

**Welcome**

to  
★ **Your perfect Home** ★

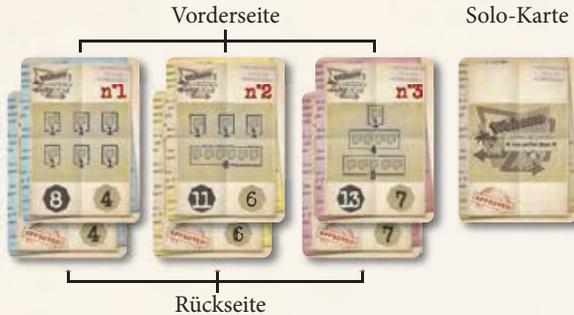
**Spielanleitung**



# Spielmaterial

## ★ 29 Vorgabekarten

- je 6 Karten mit n°1, n°2 und n°3
- 1 Solo-Karte (für das Solo-Spiel)
- je 5 Karten n°1★ und n°2★ (für die Variante für Fortgeschrittene), nicht abgebildet



## ★ 81 Baukarten

Vorderseite (Hausnummer)

Rückseite (Aktion)



Aufteilung der Karten:

**Aktionsseite:** je 9 Karten *Pools, Zeitarbeit, Anbau*, je 18 Karten *Parks, Marketingmaßnahme, Zäune*.

**Hausnummerseite:** je 3× **1 2 14 15**, je 4× **3 13**, je 5× **4 12**, je 6× **5 11**, je 7× **6 10**, je 8× **7 9**, 9× **8**

2

## ★ 4 Spielhilfen



★ **Hier findet ihr die digitale Version des Spielzettels:**

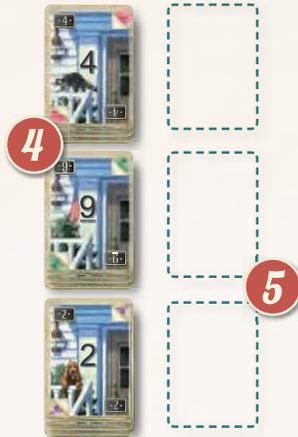


## ★ 1 Block mit 100 Spielzetteln



# Spielvorbereitung

- ★ Nehmt euch jeweils 1 Stift (nicht im Spiel enthalten) und 1 **Spielzettel** (1) vom Block. Legt die **Spielhilfen** für alle leicht erreichbar bereit (2).
- ★ Mischt die **Vorgabekarten** n°1 und zieht 1 davon. Legt sie mit der Vorderseite (2 Zahlen) nach oben auf der Spielfläche bereit. Wiederholt dies mit den Vorgabekarten n°2 und n°3 (3). Legt alle nicht benötigten Vorgabekarten in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie in diesem Spiel nicht mehr. (Verwendet die Karten mit ★ nur in der Variante für Fortgeschrittene, siehe S. 10.)
- ★ Mischt die **Baukarten** und bildet 3 gleich große Stapel (mit je 27 Karten). Legt die Stapel mit der Vorderseite (Hausnummer) nach oben auf der Spielfläche bereit (4). Lasst neben jedem Stapel etwas Platz für einen Ablagestapel (5). Dann kann das Spiel beginnen.



# Einführung

In *Welcome to your perfect home* seid ihr dafür verantwortlich, ein Neubaugebiet in den USA der 1950er-Jahre zu planen und zu errichten.

In dieser Zeit des Wirtschaftswachstums schießen überall neue Einfamilienhäuser aus dem Boden und man kann sich in der Baubranche leicht einen Namen machen.

Auch ihr versucht, die Vorgaben des Bebauungsplans möglichst rasch zu erfüllen und hübsche Wohnanlagen, Parks und Pools in den 3 Straßen zu errichten.

Ihr spielt alle gleichzeitig und wählt anhand der ausliegenden Karten aus, welche Hausnummer euer in dieser Runde gebautes Haus hat und welche Aktion ihr ausführt. So werdet ihr Runde für Runde **Häuser** errichten und eure Straßen ausbauen. Umzäunte Häuser werden schließlich zu **Wohnanlagen**, die besonders begehrt und oft im Bebauungsplan (auf den Vorgabekarten) vorgegeben sind. Nur Wohnanlagen bringen am Spielende Punkte ein und wer eine **Vorgabe** zuerst erfüllt, wird mit weiteren Punkten belohnt.

Ihr könnt außerdem eure Häuser mit **Pools** und die Straßen mit **Parks** verschönern oder den Wert eurer Wohnanlagen durch geschicktes Marketing erhöhen, um eure Straßen noch attraktiver zu machen. Und auch die Arbeiten mit Hilfe von **Zeitarbeit** zu beschleunigen, kann hilfreich sein.

4

# Spielablauf

Führt in jeder Runde die folgenden 3 Phasen nacheinander durch: Vorbereitungsphase, Bauphase, Wertungsphase.

## Vorbereitungsphase

Deckt die oberste Karte jedes Baukartenstapels auf und legt sie auf den zugehörigen Ablagestapel (direkt daneben), sodass die Rückseite oben liegt. (In der ersten Runde ist der Ablagestapel leer. In späteren Runden werden die aufgedeckten Karten auf die anderen Karten des Ablagestapels gelegt.)

Dadurch entstehen 3 Kombinationen mit je 1 Vorder- und 1 Rückseite. Fahrt dann mit der Bauphase fort.



Sind die Stapel nach dem Aufdecken leer (es liegt also keine Kombination mehr aus), mischt alle Ablagestapel, außer jeweils der obersten Karte, zusammen und bildet daraus 3 neue Stapel, wie in der Spielvorbereitung. Fahrt dann mit der Bauphase fort. (Wenn ihr die Stapel korrekt vorbereitet habt, sind sie stets gleichzeitig leer.)

In den Ecken der Vorderseiten ist die Aktion, die sich auf der Rückseite befindet, abgebildet. So könnt ihr sehen, welche Aktionen euch in der nächsten Runde zur Verfügung stehen.



## Bauphase

In dieser Phase **müsst** ihr jeweils 1 Haus bauen und **dürft** die Aktion (entsprechend der Kombination) durchführen.

Manche Aktionen müssen **vor**, andere **nach** dem Hausbau durchgeführt werden (siehe S. 6).

Diese Phase führt ihr alle gleichzeitig aus. Du brauchst bei den einzelnen Schritten also nicht auf die anderen zu warten.

Wähle zuerst jeweils 1 Kartenkombination, die du für diese Runde nutzen willst. (Mehrere Personen dürfen dieselbe Kombination wählen.)



Die Karte auf dem **Stapel** gibt vor, welche Hausnummer das Haus haben wird, das du in dieser Runde baust. Die Karte auf dem **Ablagestapel** gibt vor, welche Aktion du durchführen darfst.

### Hausbau:

Um ein Haus zu bauen, trage die gewählte Hausnummer auf 1 **Bauplatz** (also 1 leeres Feld) in einer Straße deiner Wahl auf deinem Spielzettel ein.

Wichtig: Die **Hausnummern** in jeder Straße **müssen** von links nach rechts stets **ansteigen**! (Auch gleiche Zahlen sind nicht erlaubt.)

Beachtet dass manche Aktionen diese Regel verändern können (siehe S. 6).



## ★Hinweise★

Du darfst zwischen 2 Häusern so viele Bauplätze freilassen, wie du willst (solange die Hausnummern ansteigen).



Du darfst Hausnummern „auslassen“, also z. B. eine 10 direkt neben eine 7 eintragen.



Kannst du eine der Hausnummern nicht regelgerecht eintragen, musst du eine **andere Kombination** wählen.

Kannst du **keine** der zur Verfügung stehenden Hausnummern regelgerecht eintragen, streiche das **oberste freie** (also nicht durchgestrichene) **Streikfeld** (rechts unten auf dem Spielzettel) durch.

### Aktion:

Außerdem darfst du die **Aktion** (entsprechend deiner Kombination) **ausführen**. Wie und wann du die Aktionen ausführst, ist auf den folgenden Seiten erläutert. Du darfst nur dann eine Aktion ausführen, wenn du in dieser Runde ein Haus baust (also keinen Streik durchstreichen musst).

Das Durchführen einer Aktion ist stets freiwillig.

## Wertungsphase

In dieser Phase dürft ihr Vorgaben werten (siehe S. 8) und prüft, ob eine der Spielbedingungen zutrifft.

Habt ihr die Wertungsphase abgeschlossen, fahrt mit der nächsten Runde fort.

# Die Aktionen



## ★ **Zäune** (vor oder nach dem Hausbau, deine Wahl)

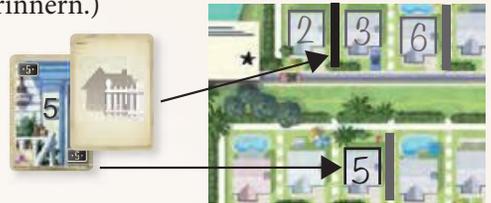
Mit dieser Aktion ziehst du **1 Zaun zwischen 2 Bauplätzen** in einer **Straße deiner Wahl**, egal ob dort bereits Hausnummern eingetragen sind oder nicht. (Zeichne dazu eine senkrechte Linie ein.)

Die Bauplätze zwischen 2 Zäunen sind eine **Wohnanlage**. (Falls du später erneut einen Zaun innerhalb dieser Wohnanlage ziehst, wird sie dadurch in 2 kleinere Wohnanlagen geteilt.) Eine **vollständige Wohnanlage** ist eine Wohnanlage in der alle Bauplätze bebaut sind.

Für vollständige Wohnanlagen erhältst du bei Spielende Punkte. Außerdem kannst du sie nutzen, um Vorgaben zu **werten** (siehe S. 8). In gewerteten Wohnanlagen darfst du keinen Zaun mehr ziehen.

Hinweis: Am **linken und rechten Rand jeder Straße** befinden sich bereits zu Spielbeginn Zäune. (Zeichne dort am besten auch senkrechte Linien ein, um dich daran zu erinnern.)

*Beispiel: Marina hat ein Haus mit der Nummer 5 auf den 3. Bauplatz der mittleren Straße gebaut. Danach zieht sie 1 Zaun zwischen den 1. und 2. Bauplatz der oberen Straße. Sie teilt dadurch die Wohnanlage mit 3 Häusern in 2 Wohnanlagen (mit 1 bzw. 2 Häusern).*



6

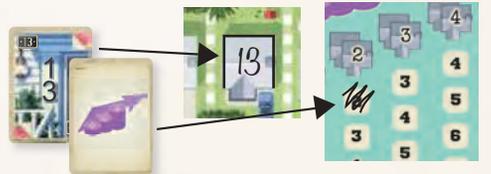


## ★ **Marketingmaßnahme** (vor oder nach dem Hausbau, deine Wahl)

Mit dieser Aktion **erhöht** du den **Wert vollständiger Wohnanlagen** einer bestimmten Größe. Wähle dazu 1 Spalte im Marketingbereich deines Spielzettels aus und streiche das oberste freie Feld durch. Es gibt eine Spalte für jede Wohnanlagengröße.

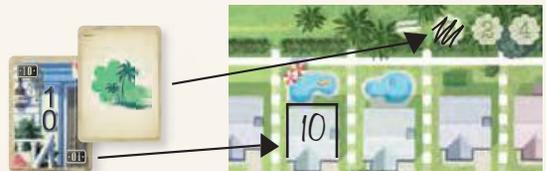
Am Ende des Spiels erhältst du für jede vollständige Wohnanlage Punkte entsprechend des **kleinsten sichtbaren Wertes** in der entsprechenden Spalte.

*Beispiel: Andrea hat ein Haus mit der Nummer 13 gebaut. Danach streicht Andrea das oberste freie Feld der Spalte „Wohnanlage mit 2 Häusern“ durch. Diese Wohnanlagen sind für Andrea nun 3 Punkte wert.*



## ★ **Parks** (NACH dem Hausbau)

Mit dieser Aktion **legst du einen Park an** und zwar in der **Straße, in der du soeben ein Haus gebaut** hast. Streiche dazu das am weitesten links liegende freie Parkfeld dieser Straße durch. Je mehr Parks in einer Straße sind, desto mehr Punkte erhältst du am Spielende dafür.



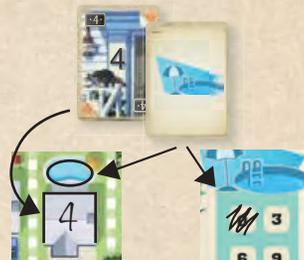


### ★ **Pools** (NACH dem Hausbau)

Mit dieser Aktion darfst du **zu dem soeben gebauten Haus 1 Pool bauen**, wenn der entsprechenden Bauplatz einen **Platz für einen Pool** hat. Umkreise dazu den Platz für einen Pool auf dem Bauplatz. Streiche außerdem **das freie Feld mit der niedrigsten Nummer bei den gebauten Pools** durch. Für gebaute Pools erhältst du am Spielende Punkte.

### ★ **Anmerkung** ★

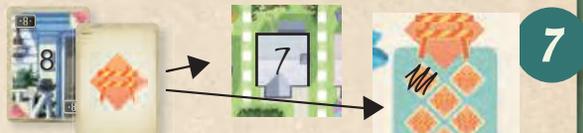
Befindet sich beim genutzten Bauplatz **kein** Platz für einen Pool, kann diese Aktion nicht genutzt werden. Du darfst dort trotzdem ein Haus bauen. Auf Bauplätze mit Platz für einen Pool kann wie zuvor beschrieben ein Haus gebaut werden, auch wenn die zugehörige Aktion nicht *Pools* ist.



### ★ **Zeitarbeit** (VOR dem Hausbau)

Mit dieser Aktion darfst du die Hausnummer des zu bauenden Hauses um **bis zu 2 erhöhen oder senken** (-2, -1, ±0, +1, +2), nie jedoch kleiner als 0. (Je nach Karte sind also Hausnummern von 0 bis 17 möglich.) Streiche außerdem **1 freies Feld bei der eingesetzten Zeitarbeit** durch. Geht das nicht, darfst du die Aktion **trotzdem** ausführen. Für eingesetzte Zeitarbeit kannst du am Spielende Punkte erhalten.

*Beispiel:* Florian nutzt die Zeitarbeit und die Karte mit der 8, um ein Haus mit Hausnummer 7 zu bauen. (Er hätte eine Hausnummer von 6 bis 10 bauen dürfen.)



### ★ **Anbau** (NACH dem Hausbau)

Mit dieser Aktion darfst du **nach** dem Hausbau in einer Straße deiner Wahl ein **weiteres Haus direkt neben mindestens 1 bereits existierendes Haus** bauen. Das zusätzlich gebaute Haus erhält (ausnahmsweise) die **gleiche Hausnummer** wie das Haus daneben. Trage dazu die entsprechende Hausnummer auf den Bauplatz ein. (Wenn du willst, darfst du auch ein *bis* hinzufügen.) Häuser mit gleicher Hausnummer müssen in **derselben Wohnanlage sein und** es bis zum Spielende **bleiben** (d.h. es darf kein Zaun zwischen ihnen stehen oder gezogen werden).

Streiche außerdem das **freie Feld mit der niedrigsten Nummer bei den gemachten Anbauten** durch. Kannst du das nicht mehr, darfst du diese Aktion **nicht** ausführen. Anbauten geben dir am Spielende Punktabzug. (Übrigens: Die Kennzeichnung „bis“ wird in Frankreich anstatt des in Deutschland üblichen „A“ verwendet.)



### ★ **Hinweis** ★

Wenn du diese Aktion später erneut ausführst, darfst du damit auch weitere Häuser mit der gleichen Hausnummer daneben bauen, nicht nur 2.

# Die Vorgabekarten

Die Vorgabekarten beschreiben die Vorgaben der Stadt, welche Wohnanlagen gebaut werden sollen.

In der **Wertungsphase** dürft ihr **Vorgaben werten**, wenn ihr die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt.

Um eine Vorgabe zu werten, musst du **alle** auf der entsprechenden Karte angegebenen, **vollständigen Wohnanlagen** auf deinem Spielzettel haben (egal in welcher Straße). Markiere dann die entsprechenden Wohnanlagen an ihrem oberen Rand mit einem Längsstrich. Diese gewerteten Wohnanlagen dürfen im weiteren Spielverlauf nicht erneut zur Wertung einer Vorgabekarte verwendet werden.

Notiere außerdem die **höchsten**, unten auf der Vorgabekarte angegebenen **Punkte im entsprechenden Feld für gewertete Vorgaben**. Du darfst jede Vorgabekarte jeweils nur 1× werten.

Wurde eine Vorgabe in einer Runde zum ersten Mal gewertet, dreht ihre Karte am Ende der Wertungsphase auf die Rückseite („Approved“). (Eine Vorgabekarte kann in einer Runde also von mehreren Personen gewertet werden.) Alle, die im weiteren Spielverlauf diese Vorgabe werten, erhalten weniger Punkte.



Am Ende der Wertungsphase, in der **zum ersten Mal im Spiel** eine Vorgabe gewertet wurde, darf jede Person, die eine Karte gewertet hat, bestimmen, dass die Stapel neu vorbereitet werden.

Wenn mindestens 1 Person das tut, mischt alle Stapel und Ablagestapel zusammen und bildet daraus 3 neue Stapel, wie in der Spielvorbereitung beschrieben.

## ★Hinweis★

Sobald eine Wohnanlage gewertet wurde, dürft ihr darin **keine Zäune mehr** ziehen!

# Spielende

Ein Spiel endet am Ende der Runde, in der ...

★ jemand den **dritten Streik** durchgestrichen hat UND/ODER

★ jemand **alle 3 Vorgabekarten** gewertet hat UND/ODER

★ jemand **alle Bauplätze** (in allen 3 Straßen) **bebaut** hat.

Zählt dann eure Punkte. Addiert dazu die Punkte für **gewertete Vorgaben**, **gebaute Parks** und **Pools**, **eingesetzte Zeitarbeit** und Punkte für **vollständige Wohnanlagen** entsprechend des Marketingbereichs.

Die Punkte für **gebaute Parks** könnt ihr auf den Parkfeldern der jeweiligen Straße ablesen.

Für die **gebauten Pools** erhaltet ihr Punkte entsprechend der kleinsten sichtbaren Zahl.

Wer am meisten **Zeitarbeit eingesetzt** hat, erhält 7 Punkte, wer am zweitmeisten eingesetzt hat, 3 Punkte, wer am drittmeisten eingesetzt hat, erhält 1 Punkt. Im Falle eines Gleichstandes erhalten alle Beteiligten die entsprechenden Punkte. Habt ihr keine Zeitarbeit eingesetzt, erhaltet ihr keine Punkte.

Für **jede vollständige Wohnanlage** erhaltet ihr Punkte entsprechend der kleinsten sichtbaren Zahl in der zugehörigen Spalte des Marketingbereichs (auch für Wohnanlagen, die ihr für die Wertung einer Vorgabe genutzt habt). (Für Wohnanlagen mit 2 Häusern schaut ihr also in der zweiten Spalte nach usw.)

Zieht dann die Punkte für **gemachte Anbauten** und **Streiks** davon ab, um eure Gesamtpunktzahl zu erhalten. Beachtet dabei jeweils nur das freie Feld mit der kleinsten Zahl.

Wer die **höchste Gesamtpunktzahl** hat, **gewinnt**. Im Falle eines Gleichstandes liegt von den Beteiligten vorne, wer mehr vollständige Wohnanlagen hat. Im Falle eines erneuten Gleichstandes liegt von den Beteiligten vorne, wer mehr vollständige Wohnanlagen mit 1 Haus hat, usw. Im Falle eines andauernden Gleichstandes, teilen sich die Beteiligten die Platzierung.

## Solo-Spiel

Im Solo-Spiel versuchst du, eine möglichst hohe Gesamtpunktzahl zu erreichen.

### Änderungen bei der Spielvorbereitung

Bereite das Spiel wie im Mehrpersonen-Spiel vor, mit folgender Ausnahme:

Mische die Baukarten mit der Rückseite nach oben und bilde 2 möglichst gleich große, verdeckte Stapel. Mische dann die Solo-Karte in 1 davon. Lege den anderen darauf.



### Änderungen im Spielablauf

Ziehe in der **Vorbereitungsphase** 3 Baukarten und sieh dir jeweils beide Seiten an. **Wähle** 1 Karte, deren **Hausnummer** du nutzen möchtest, und 1 andere Karte, deren **Aktion** du nutzen möchtest. Sie bilden deine Kombination für diese Runde.

Lege am Ende der **Bauphase** alle 3 Karten auf einen Ablagestapel.

Sobald du die **Solo-Karte** ziehst oder sie oben auf dem Stapel liegt, **drehe** sofort **alle Vorgabekarten** so, dass die Rückseite oben liegt. (Für Vorgaben, die du bis dahin nicht gewertet hast, kannst du also nur noch die geringere Punktezahl erhalten. Hast du bis dahin noch gar **keine** Vorgabe gewertet, darfst du nach der Wertung der ersten Karte **nicht** wie sonst üblich alle Baukarten mischen.) Lege die Solo-Karte dann ab (und ziehe ggf. 1 Karte nach).

### Änderung am Spielende

Das Spiel endet wie auf Seite 8 beschrieben UND/ODER am Ende der Runde, in der der **Kartenstapel leer** ist.

Du erhältst Punkte wie im Mehrpersonen-Spiel mit folgender Ausnahme:

Für die **eingesetzte Zeitarbeit** erhältst du 7 Punkte, sofern du 6 Felder durchgestrichen hast. Andernfalls erhältst du keine Punkte.

# Variante für Fortgeschrittene

In der Variante für Fortgeschrittene kommen zusätzliche Vorgabekarten und die Regeln für Kreisverkehre ins Spiel.

## Die neuen Vorgabekarten

Fügt die Vorgabekarten mit ★ beim Spielaufbau zu den anderen Vorgabekarten hinzu.

Um sie zu werten, müssen besondere Voraussetzungen erfüllt sein:



Um diese Vorgabe zu werten, musst du **das erste UND letzte Haus JEDER Straße** gebaut haben.



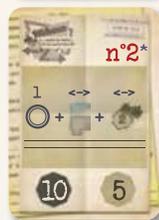
Um diese Vorgabe zu werten, musst du **5 Anbauten in 1 Straße eurer Wahl** gebaut haben.



Um diese Vorgabe zu werten, musst du **alle Häuser der unteren bzw. oberen Straße** (wie auf der Karte gezeigt) gebaut haben.



Um diese Vorgabe zu werten, musst du **7 Mal Zeitarbeit** eingesetzt haben.



Um diese Vorgabe zu werten, musst du **alle Parks, alle Pools UND mindestens 1 Kreisverkehr in 1 Straße deiner Wahl** gebaut haben.



Um diese Vorgabe zu werten, musst du **alle Parks UND alle Pools der unteren bzw. mittleren Straße** (wie auf der Karte gezeigt) gebaut haben.



Um diese Vorgabe zu werten, musst du **alle Pools bzw. alle Parks in 2 Straßen deiner Wahl** gebaut haben (wie auf der Karte gezeigt).

## ★Hinweis★

Wurde ein Haus (bzw. ein Anbau) verwendet, um eine Vorgabe zu werten, markiert es an seinem oberen Rand mit einem Längsstrich. Diese Häuser dürfen nicht erneut zur Wertung einer Vorgabe verwendet werden. (Wurde nur das Haus zur Wertung benötigt, darf der ggf. zugehörige Pool später noch gewertet werden und umgekehrt.)

## Kreisverkehr

In der **Bauphase** darfst du nun **zusätzlich** zum Hausbau und zur vorgegebenen Aktion **bis zu 2 Mal im Spiel** je **1 Kreisverkehr** bauen. Dies darfst du vor oder nach dem Hausbau und der Aktion tun (deine Wahl).

Um einen Kreisverkehr zu bauen, zeichne den Kreisverkehr auf einen leeren Bauplatz in einer Straße deiner Wahl und ziehe links und rechts davon je 1 Zaun.

Der Kreisverkehr teilt die Straße, in der er sich befindet, in 2 Abschnitte. In jeder Straße mit Kreisverkehr gilt folgende abweichende Regel: Die Hausnummern in jedem **Abschnitt** müssen von links nach rechts stets **ansteigen**. Der Kreisverkehr erlaubt es also, in einer Straße rechts des Kreisverkehrs kleinere Hausnummern zu bauen als links davon.



Streiche außerdem das **freie Feld mit der niedrigsten Nummer bei den gebauten Kreisverkehren** durch.

Für gebaute Kreisverkehre erhältst du am Spielende Punktabzug:  
Hast du 1 Kreisverkehr gebaut, musst du dir 3 Punkte abziehen.  
Hast du 2 Kreisverkehre gebaut, musst du dir 8 Punkte abziehen.  
Notiert die Minuspunkte für Kreisverkehre zusammen mit den Minuspunkten für Streiks.



# Variante für Experten

In dieser Variante habt ihr mehr Kontrolle bei der Auswahl der Bauarten. Wir empfehlen euch mit den zusätzlichen Vorgabekarten und den Regeln zum Kreisverkehr aus der Variante für Fortgeschrittene zu spielen.

## Änderungen bei der Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel wie üblich vor, mit folgenden Ausnahmen:

Mischt die Bauarten und legt sie als 1 Stapel mit der Rückseite nach oben bereit. Bestimmt zufällig, wer die Solo-Karte erhält.

## Änderungen im Spielablauf

Zieht in der ersten **Vorbereitungsphase** je 3 Bauarten vom Stapel. Beginnt bei der Person, die die Solo-Karte hat. Die anderen Personen folgen im Uhrzeigersinn. Seht euch dann jeweils beide Seiten eurer Karten an.

**Wählt** je 1 Karte, deren **Hausnummer** ihr jeweils nutzen möchtet, und 1 andere Karte, deren **Aktion** ihr jeweils nutzen möchtet. Sie bilden eure Kombination für diese Runde. Legt eure Kombination vor euch aus und tragt sie auf eurem Spielzettel ein.

**Gebt** die **nicht genutzte Karte** am Ende der Wertungsphase jeweils mit der Rückseite nach oben an die Person zu eurer Linken **weiter** und legt die benutzten Karten auf einen gemeinsamen Ablagestapel. Gebt die Solo-Karte an die nächste Person im Uhrzeigersinn.

Zieht in allen folgenden Vorbereitungsphase wie oben beschrieben je 2 Bauarten vom Stapel und nehmt zusätzlich die Karte, die ihr von der Person rechts von euch erhalten habt, auf die Hand. Fahrt dann wie oben beschrieben fort.

Ist der Stapel leer, mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Stapel.

# Impressum

**Autor:** Benoit Turpin / **Illustrationen und Grafikdesign:** Anne Heidsieck

**Entwicklung:** Blue Cocker / **Anleitung:** Dominique Bodin

**Deutsche Ausgabe: Grafikdesign:** Jessy Töpfer / **Redaktion:** Martin Zeeb

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 killers“ Fred und Didier.

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

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blue Cocker Games. © 2018 Blue Cocker. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

12

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

[www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice).

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team.