

DICE

THEME PARK



RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Dans *Dice Theme Park*, vous incarnez un ambitieux propriétaire de parc d'attractions. Étendez votre parc, améliorez-le avec de nouveaux manèges, et surpassez vos concurrents ! Il faudra aussi recruter des employés, faire en sorte que votre célèbre mascotte divertisse les visiteurs, et les impressionner avec de nombreuses attractions ! Plus ils seront satisfaits, plus vous gagnerez de ★. À la fin de la partie, le joueur avec le plus d'étoiles l'emporte.



Bonjour ! Je suis Thelma, et je suis là pour vous aider à construire le plus beau parc d'attractions de la région. Ces encadrés jaunes me permettront de vous donner quelques conseils au fil de la lecture de ces règles, et de vous expliquer certaines subtilités au sujet du personnel, des attractions et d'autres éléments du jeu.

Partie d'initiation : pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer 4 manches, sans les cartes Administrateur, ni les cartes Compétence. Suivez la mise en place classique et ignorez les règles de *partie complète* données ensuite.

Partie complète : une fois que vous connaîtrez bien la mécanique du jeu, nous vous recommandons de jouer une *partie complète* sur 5 manches avec les cartes Administrateur et Compétence. Votre expérience de jeu n'en sera que meilleure !

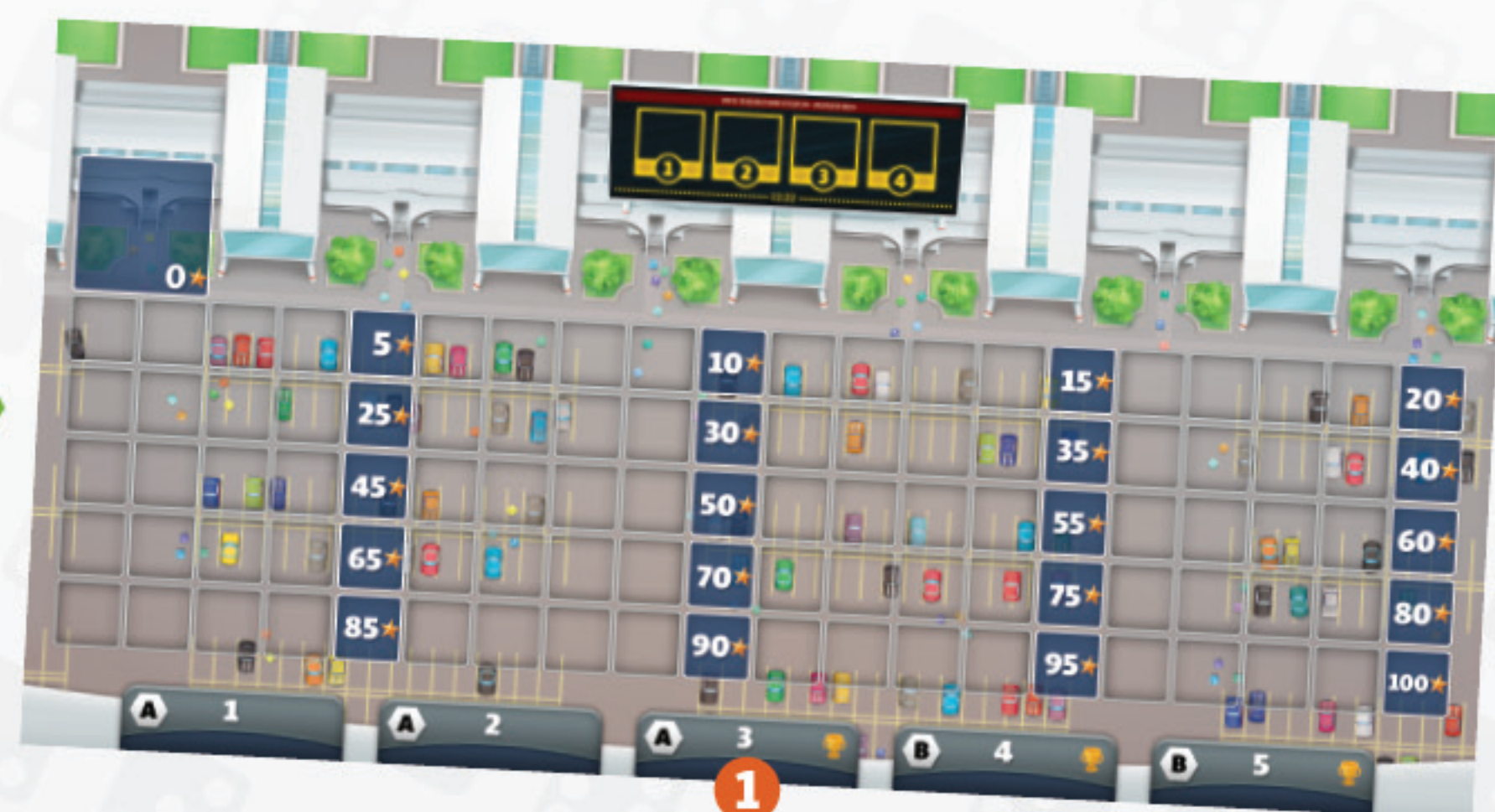
Partie courte : conservez les cartes Administrateur et Compétence, mais ne jouez que 4 manches.

MATÉRIEL

- 1 plateau principal
- 1 compte-tours
- 4 plateaux Parc (bloc de 4 hexagones)
- 63 dés (21 dans chacune des 3 couleurs)
- 1 sac
- 36 tuiles Attraction (20 tuiles A, 16 tuiles B)

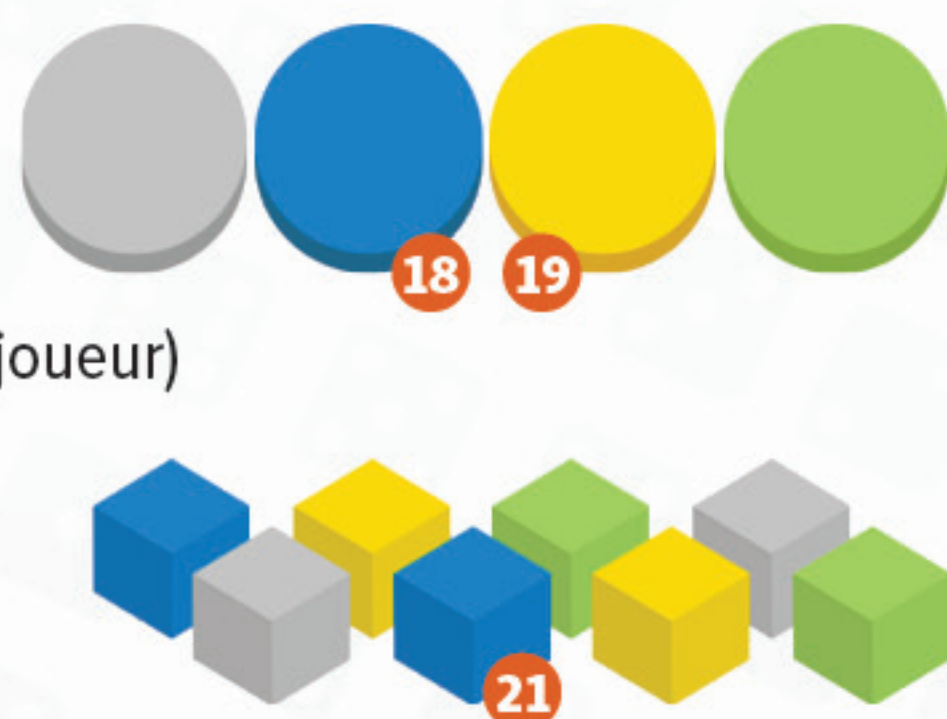
92 améliorations :

- 36 jetons Aménagement (12 kiosques, 12 effets spéciaux, 12 génératrices)
- 32 tuiles Plan
- 24 pions Mascotte (6 par couleur de joueur)



92 cartes :

- 10 4 aides de jeu
- 11 24 cartes Personnel (6 par couleur de joueur)
- 12 10 cartes Objectif
- 13 12 cartes Monorail
- 14 12 cartes Administrateur
- 15 30 cartes Compétence



92 jetons :

- 16 48 jetons Argent (en plusieurs valeurs)
- 17 44 jetons Étoile (en plusieurs tailles)

80 éléments de jeu :

- 18 4 marqueurs d'ordre de tour (1 par joueur)
- 19 4 marqueurs de score (1 par joueur)
- 20 4 tuiles de score 100 ★/200 ★ (1 par joueur)
- 21 68 cubes d'activation (17 par joueur)



MISE EN PLACE

PLATEAU PRINCIPAL

Voir exemple p.5

- 1 Placez le **plateau principal** au centre de la table.
Partie d'initiation / courte : utilisez le côté avec une piste compte-tours de 4 cases.
Partie complète : utilisez le côté avec une piste compte-tours de 5 cases.
- 2 Placez le **compte-tours** sur la première case de la piste.
- 3 Trouvez le set de **monorails** qui correspond à votre nombre de joueurs (un monorail de plus que le nombre de joueurs) et rangez les autres monorails. Placez les monorails au-dessus du plateau dans n'importe quel ordre.
- 4 Mélangez les 10 cartes **Objectif**. Placez 1 objectif face visible sous chaque case marquée de la piste compte-tours.

Partie d'initiation : placez un objectif sous les cases 3 et 4.

Partie complète : placez un objectif sous les cases 3, 4 et 5.

Il ne doit pas y avoir deux objectifs avec le même code couleur. Si cela arrive, défaussez l'objectif et remplacez-le par un nouveau. Rangez les objectifs non utilisés dans la boîte.

- 5 Placez le nombre de dés suivant **dans le sac**. Rangez les dés en trop dans la boîte, le cas échéant.
2 joueurs : 11 dés de chaque couleur (rangez 10 dés de chaque couleur)
3 joueurs : 16 dés de chaque couleur (rangez 5 dés de chaque couleur)
4 joueurs : 21 dés de chaque couleur (utilisez tous les dés)
- 6 Piochez des dés au hasard dans le sac, un par un, jusqu'à remplir toutes les cases des monorails. Remplissez les monorails de gauche à droite et de haut en bas. Chaque case affiche la valeur de départ du dé que vous devez placer : tournez-le sur cette face.
- 7 Placez l'**argent** et les **jetons Étoile** à portée de main pour former la réserve.



La position du compte-tours mesure la progression de la partie. Les cartes Objectif sont de bons moyens de marquer des étoiles ★ supplémentaires à la fin de chaque manche. Cependant, pour les obtenir, vous devrez surpasser vos concurrents !

JOUEURS

- 8 Chaque joueur prend un **plateau Parc** et une **aide de jeu**.
- 9 Chaque joueur prend 1 **marqueur d'ordre** de tour, 1 **marqueur de score**, 1 **tuile de score**, 17 **cubes d'activation** et les 6 **cartes Personnel** de sa couleur.
- 10 Chaque joueur reçoit **6\$** de la réserve.
- 11 Placez les marqueurs de score de chacun sur la case 0 de la piste de score du plateau principal.
- 12 Placez les marqueurs d'ordre de tour de chaque joueur sur la piste d'ordre de tour, de gauche à droite, au hasard.

AMÉLIORATIONS

- 14 Chaque joueur prend 3 **tuiles Plan** et 1 **pion Mascotte** à sa couleur. Placez le reste des tuiles Plan et des pions Mascotte dans la réserve.
- 15 Chaque joueur prend 9 **tuiles Aménagement** : 3 kiosques, 3 effets spéciaux et 3 génératrices. Rangez le reste des tuiles Aménagement.
- 16 Conservez vos améliorations (plans, mascotte et aménagements) dans votre zone de jeu. Placez toutes vos tuiles Plan côté **Prêt**.

PARTIE COMPLÈTE

Si vous jouez une partie complète, préparez les cartes **Administrateur** et **Compétence** comme suit. Sinon, rangez-les.

- 17 Mélangez les cartes **Administrateur** et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 1 et range l'autre dans la boîte. Conservez votre administrateur face visible dans votre zone de jeu : il dispose d'une capacité permanente ou d'un objectif.
- 18 Mélangez les cartes **Compétence** et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 1 et remet l'autre dans le paquet. Conservez votre carte Compétence face visible dans votre zone de jeu et placez votre mascotte dessus : votre mascotte dispose maintenant de cette compétence.

ATTRACTIONS

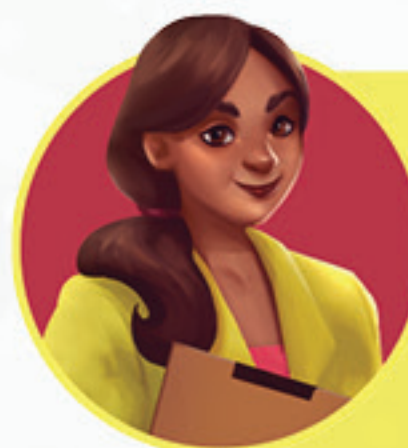
- 20 Triez les **tuiles Attraction** en deux piles : A et B. Mélangez séparément chaque pile et placez-les face cachée entre les joueurs.
- 21 Distribuez 2 tuiles Attraction de la pile A à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 1 et remet l'autre dans la pile. Remélangez ensuite la pile.
- 22 Placez **gratuitement** votre tuile Attraction face visible dans votre parc comme indiqué ci-contre (n'importe quelle position grisée est éligible).



- 13 Conservez votre tuile de score, vos cubes d'activation, votre argent et vos cartes Personnel devant vous pour former votre zone de jeu.



Tout ce que vous faites pendant la partie peut vous rapporter des étoiles ★. Le joueur avec le plus d'étoiles à la fin de la partie l'emporte. Votre marqueur de score vous permet d'enregistrer le nombre d'étoiles que vous gagnez au fil du jeu.



Vous commencez la partie avec 3 tuiles Plan et 1 pion Mascotte. Ces éléments peuvent aider les visiteurs à passer d'une attraction à l'autre. Vous pouvez en recevoir davantage à chaque manche. Les aménagements vous permettent de gagner de l'argent et des étoiles avec vos attractions, mais il faudra payer pour les installer. Vous commencez la partie avec 9 aménagements prêts à être installés. Vous n'en recevrez pas davantage.

- 19 Remélangez le paquet de cartes **Compétence** et placez-le face cachée au milieu de la table. Révélez autant de cartes que le nombre de joueurs +1 : ce sont les **compétences disponibles**.

- 23 Révélez autant de tuiles Attraction de la pile A que le nombre de joueurs +1 : ce sont les **attractions disponibles**.



Vos attractions sont ce qui distingue votre parc des autres. Chacune vous offre l'occasion de distraire vos clients, ce qui vous rapportera des étoiles. Lorsque vous choisissez une attraction pour la première fois, prenez celle qui vous semble la plus cool. Toutes ont leurs propres avantages.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en 4 manches (ou 5 en partie complète). Chaque manche se divise en 6 phases.

Les joueurs doivent résoudre les actions de certaines phases dans l'**ordre du tour**, indiqué par l'ordre des marqueurs Ordre de tour disposés sur la piste en haut du plateau, de gauche à droite. Les actions d'autres phases peuvent être résolues **simultanément**.

Dans certaines phases, des actions sont **obligatoires** : vous devez toutes les résoudre. Dans d'autres, elles sont **facultatives** : vous pouvez toutes les résoudre, ou seulement une partie, ou aucune.

PHASES

1 PLANIFICATION (OBLIGATOIRE, SIMULTANÉ)

Chaque joueur joue 2 cartes Personnel. Celles-ci définissent l'ordre du tour et les revenus de chaque joueur. Chaque carte offre également à son propriétaire une capacité utilisable durant cette manche.

2 ACCUEIL (OBLIGATOIRE, DANS L'ORDRE)

Chaque joueur choisit 1 monorail. Il le déplace dans son parc et place les 3 dés Visiteur qui s'y trouvent à l'entrée de celui-ci.

3 AGRANDISSEMENT (FACULTATIF, DANS L'ORDRE)

Chaque joueur peut construire 1 nouvelle attraction et/ou recruter 1 mascotte.

4 AMÉLIORATION (FACULTATIF, SIMULTANÉ)

Chaque joueur peut acheter 1 tuile Plan et installer jusqu'à 2 aménagements.

5 ACTIVATION (LIBRE, SIMULTANÉ)

Chaque joueur active les attractions de son parc, dans l'ordre qu'il souhaite, jusqu'à ce que toutes les attractions aient été activées ou que le joueur choisisse de s'arrêter.

6 MAINTENANCE (OBLIGATOIRE, SIMULTANÉ)

Chaque joueur touche les étoiles et l'argent rapportés par son parc. S'il y a un objectif, on regarde s'il est rempli. Les joueurs se préparent ensuite à la prochaine manche.



1. PLANIFICATION (OBLIGATOIRE, SIMULTANÉ)

Chaque joueur choisit 2 cartes Personnel de sa main de 6 cartes. Placez les 2 cartes choisies face cachée devant vous. Lorsque tout le monde a choisi, révélez vos cartes.

Prenez en compte la valeur du dé, la valeur monétaire et le personnel présent sur chaque carte. Tous vont avoir un effet durant cette manche.

- **Ordre du tour** : la somme des deux dés affichés sur vos cartes détermine votre position dans l'ordre du tour de cette manche. Une somme faible augmente vos chances de jouer avant les autres. L'ordre du tour est important lors des phases Accueil et Agrandissement (2 et 3) : en jouant avant les autres, vous aurez plus de choix de monorails, d'attractions et de compétences (en partie complète).
- **Revenus** : la somme des deux valeurs monétaires de vos cartes détermine les revenus que vous toucherez lors de cette manche. Vous recevrez aussi de l'argent via l'entrée de votre parc, et grâce à certaines attractions.
- **Personnel** : chaque carte dispose d'une capacité que vous pouvez utiliser lors de cette manche.

Lors des tours ultérieurs, vous pourrez choisir de nouvelles cartes Personnel. Si vous avez plusieurs fois la même carte Personnel en main, vous avez le droit de jouer deux exemplaires identiques d'une même carte.



Lors de la première manche, vous avez tous les mêmes cartes Personnel. Lors de la phase Maintenance (phase 6), vous passerez les 2 cartes jouées à votre voisin de gauche et recevrez les 2 de votre voisin de droite. C'est pour cela que vous n'aurez pas toujours les mêmes cartes Personnel, et que vous aurez parfois des doublons.

ORDRE DU TOUR

Annoncez la somme des valeurs des dés de vos 2 cartes Personnel. Réorganisez les marqueurs sur la piste Ordre de tour pour classer les joueurs de la plus petite somme à la plus grande somme, de gauche à droite.

En cas d'égalité, le joueur qui a gagné le moins d'étoiles jusque là remporte l'égalité et jouera donc avant l'autre joueur ex-aequo. S'il y a encore égalité, inversez l'ordre des marqueurs à égalité sur la piste (lors de la première manche, cet ordre est aléatoire).

Dans cet exemple, Bleu a joué son réceptionniste et sa gardienne, pour une somme de 3. Vert a joué une gardienne et un architecte pour une somme de 7, et Jaune un guide et une mascotte pour une somme de 7 également.



Bleu a la somme la plus faible et occupe donc le premier emplacement de l'ordre de tour. Vert et Jaune sont à égalité, mais puisque Vert a gagné moins d'étoiles, il jouera avant Jaune, qui se place en troisième.



REVENUS

Faites la somme des valeurs monétaires de vos 2 cartes Personnel, puis ajoutez-y les revenus de votre tuile Entrée du parc (1\$) et ceux de vos attractions, s'il y en a. Seules les attractions grises et certaines attractions de la pile B fournissent des revenus.

Prenez autant d'argent de la réserve que le total ainsi obtenu et ajoutez-le à l'argent que vous possédez déjà dans votre zone de jeu. Vous ne recevez pas d'argent des éventuels kiosques de votre parc : ceux-ci fournissent de l'argent lors de la phase Activation.



Dans cet exemple, Jaune reçoit un total de 8\$: les revenus combinés du guide et de la mascotte (3\$+3\$), plus 1\$ pour l'Entrée du parc et 1\$ pour l'attraction Helter Skelter.

PERSONNEL

Chaque carte Personnel dispose d'une capacité spéciale que vous pouvez utiliser lors de la manche en cours. Utiliser une capacité est toujours facultatif. Lors des manches suivantes, si vous jouez 2 cartes Personnel identiques, vous pouvez soit utiliser la capacité deux fois (au même moment ou à deux moments différents), soit cumuler ses effets.



Réceptionniste

Phase 6 : Maintenance

Une fois par phase Maintenance, vous pouvez prendre un dé Visiteur de valeur 1 de votre parc et le remettre sur la tuile Entrée du parc sur la valeur de votre choix au lieu de le défausser.

Si vous jouez deux réceptionnistes, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois.



Guide

Phase 5 : Activation

Une fois par phase Activation, vous pouvez déplacer un dé Visiteur de votre parc sur n'importe quelle autre attraction de votre parc.

Si vous jouez deux guides, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois. Vous pouvez déplacer le même dé ou deux dés différents.



Architecte

Phase 4 : Amélioration

Pendant la phase Amélioration, payez 1\$ de moins pour chaque aménagement que vous installez. De plus, avant d'installer de nouveaux aménagements, vous pouvez retirer un aménagement déjà installé dans votre parc et le renvoyer dans votre réserve (sans aucune compensation).

Si vous jouez deux architectes, payez 2\$ de moins pour chaque aménagement que vous installez. Vous pouvez aussi retirer jusqu'à deux aménagements installés au préalable.



Gardienne

Phase 2 : Accueil

Une fois par phase Accueil, vous pouvez soit augmenter la valeur d'un nouveau dé Visiteur qui arrive par monorail de +1 ou +2, soit augmenter la valeur de deux nouveaux dés Visiteur de +1 chacun.

Si vous jouez deux gardiennes, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois.



Mascotte

Phase 3 : Agrandissement

Phase 5 : Activation

Pendant la phase Agrandissement, payez 2\$ de moins si vous recrutez une mascotte. De plus, lors de la phase Activation, à chaque fois que vous utilisez une mascotte, vous pouvez **ajuster la valeur** d'un dé Visiteur de la même attraction **de +1 ou -1**, ou changer **sa couleur**.

Si vous jouez deux mascottes, vous payez 4\$ de moins si vous recrutez une mascotte. À chaque fois que vous utilisez une mascotte, vous pouvez ajuster la valeur ou la couleur de deux dés Visiteur au lieu d'un seul, ou bien ajuster deux fois la valeur d'un dé Visiteur de la même attraction.



Directrice

Phase 5 : Activation

Une fois par phase Activation, choisissez **une** attraction qui n'a plus aucune icône d'activation disponible et activez-la de nouveau. Placez un cube d'activation supplémentaire sur cette attraction.

Si vous jouez deux directrices, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois, soit sur la même attraction, soit sur deux attractions différentes.

2. ACCUEIL (OBLIGATOIRE, DANS L'ORDRE)

Dans l'ordre du tour, chaque joueur doit choisir un des monorails du plateau. Déplacez le monorail choisi près de votre parc et placez les trois dés Visiteur sur la tuile Entrée du parc sans modifier les valeurs des dés.

Il peut rester des dés de la manche précédente sur la tuile Entrée du parc. Il n'y a aucune limite au nombre de dés qui peuvent être présents sur une même attraction, quelles que soient leurs couleurs et leurs valeurs.



Si vous avez joué une carte **Gardienne**, vous pouvez utiliser sa capacité pendant cette phase. Vous pouvez alors augmenter la valeur d'un nouveau dé Visiteur qui arrive par monorail de +1 ou +2, ou augmenter la valeur de deux nouveaux dés Visiteur de +1.



3. AGRANDISSEMENT (FACULTATIF, DANS L'ORDRE)

CONSTRUIRE UNE ATTRACTION

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut choisir **une** des tuiles Attraction parmi les **attractions disponibles** et l'ajouter à son parc. Chaque attraction affiche un coût de construction que vous devez payer intégralement au moment où vous prenez la tuile. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas prendre l'attraction. Vous pouvez choisir de ne pas construire d'attraction.

Chaque attraction a un nom, une icône d'activation, une icône de catégorie, un prérequis d'activation et une valeur en étoiles. Certaines tuiles ont également une valeur de revenus et peuvent afficher jusqu'à deux emplacements supplémentaires pour installer des aménagements. Vous pourrez installer des aménagements lors de la phase Amélioration.

PRÉREQUIS D'ACTIVATION

Chaque tuile a son propre prérequis d'activation. Il représente le nombre, les valeurs et les couleurs des dés que vous devez y placer avant de pouvoir activer l'attraction. Voyez plus de détails à ce sujet p.16.

FORME DU PARC

Lorsque vous ajoutez une nouvelle tuile Attraction dans votre parc, elle doit être adjacente à au moins une autre tuile. Une fois placée, une tuile ne peut plus être déplacée. La forme de votre parc est relativement libre, mais doit s'inscrire dans le schéma grisé ci-dessous.



RECRUTER UNE MASCOTTE

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut recruter exactement **1** mascotte pour 5\$. Prenez l'une de vos mascottes dans la réserve et placez-la dans votre zone de jeu.

Partie complète : lorsque vous recrutez une mascotte, vous pouvez aussi choisir 1 carte parmi les **compétences disponibles** et la placer dans votre zone de jeu. Placez ensuite la nouvelle mascotte sur cette carte.



CATÉGORIES

Chaque attraction affiche 1 icône de catégorie (sur 8 possibles). Si, après avoir construit une attraction, vous avez 2, 3 ou 4 icônes de catégorie identiques dans votre parc, vous gagnez immédiatement une action bonus :

- 2 icônes identiques : tournez n'importe quel dé Visiteur de votre parc sur la valeur de votre choix.
- 3 icônes identiques : piochez un dé Visiteur dans le sac et placez-le à l'entrée de votre parc avec une valeur de 4.
- 4 icônes identiques : choisissez n'importe quelle attraction de la défausse et construisez-la gratuitement dans votre parc (sans payer son coût). Vous ne gagnez pas de bonus supplémentaire si sa catégorie correspond à une catégorie existante de votre parc.



Lorsque vous choisissez une attraction, prenez en compte les couleurs et valeurs des dés Visiteur qui sont déjà dans votre parc. L'attraction que vous ajoutez leur convient-elle ? Il est important de tenir compte des prérequis d'activation de chaque nouvelle attraction. Pour gagner les étoiles d'une attraction, vous devez vous assurer de pouvoir la remplir avec les dés requis.



Si vous avez joué une carte **Mascotte**, vous pouvez utiliser une partie de sa capacité durant cette phase.

Payez 2\$ de moins lorsque vous recrutez une mascotte.



4. AMÉLIORATION (FACULTATIF, SIMULTANÉ)

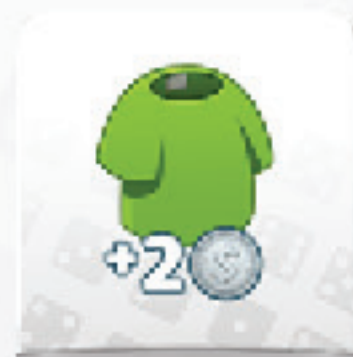
ACHETER DES TUILES PLAN

Vous pouvez acheter exactement 1 tuile Plan pour 3\$. Prenez une tuile Plan de la réserve et placez-la dans votre zone de jeu côté Prêt visible.

INSTALLER DES AMÉNAGEMENTS

Vous pouvez installer jusqu'à 2 aménagements. Lorsque vous voulez en installer un, choisissez un aménagement de votre zone de jeu et placez-le sur un emplacement d'aménagement disponible, sur n'importe quelle attraction de votre parc. Le coût d'installation d'un aménagement est imprimé sur l'emplacement. Vous devez être en mesure de payer pour pouvoir installer cet aménagement.

Chaque attraction ne peut avoir qu'un seul aménagement de chaque type. Vous ne pouvez jamais installer 2 aménagements identiques sur la même attraction. Un aménagement fonctionne dès son installation et pour toutes les manches à venir. Vous ne pouvez pas démonter ou déplacer un aménagement après son installation (sauf avec un architecte).



Kiosque

L'attraction rapporte 2\$ à chaque fois qu'elle est activée.



Effets spéciaux

L'attraction rapporte 2★ de plus à chaque fois qu'elle est activée.



Génératrice

L'attraction dispose d'une seconde icône d'activation. Vous pouvez donc l'activer deux fois dans la même manche.



Si vous avez joué une carte **Architecte**, vous pouvez utiliser sa capacité durant cette phase.

Payez 1\$ de moins pour chaque aménagement que vous installez (vous pouvez le faire deux fois). De plus, avant d'installer de nouveaux aménagements, vous pouvez remettre dans votre réserve un aménagement installé au préalable, ce qui vous permettra de l'installer sur une autre attraction lors de cette même manche, ou ultérieurement.



5. ACTIVATION (CHOIX LIBRE, SIMULTANÉ)

Les joueurs activent maintenant les attractions de leur parc, en les activant une par une. Vous pouvez activer autant d'attractions que vous le souhaitez, dans l'ordre que vous voulez. Il n'y a aucune limite au nombre de dés qui peuvent être présents sur une même attraction, quelles que soient leurs couleurs et leurs valeurs.

ACTIVER UNE ATTRACTION

À chaque fois que vous activez une attraction, vous devez respecter ces quatre étapes dans l'ordre :



1 Placer un cube
Placez un cube sur l'icône d'activation.



2 Former un groupe
Formez un groupe de dés qui correspond au prérequis d'activation.



3 Diminuer les valeurs
Chaque dé du groupe perd un point.



4 Déplacer un visiteur
Déplacez un dé du groupe sur une attraction adjacente.

Vous devez terminer l'activation d'une attraction avant de passer à la suivante. Vous ne touchez pas immédiatement les étoiles ou l'argent des attractions lorsque vous les activez. C'est pendant la phase Maintenance que vous ferez les comptes.

1 PLACER UN CUBE

Choisissez une attraction et placez un cube sur l'icône d'activation. Chaque icône d'activation ne peut accepter qu'un seul cube par manche. L'aménagement Génératrice ajoute une seconde icône d'activation, ce qui signifie que vous pouvez activer l'attraction deux fois lors de la même manche (pas nécessairement deux fois de suite). Notez que la tuile *Entrée du parc* dispose d'une génératrice pré-imprimée : elle peut donc toujours être activée deux fois.



Vous pouvez installer jusqu'à 3 génératrices en tout, sur 3 attractions différentes. Vous ne pouvez jamais installer 2 exemplaires d'un même aménagement sur la même attraction.

2 FORMER UN GROUPE

Choisissez un ou plusieurs dés parmi ceux qui sont sur l'attraction pour créer un **groupe** qui correspond au prérequis d'activation de l'attraction. Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas activer l'attraction (et ne placez donc aucun cube). Voyez plus de détails p.16.



Cette phase du jeu peut être difficile à aborder. Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer cette phase dans l'ordre du tour, au moins pour les deux premières manches, afin que chacun puisse apprendre pas à pas comment gérer son propre parc. Ainsi, chaque joueur active toutes ses attractions (ou autant qu'il souhaite) avant de passer la main au joueur suivant.

Dans cet exemple, Bleu place un cube pour activer l'Entrée du parc. L'Entrée du parc a un prérequis d'activation d'un dé Visiteur de n'importe quelle couleur.

Bleu assemble un groupe d'un seul dé vert (mais n'importe quel dé aurait convenu). Il diminue la valeur du dé de 1 et le déplace dans la Forêt Maudite. Ces deux étapes sont obligatoires.



Bleu peut maintenant activer une autre attraction ou activer à nouveau l'Entrée du parc pour répéter l'opération avec un autre dé grâce à la génératrice.

3 DIMINUER LES VALEURS

Vous devez faire diminuer d'un point la valeur de **chaque dé** du groupe que vous avez formé. Si un dé se trouvait déjà sur 1, vous ne pouvez pas diminuer sa valeur et devez donc immédiatement le remettre dans le sac.

Attention : ne diminuez **pas** la valeur des dés qui ne faisaient pas partie du groupe que vous avez formé, même s'ils sont sur la même attraction que ce groupe.

4 DÉPLACER UN VISITEUR

Vous devez déplacer l'un des dés dont vous avez diminué la valeur sur une attraction adjacente. Si le groupe contenait 2 ou 3 dés, vous choisissez le dé à déplacer. Si le groupe était formé d'un seul dé, c'est forcément ce dé que vous déplacez, sauf s'il est de valeur 1. Dans ce cas, il doit être défaussé et remis dans le sac.



Si vous avez joué la carte **Directrice**, vous pouvez utiliser sa capacité lors de cette phase.

Choisissez une attraction qui n'a plus aucune icône d'activation disponible et activez-la à nouveau. Placez un cube supplémentaire sur cette attraction.



TUILES PLAN

Lors de cette phase, vous pouvez utiliser chacune de vos tuiles Plan prêtes pour déplacer un dé Visiteur sur une attraction adjacente.

Lorsque vous utilisez une tuile Plan, retournez-la face cachée. Vous pouvez utiliser plusieurs tuiles Plan pour déplacer le même dé plusieurs fois. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes vos tuiles Plan.



Si vous avez joué la carte **Guide**, vous pouvez utiliser sa capacité lors de cette phase.

Déplacez **un** dé Visiteur de votre parc vers n'importe quelle autre attraction, sans utiliser vos tuiles Plan.



Dans cet exemple, Vert choisit d'activer la Rivière sauvage. Vert forme un groupe avec le dé 4 jaune et le dé 5 bleu, ce qui correspond au prérequis d'activation de cette attraction (n'importe quel dé + un dé bleu de valeur supérieure). Vert diminue la valeur de ces deux dés et déplace le dé bleu, qui est devenu un 4, sur la Roue de Ferris.

Vert peut donc maintenant activer la Roue de Ferris. Il y forme un groupe avec un dé 1 jaune et le dé 4 bleu, ce qui correspond au prérequis (dé jaune impair + n'importe quel dé pair). Après avoir activé la Roue de Ferris, Vert doit diminuer la valeur des deux dés. Le dé bleu 4 devient un 3, le dé 1 jaune est défaussé puisqu'il ne peut pas être diminué. Vert doit encore déplacer le dé bleu, qu'il envoie dans la Mare aux Canards – qu'il peut activer !



Dans cet exemple, Vert veut déplacer le dé 5 bleu de l'Entrée du parc à la Rivière Sauvage. Il retourne deux tuiles Plan face cachée et déplace le dé deux fois.

MASCOTTES

Vous pouvez utiliser chacune de vos mascottes à n'importe quel moment de cette phase pour ajuster la valeur ou la couleur d'un dé Visiteur ou, en *partie complète*, faire appel à la carte Compétence de cette mascotte.

Lorsque vous utilisez une mascotte, prenez-la depuis votre zone de jeu et placez-la sur une attraction. Vous pouvez utiliser chaque mascotte une seule fois pendant la manche. Vous n'avez pas à utiliser toutes vos mascottes.

AJUSTER LA VALEUR

Ajustez la valeur d'un dé Visiteur de +1 ou -1 (tournez le dé sur la nouvelle valeur souhaitée). Vous pouvez ajuster la valeur d'un même dé plus d'une fois lors de la même manche.

AJUSTER LA COULEUR

Ignorez temporairement la couleur du dé et considérez-le comme un dé de la couleur qui vous permet de remplir le prérequis d'activation de l'attraction. La modification ne dure que pour une seule activation. Ne remplacez pas le dé par un dé d'une autre couleur !

UTILISER LA COMPÉTENCE

En *partie complète*, chaque mascotte dispose d'une carte Compétence qui lui est associée. À chaque fois que vous utilisez une mascotte, vous pouvez soit l'utiliser pour ajuster la valeur ou la couleur d'un dé Visiteur comme expliqué ci-dessus, soit utiliser sa carte Compétence. Voyez la liste des compétences p.15.



Dans cet exemple, Vert veut activer la Rivière Sauvage qui nécessite n'importe quel dé + un dé bleu de valeur supérieure. Vert utilise une mascotte pour ajuster la valeur du dé bleu de +1 ce qui lui permet d'en faire un 5. Il peut maintenant activer cette attraction.



Même exemple, avec une autre configuration de dés. Ici, Vert utilise une mascotte pour ignorer la couleur du 5 jaune et considérer qu'il s'agit d'un dé bleu, ce qui satisfait au prérequis d'activation.



Si vous avez joué une carte **Mascotte**, vous pouvez utiliser l'autre partie de sa capacité durant cette phase.

À chaque fois que vous jouez une mascotte, vous pouvez faire un ajustement supplémentaire sur n'importe quel dé Visiteur de la même attraction. Cependant, cela ne vous permet pas d'utiliser une carte Compétence une seconde fois.



6. MAINTENANCE (OBLIGATOIRE, SIMULTANÉ)

GAGNER DES ÉTOILES ET DE L'ARGENT

Chaque joueur, l'un après l'autre, fait ses comptes. Pour **chaque cube** d'activation déposé sur une attraction, recevez des jetons Étoile et de l'argent comme suit :

- Gagnez autant d'étoiles ★ que le chiffre indiqué à côté du prérequis d'activation.
- Gagnez 2 ★ supplémentaires si un aménagement de type Effets spéciaux a été installé sur l'attraction.
- Gagnez 2\$ si un aménagement de type Kiosque a été installé sur l'attraction.

Retirez les cubes d'activation un par un et remettez-les dans votre zone de jeu. Conservez les jetons Étoile gagnés à proximité de votre parc. Conservez l'argent gagné dans votre zone de jeu.

Après avoir retiré vos cubes d'activation, faites la somme de toutes les étoiles gagnées. Déplacez votre marqueur de score d'autant de cases sur la piste de score du plateau central puis remettez vos jetons Étoile dans la réserve. Si vous dépassez 100 ★, placez un jeton "100 ★" sous votre marqueur et repartez du zéro de la piste. Si vous dépassez 200 ★ retournez votre jeton sur son côté "200 ★".

ATTRIBUER L'OBJECTIF

Lors des manches 3 et 4 (et 5 en partie complète), vérifiez si un ou des joueurs ont rempli l'objectif assigné à la manche, et classez-le de la 1^{re} à la 3^e place.

- 2 joueurs : la 1^{re} place gagne 4★.
- 3 joueurs : la 1^{re} place gagne 6★, la 2^e place gagne 3★.
- 4 joueurs : la 1^{re} place gagne 8★, la 2^e place gagne 4★, la 3^e place gagne 2★.

En cas d'égalité, faites la somme du nombre d'étoiles attribué aux positions à égalité et divisez-la par le nombre de joueurs ex aequo pour connaître le montant d'étoiles (arrondi au supérieur) accordé à chacun.

PRÉPARER LE TOUR SUIVANT

Si la partie n'est pas terminée, préparez la prochaine manche comme suit :

DÉS DE VALEUR 1

Chaque joueur doit maintenant défausser tout dé de valeur 1 qui se trouve dans son parc. Placez ces dés dans le sac.



Si vous avez joué une carte **Réceptionniste**, vous pouvez utiliser sa capacité durant cette phase.

Vous pouvez choisir **un** dé de valeur 1 dans votre parc et le replacer sur l'Entrée du parc au lieu de le défausser. Placez-le sur la valeur de votre choix.



CARTES PERSONNEL

Chaque joueur passe les 2 cartes Personnel qu'il a jouées à son voisin de gauche et reçoit donc 2 cartes de son voisin de droite afin d'avoir de nouveau une main de 6 cartes.

PLANS ET MASCOTTES

Retournez toutes vos tuiles Plan côté Prêt et renvoyez vos mascottes dans votre zone de jeu. En partie complète, posez chaque mascotte sur une carte Compétence différente.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin au bout de 4 manches (ou 5 en partie complète). Chaque joueur gagne 1★ supplémentaire pour chaque tranche complète de 3\$ en sa possession. **Déplacez votre marqueur de score en fonction. Le joueur qui a obtenu le plus d'étoiles remporte la partie.**

En cas d'égalité, départagez les égalités comme suit : joueur avec le plus de dés dans son parc (n'oubliez pas de retirer les 1 après la dernière manche, ni d'exercer l'effet d'un éventuel *Réceptionniste*), puis joueur avec le plus d'argent, puis s'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.



Dans cet exemple, l'objectif de la manche est "Le plus d'argent". Jaune a 9\$, Bleu et Vert ont 5\$ chacun, et Gris a 4\$.

Jaune, en 1^{re} place, gagne 8★. Bleu et Vert sont ex aequo : on fait donc la somme des étoiles prévues pour les 2^e et 3^e place (4+2=6★) que l'on divise par deux ex aequo soit 3★ chacun. Gris, en 4^e place, ne gagne rien.

MONORAILS

Chaque joueur remet son monorail au-dessus du plateau principal. Remettez les dés Visiteur du monorail qui n'a pas été pris dans le sac. Puis remplissez de nouveau tous les monorails en prenant des dés au hasard dans le sac, un par un. Lorsque vous placez un dé, assurez-vous qu'il corresponde bien à la valeur indiquée sur sa case (voir Mise en place).

ATTRACTIONS

S'il reste des tuiles Attraction parmi les **attractions disponibles**, défaussez-les face visible à part. Révélez ensuite autant de nouvelles tuiles Attraction que le nombre de joueurs +1, comme lors de la mise en place.

- *Partie d'initiation* : lorsque vous préparez la 2^e manche, piochez des tuiles de la pile A. Pour les 3^e et 4^e manches, piochez des tuiles de la pile B.
- *Partie complète* : lorsque vous préparez les 2^e et 3^e manches, piochez des tuiles de la pile A. Pour les 4^e et 5^e manches, piochez des tuiles de la pile B.

CARTES COMPÉTENCE

En *partie complète*, s'il reste des cartes Compétence parmi les **compétences disponibles**, défaussez-les face visible à part. Révélez ensuite autant de nouvelles cartes Compétence que le nombre de joueurs +1, comme lors de la mise en place.

COMPTE-TOURS

Déplacez le compte-tours d'un cran sur la piste et commencez une nouvelle manche.

ADMINISTRATEURS

En *partie complète*, vous choisissez une carte Administrateur lors de la mise en place. Gardez-la face visible dans votre zone de jeu.



Phase 6 : Maintenance

Une fois par phase Maintenance, si vous devez défausser un dé de la couleur indiquée, vous pouvez le remettre sur la tuile Entrée du parc sur la valeur de votre choix à la place.



Phase 5 : Activation

Chaque fois que vous activez une attraction de la couleur indiquée, vous pouvez choisir de ne pas réduire la valeur d'un dé Visiteur de cette couleur dans le groupe que vous avez formé.

3x :+1★ **Phase 6 : Maintenance**

4x :+2★ Gagnez 1★, 2★ ou 3★ supplémentaires à chaque manche si

5x :+3★ vous avez activé le nombre d'attractions de la ou des couleurs indiquées (ou davantage).



Phase 4 : Amélioration

Payez 1\$ de moins pour chaque aménagement que vous installez.



:+1★ **Phase 6 : Maintenance**

:+2★ Gagnez 1★, 2★ ou 3★ supplémentaires à chaque manche

:+3★ si vous avez au moins 2, 4 ou 5 mascottes.

Phase 2 : Accueil



Chaque manche, après que chaque joueur a choisi son monorail, vous pouvez prendre un dé Visiteur depuis le monorail restant et le placer sur votre Entrée de parc sans en modifier la valeur.

Fin de partie

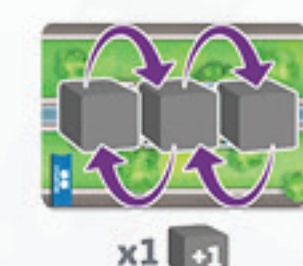


Gagnez 1★ supplémentaire pour chaque tranche de 2\$ (au lieu de 3\$).



Phase 3 : Agrandissement

Chaque manche, payez 2\$ de moins pour recruter une mascotte.



Phase 6 : Maintenance

Usage unique : avant de passer les cartes Personnel lors de la phase Maintenance, vous pouvez échanger une carte que vous avez jouée avec une carte de votre main. Vous devez le faire avant de recevoir les cartes du joueur à votre droite. Si vous le faites, remettez la carte Administrateur dans la boîte.



Phase 3 : Agrandissement

Chaque manche, payez 2\$ de moins pour acheter une tuile Plan.



Phase 1 : Planification

Chaque manche, après que les valeurs des dés des cartes Personnel ont été annoncées, vous pouvez réduire la valeur totale de vos dés de 2.

COMPÉTENCES

En *partie complète*, vous choisissez une carte Compétence lors de la mise en place et gagnez une carte Compétence supplémentaire à chaque fois que vous recrutez une mascotte. Gardez-les face visible dans votre zone de jeu. Chaque manche, chacune de vos mascottes est associée à une carte Compétence (une seule mascotte par carte). Si vous utilisez une mascotte lors de la phase 5 (Activation), vous pouvez ajuster la valeur ou la couleur d'un seul dé, ou utiliser l'effet de la carte Compétence.



Modifiez la valeur d'un dé Visiteur de la couleur indiquée de +2 ou -2.



Faites passer la valeur d'un dé Visiteur de n'importe quelle couleur de 2 à 5 ou de 5 à 2.



Gagnez 2\$ pour chaque dé Visiteur de la couleur indiquée sur cette attraction, jusqu'à un max. de 6\$. Recevez immédiatement cet argent de la réserve.



Gagnez 1★ pour chaque dé Visiteur de la couleur indiquée sur cette attraction, jusqu'à un max. de 3★. Recevez immédiatement ces jetons de la réserve.



Modifiez la valeur de deux dés Visiteur différents de n'importe quelle(s) couleur(s) de la même attraction de +1 ou -1.



Déplacez un dé Visiteur de cette attraction à n'importe quelle attraction adjacente. Vous pouvez le faire deux fois.



Déplacez un dé Visiteur de n'importe quelle attraction adjacente à cette attraction. Vous pouvez le faire deux fois.




Déplacez un dé Visiteur de cette attraction à n'importe quelle attraction se trouvant jusqu'à deux hexagones de distance.





Modifiez définitivement la couleur d'un dé Visiteur en l'échangeant avec un autre dé pris dans le sac. Ne modifiez pas la valeur de ce dé.


PRÉREQUIS D'ACTIVATION


Chaque attraction dispose d'un prérequis spécifique pour pouvoir être activée. Cette liste décrit les prérequis que vous pouvez rencontrer. Vous pouvez vous y référer en cas de doute.


 Activable avec un seul dé de n'importe quelle couleur.

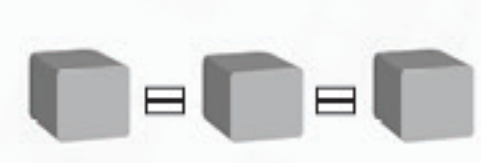
 Activable avec deux dés pairs de n'importe quelle(s) couleur(s).


 Activable avec deux dés impairs de n'importe quelle(s) couleur(s).


 Activable avec deux dés de n'importe quelle(s) couleur(s), mais l'un des deux doit afficher une valeur plus élevée que l'autre.

 Activable avec deux dés de n'importe quelle(s) couleur(s). L'un doit avoir une valeur de 1, 2 ou 3, l'autre une valeur de 3, 4, 5 ou 6.


 Activable avec deux dés égaux de n'importe quelle(s) couleur(s).


 Activable avec trois dés égaux de n'importe quelle(s) couleur(s).

 Activable avec trois dés de n'importe quelle(s) couleur(s), mais de valeurs consécutives (par ex. 2, 3 et 4).

 Une icône d'activation colorée indique précisément la couleur du dé que vous devez utiliser (par opposition à une icône grisée).

Exemple :

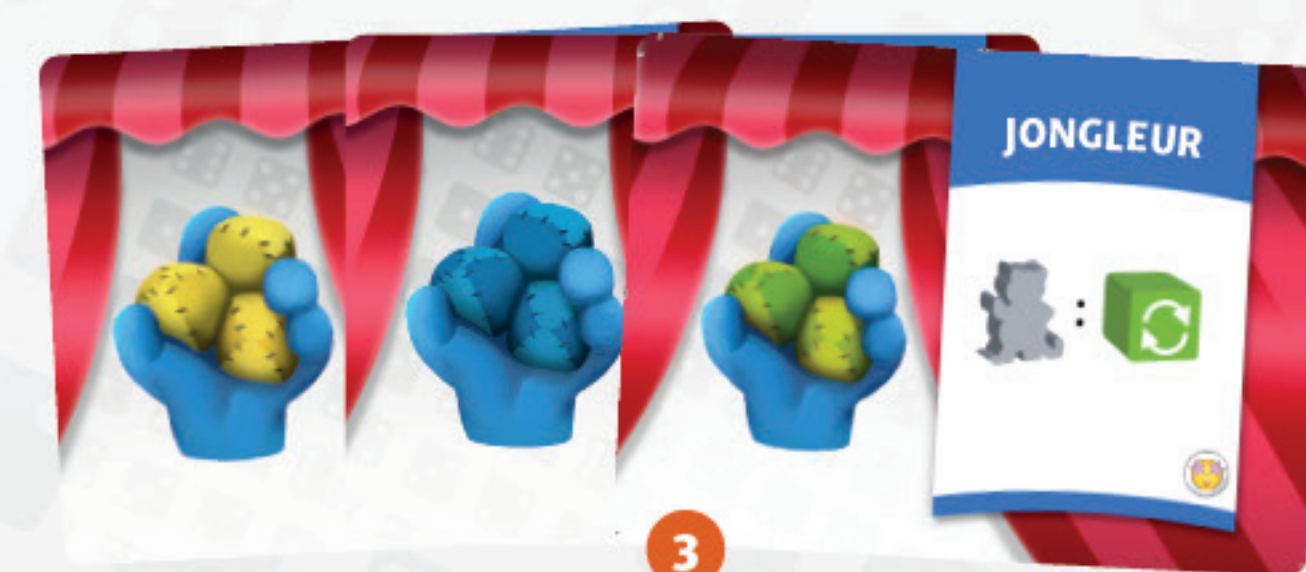
 Activable avec deux dés :
Un dé de la couleur indiquée (bleu) dont la valeur est supérieure à l'autre dé, qui peut être de n'importe quelle couleur.

 Activable avec deux dés :
Un dé de la couleur indiquée (bleu) dont la valeur est inférieure à l'autre dé, qui peut être de n'importe quelle couleur.

MINI-EXTENSION SURPRISES

MATÉRIEL


- 1 6 tuiles Attraction (3x A et 3x B)
- 2 1 carte Administrateur
- 3 6 cartes Compétence





MISE EN PLACE

- 17 Mélangez la nouvelle carte Administrateur au paquet Administrateur avant de distribuer 2 cartes à chaque joueur.
- 18 Mélangez les 3 cartes Compétence dans le paquet Compétence.
- 20 Mélangez les nouvelles attractions A et B dans leur pile de tuiles respective.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

 Si ce symbole apparaît dans les prérequis d'activation d'une attraction, vous pouvez choisir de relancer ce dé après avoir activé l'attraction au lieu de diminuer sa valeur.

 Vous pouvez relancer un dé Visiteur de la couleur indiquée.

 **Phase 5 : Activation**
Une fois par manche, vous pouvez relancer n'importe quel dé Visiteur de votre parc.


MINI-EXTENSION INNOVATIONS

MATÉRIEL

- 1 40 aménagements :
 - 16 téléphériques
 - 12 stands photo
 - 12 statues
- 2 1 carte Administrateur
- 3 4 cartes Ingénieur (Personnel)



MISE EN PLACE

- 9 Dans chaque groupe de cartes Personnel de départ, remplacez l'Architecte par un Ingénieur de la même couleur.
- 15 Chaque joueur reçoit 10 aménagements supplémentaires : 3 stands photo, 4 téléphériques et une série de 3 statues (de 1 à 3 ).
- 17 Mélangez la nouvelle carte Administrateur au paquet Administrateur avant de distribuer 2 cartes à chaque joueur.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Lorsque vous jouez avec cette mini-extension, l'ingénieur remplace l'architecte, avec de nouveaux effets :



Phase 4 : Amélioration

Lors de la phase Amélioration, vous pouvez installer un aménagement supplémentaire.



(Administrateur)

Phase 4 : Amélioration

Une fois par manche, vous pouvez déplacer un de vos aménagements déjà installé vers un emplacement libre.

Si cet emplacement coûte plus cher, vous devez payer la différence. S'il coûte moins cher, la réserve vous rembourse la différence.

INNOVATIONS

Les innovations sont des améliorations de tuiles qui peuvent être placées en plus des aménagements normaux lors de la phase Amélioration.

Vous pouvez installer jusqu'à 2 innovations par manche. Lorsque vous voulez en installer une, choisissez une innovation de votre zone de jeu et placez-la sur une attraction qui ne comporte pas déjà une innovation. Le coût d'installation d'une innovation est le même que celui d'un aménagement (imprimé sur l'emplacement). Vous devez être en mesure de payer pour pouvoir installer cette innovation.

Chaque attraction ne peut avoir qu'une seule innovation. Une innovation fonctionne dès son installation et pour toutes les manches à venir. Vous ne pouvez pas démonter ou déplacer une innovation après son installation.



Téléphérique

Chaque fois que vous déplacez un dé Visiteur **depuis** une attraction équipée d'un téléphérique, de quelque manière que ce soit, vous pouvez le déplacer vers n'importe quelle autre attraction de votre parc équipée d'un téléphérique. Si vous le faites, recevez 1\$.









Stand photo

Lorsque vous activez cette tuile, vous pouvez ignorer **un** des prérequis d'activation qui demande une couleur spécifique et utiliser n'importe quelle couleur à la place.



Statue

Vous disposez de 3 statues de 1 à 3  à construire dans l'ordre. Construire la première statue (1 ) coûte le même prix qu'un aménagement. La deuxième (2 ) coûte 1\$ de plus que le prix de l'aménagement. La troisième (3 ) coûte 2\$ de plus que le prix de l'aménagement. Chaque manche, lors de la phase Maintenance, vous gagnez autant de  supplémentaires que de  sur vos statues.

PACK PROMOTIONNEL

MATÉRIEL

- 12 cartes Objectif
- 8 cartes Personnel (4 consultantes et 4 accompagnateurs)
- 8 jetons VIP

MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, vous pouvez soit mélanger les nouvelles cartes Objectif dans le paquet Objectif, soit décider de retenir uniquement les nouveaux objectifs et de mettre les anciens de côté. Ensuite, donnez à chaque joueur une carte *Consultant* et une carte *Accompagnateur* à sa couleur. Chaque joueur a une main de 8 cartes Personnel.



(Consultante)

Phase 6 : Maintenance

Lors de la phase Maintenance, défaussez cette carte et rangez-la dans la boîte au lieu de la passer à votre voisin de gauche. La consultante n'a pas d'autre capacité.



(Accompagnateur)

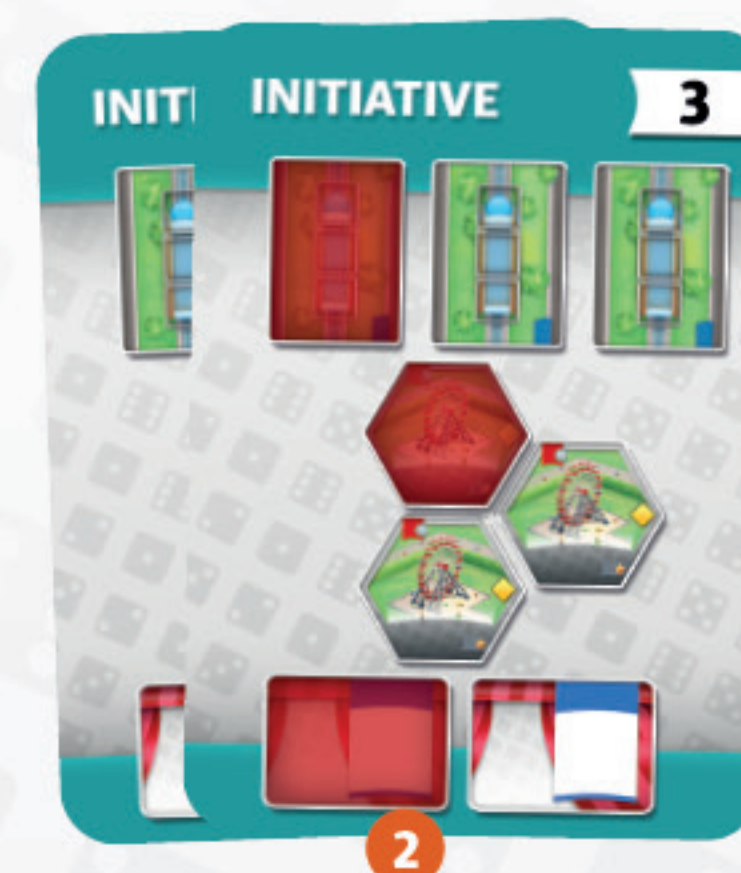
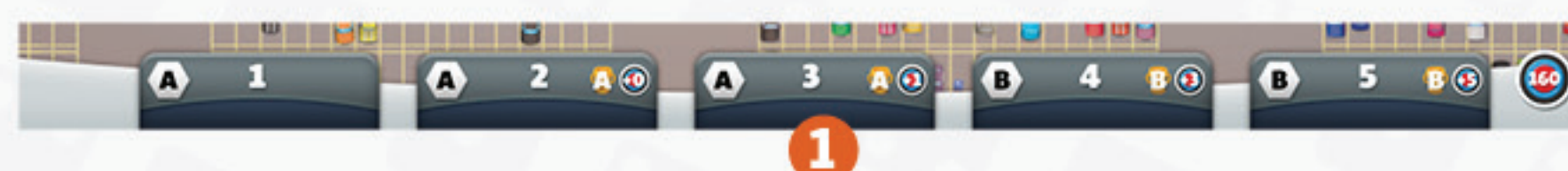
Phase 2 : Accueil

Visiteur VIP : lors de la phase d'accueil, vous pouvez choisir un des dés Visiteur qui arrive par monorail et le placer sur un jeton VIP. Chaque fois que vous utilisez un VIP lors d'une activation, gagnez une étoile supplémentaire ★. Le jeton VIP reste associé à son dé Visiteur jusqu'à ce qu'il quitte le parc : ce dé ne peut pas être relancé. Si un effet de jeu vous force à relancer le dé, diminuez sa valeur de 1 à la place.

RÈGLES SOLO

MATÉRIEL

- 1 nouvelle piste compte-tours
- 12 cartes Initiative
- 30 objectifs Solo (15 cartes A, 15 cartes B)
- 6 objectifs Solo+ (3 cartes A, 3 cartes B) à utiliser avec les mini-extensions Surprises et Innovations



MISE EN PLACE

Faites une mise en place complète pour 2 joueurs avec les modifications suivantes :

- Dés** : ne mettez que 9 dés de chaque couleur dans le sac (rangez 12 dés de chaque couleur).
- Personnel** : prenez une seconde main de cartes de départ, soit 12 cartes Personnel en tout (dans deux couleurs).
- Joueurs** : ne prenez que les éléments de votre couleur. À l'exception des cartes Personnel, vous n'avez pas besoin des autres couleurs.
- Compétences** : il y a 2 exemplaires de chaque carte dans le paquet des cartes Compétence. Retirez un exemplaire de chaque carte (15 en tout) et rangez-les dans la boîte.

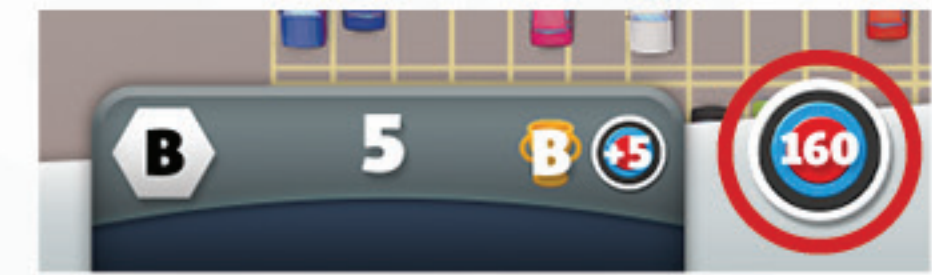
Préparez la partie comme suit :

- Placez le nouveau compte-tours par-dessus l'ancien. En solo, vous devez jouer un total de 5 manches. Le nouveau compte-tours peut être placé côté normal (score cible : 160) ou difficile (score cible : 170). Nous vous conseillons d'utiliser le côté normal pour commencer.
- Mélangez les 12 cartes Initiative pour former une pile face cachée.
- Triez les 30 cartes Objectif solo en deux paquets : A et B. Mélangez chaque paquet séparément puis placez 1 carte Objectif face visible sous chaque emplacement du compte-tours marqué de la lettre qui lui correspond. Rangez les objectifs inutilisés.



BUT DU JEU

Vous devez **dépasser** le score cible pour gagner. Lors de certaines manches, vous aurez également des objectifs Solo à remplir. Échouer à remplir un objectif aura pour conséquence d'augmenter le score cible, qui sera plus difficile à dépasser.



DÉROULEMENT DU JEU

Suivez les règles classiques avec les exceptions suivantes :

CARTES INITIATIVE

Lors de la mise en place, et à la fin de chaque manche, placez les attractions et les compétences selon le schéma indiqué sur les cartes Initiative.

Lors de la phase Planification, après avoir joué vos 2 cartes Personnel, révéléz la première carte Initiative de la pile et formez une défausse où vous la placerez face visible. Comparez la somme des dés de vos cartes Personnel avec la valeur de la carte Initiative. Si la valeur de la carte Initiative est inférieure ou égale à la somme de vos dés, l'IA vous prive du monorail, de l'attraction ou de la compétence marquée en rouge sur le schéma.

Lors de la phase Maintenance, remettez les dés des deux monorails non choisis dans le sac et défaussez les attractions et compétences disponibles comme d'habitude.

CARTES PERSONNEL

Lors de la phase Maintenance, défaussez vos 2 cartes Personnel. Vous jouerez 10 cartes parmi 12 lors de chaque partie.


DÉFAUSSER DES DÉS

Lorsque vous retirez des dés de votre parc, ne les remettez pas dans le sac, mais **mettez-les à part** près de votre parc. Certains objectifs Solo dépendent du nombre de dés "mis à part" de cette façon.

OBJECTIFS SOLO

Si la manche que vous jouez comporte une carte Objectif Solo, vérifiez si vous remplissez l'objectif à l'issue de la phase Maintenance. Vous pouvez remplir cet objectif précis uniquement lors de cette manche. Vous ne pouvez pas accomplir un objectif lors d'une manche antérieure à celle à laquelle il est associé, ni lors d'une manche ultérieure.

- Si vous avez accompli l'objectif, retournez-le face cachée et placez-le par dessus le compte-tours de manière à cacher la valeur affichée dans l'étoile rouge du compte-tours.
- Si vous n'avez pas accompli l'objectif, laissez-le en place. Vous devez ajouter le nombre d'étoiles indiqué en rouge sur la carte Objectif Solo et sur le compte-tours au score cible.



Exemple : c'est la fin de la troisième manche. Votre objectif était d'activer la même attraction 3 fois pendant cette manche.

Vous n'avez pas réussi à accomplir cet objectif. Votre score cible est augmenté de 11 ⭐ (1⭐+10⭐).

Votre score cible, qui était à 160 ⭐, passe immédiatement à 171 ⭐. Il vous faudra au moins 172 ⭐ pour gagner.

FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez la partie si votre score est **plus élevé** que le score cible à la fin de la partie.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Pour augmenter la difficulté, vous pouvez :

- Vous imposer un objectif Solo supplémentaire pour n'importe laquelle des manches marquées d'une lettre. Essayez avec un objectif supplémentaire en manche 3 et 5.
- Jouer côté difficile, où le score cible de base est de 170.

JOUER AVEC LES MINI-EXTENSIONS / PROMOS

MINI-EXTENSIONS SURPRISES ET INNOVATIONS

Ajoutez les objectifs supplémentaires Solo+ qui correspondent aux extensions voulues aux paquets A et B que vous formez lors de la mise en place.

PACK PROMOTIONNEL 1 : NOUVELLES CARTES PERSONNEL

Lors de la mise en place, prenez les nouvelles cartes Personnel à votre couleur et celles de la deuxième couleur choisie. Choisissez une main de 12 cartes parmi les 16 qui sont à votre disposition.

CRÉDITS

AUTEURS

Auteurs : Daryl Andrews & Adrian Adamescu avec l'aide de Mike Nudd

Mode solo : David Digby

DÉVELOPPEMENT

Chef Développement : Mike Nudd

Développement additionnel : Caezar Al-Jassar, Simon Milburn, David Digby & Brett J. Gilbert

Rédaction : Simon Milburn & Caezar Al-Jassar

DIRECTION ARTISTIQUE

Illustrations : Sabrina Miramon

Conception graphique : Sebastian Koziner & Magali Reyes

Maquette : Florentyna Butler

ÉDITION & TESTS

Rédaction des règles : Brett J. Gilbert & Simon Milburn

Relecture originale : James Henderson & Gareth Pugh

Testeurs Or : Katie Bain, Dan Cox, Bret et Jenn Gruber, Liam Millard, Kimberly et Aaron Myerson, la famille Rowlandson

Testeurs Argent : Leon, Sarah et Evie Bush, Joel et Claire Wright, Olga Marí & Paul Geary, Danny et Nicole Geary, Jake Loney, Katie Browske, Alex Barich, Becc et Ben Dobie, Mark Patoka, Massimo Zomparelli, Daniel, Elijah et Karen Hill, Sarah et Keith Crothers, les Weinburns, Jeff Koper, Dr. Anuchit Chaiyaboon, Jennifer et Anthony Milton, Isthair et Keogh, Scott Milne, Michael Pickard, Daniel et Karen Hewett, Phil Bailey, Peter et Lisa Chilton, Tara Newport, Jürgen, Xandra, Melissa, Christophe, Angus, Leon Waters et Helen Kennefick, Julia Burns, Laura et Ryan Dickey, Kathryn et Richard, Oliver Pilsforth, Collin Pastorius, Bart Pincé, Steven Pincé, Elizabeth et Thomas Marnell, Ross

Pendock, Calida Pendock, Alejandro R. Grimaldi, Michael et Irene Lambert, JD Pritchard, Mirva Jääskeläinen, Juha Jääskeläinen, Gavin Jones, Philip et Amy Chapman, Jhon Edison Páez, James Henderson, Sarah et Jobby Carpenter, Neil et Kathy Siddons-Smith, Toby Simmons, Jemma Mangan-Casbon, Max Casbon, Kristin et James, Rufus 'BoardGamePirate' Verswijvel'

Tests Solo : David Ellis & Richard Woods

ÉDITION FRANÇAISE PAR SUPER MEEPLE

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Mise en page : Christopher Matt



Super Meeple remercie Thomas

Berneuil, Benjamin Blériot, Lionel Brouard, Morgane Clidi, Cédric Halipre, Alexandre Hubert, Sébastien Lafouty, Kevin Meurier et Julien Vercellino pour leur travail de relecture.

INDEX



= numéro de page

MISE EN PLACE

3 - 5

DÉROULEMENT DU JEU

6 - 14

EXTENSIONS

16 - 18

SOLO

19

MANCHES

1. PLANIFICATION

(obligatoire, simultané)

7 - 8

2. ACCUEIL

(obligatoire, dans l'ordre)

8

3. AGRANDISSEMENT

(facultatif, simultané)

9

4. AMÉLIORATION

(facultatif, simultané)

10

5. ACTIVATION

(libre, simultané)

11 - 13

6. MAINTENANCE

(obligatoire, simultané)

13 - 14

MATÉRIEL



8 PERSONNEL



10 AMÉNAGEMENTS



14 OBJECTIFS



15 COMPÉTENCES



15 ADMINISTRATEURS



16 ATTRACTIONS