TUTORIEL VIDÉO

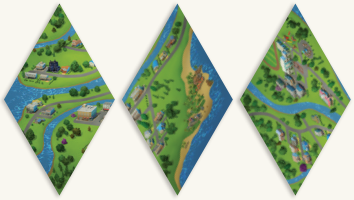
2 à 5 JOUEURS
12 ANS ET +

Goliath



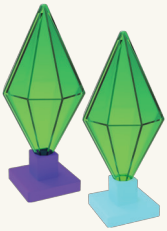
RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL



Tuiles Quartier

x 3



Prismes

x 5



Aides de jeu

x 5



Dé d'interaction

x 1



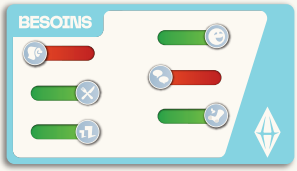
Cartes Lieu

x 6



Cartes Action

x 115



Indicateurs de besoins

x 5



Cartes Aspiration

x 27



Plateaux Foyer

x 18



Cartes Sim iconique

x 18

MISE EN PLACE





5 Paquet Aspiration

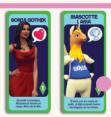


3 Réserve et paquet Action





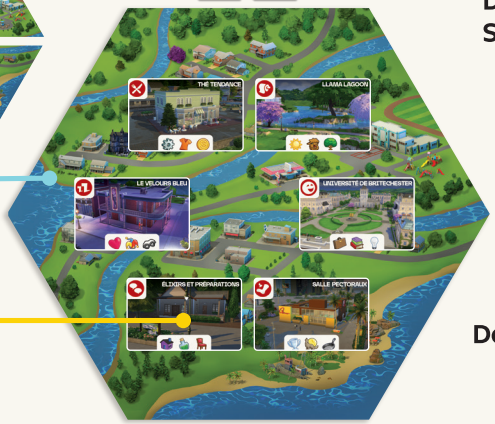




4 Duo et paquet Sim iconique



1 Quartier



2 Lieux



6 Dé d'interaction

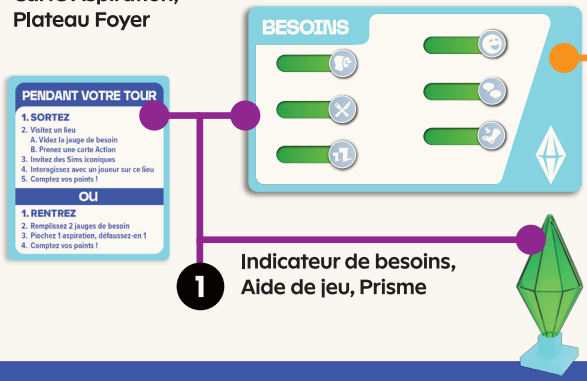
BIENVENUE DANS LE QUARTIER !

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 cartes Sim iconique et révélez-en 2 sous la réserve d'actions. Posez le reste du paquet à proximité, face cachée.
5. Mélangez les cartes Aspiration et posez ce paquet près de la réserve, face cachée.
6. Placez le dé d'interaction près du quartier.

MISE EN PLACE

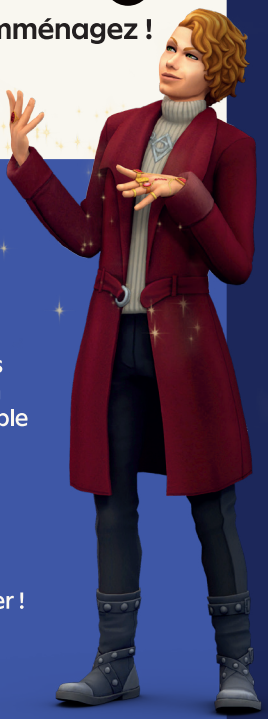


2 Carte Aspiration, Plateau Foyer



1 Indicateur de besoins, Aide de jeu, Prisme

3 Emménagez !



BIENVENUE CHEZ VOUS !

1. Choisissez un Prisme chacun, et prenez l'aide de jeu et l'indicateur de besoins de la couleur correspondante. Réglez toutes vos jauges sur PLEINE (vert).
2. Piochez 2 plateaux Foyer chacun, choisissez-en un, puis rangez l'autre dans la boîte. Piochez 2 cartes Aspiration chacun, choisissez-en une et défaussez l'autre face visible près du paquet.
3. **Emménagez** en plaçant votre Prisme et votre carte Aspiration sur votre plateau Foyer, puis alignez celui-ci contre un côté du quartier et placez votre indicateur de besoins en dessous.
4. Celui qui a déménagé le plus récemment joue en premier !

BUT DU JEU ET SCORE

L'objectif est d'être le **premier joueur à avoir 8 points à la fin de son tour**. Les points s'obtiennent de deux façons.

NOTE : pour une partie plus longue, fixez l'objectif à 10 points.

1 CHAQUE ASPIRATION COMPLÉTÉE — 3 POINTS

À la fin de votre tour, 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 !

Rassemblez 3 de ces SIMboles… **comme ceci !**



2 CHAQUE SIM ICONIQUE — 1 POINT

Les Sims iconiques du quartier se rendent dans votre foyer lorsque vous prenez une carte Action affichant le SIMbole qui les intéresse. Ceux qui se trouvent chez d'autres joueurs peuvent aussi venir chez vous grâce à l'effet « Rotation des Sims iconiques » (cf. page 10).



VOTRE TOUR

Pendant votre tour, vous pouvez soit RENTRER, soit SORTIR. Ensuite, vous marquez des points (cf. Décompte de fin de tour, page 9), puis c'est au tour de votre voisin de gauche. La plupart de vos tours seront consacrés à Sortir.

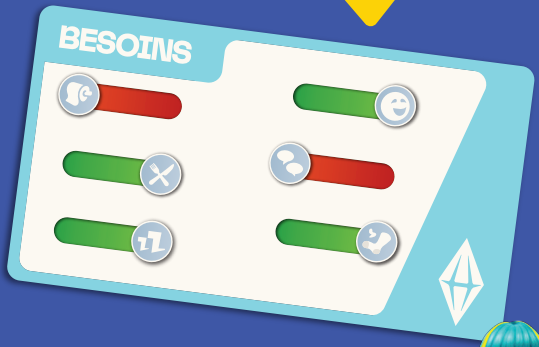
NOTE : au début de votre tour, réapprovisionnez la réserve d'actions et/ou le duo de Sims iconiques s'ils sont incomplets.

RENTRER

Si vous souhaitez changer d'aspiration ou remplir vos jauges, vous pouvez Rentrer. Déplacez votre Prisme sur votre foyer, puis :

1 Remplissez 2 jauges.

Choisissez 2 jauges VIDES (rouge) et réglez-les sur PLEINES (vert).



2 Piochez 1 carte Aspiration, puis défaussez-en 1.

Vous ne pouvez avoir qu'une aspiration sur votre plateau. Vous pouvez défausser l'ancienne ou la nouvelle.



A **Piochez +1**



B **Défaussez -1**



VOTRE TOUR (SUITE)

SORTIR

La plupart de vos tours sont consacrés à Sortir dans un lieu afin de prendre une nouvelle carte Action.

Visitez un lieu

Déplacez votre Prisme sur un lieu donc l'icône correspond à une jauge PLEINE de votre indicateur de besoins.

A **Videz cette jauge**

B **Prenez une carte Action** de la réserve ayant au moins 1 SIMbole en commun avec le lieu visité. Placez-la face visible sur votre plateau Foyer. Certaines cartes Action vous permettent de remplir une jauge VIDE. D'autres déclenchent une action spéciale au moment de prendre la carte, comme l'effet « Rotation des Sims iconiques » (cf. page 10).



ASTUCE : la carte Action choisie doit avoir un SIMbole en commun avec le lieu visité, mais c'est votre seule contrainte ! Prenez celle qui vous intéresse pour son action spéciale, ou choisissez en fonction de votre carte Aspiration ou des Sims iconiques en jeu.



Disposez vos cartes Action de façon à voir tous leurs SIMboles.

NOTE : le lieu visité et la carte Action choisie n'ont pas besoin de correspondre à votre carte Aspiration.

SORTIR (SUITE)

2 Invitez des Sims iconiques

Déplacez dans votre foyer tout Sim iconique du duo dont l'intérêt figure parmi les SIMboles des cartes Action prises pendant ce tour.



3 Interagissez

Si d'autres joueurs sont dans le même lieu, vous devez interagir avec l'un d'entre eux, au choix. Lancez le dé d'interaction l'un après l'autre (en commençant par vous) et appliquez le résultat :

Bonne interaction → Remplissez une de vos jauges VIDES

Interaction gênante → Videz une de vos jauges PLEINES

Nouvelle information → Placez une carte Action aléatoire de l'autre joueur dans votre foyer (sans appliquer son effet).





DÉCOMPTE DE FIN DE TOUR



COMPLÉTER UNE ASPIRATION

Après être Sorti ou Rentré, vérifiez si votre aspiration peut être complétée. Si c'est le cas, glissez-la sous votre foyer en laissant dépasser son intitulé et le nombre de points. Ensuite, piochez une nouvelle carte Aspiration.

Ne défaussez pas vos cartes Action : elles peuvent vous servir à compléter d'autres aspirations.



IMPORTANT :
Vous ne pouvez compléter qu'une seule aspiration par tour, et uniquement quand il s'achève. Même si vous avez déjà 3 SIMboles correspondant à la nouvelle aspiration, vous devez attendre la fin de votre prochain tour pour la compléter.



1+1+3+3=8. Victoire !

Enfin, additionnez tous vos points : 3 par aspiration complétée et 1 par Sim iconique dans votre foyer. Si vous totalisez 8 points ou plus, c'est gagné !

Vous ne pouvez pas gagner pendant le tour d'un autre joueur, même si vous avez 8 points.



DÉROULEMENT

ROTATION DES SIMS ICONIQUES

NOTE : vous pouvez commencer à jouer sans lire cette section, et y revenir quand quelqu'un devra appliquer l'effet « ROTATION DES SIMS ICONIQUES » de sa carte Action.

Lorsqu'un joueur prend une carte Action affichant « ROTATION DES SIMS ICONIQUES », chaque Sim iconique qui se trouve actuellement dans un foyer le quitte et part en quête d'un autre joueur susceptible de l'intéresser.

CHAQUE joueur prend **TOUTES** les cartes Sim iconique de son plateau Foyer et les passe à son voisin de gauche.

Parmi les Sims que vous recevez, gardez ceux dont le SIMbole d'intérêt figure dans votre foyer (plateau ou cartes Action), et passez les autres à votre gauche. La rotation se poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque Sim iconique se soit arrêté dans un nouveau foyer ou soit revenu dans celui d'origine.



Exemple : le joueur 1 prend la carte Action Rescapé de la Plante vache, qui déclenche une rotation des Sims iconiques ! Chaque joueur prend toutes ses cartes Sim iconique et les passe à gauche.



Sonia Gothik

Son intérêt est absent dans les foyers des joueurs 2 et 3. Bella retourne donc chez le joueur 1 à l'issue de la rotation.

Rory Oaklow

Le foyer du joueur 3 n'a pas de SIMbole , mais celui du joueur 1 vient de l'obtenir avec sa nouvelle carte Rescapé de la Plante vache ! Rory s'arrête chez lui.

Bob Pancakes:

Bob s'arrête chez le joueur 3, qui a un SIMbole chez lui.



APRÈS









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