1 JOUEUR
12 ANS ET +

Goliath



RÈGLES DU JEU
MODE SOLO

MISE EN PLACE SOLO



1 Tuiles Quartier



2 Cartes Lieu



5 Dé d'interaction

4 Paquet et cartes Sim iconique



3 Paquet Action et Réserve



BIENVENUE DANS LE QUARTIER !

1. Assemblez le quartier à partir des trois tuiles, comme illustré ci-dessus.
2. Remplissez les terrains du quartier avec les six cartes Lieu, sur la face de votre choix.
3. Mélangez les cartes Action et révélez-en 6 au-dessus du quartier, sur deux lignes de trois, pour former la réserve d'actions. Posez le reste du paquet à proximité, face cachée.
4. Mélangez les Sims iconique et révélez-en 2. Placez chacun d'entre eux sur le lieu répondant à son intérêt (le SIMbole sur sa carte). Posez le reste du paquet à proximité, face cachée.
5. Placez le dé d'interaction près du quartier.

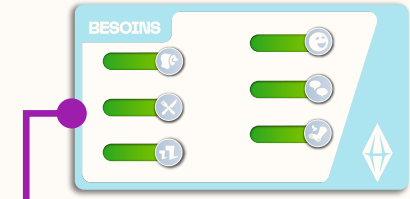
MISE EN PLACE SOLO





3 Cartes Aspiration

2 Plateau Foyer



1 Indicateur de besoins et Prisme





BIENVENUE CHEZ VOUS !

1. Choisissez un Prisme et prenez l'indicateur de besoins de la couleur correspondante. Réglez toutes vos jauges sur PLEINE (vert). Laissez les aides de jeu dans la boîte : le mode Solo ne les utilise pas.
2. Prenez le plateau Foyer de votre choix et rangez les autres dans la boîte.
3. Mélangez les cartes Aspiration, puis révélez-en 3 devant vous (ou prenez celles de votre choix) : ce seront vos trois seules aspirations pour toute la partie ! Rangez le reste du paquet Aspiration dans la boîte.

BUT DU JEU

En mode Solo, vous ne comptez pas les points !
À la place, vous poursuivez deux objectifs.

1 VIVRE VOTRE MEILLEURE VIE : COMPLÉTEZ VOS TROIS ASPIRATIONS



Vous pouvez les compléter dans n'importe quel ordre. Pour plus de détails, lisez la section Fin de partie (cf. page 6).

2 VOUS FAIRE DES AMIS : ACCUEILLEZ TROIS SIMS ICONIQUES CHEZ VOUS



Les Sims iconiques du mode Solo se comportent différemment : vous les rencontrez dans les lieux du quartier et interagissez avec eux en lançant le dé ! Le fonctionnement de l'effet ROTATION DES SIMS ICONIQUES est également différent (cf. page 7).

Dès que vous remplissez ces deux objectifs, vous gagnez la partie ! Vous perdez lorsque toutes vos jauges de besoin sont vides sans que vous puissiez les remplir.

DÉROULEMENT

À chaque tour, vous pouvez soit Rentrer, soit Sortir en effectuant les étapes décrites ci-après. Ensuite, réapprovisionnez la réserve d'actions, et c'est de nouveau votre tour ! Trop bien !

NOTE : le déroulement du mode Solo a quelques différences avec celui du mode Standard.

RENTRER

Pour Rentrer, vous devez avoir une série de trois SIMboles identiques dans votre foyer (sur le plateau et les cartes Action).

1 Déplacez votre Prisme sur votre plateau Foyer, défaussez les cartes Action utilisées pour votre série de trois SIMboles identiques, puis réglez UNE de vos jauges vides sur **PLEINE**.



ASTUCE : l'un des trois SIMboles identiques peut être celui de votre plateau Foyer ! Ainsi, vous ne défaussez que 2 cartes Action. Ne défaussez jamais votre plateau Foyer.

SORTIR

1 Visitez un lieu

Déplacez votre Prisme sur n'importe quelle carte Lieu (cette étape est identique à celle du mode Standard !).

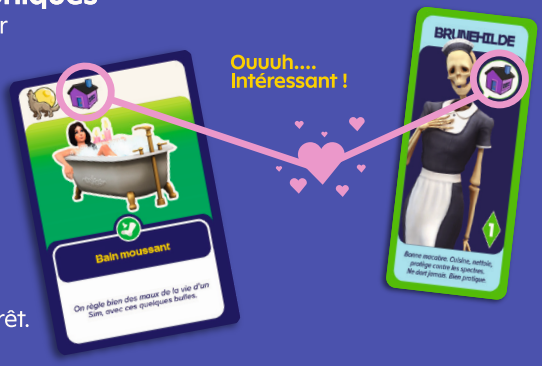


A **Videz la jauge** du besoin associé à ce lieu. Si elle est déjà vide, vous devez choisir un autre lieu !

B **Prenez une carte Action** de la réserve ayant au moins 1 SIMbole en commun avec le lieu visité. Si elle présente des icônes de besoin, remplissez les jauges associées qui étaient VIDES. Si elle comporte un effet, déclenchez-le. Ensuite, placez cette carte dans votre foyer.

2 Invitez des Sims iconiques

Déplacez dans votre foyer tout Sim iconique du quartier dont l'intérêt figure parmi les SIMboles des cartes Action prises pendant ce tour. S'il provient de l'un des lieux, piochez un nouveau Sim iconique et placez-le sur le lieu correspondant à son intérêt. S'il provient du centre du quartier, ne piochez pas.



SORTIR (SUITE)

3 Interagissez avec un Sim iconique

Si un Sim iconique se trouve dans le lieu visité, lancez le dé d'interaction et appliquez le résultat obtenu.



Bonne interaction



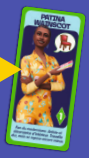
Remplissez une de vos jauges VIDES. Laissez le Sim iconique dans ce lieu.

Interaction gênante



Déplacez le Sim iconique au centre du quartier : il pourra rejoindre votre foyer lors de votre prochaine sortie (cf. page 5) ou grâce à l'effet ROTATION DES SIMS ICONIQUES d'une carte action (cf. page 7). Piochez-en un nouveau dans le paquet et placez-le sur le lieu correspondant à son intérêt.

Passe à la maison !



Déplacez le Sim iconique dans votre foyer. Piochez-en un nouveau dans le paquet et placez-le sur le lieu correspondant à son intérêt : s'il s'agit de celui où vous vous trouvez déjà, vous pouvez immédiatement interagir avec lui !

BONUS : si vous avez désormais au moins 4 Sims iconiques dans votre foyer, c'est la fête ! Remplissez un de vos besoins au choix.

FIN DE PARTIE

Après chaque tour où vous êtes Sorti, vérifiez si vous avez rempli vos objectifs.

Si au moins 3 SIMboles dans votre foyer (plateau et cartes Action) correspondent à l'un et/ou l'autre SIMboles de votre carte Aspiration, celle-ci est complétée !

Prenez la carte Aspiration et les cartes Action utilisées pour la compléter, retournez-les face cachée et empilez-les à proximité de votre foyer.



BONUS : compléter une aspiration est très satisfaisant ! Remplissez un de vos besoins au choix.

NOTE : vous pouvez compléter vos aspirations dans n'importe quel ordre.

EFFETS DES CARTES ACTION





ROTATION DES SIMS ICONIQUES

Choisissez un Sim iconique du quartier dont l'intérêt apparaît parmi vos SIMboles (plateau et cartes), et placez-le dans votre foyer. Si vous l'avez pris dans un lieu, piochez un nouveau Sim iconique et placez-le dans le lieu correspondant à son intérêt.

BONUS : si vous avez désormais au moins 4 Sims iconiques dans votre foyer, c'est la fête ! Remplissez un de vos besoins au choix.



ÉCHANGE DE CARTES

Au lieu d'échanger avec un autre joueur, échangez avec n'importe quelle carte de la défausse. N'appliquez aucun des effets de la nouvelle carte : vous bénéficiez uniquement de ses SIMboles.



Don Lothario fait du gringue

Dès que cette carte apparaît dans la réserve d'actions, choisissez un Sim iconique en jeu (dans le quartier et ses lieux ou dans votre foyer), puis lancez le dé d'interaction. Sur un , ce Sim accepte le rencard : rangez-le dans la boîte avec la carte Don Lothario, puis reprenez le cours de la partie. Sur tout autre résultat, passez à un autre Sim. Si vous vous n'obtenez de , pour aucun de Sims iconiques en jeu, placez la carte Don Lothario dans votre foyer : elle compte comme un Sim iconique dans le cadre de vos objectifs !



Une visite de la Faucheuse

Dès que cette carte apparaît dans la réserve d'actions, rangez-la dans la boîte avec tous les Sims iconiques se trouvant au centre du quartier (ceux avec qui vous avez eu une interaction gênante). S'il n'y a aucun Sim au centre du quartier, rangez ceux de votre plateau dans la boîte, et placez la carte de la Faucheuse dans votre foyer : elle compte comme un Sim iconique dans le cadre de vos objectifs !



Attention ! C'est Mme Ladentelle !

Dès que cette carte apparaît dans la réserve d'actions, retournez face cachée toutes les cartes Action de votre foyer. Mélangez-les et défaussez-en deux au hasard, avec cette carte Action.

Les SIMS

LE JEU DE SOCIÉTÉ





Attention.
Petites pièces.
Danger d'étouffement.

Les couleurs et détails peuvent varier.

© 2026 Electronic Arts Inc. The Sims, Plumbob design, Maxis and Electronic Arts are trademarks of Electronic Arts Inc. All rights reserved. Goliath is an authorized Electronic Arts Inc. licensee.

Fabriqué en Chine

938243_0_10_V01_2603

938243

© 2026 Goliath,
Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, Pays-Bas.

www.goliathgames.com