



1. OBJECTIF

L'heure de faire des économies est arrivée! Beaucoup de personnes cherchent à partager un appartement afin de bénéficier d'un loyer bon marché.

Chaque joueur va incarner un agent immobilier et proposer des appartements en colocation à ses clients. Cependant, chaque appartement ne peut accueillir que 3 personnes maximum.

S'il y a plus de 4 personnes dans un même appartement, le propriétaire le découvrira et les locataires seront expulsés!

Placez le plus de vos clients possible dans des appartements accueillant 3 personnes afin qu'ils puissent faire des économies et visez la place de meilleur agent immobilier!

2. CONTENU

• **1 livret de règles**

• **36 meeples Locataire** : 4 couleurs (rouge, bleu, jaune, vert) × 9 meeples



• **21 cartes Appartement** : 14 appartements classiques, 3 suites, 3 appartements hantés, 1 suite royale (variante)



- **20 cartes Clé** : 4 couleurs (rouge, bleu, jaune, vert) × 5 cartes



- **12 cartes Événement** : 6 types × 2 cartes



- **4 cartes Aide de Jeu** : 1 carte de chaque couleur (rouge, bleu, jaune, vert)



3. MISE EN PLACE

Pour une partie en mode standard, retirez la carte **Appartenance Suite royale** ainsi que les deux cartes **Événement « Rénovation »**.

- 1 Choisissez chacun une couleur de meeples et placez-en 8 devant vous. Cela constitue votre réserve.

À 3 joueurs : Ajoutez chacun 2 meeples de la couleur non utilisée à vos meeples actuels. **Ces 2 meeples ne seront pas pris en compte lors du calcul des points à la fin de la partie.**

À 2 joueurs : Choisissez chacun une couleur parmi celles restantes et ajoutez 8 meeples de cette couleur à vos meeples actuels. **Ces 8 meeples ne seront pas pris en compte lors du calcul des points à la fin de la partie.**

2 Prenez chacun une carte Aide de Jeu de la couleur de vos meeples et placez-la face visible devant vous.

3 Disposez 6 cartes Appartement classique face visible, de manière à former une grille de 3×2 .

4 Placez le meeples restant de chaque couleur, comme illustré à droite (placez chaque meeples sur la flèche intérieure des cartes Appartement situées aux quatre coins). L'ordre des couleurs n'a aucune importance, vous pouvez placer vos meeples comme bon vous semble.



À 3 joueurs : Il reste 3 meeples de la couleur non utilisée. Comme illustré à droite, placez ces meeples sur les flèches [Haut] et [Bas] de la carte Appartement qui contient déjà un meeples de cette couleur.



5 Après avoir placé les meeples, mélangez toutes les cartes Appartement restantes. Disposez-les de manière à entourer celles déjà placées en formant une grille de 5×4 .

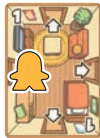
6 Mélangez les cartes Clé et les cartes Événement, puis distribuez 3 cartes à chaque joueur. Ces 3 cartes constituent leur main.

Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs. Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la à portée de tous les joueurs.

7 Le joueur qui a déjà vécu en colocation devient le premier joueur. Si plusieurs joueurs sont concernés, celui qui a eu le plus de colocataires commence. En cas d'égalité, déterminez le premier joueur au hasard.

La mise en place est terminée.

Exemple pour une mise en place 4 joueurs



4. DEROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez chacun votre tour, dans le sens horaire. À votre tour, procédez comme suit :

4-1 : Sélectionner une carte

Choisissez une carte de votre main et placez-la face visible devant vous.

4-2 : Appliquer l'effet de la carte

Appliquez l'effet de la carte que vous avez choisie.

- **Carte Clé :** Choisissez une carte Appartement contenant un meeples de la même couleur que la carte Clé jouée, puis placez un des meeples de votre réserve sur une flèche disponible de cette carte.



- **Carte Événement :** Appliquez l'effet indiqué sur la carte. (Voir section [7. Effets des cartes Événement] pour plus d'informations.)

Remarque : Chaque carte Appartement présente quatre flèches (haut, bas, gauche et droite). Vous ne pouvez pas placer plus d'un meeples sur chacune de ces flèches.



4-3 : Expulsion par le propriétaire

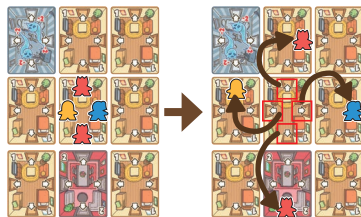
Si un quatrième meeples est placé sur une carte Appartement, le propriétaire expulse tous les locataires. Vous devez alors déplacer les meeples qui s'y trouvent.

Remarque : Dans ce jeu, les meeples peuvent être déplacés à la suite d'une expulsion par le propriétaire ou par le biais d'une carte Événement (« Expulsion forcée »).

Lorsque vous devez déplacer des meeples, procédez comme suit :

1 Déplacer des meeples :

Si un quatrième meeples est placé sur une carte Appartement ou qu'une carte Appartement est soumise à une expulsion, vous devez déplacer les meeples qui s'y trouvent. Déplacez chaque meeples sur la carte qui lui est adjacente en suivant la direction de la flèche sur laquelle il se trouve.



Les meeples sont déplacés par le joueur dont c'est le tour.

Lorsque vous déplacez des meeples, vous décidez également :

- Sur quelle flèche placer chaque meeples sur la carte Appartement qui lui est adjacente.

- Par quelle carte Appartement commencer les déplacements si plusieurs cartes contiennent 4 meeples.

2 Déplacements en chaîne :

Si, après avoir déplacé les meeples, une autre carte Appartement comporte désormais 4 meeples, déplacez tous les meeples de cette carte comme indiqué à l'étape 1. Répétez ce processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes Appartement avec 4 meeples.

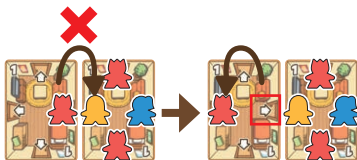
3 Cas particuliers :

- Si une expulsion a lieu dans une carte Appartement du bord de la zone de jeu, vous devez déplacer le meeples qui n'a pas de carte adjacente sur la carte située de l'autre côté de la zone de jeu.



- Si vous devez déplacer un meeples sur une carte qui contient déjà 4 meeples, laissez-le sur sa carte d'origine. Vous pouvez néanmoins

décider sur quelle flèche de la carte d'origine placer ce meeples.



4-4 : Piocher une carte

Défaussez la carte que vous avez jouée et prenez une carte de la pioche

pour avoir de nouveau 3 cartes en main.

Si la pioche est épuisée, prenez toutes les cartes défaussées, mélangez-les pour former une nouvelle pioche, puis piochez une carte.

4-5 : Fin du tour

Ceci fait, votre tour prend fin. Passez au joueur suivant dans le sens horaire.

5. FIN DE LA PARTIE

Si, à la fin de son tour, un joueur a placé tous les meeples de sa réserve (**ceux de sa couleur ainsi que ceux d'autres couleurs lors de parties à 2 ou 3 joueurs**), la partie prend fin après l'étape de dernière chance, indiquée ci-dessous.

5-1 : Étape de dernière chance

À l'exception du joueur qui a placé tous ses meeples, chaque joueur peut effectuer l'action suivante, l'un après l'autre, dans le sens horaire :

Vous pouvez placer l'un de vos meeples sur une carte Appartement qui contient un meeples de votre couleur.

Durant cette étape, vous ne pouvez pas placer un meeples sur une carte Appartement qui en contient déjà trois.

5-2 : Fin de la partie

Après l'étape de dernière chance, la partie prend fin et vous pouvez passer au décompte des points.

6. DECOMPTE DES POINTS

Chaque joueur calcule ses points comme suit :

[Calcul des points dans un appartement classique]



Vous gagnez 1 point par meeples de votre couleur placé sur une carte Appartement classique qui contient exactement 3 meeples.

[Calcul des points dans une suite]



Vous gagnez 2 points par meeples de votre couleur placé sur une carte Appartement Suite qui contient exactement 3 meeples.

[Calcul des points dans un appartement hanté]



Vous perdez 2 points par meeples de votre couleur placé sur une carte Appartement hanté.

Remarque : Vous perdez 2 points pour chacun de vos meeples sur une carte Appartement hanté, quel que soit le nombre de meeples qui s'y trouvent.

[Calcul des points dans une suite royale - Variante]

Vous gagnez 3 points par meeples de votre couleur placé sur une carte Appartement Suite royale qui contient exactement 3 meeples.



Remarque : Les meeples d'autres couleurs en votre possession lors de parties à 2 ou 3 joueurs, ainsi que les meeples que vous n'avez pas placés ne sont pas pris en compte dans le calcul des points.

Chaque joueur indique son score total. Celui a le score le plus élevé remporte la partie.

- En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de meeples restants dans sa réserve l'emporte.
- Si l'égalité persiste, le joueur qui a joué en premier lors de l'étape de dernière chance l'emporte.

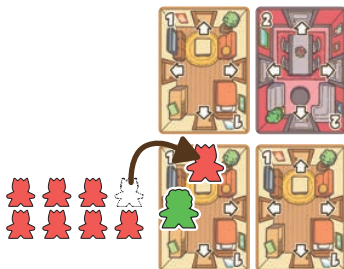
7. EFFETS DES CARTES EVENEMENT



Nom de la carte :

Communication

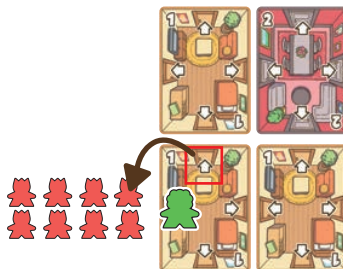
Effet : Considérez cette carte comme une carte Clé de la couleur de votre choix.



Nom de la carte :

Jour de départ

Effet : Prenez un meeples placé d'un adversaire et remettez-le dans la réserve de ce joueur.



Vous ne pouvez pas prendre un meeples qui est le seul représentant de sa couleur dans la zone de jeu.

Si vous choisissez un meeples d'une autre couleur que celle spécifique à un joueur (lors de parties à 2 ou 3 joueurs), considérez ce meeples comme étant de votre couleur.

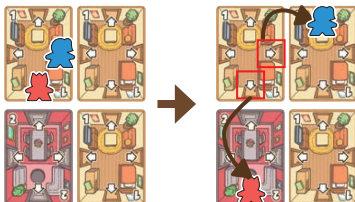


Nom de la carte :

Expulsion forcée

Effet : Choisissez une carte Appartement et déplacez tous les meeples qui s'y

trouvent sur les cartes adjacentes, en respectant les règles de déplacement habituelles.



Nom de la carte :

Nouveau contrat

Effet : Effectuez l'une des deux actions suivantes :

1 Placez l'un de vos meeples sur une carte Appartement qui ne contient pas de meeples.

2 Considérez cette carte comme une carte Clé de votre couleur.





Nom de la carte :

Échange d'appartements

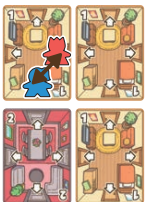
Effet : Échangez la position de 2 meeples situés sur des cartes Appartement différentes.



Nom de la carte :

Rénovation (Variante)

Effet : Échangez la position de 2 meeples situés sur une même carte Appartement.



8. VARIANTES

8 -1. Ajouter la suite royale et les événements « Rénovation »

Pour plus de variété, vous pouvez ajouter la suite royale et les 2 cartes Événement « Rénovation » à vos parties.

Si vous souhaitez jouer avec la carte Appartement Suite royale :

Avant de procéder à la mise en place, remplacez une carte Appartement de votre choix par la carte Appartement Suite royale. À la fin de la partie, vous gagnez 3 points par meeple de votre couleur sur cette carte si elle en contient exactement 3. Avec l'ajout d'un appartement à score élevé, la compétition ne sera que plus intense !

Si vous souhaitez jouer avec les cartes Événement « Rénovation » :

Ajoutez les 2 cartes Événement « Rénovation » aux autres avant de mélanger les cartes Événement avec les cartes Clé.

8-2. Dans le cadre de parties à 2 joueurs

Si vous aimez les jeux stratégiques comme *Othello* et *Shogi*, vous pouvez également jouer sans cartes en main et sans utiliser de cartes Clé ni de cartes Événement. Ignorez les étapes

[4-1 : Sélectionner une carte] et [4-2 : Appliquer l'effet de la carte]. À la place, à votre tour, choisissez, une carte Appartement qui contient au moins un meeple. Puis, placez un meeple sur une flèche disponible de cette carte.

Si vous optez pour cette variante, vous n'aurez aucune carte en main. Dans ce cas, ignorez l'étape [4-4 : Piocher une carte]. En cas d'égalité à la fin de la partie, le joueur qui a effectué le premier tour de la partie l'emporte.



Musoka Studio
58 rue de Monceau
75008 Paris - France
©2025 Musoka Studio

