



RÈGLES DU JEU



Auteurs : Cyrille Allard
Frédéric Guérard

Illustrations : Tomek Larek

Pour 2 à 4 Joueurs – 10 ans et plus – 60 Minutes

INTRODUCTION

Construisez le Parc de loisirs le plus réputé de tous les temps ! Achetez les plus belles attractions, proposez les meilleurs services et accueillez le plus possible de visiteurs grâce aux bus et à la publicité. Répondez aux attentes du public et le succès sera au rendez-vous ! Attention, ne négligez aucun de vos visiteurs, car les plus mécontents ternissent votre réputation.

BUT DU JEU

Apportez de nouvelles attractions à votre Parc et proposez les meilleurs services du moment à vos visiteurs. S'ils sont satisfaits, ils vous feront cumuler un maximum de points de Réputation. Choisissez judicieusement vos attractions et agencez bien les différentes allées de votre Parc afin de générer le moins d'impasses possibles. Les impasses et les visiteurs insatisfaits mettront en danger votre belle réputation. En fin de partie, votre Parc sera évalué et le joueur possédant le plus de points de Réputation sera déclaré vainqueur.

MATÉRIEL DE JEU

- * 4 plateaux individuels Terrain
- * 1 plateau Parking
- * 4 tuiles Extension de terrain
- * 4 tuiles Entrée de Parc additionnelles
- * 101 tuiles Attraction/Service (32 de petite taille avec les publicités au dos, 40 de taille moyenne, 29 de grande taille)
- * 17 tuiles Bus
- * 124 pions Visiteur (35 verts, 35 bleus, 30 roses, 24 jaunes)
- * 1 jeton Ticket de Parc (premier joueur)
- * 1 marqueur de manche
- * 52 pièces de monnaie (33 de \$1, 19 de \$5)
- * 4 Entrées de Parc joueur (2 Colonnes + 1 Banderole par joueur)
- * 1 carnet de score

MISE EN PLACE

- A** Placez le plateau Parking au centre de la table.
- B** Mélangez les tuiles Bus pour former une pioche face cachée, puis piochez autant de tuiles Bus que de nombre de joueurs + 1. Placez-les, faces visibles, dans les emplacements du plateau Parking, sur le côté droit, et placez dessus les pions Visiteur correspondants.
- C** Placez le marqueur de manche sur l'emplacement n°1 de la piste de tour.
- D** Formez 3 pioches distinctes, faces cachées, avec les tuiles Attraction/Service en fonction de leurs tailles. Piochez 5 petites tuiles, 5 moyennes puis 3 grandes et placez-les, faces visibles, sur le Parking. (voir exemple ci-dessous)
- E** Placez les 4 extensions de terrain et les 4 entrées additionnelles à côté du plateau Parking, à la disposition des joueurs.
- F** Disposez les pions Visiteur et les pièces de monnaie à portée de tous les joueurs.

- G** Chaque joueur prend :
 - * 1 plateau individuel Terrain,
 - * 1 Entrée de Parc à sa couleur (2 colonnes + Banderole) ; elle est placée à côté du plateau Terrain devant le petit chemin,
 - * 1 fiche de score,
 - * 1 crayon (non fourni).
- H** Le premier joueur est le dernier à être allé dans un Parc d'attractions. Il prend le jeton Ticket de Parc devant lui.
- I** Les joueurs reçoivent de l'argent en fonction de leur position dans l'ordre du tour (sens horaire à partir du premier joueur) :
 - * 1^{er} joueur \$0
 - * 2^e joueur \$1
 - * 3^e joueur \$2
 - * 4^e joueur \$3.

La construction de votre Parc de loisirs peut commencer !



À assembler.



Installation pour 3 joueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 4 **manches** comprenant chacune plusieurs tours de jeu.

Au début de chaque manche, tous les joueurs reçoivent les **subventions** comme indiqué sur la piste de manche (\$15 pour la manche 1, \$10 pour la manche 2, \$5 pour la manche 3 et \$0 pour la manche 4).

TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, à votre tour vous devez **Acheter une attraction** ou **Acheter une Publicité** ou **Passer**.

Acheter une attraction

Vous devez choisir et acheter l'UNE des tuiles du Marché Central. Celle-ci peut être une attraction, un service, une extension de terrain ou une Entrée de Parc. Vous devez payer le coût indiqué sur la tuile. Si la tuile achetée est un service ou une attraction, piochez une nouvelle tuile pour la remplacer. Puis, placez la tuile acquise dans votre Parc, sauf s'il s'agit d'une Publicité (voir "Tuile Publicité").

PLACEMENT DES TUILES :

Placez chaque tuile en respectant le quadrillage de votre plateau Terrain. Vous pouvez orienter la tuile dans le sens qui vous arrange.

Lorsque vous posez une tuile, il faut **impérativement** qu'au moins une allée de cette tuile soit connectée à une allée déjà présente sur votre plateau.

NOTE : les entrées sont considérées comme des points de départ des allées.

La tuile de droite ne peut pas être posée ici car aucune de ses allées n'est connectée à une allée déjà présente. Les autres tuiles sont correctement connectées.

CONSEIL : Lorsque vous ajoutez une nouvelle attraction à votre Parc, cochez la case à côté de cette attraction sur votre fiche de score. Cela vous permettra de mieux apprécier le nombre d'attractions différentes dans votre Parc.

FOURNIR UN SERVICE À UNE ATTRACTION :

Pour fournir un service à une attraction, vous devez placer la tuile de ce service **directement à côté de l'attraction, en connectant leurs allées**.

*Ici, le service de restauration connecté à cette attraction **A** permet de déverrouiller l'emplacement du visiteur jaune, mais pas celui de l'attraction **B** qui n'est pas directement connecté au service de restauration (voir "Accueillir les visiteurs").*

Certaines tuiles Service proposent 2 services différents qui sont tous les 2 utilisables par les attractions qui y sont connectées.



IMPORTANT : Une fois placées dans votre Parc, vous ne pouvez plus déplacer ou tourner les tuiles jusqu'à la fin de la partie. Prenez garde à ne pas vous bloquer. Mais si c'était le cas, vous pourriez par la suite acheter une nouvelle entrée et/ou une extension de terrain.

Acheter une Publicité

Vous pouvez acheter une publicité au prix indiqué sur la tuile (dos de la petite tuile du dessus de la pioche). Vous recevez alors les visiteurs indiqués sur la Publicité que vous placez soit dans votre Parc, soit à l'Entrée de votre Parc. La tuile Publicité achetée est remise sous la pile.

Passer

Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas acheter une tuile à votre tour, alors vous devez passer.

Lorsque que vous passez, vous ne pouvez plus réaliser d'action jusqu'à la fin de la manche.

Prenez une carte Bus disponible et placez-la devant vous avec les pions Visiteur qui s'y trouvent.

Lorsque tous les joueurs ont passé, la manche en cours prend fin.

FIN DE LA MANCHE

1. Accueillir les visiteurs

Les tuiles Bus utilisées sont défaussées dans la boîte de jeu et ne serviront plus durant cette partie. Ensuite, les pions Visiteur se trouvant à l'Entrée des Parcs peuvent être placés sur n'importe quel emplacement libre de leur couleur en respectant les règles suivantes :

Les emplacements avec ,  ou  ne sont disponibles que si le service correspondant est directement connecté à l'attraction.

Les fontaines fournissent un emplacement joker  pouvant accueillir n'importe quelle couleur de visiteur.



NOTE :

♦ La phase **Accueillir les visiteurs** peut être réalisée simultanément par tous les joueurs.

♦ Si des visiteurs ne peuvent pas être placés dans le Parc, ils restent sur la tuile Entrée du Parc et ils pourront être placés lors d'une manche ultérieure (si vous construisez les attractions qui leur conviennent).

Mais attention, en fin de partie, tous les visiteurs restant à l'Entrée du Parc vont être très mécontents et vont vous enlever des points de réputation.

2. Recevoir les revenus du Parc

Chaque visiteur se trouvant dans le Parc rapporte \$1 et les visiteurs se trouvant sur un emplacement spécial  rapportent \$1 de plus.

NOTE : Les visiteurs qui se trouvent à l'Entrée du Parc ne rapportent rien.

Le joueur Dream Island gagne \$5 pour ses visiteurs + \$2 pour ses visiteurs se trouvant sur un emplacement spécial (soit \$7) mais il ne gagne pas d'argent pour ses visiteurs qui se trouvent à l'Entrée de son Parc.



3. Déterminer le premier joueur

Le joueur qui a le moins d'argent devient le premier joueur. Il prend le jeton Ticket de Parc devant lui. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche du premier joueur actuel (en dehors de lui-même – dans le sens des aiguilles d'une montre) qui devient le premier joueur.

4. Arrivée des nouveaux bus

Piochez de nouveaux bus afin qu'il y en ait autant que le nombre de joueurs +1 **A** et placez sur chaque nouveau bus les pions Visiteur correspondants. Avancez d'un cran le marqueur de manche **B**.

À la fin de la 4^e manche, la partie prend fin.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque les 4 manches ont été jouées.

Puis les joueurs calculent sur leur fiche de score leurs points de réputation :

Variété des attractions

En fonction du nombre de loisirs différents dans leur Parc, les joueurs gagnent les points suivants :

Attractions différentes	7	8	9	10	11	12
Points de réputation	2 pts	6 pts	10 pts	15 pts	20 pts	25 pts

NOTE : Les fontaines comptent comme un type d'attraction.

Visiteurs

Tous les visiteurs présents dans le Parc donnent des points de réputation :

- ♦ les visiteurs **verts** et **bleus** donnent **1 point** chacun,
- ♦ les visiteurs **roses** et **jaunes** donnent **2 points** chacun.

Les visiteurs coincés à l'Entrée du Parc sont mécontents et font baisser votre réputation :

- ♦ les visiteurs **verts** et **bleus** font perdre **1 point** chacun,
- ♦ les visiteurs **roses** et **jaunes** font perdre **2 points** chacun.

Agencement du Parc

Un Parc mal agencé reçoit des points de réputation négatifs. Pour chaque allée interrompue par une autre tuile **A**, le joueur perd **2 points** de réputation. Les allées qui donnent vers l'extérieur du Parc ou qui ne sont pas interrompues par une autre tuile **B** ne donnent pas de point négatif.



LES TUILES

Il y a 4 types de tuiles que les joueurs peuvent acheter à leur tour de jeu :

Les extensions de terrain

Les joueurs peuvent acheter une seule extension de terrain durant la partie pour \$6. Ils placent cette extension sur un côté de leur Parc, en faisant correspondre le quadrillage. Attention, une entrée ne peut pas être recouverte par une extension.

Les entrées

Les joueurs peuvent acheter une seule entrée supplémentaire durant la partie pour \$3. Ils placent l'entrée sur un des côtés de leur Parc ou de leur extension.



NOTE :

- ◆ Les entrées ne peuvent jamais être déplacées.
- ◆ Les pions Visiteur qui se trouvent sur une entrée peuvent librement être déplacés sur une autre entrée.

Les attractions et services

LES ATTRACTIONS

Elles peuvent accueillir des visiteurs qui vous rapporteront de l'argent en fin de manche et des points de réputation en fin de partie.

Caractéristiques d'une tuile Attraction

A – Allées

B – Type d'attraction (déterminé par l'illustration)

C – Emplacement des visiteurs, indique la couleur des visiteurs pouvant être placés ici.

D – Emplacement des visiteurs spéciaux. Cet emplacement donne des revenus supplémentaires s'il est occupé par un visiteur. Cet emplacement est disponible uniquement si le service indiqué (ici, la restauration) est connecté directement à l'attraction.

E – Coût d'achat de l'attraction.



NOTE :

- ◆ Les fontaines sont considérées comme des attractions.
- ◆ Il n'y a pas le même nombre de tuiles pour chaque attraction (voir page suivante).

LES SERVICES

Il existe 3 types de services : les restaurants , les sanitaires , et les boutiques . Les services vont permettre d'augmenter la capacité des attractions qui y sont connectées en direct par un chemin (en général ces visiteurs sont ceux qui dépensent le plus).

LES PUBLICITÉS (AU DOS DES TUILES SERVICES)

Lorsqu'une tuile Publicité est achetée par un joueur au prix indiqué sur la tuile (qui se trouve sur le dessus de la pile de tuiles 1x1), vous recevez alors les visiteurs indiqués sur la Publicité que vous placez soit dans votre Parc, soit à l'entrée de votre Parc. La tuile Publicité achetée est remise sous la pile.





x9



x8



x8



x7



x7



x6



x5



x5



x5



x4



x4



x8

Merci à Hans im Glück d'avoir permis à Blue Orange d'utiliser le mot **MEEPLE**, qui prend son origine dans le jeu *Carcassonne*.