

# Beste de savoir

Améliorer son score à Welcome to Your  
Perfect Home

---

dimanche 09 mars 2025



# Table des matières

	Introduction . . . . .	1
1.	Analyse du jeu . . . . .	2
1.1.	Feuille de marque . . . . .	2
1.2.	Répartition . . . . .	10
1.3.	Versions . . . . .	11
1.4.	Adversaires . . . . .	13
2.	Préparation d'une partie . . . . .	14
2.1.	Estimer la durée de la partie . . . . .	15
2.2.	Définir sa stratégie . . . . .	18
3.	Exécution d'une partie . . . . .	23
3.1.	En cours . . . . .	23
3.2.	Approche de la fin . . . . .	23
3.3.	Fin de partie . . . . .	24
	Conclusion . . . . .	24

## Introduction

*Welcome to Your Perfect Home* est jeu de société de type flip & write conçu par Benoît Turpin et illustré par Anne Heidsieck, que j'apprécie beaucoup (c'est le moins que l'on puisse dire 🍊).

Dans celui-ci, on incarne un architecte aménageant un quartier paisible dans les États-Unis des années 50. À chaque tour, on va choisir un numéro et potentiellement une action (mettre une piscine par exemple) pour marquer des points

Ayant atteint le rang Maître sur **BGA** et souhaitant parler de nouveaux sujets, je me dis qu'il peut être sympa de vous partager ma vision du jeu et des quelques principes qui m'aident à faire de bonnes parties.

Voyons cela !



Le but de billet n'est pas de vous apprendre les règles du jeu, que vous pouvez consulter [ici](#) 📄. Il est préférable de connaître un minimum le jeu avant de lire ce qui va suivre pour faciliter la compréhension.



Au cours de ce billet, on va s'intéresser au jeu de base ainsi qu'à sa variante avancée uniquement. Sachez qu'il existe diverses variantes (experts, solitaire, ...) et extensions !

## 1. Analyse du jeu

### 1. Analyse du jeu

Pour commencer, on va faire une analyse du jeu afin de mieux comprendre certains choix. Je parle ici surtout par expérience, mais je vais essayer d'appuyer mes propos par des analyses logiques.

#### 1.1. Feuille de marque

Une feuille de marque se présente ainsi :



FIGURE 1.1. – Feuille de marque vierge.

## 1. Analyse du jeu

### 1.1.1. Rues

Il y a donc trois rues pour **trente-trois emplacements** au total :

Rue	Nombre emplacements
Haut	10
Milieu	11
Bas	12

### 1.1.2. Parcs

Concernant les parcs, on peut observer cette répartition :

Rue	Bonus max	Nb parcs max	Ratio bonus max / nb parcs max
Haut	10	3	3,33
Milieu	14	4	3,5
Bas	18	5	3,6

On peut voir que plus le nombre de parcs requis est élevé, plus le bonus maximum est profitable. On peut aussi se rendre compte que c'est vraiment le fait de compléter une allée de parcs qui donne un ratio intéressant car on est à 2 points par parc sinon.

*i*

En général, je cherche à maximiser deux voire trois allées de parcs en fonction de la durée de la partie. Les parcs de la dernière rue sont souvent indispensables (hors objectifs spécifiques). Comme c'est une rue dont les parcs sont souvent indispensables, c'est une rue que l'on remplira souvent en priorité.

## 1. Analyse du jeu



FIGURE 1.2. – Complétion des parcs ( $10+14+18 = 42$  points soit 3,5 points par action parc).

### 1.1.3. Piscines

Concernant les piscines, on peut voir ceci :

Bonus	Nb piscines	Ratio bonus / piscine
3	1	3
6	2	3
9	3	3
13	4	3,25
17	5	3,4
21	6	3,5
26	7	3,71
31	8	3,87

## 1. Analyse du jeu

---

On voit que comparées aux parcs, les piscines ne sont pas forcément plus intéressantes en terme de ratio (à condition de finir tous les parcs d'une rue bien entendu). Par contre hors complétion des parcs, une action piscine est plus intéressante qu'une action parc (3 contre 2 points). Il vaut donc mieux choisir une ou deux piscines que d'entamer une allée de parcs qu'on n'est pas sûr de finir.

Les piscines sont aussi plus contraignantes à placer que les parcs, car il faut les jouer sur l'emplacement du numéro. Néanmoins, il y a des parties où les objectifs leur donnent plus d'importance.

*i*

En général, je place quelques piscines en complément des parcs lorsque le numéro s'y prête bien et que les autres actions sont moins intéressantes. En revanche, j'accorde plus d'importance à celles-ci qu'aux parcs dans ma répartition finale dans les parties avec des cartes objectifs piscines, car on peut monter à un ratio élevé.

### 1.1.4. Intérimaires

L'action intérimaire rapporte 7 points pour le ou les joueurs qui en ont le plus, 4 pour les seconds et 1 pour les troisièmes.

*i*

En général, je vais chercher à limiter le nombre d'intérimaires utilisés (au maximum trois dans des grandes parties) tout en maximisant ce bonus pour avoir le ratio le plus élevé possible. En cours de partie, c'est une donnée que je regarde particulièrement chez mes adversaires pour en avoir un d'avance ou éviter d'en faire inutilement. Dans certaines parties courtes, c'est une action qu'il peut être malin de jouer tôt afin de faire la différence. Je l'utilise pour étendre ma rue (obtenir un petit numéro ou un grand numéro) et pour combler des zones difficiles.

### 1.1.5. Barrières

Les barrières ne rapportent pas de point à proprement parler. C'est les lotissements qu'elles délimitent qui rapportent des points de par leur taille. Ces lotissements peuvent aussi être utilisés dans des objectifs.

*i*

En général, je place des barrières au fur et à mesure de la partie pour accomplir les objectifs. Dans certains cas, il faut beaucoup de barrière, donc je vais faire attention à ne pas en manquer et recourir à des ronds-points éventuellement.

## 1. Analyse du jeu



FIGURE 1.3. – Exemple partie courte où il faut beaucoup de barrière.

### 1.1.6. Valeurs de lotissement

On peut améliorer la valeur pour une taille de lotissement afin de gagner plus de points pour les lotissements de cette taille.

Par exemple, avec l'objectif suivant, on voudra augmenter la valeur au maximum pour les zones de 1. Ainsi en jouant une carte action, on obtiendra 18 points (6X3) au lieu de 6 de base (6X1) ce qui fait une action pas trop mal utilisée puisque rapportant 12 points !



FIGURE 1.4. – Carte objectif 6X1.



## 1. Analyse du jeu

C'est un cas extrême et à contrario il peut y avoir des parties où il n'est pas pertinent d'améliorer ses lotissements.

i

En général, pour choisir la ou les tailles de lotissements à améliorer, je vais regarder les tailles de lotissement les plus fréquentes dans les objectifs ainsi que la durée de la partie (afin de voir ce que j'aurai le temps de faire ou non). Je m'appuie aussi sur le ratio points gagnés pour actions nécessaires afin de déterminer si c'est fructueux ou non.



FIGURE 1.5. - 6x4 en améliorant - 6x2 de base = 12 points supplémentaires en améliorant les lotissement de taille 2 (soit 6 points par action).

### 1.1.7. Bis

Les cartes bis apportent un malus (quoique le premier bis est presque gratuit puisqu'il coûte 1 de malus) lorsque jouées. En plus de ce malus, on ne va pas faire une action qui pourrait nous rapporter des points (clôturer un lotissement avec une barrière, placer une piscine, etc.).

Néanmoins, une carte bis peut être savamment placée pour terminer un lotissement et accomplir un objectif plus promptement que ses adversaires. Ainsi, on ne prend pas de retard voire on

## 1. Analyse du jeu

prend de l'avance car on gagne davantage sur l'objectif accompli en premier, mais aussi car on a potentiellement un lotissement de terminé que n'auront pas nos adversaires à la fin de la partie.

*i*

En général, je joue une carte bis pour accélérer l'accomplissement d'un objectif clé ou combler une zone difficile (plage de numéros peu fréquents) quand la fin de la partie approche. Je me limite à deux bis le plus souvent, car le coût peut vite excéder le gain. Comme les intérimaires, c'est une donnée que je regarde aussi en priorité chez mes adversaires afin de voir si je ne suis pas en retard.

### 1.1.8. Ronds-points

Les ronds-points permettent contre un malus de segmenter en deux sous-rues (avant et après) une portion de rue. Il est ainsi possible de mettre des numéros de 1 à 15 de chaque côté ce qui facilite le placement pour remplir des lotissements. Autre avantage, cela évite une action barrière !



FIGURE 1.6. – Exemple rond-point.

Un rond-point peut aussi faciliter voire être obligatoire pour l'accomplissement d'objectifs avancés :

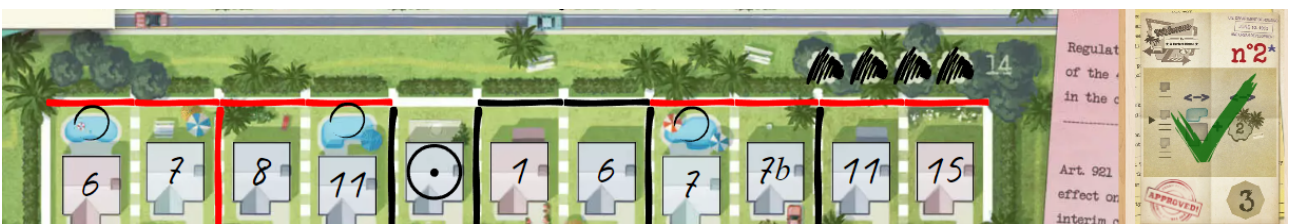


FIGURE 1.7. – Exemple rond-point avec objectif parcs/piscines.

Autre fait important, placer un rond-point enlève un emplacement dans la rue. Cela peut être avantageux pour des objectifs où il faut terminer une rue afin de l'achever plus rapidement. Cela peut être désavantageux dans certaines configurations où on peut risquer de griller sa partie en les plaçant mal (si on est sur une partie où tous les emplacements doivent être remplis par des numéros par exemple).

## 1. Analyse du jeu

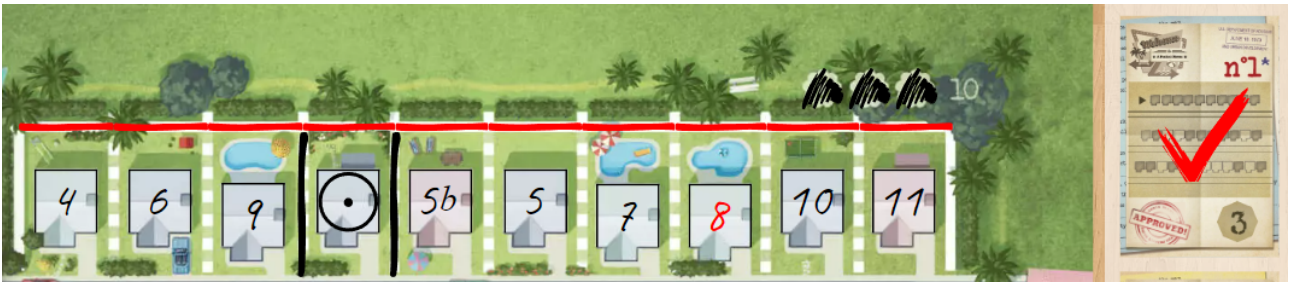


FIGURE 1.8. – Un rond-point pour remplir une rue.

i

En général, je vais utiliser un seul rond-point pour les parties courtes ou moyennes et deux ronds-points dans les parties longues, mais tout dépend de la configuration (objectifs spécifiques, nombre de barrières nécessaires, ...). Le deuxième rond-point est particulièrement coûteux (5 de malus), arriver à s'en passer peut faire la différence.

### 1.1.9. Refus de permis

Le refus de permis n'est pas vraiment un choix, mais plutôt l'absence possible de choix. Il est très coûteux puisque non seulement on prend un malus (quoique le premier est gratuit), mais surtout on prend du retard (donc une maison en moins pour terminer un lotissement, un objectif). Il convient donc de l'éviter en faisant attention à la répartition des numéros.

i

En général, je fais attention dès le début afin d'achever de manière fluide mes lotissements pour un objectif. J'évite de placer systématiquement des suites de numéros fréquents (on va voir la répartition des numéros juste après). Lorsque la partie approche de la fin, je prépare un (voire deux) lotissement de "sortie" en faisant en sorte d'avoir une grande plage ou une plage de nombres fréquents afin d'y mettre un dernier numéro sans problème (hélas le hasard fait parfois mal les choses malgré toutes les bonnes précautions du monde)



FIGURE 1.9. – Une sortie bien organisée.

## 1. Analyse du jeu

### 1.2. Répartition

La répartition et en particulier la répartition des numéros est une donnée à prendre en considération. Cela permettra de mieux évaluer le choix couple (numéro, action) à faire à chaque tour.

L'idéal est de pouvoir utiliser à la fois le numéro et l'action, mais il arrive de ne pas utiliser l'action, car on va vouloir combler une zone difficile avec un numéro rare par exemple (idéalement, il faudrait utiliser chaque action pour en tirer le maximum).

#### 1.2.1. Répartition des chiffres

Pour 83 cartes, les numéros sont répartis ainsi :

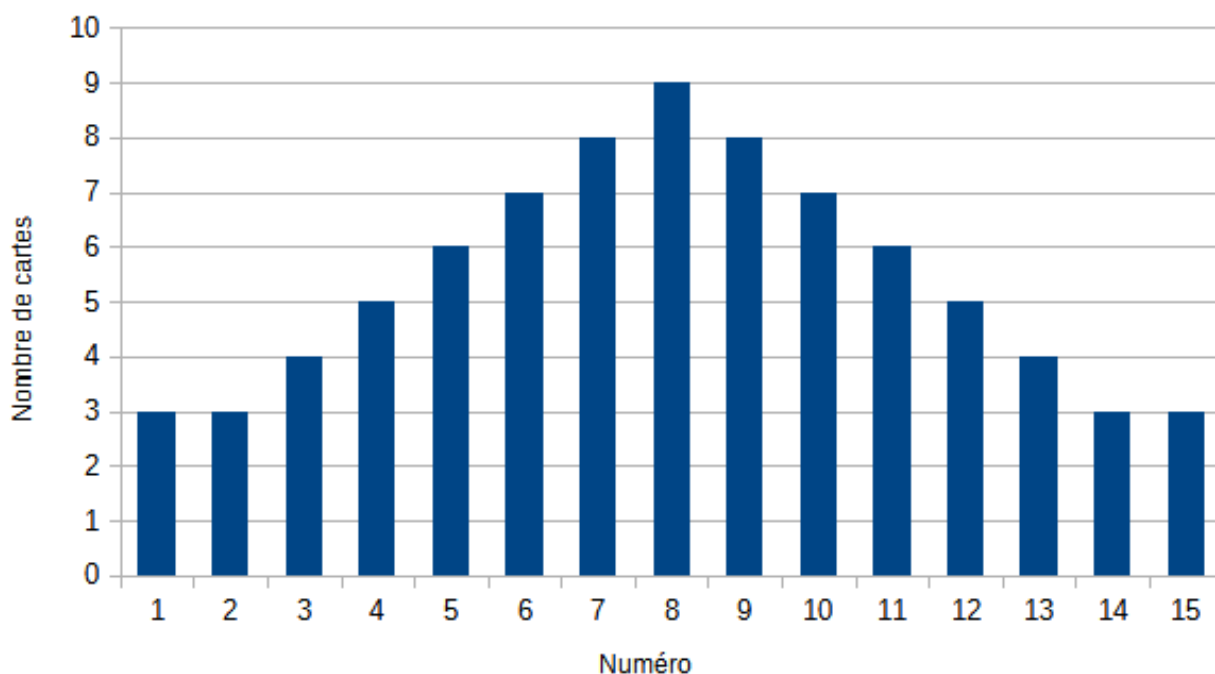


FIGURE 1.10. – Graphique nombre de numéros.

Les numéros devant être rangés dans l'ordre croissant, on en déduit que plus on se rapproche du centre d'une rue plus les numéros que l'on va y placer apparaîtront souvent. De ce constat, les chiffres à placer aux extrémités semblent être les plus intéressants, puisque plus rares, afin d'éviter les refus de permis (tour où l'on ne peut pas jouer).

*i*

En général, il m'arrive de me dire tiens il faut que je fasse attention pour placer tel numéro ici. Ou encore, tiens ça fait longtemps qu'on a pas vu de 6 normalement il devrait pas tarder.

## 1. Analyse du jeu

### 1.2.2. Répartition des actions

Le numéro seul ne fait pas tout, et même si celui-ci peut sembler attrayant car rare, il peut y avoir une action plus judicieuse à faire.

Certains objectifs demandent une action particulière (piscine, parc) qu'il faut donc privilégier par exemple.

Concernant la répartition des actions, cela me semble moins prioritaire d'en parler, on peut juste noter que les piscines sont moins nombreuses que les parcs (9 contre 18 cartes).

i

En général, je priorise les actions de type parcs (il faut 12 parcs au total dans les grandes parties soient plus de 36 % des emplacements) dans mon mix. Néanmoins, s'il y a des objectifs piscines, je choisis ces dernières en priorité et comme il n'y a que 9 cartes piscines, je vais remélanger les cartes si j'accomplis en premier un objectif et que quelques piscines sont déjà tombées afin d'augmenter leur chance d'apparition.



FIGURE 1.11. – Remélanger pour augmenter les chances d'apparition de piscines.

### 1.3. Versions

La version normale prépare la voie à la version avancée.

## 1. Analyse du jeu

### 1.3.1. Version normale

La version normale est un bon point d'entrée pour assimiler le fonctionnement du jeu.

**1.3.1.1. Une attention accrue sur les numéros** Ce mode implique de faire davantage attention aux numéros, car il n'y a pas les ronds-points pour découper sa rue. Comme il n'y a pas de rond-point, cela implique d'utiliser un peu plus de barrière.

**1.3.1.2. Des objectifs axés sur les lotissements** Dans cette version, les objectifs sont plus simples et sont davantage axés sur les lotissements. Par exemple, il faut réaliser deux lotissements de six maisons.

### 1.3.2. Version avancée

La version avancée apporte un dynamisme nouveau.

**1.3.2.1. Une attention accrue sur les actions** Même si les numéros demeurent importants, ils dictent moins les choix que dans la version normale à mon avis, puisque des ronds-points nous permettent de découper nos rues si besoin.

**1.3.2.2. Des objectifs non axés sur les lotissements** La version avancée apporte des objectifs nouveaux dont certains peuvent se réaliser en parallèle des objectifs de lotissement.

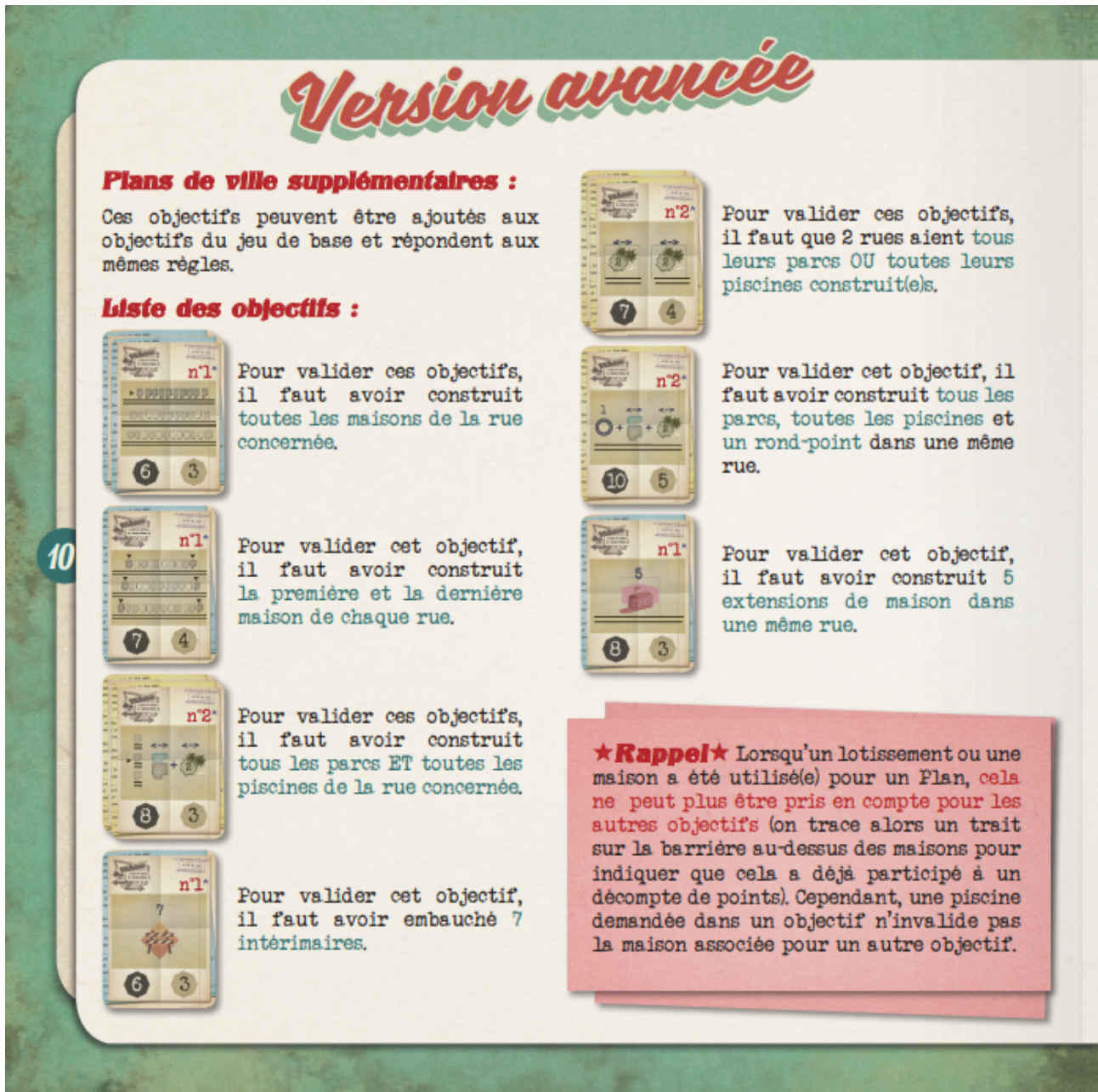


FIGURE 1.12. – Objectifs version avancée (règles du jeu).

## 1.4. Adversaires

Le nombre et le niveau des autres joueurs est quelque chose prendre en compte.

### 1.4.1. Nombre

Le nombre de ses adversaires permet d'avoir une estimation des objectifs que l'on va pouvoir accomplir en premier (s'il y a quatre joueurs pour 3 objectifs de lotissements, ce sera difficile d'accomplir 2 objectifs en premier). Aussi, plus le nombre de joueurs est élevé, plus il est complexe de suivre ce qu'ils font.

## 2. Préparation d'une partie

i

En général, je joue des parties à 3 joueurs. Comme il y a trois objectifs, je vais chercher à en accomplir un voire deux en premier surtout quand ceux-ci se combinent.

### 1.4.2. Niveau

Connaître le niveau de ses adversaires permet de mieux estimer les choix qu'ils sont susceptibles de faire (objectif priorisé ou délaissé, utilisation ou non des bis et des ronds-points).

i

En général, je fais attention au niveau des adversaires car l'écart de points peut se jouer à pas grand chose contre un adversaire fort (un objectif clé accompli en premier) ; ou encore des adversaires plus faibles vont faire un objectif que d'autres personnes ne feraient pas, mettant fin à la partie potentiellement plus rapidement.



FIGURE 1.13. – L'objectif 7 X intérimaire est souvent délaissé car peu fructueux (6 points pour l'objectif + 7 points) / 7 soit 1,85 points par action.

Après analyse, on peut se dire que l'ensemble se résume à un savant dosage. Pour savoir quel savant dosage faire, il convient d'établir un plan en début de partie en fonction des objectifs.

## 2. Préparation d'une partie

J'insiste sur le fait que c'est les objectifs qui dictent le rythme de la partie et le dosage à effectuer. Pourquoi ? Parce que c'est le premier joueur accomplissant tous les objectifs qui met



## 2. Préparation d'une partie

fin à la partie. Et qui dit objectifs, dit nombre d'emplacements à remplir. Qui dit nombre d'emplacements à remplir, dit nombre d'actions limité. Qui dit nombre d'actions limité, dit choix à faire.

On peut aussi noter qu'une partie peut se terminer quand un joueur a rempli tous les emplacements (par exemple si un des objectifs ne sera jamais fait ou bien si les objectifs lotissements nécessitent de tout remplir) ou quand un joueur a eu trop de refus de permis.

### 2.1. Estimer la durée de la partie

*i*

Au début d'une partie, je vais chercher à estimer la durée de celle-ci. Cela me permettra de savoir si celle-ci sera plutôt courte, moyenne ou longue et me guidera dans les choix à faire (parcs à compléter, amélioration de lotissement à privilégier, etc.) en fonction du nombre de tour qu'il y aura.

Pour estimer le nombre de tour, donc la durée de la partie, je compte les lotissements des objectifs.

!

Certains objectifs ne permettent pas d'estimer parfaitement le nombre de tour de la partie (l'objectif des piscines sur les deux rues, des intérimaires ou encore des bis puisqu'on ne sait pas à quelle vitesse ces actions vont tomber ni si elles vont être utilisées par les autres joueurs).

Pour bien comprendre, on va voir quelques exemples :

#### 2.1.1. Exemple estimation simple

Dans ce premier exemple, on a juste à compter les emplacements requis pour estimer la durée de la partie. Cela fait 28 (9 pour l'objectif n°1 plus 9 pour l'objectif n°2 plus 10 pour l'objectif n°3), soit une partie longue qui s'annonce !

## 2. Préparation d'une partie

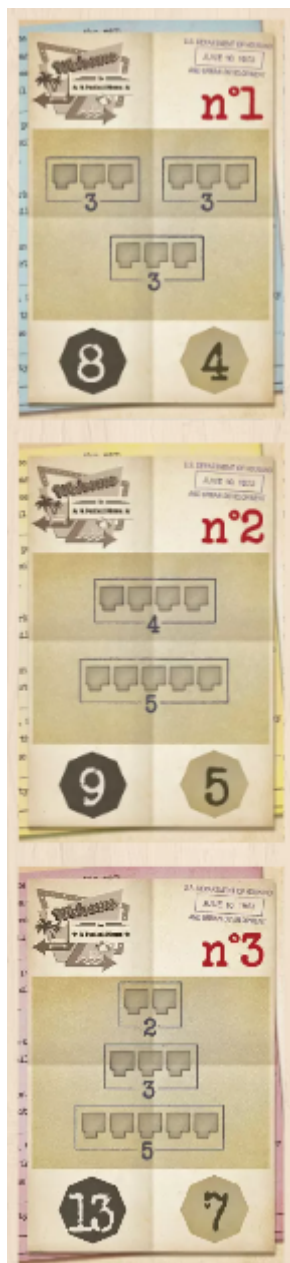


FIGURE 2.14. – Exemple 1 d'estimation durée partie.

### 2.1.2. Exemple estimation moins simple

Dans ce deuxième exemple, il faut au moins 22 emplacements (12 pour l'objectif numéro n°1 et 10 pour l'objectif n°3, l'objectif 2 se combinant avec l'un ou l'autre des deux précédents). Sauf rupture de piscines ou de parcs (ce qui ne devrait pas arriver), cette partie s'annonce courte !

## 2. Préparation d'une partie



FIGURE 2.15. – Exemple 2 d'estimation durée partie.

### 2.1.3. Exemple avec estimation non précise

Ce troisième exemple montre qu'au moins 17 emplacements devront être remplis (9 emplacements pour l'objectif 2 et 8 pour l'objectif 3). On pourrait se dire que ce sera une partie rapide, mais ce serait hâtif. En effet, l'objectif n°1 demande 7 intérimaires soit au moins 7 tours de jeu. D'une part, il n'y a pas une probabilité sûre qu'il y ait 7 tours de jeu avec au moins un intérimaire dans les 17 tours. D'autre part, il y aura d'autres actions à privilégier (les barrières ou les parcs), ce qui me fait penser que la partie sera au minimum de durée moyenne.

## 2. Préparation d'une partie



FIGURE 2.16. – Exemple 3 d'estimation durée partie.

### 2.2. Définir sa stratégie

Les objectifs vont être la ligne rouge de la partie.

#### 2.2.1. Choisir son objectif

On a fait une première analyse afin d'estimer la durée de la partie. On peut faire une seconde analyse sur les objectifs pour voir lesquels sont les plus avantageux.

## 2. Préparation d'une partie

**2.2.1.1. Objectif ou objectifs** Accomplir en premier un objectif donne plus de points. Par conséquent, les objectifs les plus prisés sont ceux donnant le plus grand avantage possible c'est-à-dire ceux dont la valeur bonus premier joueur - bonus autres joueurs est la plus élevée.

En reprenant l'exemple 1, on voit que c'est l'objectif n°3 qu'il faudrait privilégier, car le premier joueur à l'accomplir gagne 6 points de plus contre 4 pour les autres objectifs.



FIGURE 2.17. – Objectif 3 le plus avantageux.

Une autre stratégie possible est de chercher à accomplir un objectif un peu moins rémunérateur mais plus rapide en premier et de chercher à enchaîner en réalisant le troisième objectif en premier également. Cette stratégie dépend du nombre et du niveau des joueurs.

Dans tous les cas, on cherchera à finir en premier le plus d'objectifs possibles.

## 2. Préparation d'une partie

**2.2.1.2. Combinaison d'objectifs** Les objectifs non lotissements peuvent se combiner avec d'autres objectifs. Cela permet donc de faire d'une pierre deux coups !

On peut voir avec l'exemple 2 que l'objectif n°2 peut se faire avec le premier ou le troisième. Le troisième est le plus pertinent, car il demande 10 emplacements (soit 2 de moins que le premier), donc il sera plus rapide à terminer. On aura aussi moins de parcs et de piscines nécessaires que dans la troisième rue.



FIGURE 2.18. – Combiner pour mieux gagner.

**2.2.1.3. Cas particulier de l'objectif à éviter** Il y a des objectifs que je fais rarement, comme les intérimaires (dont on a déjà eu l'occasion de parler précédemment) ou encore les bis. Parce qu'il y a une part de hasard non négligeable dans leur réussite rapide et qu'ils ne sont pas aussi rémunérateurs en terme de points en comparaison d'autres actions sur le long terme.

## 2. Préparation d'une partie

### 2.2.2. Définir sa stratégie

Une fois qu'on a une idée du nombre de tour de la partie ainsi que du ou des objectifs qu'on veut faire en priorité, on va pouvoir voir par où commencer.

**2.2.2.1. Comment répartir mes lotissements ?** C'est la première question à se poser. Comment vais-je répartir mes lotissements pour accomplir rapidement le ou les objectifs voulus tout en marquant des points ? Est-ce que je vais avoir besoin d'un rond-point ? Est-ce que je vais avoir besoin de beaucoup de barrière ?

**2.2.2.2. Comment marquer des points ?** C'est la deuxième question qui vient avec et après la première. Le but est de poser des numéros tout en jouant des actions rémunératrices. Tout en gardant à l'esprit que l'on est limité par **nombre d'actions - nombre de bis - potentiellement nombre de rond-point utilisé dans des objectifs rue à compléter.**

Il faudra voir en fonction du nombre de tours combien d'actions on attribuera à telle ou telle catégorie.

Reprenons l'exemple suivant :

## 2. Préparation d'une partie



FIGURE 2.19. – Exemple 2 d'estimation durée partie.

On a dit qu'il y aura potentiellement 22 tours. Comme il y a un objectif rue complète, on mettra un rond-point dans la troisième rue (histoire de faire deux lotissements de 5 supplémentaires au passage). On utilisera au minimum une action bis dans la partie également.

Donc en réalité, il y aura 19 actions jouées.

Par ailleurs, on a dit qu'un rond-point pourra nous aider à faire les parcs et les piscines pour l'objectif n°2. En plus, on aura ainsi une seule action barrière à jouer contre trois sinon.

Cela nous donne une idée de répartition :

Action	Nombre à jouer
--------	----------------



### 3. Exécution d'une partie

Bis	1
Parcs	4 (rue du milieu)
Piscines	3 (rue du milieu)
Barrières	2 (une rue du milieu et une rue du bas)
Lotissement	4 (3 lotissements de 5 soit 30 points au lieu de 15)
Intérimaires	2

On a ainsi 16 actions, ce qui nous laisse un peu de marge pour soit faire un deuxième bis, soit mettre une ou deux piscines en plus ou encore faire une action intérimaire supplémentaire en fonction du déroulement de la partie.

*i*

J'applique surtout l'analyse des objectifs ainsi que l'organisation des lotissements. Pour ce qui est de la répartition des actions, je suis assez habitué, cela se fait assez naturellement, mais je pense que c'est un bon cadre pour des joueurs moins accoutumés.

Maintenant qu'on a vu comment définir notre feuille de route, il n'y a plus qu'à dérouler.

## 3. Exécution d'une partie

Les tours vont s'enchaîner avec des numéros et des actions. Il suffira à chaque tour de choisir le couple (numéro, action) qui nous aide le plus par rapport à l'état du jeu (le nôtre, mais aussi celui de nos adversaires (objectifs, bis, intérimaire, ...)) et à notre analyse préalable.

Prendre en considération les actions à venir peut aussi être utile. Par exemple, s'il y a une action parc, une piscine et une barrière et que je vois qu'il y a trois barrières au tour prochain, je vais choisir entre le parc et la piscine, car je n'aurai pas le choix de l'action au tour suivant.

### 3.1. En cours

En cours de partie, on regarde si on va bien pouvoir terminer l'objectif ciblé en premier (on utilise un bis si jamais pour accélérer). Sinon, on s'adapte. On essaie également de bien doser les actions, sans rien oublier (parcs, lotissements, etc.)

### 3.2. Approche de la fin

Lorsqu'on voit que la fin de la partie se rapproche, il convient de regarder ce qu'il nous manque. Est-ce que je vais manquer de barrière ? Est-ce qu'il me manque une action intérimaire ? Est-ce que je vais être en retard par rapport à mon adversaire (bis) ?

## Conclusion

On veille aussi à préparer son lotissement de fin comme expliqué dans la première section.

### 3.3. Fin de partie

Une fois la partie terminée, je vais chercher à comprendre si les choses se sont bien passées ou non et pourquoi (mauvais choix, chance, etc.).

Il est possible de revoir les parties sur BGA, ce qui en fait un bon outil pour analyser et comprendre.

## Conclusion

Au cours de ce billet, on a vu quelques stratégies à appliquer durant nos parties de *Welcome to Your Perfect Home*.

Un dernier principe que j'applique, et non des moindres, est tout simplement de prendre du plaisir dans mes parties ! Chaque partie est différente, et même s'il y a des configurations récurrentes, il y a souvent possibilité d'essayer des choses, d'être créatif et cela me plaît ! Cette expérimentation permet de muscler son jeu et de mieux arbitrer ses choix futurs.

Comme c'est un jeu avec un nombre connu de numéros et d'actions, je me dis que pour passer au niveau supérieur dans la maîtrise du jeu, il serait envisageable d'avoir en permanence l'état de celui-ci à l'esprit pour mieux prévoir ce qu'il reste à sortir.

Bon jeu !

Les images sont tirées du jeu et sont la propriété intellectuelle de l'éditeur Blue Cocker.

# Liste des abréviations

BGA Board Game Arena. 1