d'espace d'accès.

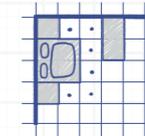
Quand tous les joueurs ont terminé leur aménagement, un nouveau tour de jeu peut commencer avec le joueur situé à gauche du joueur qui vient de terminer son tour. Celui-ci effectue les étapes **a)** et **b)**, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes Meubles de cette pièce aient été découvertes.

3 CLÔTURER UNE PIÈCE

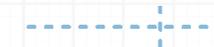
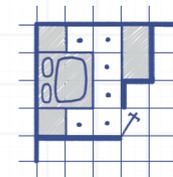
Lorsque toutes les cartes Meubles associées à une carte Pièce ont été jouées, vous devez clôturer la pièce en y ajoutant des murs tout autour. Une case doit rester libre pour y placer une porte.

Attention : une pièce ne doit être accessible que par une seule porte.

Vous pouvez dessiner les murs comme bon vous semble, il n'est pas nécessaire qu'ils collent parfaitement aux meubles. Les cases inutilisées, c'est-à-dire celles sans point ni meuble, peuvent être comprises dans votre pièce.



Exemple : vous avez dessiné un lit double et une commode. Vous devez maintenant dessiner les murs de votre pièce pour la clôturer.



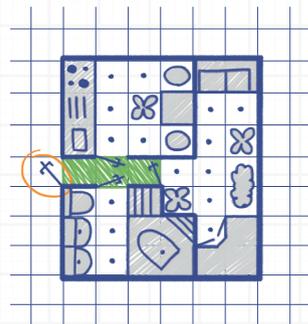
FIN DE LA MANCHE

Une fois que toutes les cartes Meubles d'une pièce ont été jouées et que tous vos murs ont été dessinés, la manche est terminée. Le joueur suivant choisit une nouvelle pièce avec ses cartes Meubles associées.

RÈGLES DE DESIGN

Le couloir

Le plan de votre logement doit contenir un couloir qui donne accès à toutes les pièces. Sauf indications contraires spécifiques à la mission, toutes les pièces doivent être uniquement accessibles par ce couloir, et non depuis une autre pièce.



Le couloir, colorié ici en vert, relie la porte de chacune des pièces à la porte d'entrée, entourée en orange.

La porte d'entrée

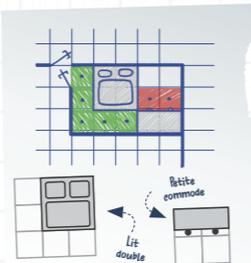
Votre logement doit posséder une seule porte d'entrée.

Votre porte d'entrée peut être dessinée à n'importe quel moment de la partie et sur n'importe quel mur extérieur, tant qu'elle est reliée à votre couloir.

Pièces et meubles accessibles

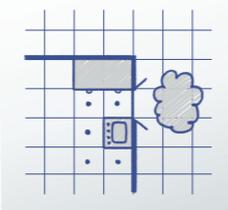
À la fin de la partie, toutes les pièces et les meubles doivent être accessibles depuis votre porte d'entrée.

C'est-à-dire qu'un chemin continu d'espaces d'accès doit relier chaque pièce et chaque meuble entre eux. Vos pièces et/ou meubles qui ne sont pas accessibles ne sont pas comptabilisés pour votre score final.



Attention : les espaces d'accès de la petite commode ne sont pas reliés à la porte. Ce meuble n'est donc pas accessible et ne rapportera aucun point.

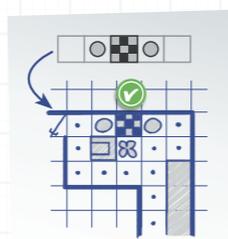
Fenêtres



Hormis lors de certains scénarios spécifiques pour des points bonus, les fenêtres sont purement décoratives. Si la fenêtre est alignée à un arbre, alors on considère que la pièce dans laquelle se situe cette fenêtre a vue sur l'arbre.

Vous pouvez dessiner des fenêtres à n'importe quel endroit du mur extérieur. Les cases devant les fenêtres peuvent être occupées par un meuble, ou non. En fonction de la mission, vous pouvez marquer des points bonus si la fenêtre est alignée à un élément de décor, comme un arbre ou un lac.

Espaces d'accès non connectés entre eux

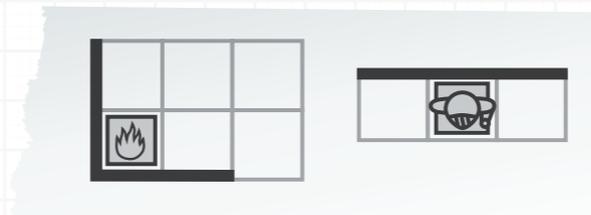


Certains meubles ont plusieurs espaces d'accès qui ne sont pas reliés entre eux directement. Ce n'est pas bloquant lors de la pose du meuble mais ces espaces doivent être connectés et accessibles à la fin de la partie.



Les murs sur les cartes

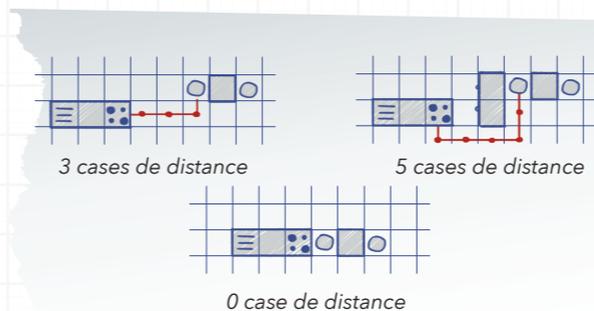
Certains meubles doivent être placés contre des murs, ces derniers sont représentés par des lignes plus épaisses sur la carte Meubles. Vous devez poser ces meubles contre des murs intérieurs ou extérieurs. Lors de la pose de ces meubles, les murs doivent être déjà présents, vous ne pouvez pas anticiper la pose de futurs murs.



Distances

Certains scénarios vous demanderont d'évaluer la distance entre 2 objets : portes, meubles, fenêtres... La distance entre deux objets est définie comme étant le chemin de cases libres le plus court entre ces deux objets.

Vous n'êtes autorisé à vous déplacer que verticalement et horizontalement, pas en diagonale. Les éventuels détours doivent être pris en compte.



Joker

Une fois par partie, vous pouvez utiliser votre joker pour effectuer, au choix, l'une des 2 actions suivantes :

- choisir l'autre option de meuble sur une carte, peu importe qu'elle ait été choisie par vous-même ou par un autre joueur, ou,
- appliquer un effet de symétrie au meuble choisi.

Vous devez en informer les autres joueurs et barrer le joker sur votre feuille de dessin. Cet effet ne s'applique qu'à vous et qu'à un seul meuble, même si plusieurs jetons Choix ont été assignés à la carte Meubles en cours.



Règles spéciales

Dans certaines missions, des règles spéciales sont présentes. Si nécessaire, ces règles outrepassent les règles de base.

Aucun couloir

Lors de certains scénarios, il vous sera demandé de ne pas inclure de couloir. La porte d'entrée devra donc mener directement à une pièce. Dès lors, toutes les éventuelles autres pièces devront être connectées à cette dernière par leur porte respective.



FIN DE PARTIE ET SCORE

La partie prend fin quand toutes les pièces ont été clôturées.

Inscrivez chacun sous votre plan le nombre de points que vous rapporte chaque pièce individuellement.

Score :

- Chaque case occupée par un meuble rapporte 1 point.

Rappel : seuls les pièces et les meubles accessibles depuis la porte d'entrée, via le couloir, sont comptabilisés.

- Les espaces d'accès et cases inutilisés ne rapportent pas de point.
- Si vous n'avez dessiné aucun meuble dans une pièce, cette pièce est considérée comme inexistante et vous recevez une pénalité de 3 points.
- En fonction de la mission, vous pouvez marquer les éventuels points bonus inscrits dans le livret de la mission concernée.

Additionnez tous vos points, retranchez vos pénalités et inscrivez le résultat final dans la case tout à droite de votre feuille. Le joueur totalisant le plus haut score remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant posé le plus de meubles gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de points

HOME STAGING

Mission : Scénario d'apprentissage

Nom : Société d'ameublement BO

Cuisine

Salle de bain

Salon

Grid columns: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Grid rows: 1 to 16

Score calculation: 9 + 7 + 8 + 3 = 27

POINTS PAR PIÈCE: 9, 7, 8

POINTS BONUS: 3

TOTAL: 27

C'est une idée !