

HOUSE FLIPPERS

 Andrew Cedotal
& Jonathan Bittner
 Alexandre Bonvalot



2-4



10'



7+



*Lancez-vous dans l'achat, la réfection et la revente de biens immobiliers. La concurrence est rude mais votre aptitude à prendre rapidement des décisions et votre vitesse d'exécution des travaux sont de réels atouts. Financez vos achats par la collecte de loyers et espérez pouvoir rapidement envoyer tout balader, pour enfin partir à la retraite sous le soleil...
House Flippers: toute une vie de dur labeur condensée en quelques minutes.*

MATÉRIEL

-  1 plateau de jeu ;
-  283 cards:
 -  231 cartes Bâtiment (84 cartes Campagne dont 4 cartes Décoratrice d'intérieur, 147 cartes Ville dont 4 cartes Décoratrice d'intérieur et 8 cartes Loyer) ;
 -  52 cartes Retraite dorée (13 cartes Chaise longue, 13 cartes Hamac, 13 cartes Bouée, 13 cartes Yacht) ;
-  110 cubes Argent (35 gris, 35 bruns, 20 rouges, 20 jaunes), simplement appelés «cubes» dans ces règles (les cubes sont en quantité limitée) ;
-  12 sabliers Loyer (4 gris, 4 bruns, 2 rouges, 2 jaunes), simplement appelés «sabliers» dans ces règles ;
-  1 règle du jeu.



Campagne



Ville



Retraite dorée



INSTALLATION

Placez le plateau au centre de la table **1**.

Mélangez séparément les 3 paquets de cartes Campagne, Ville et Retraite dorée. Divisez les chacun en trois paquets plus ou moins égaux. Posez les trois paquets Campagne **2**, sur les trois cases campagne du plateau, **face visible**. Faites de même pour les paquets Ville **3** et Retraite dorée **4**.

Chaque joueur reçoit un sablier gris **5**.

Les sabliers et les cubes restant constituent la réserve générale et sont répartis plus ou moins équitablement de part et d'autre du plateau, aisément accessibles par tous les joueurs.



1

APERÇU & BUT DU JEU

Chaque sablier représente un bien immobilier générant périodiquement des revenus que les joueurs investissent dans de nouveaux biens décrépis afin de les rénover, pour ensuite les revendre et générer un bénéfice qu'ils réinvestissent... Le but de chacun est, après avoir tant travaillé, d'accéder à une retraite de rêve sous les cocotiers.

DÉROULEMENT DU JEU

Tous les joueurs décomptent simultanément : «3, 2, 1...» puis crient «CLOUEZ!». À ce signal, tous retournent leur sablier gris et la partie commence.

Dans House Flippers, **il n'y a pas de tour de jeu** : tous les joueurs agissent **simultanément** et le plus rapidement possible.

NOTE SUR L'IMPRÉCISION DES SABLIER

Il est impossible de garantir que des sabliers identiques en apparence ont bien la même durée. Les règles de House Flippers tiennent compte de ce paramètre : en tout début de partie, un joueur pourra revendiquer une carte avant les autres joueurs... mais personne ne sait qui ce sera !



IMPORTANT



Les cubes imprimés sur les cartes et les cubes en bois ont la même valeur ! Vous pouvez utiliser des cubes imprimés ou des cubes en bois, ou un mélange des deux pour payer. Si vous payez trop avec des cubes imprimés sur une carte, récupérez votre « monnaie » dans la réserve générale sous forme de cubes en bois. Lorsque vous payez avec une carte, défaissez-la d'un côté ou de l'autre du plateau sur une défaisse.

ENCAISSER UN LOYER

Les joueurs bénéficient de revenus locatifs récurrents grâce à des biens immobiliers (les sabliers). Encore faut-il ne pas oublier de réclamer les loyers aux locataires...

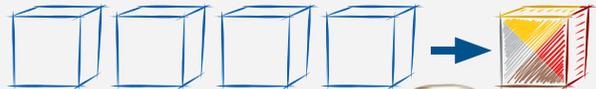
Lorsqu'un de vos sabliers a fini de s'écouler, il vous permet de percevoir un loyer de la réserve générale sous forme d'un cube de la couleur correspondant à celle du sablier. Retournez ensuite le sablier pour démarrer une nouvelle période de location qui permettra ultérieurement de collecter un nouveau cube.

Vous pouvez à tout moment retourner un sablier que vous avez préalablement oublié de retourner après avoir collecté le cube auquel il vous donnait droit.

VENDRE À LA BANQUE

Même si cette façon de faire fructifier son argent n'est pas le plus rentable, il ne faut pas la négliger pour autant !

Échangez avec la réserve générale 4 cubes de la **même couleur** contre le cube de votre choix (un rappel de cette action est imprimé à deux endroits sur le plateau).



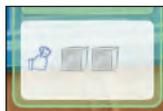


ACQUÉRIR UNE CARTE DU PLATEAU

Acheter un bien immobilier

Pour partir à la retraite sous les cocotiers, il va falloir vous démener et ne pas être avare en huile de coude. En fonction des cas, vous préférerez rénover certains biens immobiliers et en mettre d'autres en location.

Chaque emplacement du plateau indique un coût d'achat, exprimé en cubes, sous le paquet de cartes qui s'y trouve.



Rénover un bien immobilier décrépi Uniquement pour les cartes montrant des cubes

Pour acheter un bien à rénover (cabane ou maison):

- touchez d'un doigt la carte au sommet d'un paquet;
- payez son coût en cubes à la réserve générale de l'autre main;
- puis prenez la carte et placez-la face visible devant vous, dans votre réserve personnelle.



Le bâtiment est alors **immédiatement** considéré comme ayant été rénové.

Vous pourrez ultérieurement défausser cette carte (= vendre le bâtiment rénové) pour payer une nouvelle acquisition (rappel: les cubes imprimés sur les cartes ont la même valeur que les cubes en bois!).

Mettre un bien neuf en location Uniquement pour les cartes montrant un sablier

Pour acheter un bien neuf à mettre en location:

- touchez d'un doigt la carte au sommet d'un paquet du plateau;
- payez son coût en cubes à la réserve générale de l'autre main;
- puis prenez la carte et **défaussez-la**;
- prenez dans la réserve générale un sablier dont la couleur correspond à celle du sablier de la carte et posez-le dans votre réserve personnelle en le retournant, de sorte que le sable commence à s'écouler.



Vous pouvez désormais encaisser un loyer supplémentaire grâce à ce nouveau sablier.

Engager un décorateur d'intérieur

Rien de tel que de faire appel à un professionnel pour augmenter la valeur d'un bien et d'ainsi accroître sa valeur locative.

Des cartes Décorateur d'intérieur sont glissées dans les paquets de cartes Bâtiment. Vous pouvez les acquérir comme les autres cartes.



Tout sablier posé sur une telle carte voit son rendement **doublé**: une fois tout le sable écoulé, 2 cubes de la couleur du sablier sont reçus de la réserve, au lieu de 1.

Lorsque vous acquérez une carte Décorateur d'intérieur, placez-la dans votre réserve personnelle, face visible. Tant qu'il n'y a pas de sablier posé dessus, vous avez deux options:

- vous pouvez à tout moment y déplacer un sablier depuis votre réserve personnelle;
- vous pouvez y poser un sablier nouvellement acquis.

Un sablier posé sur une carte Décorateur d'intérieur ne peut pas être remplacé par un autre sablier en cours de partie. Un même sablier ne peut être assigné qu'à une seule carte Décorateur d'intérieur.

Préparer sa retraite dorée

Il n'y a pas que le travail dans la vie! Profitez du fruit de votre labeur et partez vous reposer sous le soleil!

La rangée de cartes en haut du plateau ne contient que des cartes Retraite dorée.



À chaque fois que vous réussissez à en acquérir une, vous vous rapprochez de la victoire. Veillez à disposer les cartes Retraite dorée face visible dans votre réserve personnelle afin de pouvoir aisément les compter à tout moment.

REMARQUES

- Si plusieurs joueurs veulent acheter la même carte au même moment, le premier qui la touche la prend.
- Veillez à ne pas vous tromper lors de vos transactions. Dans le feu de la partie, cela peut très vite arriver!



VICTOIRE

Dès lors que vous avez réussi à remplir un des objectifs de Retraite dorée ci-dessous, criez «**JE PLAQUE TOUT! À MOI LA BELLE VIE!**». Bravo! Vous avez remporté la partie.

3 brelans (3 cartes identiques) différents,



4 paires (2 cartes identiques) différentes,



6 cartes identiques.



Vous avez atteint un confort de vie qui ne vous oblige plus à travailler. À vous la retraite dorée! Remisez planches, clous, scie et consort; vous partez vivre dans les îles pour siroter des cocktails sur la plage, bercé par les vagues à l'ombre des cocotiers, tandis que les autres continuent de trimer. Elle est pas belle la vie?



SIT DOWN!

AUTEURS

Andrew CEDOTAL
Jonathan BITTNER

ILLUSTRATEUR

Alexandre BONVALOT

INFOGRAPHISTES

Marie OOMS
yellow.brussels

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique
Tél. +32 468 37 51 31

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2019). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION** : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.