

FUNFAIR



Auteur  Joel Finch Illustrations  Mr. Cuddington



GOOD GAMES
PUBLISHING



BUT DU JEU

Construisez le plus beau parc d'attractions de la ville ! Vous disposez de 6 manches pour marquer un maximum de points grâce aux éléments suivants :

- **Taille des attractions** – ajoutez-y des icônes d'amélioration.
- **Objectifs** – accomplissez des objectifs spécifiques.
- **Revenu** – faites rentrer de l'argent dans votre trésorerie !
- **Personnel** – embauchez et utilisez du personnel spécialisé.
- **Récompense** – remplissez les conditions requises.

Découvrez un exemple de parc à la p.8.

CONTENU DE LA BOÎTE



5 cartes
Récompense



4 cartes Porte



97 cartes Parc



4 cartes Attraction
phare



20 cartes
Objectif



12 cartes Ville



4 cartes de
référence



1 carte Dernière
chance



1 marqueur
Premier joueur et
son socle



50 jetons
« 1 pièce »



24 jetons
« 5 pièces »



4 jetons
« 25 pièces »



1 marqueur
d'étapes

1 plateau de jeu
(voir p.3)

1 bloc-notes et
1 crayon

Ce livret de règles

MISE EN PLACE

1. Décidez du côté du plateau à utiliser et placez-le sur la table. Les deux côtés se jouent de la même façon, mais l'un est prévu pour des joueurs qui jouent côte à côte, tandis que l'autre est mieux adapté aux joueurs qui jouent de part et d'autre de la table.

2. Placez le marqueur d'étapes sur l'étape Ville pour indiquer le début de la manche.

3. Chaque joueur reçoit :

- Une carte Porte (jaune) : placez-la face visible devant vous ;
- Une carte Attraction phare (violette) au hasard : placez-la face cachée au-dessus de votre carte Porte. Vous avez le droit de la regarder, mais les autres joueurs ne doivent pas la voir ;
- Une carte de référence pour vous aider en cours de jeu ;
- 30 pièces.

4. Placez les pièces restantes de part et d'autre du plateau de manière à ce qu'elles soient facilement accessibles.

5. Mélangez les cartes Parc (rouges). Formez une pile face cachée sur l'emplacement du plateau prévu pour la pioche Parc.

6. Mélangez les cartes Objectif (bleues). Formez une pile face cachée sur l'emplacement du plateau prévu pour la pioche Objectif.

7. Mélangez les cartes Ville (bleu ciel). Placez 2 cartes face cachée, posez dessus la carte *Dernière chance*, puis ajoutez 4 cartes face cachée par dessus. Placez cette pile de 7 cartes sur l'emplacement du plateau prévu pour la pioche Ville. Rangez les autres cartes dans la boîte.

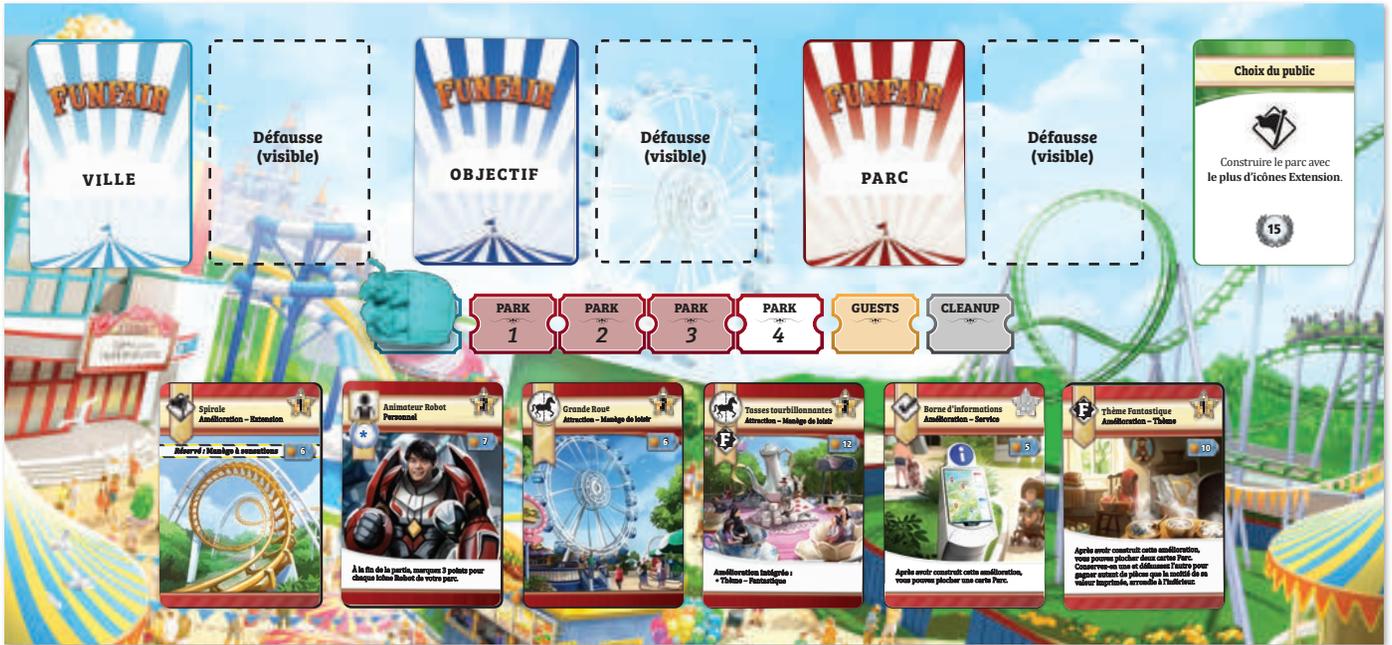


8. Chaque joueur reçoit 5 cartes Parc, qui constituent sa main de départ. Si vous ne recevez aucune attraction (ces cartes portent la mention *Attraction* sous leur nom), vous pouvez révéler vos cartes, les défausser et repiocher 5 nouvelles cartes, et ce jusqu'à ce que vous ayez au moins une attraction en main. Mélangez toutes les cartes défaussées dans la pioche Parc une fois que tout le monde est prêt.

9. Révélez des cartes de la pioche Parc pour remplir les six emplacements du **marché** sur le plateau.

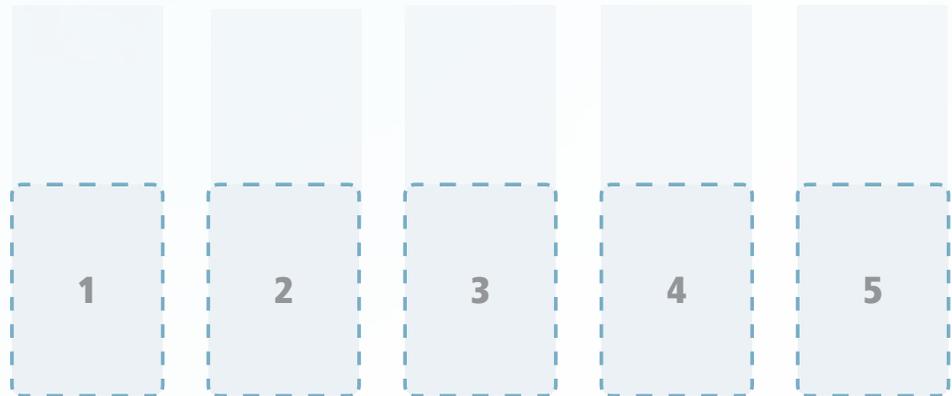
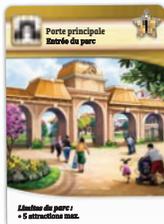
10. Mélangez les cartes Récompense (vertes) et placez-les face cachée sur l'emplacement du plateau prévu pour la pioche Récompense. Révélez la carte du dessus : ce sera la récompense de cette partie.

11. Le dernier joueur à être monté dans un grand huit est désigné premier joueur et prend le marqueur correspondant.

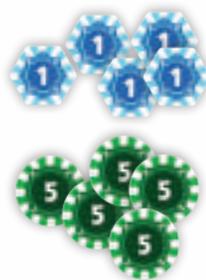


Laissez de la place à droite de la porte pour construire jusqu'à 5 attractions avec d'éventuelles améliorations

Laissez de la place à gauche de la porte pour placer votre personnel



Laissez de la place devant vous pour conserver vos objectifs face cachée



Carte de référence

Pièces

Votre main

CARTES

Carte Porte

La carte Porte représente l'entrée de votre parc et affiche 1 étoile. Les étoiles sont votre principale source de revenus ; nous y reviendrons plus en détail ultérieurement.



Cartes Parc

Votre parc est composé de cartes Parc de différents types. Toutes les cartes Parc ont des éléments en commun.

NOM ET TYPE DE CARTE : chaque carte Parc est identifiée par un nom et un type spécifique.

ÉTOILES : chaque carte Parc affiche une valeur en étoiles qui indique sa rentabilité.

COÛT DE CONSTRUCTION : chaque carte Parc est marquée d'une étiquette qui donne son prix. Payez le prix indiqué pour placer la carte dans votre parc (depuis le marché ou votre main).



Attractions

Les attractions sont les structures principales de votre parc.

i Les cartes Attraction portent la mention *Attraction* sous leur nom. De plus, elles sont identifiées par un ruban et une icône en forme de cercle.

TYPES D'ATTRACTIONS :



Manège à sensations



Espace Restauration



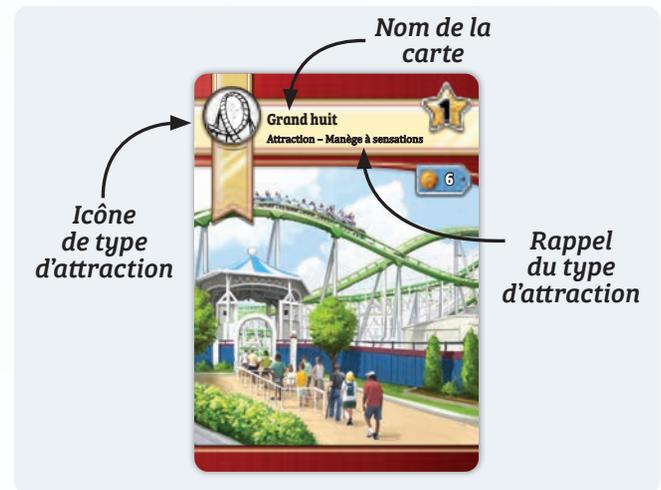
Manège de loisir



Chapiteau



Théâtre



PLACEMENT : la première attraction doit être placée immédiatement à droite de votre porte. Ensuite, vous construisez de gauche à droite.



PAS DE DOUBLONS : vous pouvez construire jusqu'à cinq attractions, mais vous ne pouvez pas avoir deux attractions qui portent le **même nom**.

Améliorations

Une fois que vous aurez des attractions dans votre parc, vous pourrez y ajouter des améliorations. Les améliorations augmentent l'attrait de votre parc et vous permettent de marquer plus de points à la fin du jeu ; de plus, elles sont bien souvent requises pour réaliser des objectifs (voir p.7).

i

Les cartes Amélioration portent la mention *Amélioration* sous leur nom. De plus, elles sont identifiées par un ruban et une icône en forme de losange.



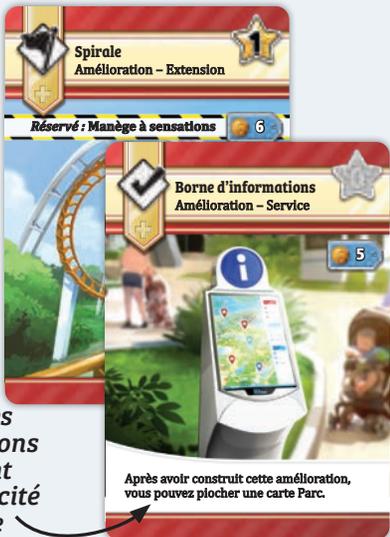
TYPES D'AMÉLIORATIONS :

- | | | | |
|---|-----------|---|--------------------|
|  | Extension |  | Thème fantastique |
|  | Service |  | Thème de la jungle |
|  | Qualité |  | Thème des pirates |
| | |  | Thème des robots |

Icône de type d'amélioration

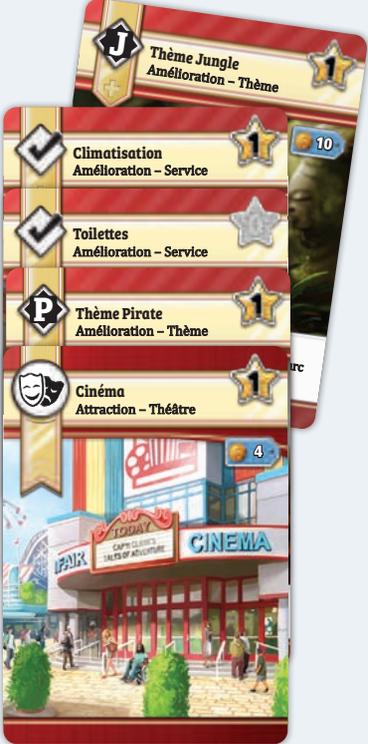
Restriction de placement

Certaines améliorations disposent d'une capacité spéciale



Après avoir construit cette amélioration, vous pouvez plocher une carte Parc.

PLACEMENT : glissez l'amélioration voulue sous l'attraction (et ses améliorations déjà présentes, le cas échéant) en laissant dépasser la bande supérieure. Une fois installée, une amélioration ne peut plus être déplacée.



Glissez chaque nouvelle amélioration derrière la précédente

RESTRICTIONS : certaines améliorations doivent respecter des restrictions de placement. Ces restrictions apparaissent sur fond jaune et noir à côté du coût de construction.

PAS DE DOUBLONS SUR UNE MÊME ATTRACTION : vous ne pouvez pas installer deux améliorations qui portent le **même nom** sur une même attraction. Par exemple, un cinéma ne peut pas avoir deux climatisations.

La même attraction peut toutefois avoir plusieurs améliorations avec la même icône. Un cinéma peut donc avoir une climatisation et des toilettes, qui sont deux améliorations de type *Service*. Il en va de même pour les améliorations de type *Élément* ou *Qualité*.

Les améliorations de thème sont identifiées par une lettre. Une même lettre **ne peut pas** apparaître deux fois sur une même attraction. Certaines attractions ont déjà un thème intégré (voir page suivante) : vous ne pouvez pas y installer une amélioration du même thème.

En revanche, toute attraction **peut** accueillir des améliorations de différents thèmes. Rien ne vous empêche d'avoir une attraction de robots pirates de la jungle, par exemple (et en plus, c'est classe).

Améliorations intégrées

Certaines attractions sont fournies avec une amélioration. Une deuxième icône apparaît alors sur la carte et un texte vous confirme le type de cette amélioration.



MARQUER LES POINTS DES AMÉLIORATIONS INTÉGRÉES : à la fin de la partie, les icônes d'amélioration intégrées comptent dans la taille de l'attraction. Les améliorations intégrées comptent également pour réaliser des objectifs (voir **Objectifs** p.7).

Cartes Personnel

Les capacités des cartes Personnel s'appliquent à tout votre parc. Lorsque vous en recrutez une, placez-la à gauche de votre porte.



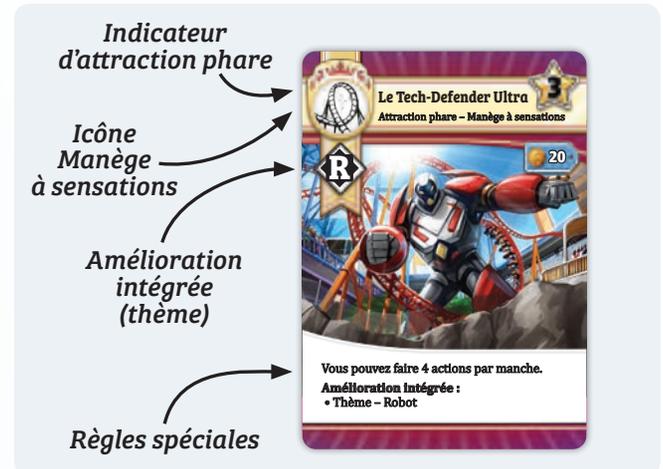
PAS DE DOUBLONS DE PERSONNEL : vous pouvez avoir autant de cartes Personnel que vous le voulez, mais vous ne pouvez pas avoir deux cartes Personnel qui portent le **même nom**.

DÉCOMPTE FINAL : en plus de leurs capacités, les cartes Personnel vous rapportent les points indiqués en haut à gauche à la fin de la partie.

Cartes Attraction phare

Chaque carte Attraction phare est une attraction unique de type *Manège à sensations*. Une fois construite, elle rapporte 3 étoiles supplémentaires et vous offre une action supplémentaire lors de chaque manche (voir **Étape Parc**, p.9).

Vous recevez une carte Attraction phare au hasard lors de la mise en place. Toutes ont la même capacité mais chacune dispose de son propre thème intégré.



Conservez votre carte Attraction phare face cachée au-dessus de votre carte Porte jusqu'à ce que vous soyez prêt à la construire. Vous pouvez consulter votre carte à tout moment mais elle ne compte pas comme étant dans votre main.

Les cartes Attraction phare sont chères, mais des investisseurs (presque) désintéressés sont prêts à vous aider. Lors de chaque manche où votre carte Attraction phare n'est pas révélée, vous pouvez accepter 5 pièces d'investissement à placer sur la carte Attraction phare pour réduire le prix à payer quand vous voudrez la construire (voir **Étape Visiteurs**, p.10).

Vous ne pouvez pas utiliser cet argent pour autre chose. Si vous ne construisez pas la carte Attraction phare avant la fin de la partie, les investisseurs récupèrent leur argent : vous défaussez alors ces pièces, qui ne compteront pas pour le décompte final.

i

Capacités spéciales

Plusieurs attractions, améliorations et membres du personnel disposent de capacités spéciales.

« **Après avoir construit** » : ces capacités s'exercent une seule fois au moment où vous construisez cette carte.

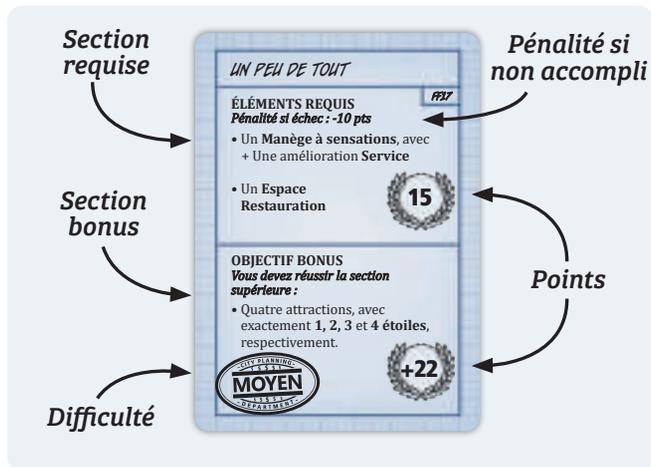
« **Action** » : vous pouvez utiliser une de vos actions pour accomplir l'effet indiqué lorsque c'est votre tour.

« **Permanent** » : certaines capacités sont permanentes, par exemple celles qui garantissent des prix réduits ou une action supplémentaire.

Ne négligez pas les capacités de vos cartes : elles sont essentielles à votre réussite !

Cartes Objectif

Les objectifs vous rapportent des points si vous parvenez à construire la combinaison de cartes Parc indiquée. Nous expliquons plus loin comment les récupérer (voir **Action : Piocher**, p.10).



DÉCOMPTE FINAL : à la fin de la partie, votre parc doit répondre aux critères énoncés dans la section **Éléments requis** de la partie supérieure de votre carte. Chaque carte Objectif où les critères de cette section ne sont pas remplis vous inflige une pénalité de -10 points.

Si votre parc remplit ces critères, vous pouvez aussi revendiquer les points de la section bonus, à condition d'en remplir les critères. Cette section n'inflige aucune pénalité en cas d'échec.

Votre parc **peut** disposer d'éléments supplémentaires – vous devez **au moins** avoir les éléments requis, mais vous avez le droit d'en avoir d'autres en plus (sauf s'il est indiqué « exactement »).

Un même élément peut servir pour plusieurs objectifs. Par exemple, si vous avez une attraction *Manège à sensations*, elle peut servir pour deux objectifs différents.

i La difficulté indiquée part du principe que vous avez **déjà** l'attraction requise, soit dans votre main, soit dans votre parc.

Si vous gardez un objectif *facile* alors que vous n'avez même pas l'attraction requise, vous verrez que l'objectif n'a de *facile* que le nom.

ATTENTION ! Vous pouvez choisir les objectifs que vous conservez lorsque vous piochez des cartes, mais votre choix est **définitif**.

Le nombre d'objectifs par joueur n'est pas limité. Leur nature n'est révélée qu'à la toute fin du jeu : gardez-les donc secrets jusqu'au décompte final. Vous pouvez consulter vos propres objectifs à tout moment, et ils ne comptent pas comme étant dans votre main.

Cartes Ville

Les effets spéciaux des cartes Ville aident les joueurs au début de chaque manche.



La pioche Ville mesure aussi l'avancée de la partie. On révèle une carte au début de chaque manche. Lorsque la dernière carte Ville est révélée, c'est la dernière manche.

« **GAGNER** » : si une carte fait *gagner* des pièces, vous prenez ces pièces depuis la réserve. Si une carte *gagne* elle-même une pièce, vous devez prendre cette pièce depuis la réserve pour la placer **sur** la carte en question.

Carte Dernière chance

Les cartes Objectif ne sont plus disponibles lors des deux dernières manches.

Lors de la mise en place, vous avez placé la carte Dernière chance après la quatrième carte Ville ; ainsi, dès que cette carte sera dévoilée, vous vous souviendrez qu'il s'agit de la dernière manche où vous pouvez récupérer des objectifs (voir **Étape Ville**, p.9). Ensuite, ce ne sera plus possible.



Carte Récompense

Au début de la partie, vous avez pioché une carte Récompense au hasard. Il s'agit d'un objectif supplémentaire accessible à tous les joueurs, et qui reste visible toute la partie.

À la fin de la partie, chaque joueur ayant réussi à remplir cet objectif marque les points indiqués.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la récompense, tous marquent les points indiqués.



COMMENT CONSTRUIRE UN PARC D'ATTRACTIONS

Petit guide à l'usage des futurs directeurs de parc.

Attraction phare

Les investisseurs y placent 5 pièces par manche pour en alléger le coût.

Personnel
Assure des revenus et des points. Aucun doublon n'est permis !

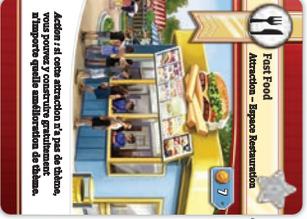


Améliorations
Glissez chaque amélioration sous la précédente pour obtenir une colonne, avec un ruban bien aligné à gauche.



Porte principale
Vous débutez avec l'unique étoile de cette carte. Bonne chance !

Taille de l'attraction : 6 icônes

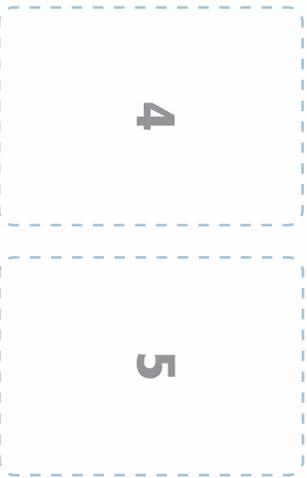


Capacités spéciales
N'oubliez pas d'utiliser les capacités spéciales de vos attractions et améliorations.



Jusqu'au ciel
Vos attractions n'ont aucune limite de cartes, mais ne peuvent pas accueillir deux fois la même amélioration.

Objectifs
Conservez vos objectifs face cachée. Ils ne font pas partie de votre main.



Taille du parc
Votre parc peut abriter jusqu'à 5 attractions (dont votre attraction phare), mais vous n'avez pas le droit d'avoir deux fois la même.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous disposez de six manches pour construire le plus beau parc d'attractions. Chaque manche se divise en quatre étapes :

1. Étape Ville
2. Étape Parc
3. Étape Visiteurs
4. Étape Entretien

Faites avancer le marqueur d'étapes fourni sur la piste pour suivre la progression de chaque manche.



1. Étape Ville



Le premier joueur révèle la première carte de la pioche Ville et **chaque joueur**, dans l'ordre du tour, suit les instructions indiquées.

La carte Ville reste active pendant toute la manche. Elle sera défaussée uniquement à la fin de la manche – cependant, pour des raisons de confort de jeu, vous pouvez déjà la placer face visible sur la pile de défausse.

La pioche Ville permet de mesurer la progression de la partie. Lorsque la dernière carte Ville est révélée, vous jouez la sixième et dernière manche.

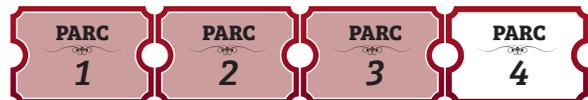
4^e manche : carte Dernière chance

Après avoir joué la carte Ville de la 4^e manche, vous allez dévoiler la carte Dernière chance dans la pioche Ville. Cette carte n'est pas une carte Ville, et ne permet pas de jouer une manche supplémentaire. Il s'agit simplement d'un **rappel** pour vous signifier que vous ne pourrez plus prendre de nouveaux objectifs après cette manche : la 4^e manche est donc votre **dernière chance** de récupérer des objectifs.



Après la fin de la 4^e manche, reprenez les cartes Objectif de la défausse, remettez-les dans la pioche, puis retournez la carte Dernière chance et placez-la sur la pioche. Vous ne pouvez plus prendre de nouveaux objectifs, ni même consulter la pioche.

2. Étape Parc



Vous allez effectuer au moins 3 actions lors de chaque manche, une par une, en commençant par le premier joueur, puis chacun son tour.

Toutes ces actions font partie de l'étape Parc. Chaque action n'est donc pas une étape Parc à elle seule.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue sa 1^{re} action. Ensuite, chaque joueur effectue sa 2^e action. Puis chaque joueur effectue sa 3^e action. Lorsque vous aurez construit votre attraction phare, vous pourrez faire une 4^e action lors de chaque manche.

Quand c'est à votre tour de faire une action, choisissez une de ces options :

- **Construire**
- **Menue monnaie**
- **Piocher**
- **Démolir**

Vous avez le droit de faire la même action plusieurs fois dans la même manche.

Action : Construire

Utilisez une action Construire pour placer une carte Parc dans votre parc, soit depuis le **marché**, soit depuis votre **main**, en observant les contraintes suivantes :

- Votre parc est limité à **5 attractions maximum**, en comptant votre attraction phare.
- Vous ne pouvez pas avoir deux attractions portant le même nom.
- Vous ne pouvez pas avoir deux membres du personnel portant le même nom.
- Vous ne pouvez pas avoir deux améliorations portant le même nom sur la **même attraction**. Cela comprend les thèmes et les autres améliorations intégrées. Vous pouvez toutefois avoir la même amélioration sur **des attractions différentes**.

Payez le prix demandé sur la carte que vous voulez construire, puis sortez-la du marché ou de votre main.

Complétez immédiatement le marché si vous venez d'y prendre une carte. Le marché ne doit jamais avoir d'emplacement vide.

Placez ensuite la carte dans votre parc face visible. **Vérifiez si cela déclenche certaines capacités spéciales.**

ATTRACTIONS : placez la nouvelle attraction dans l'emplacement libre le plus à gauche de votre parc, à droite de la porte. Vous disposez de 5 emplacements de construction.

AMÉLIORATIONS : glissez l'amélioration derrière les cartes existantes d'une attraction, en laissant dépasser le bandeau supérieur.

PERSONNEL : placez votre nouvelle recrue à gauche de la porte (vous n'avez pas vraiment *construit* cette recrue. Cette action *Construire* permet en fait de la *recruter*).



N'OUBLIEZ PAS ! Vous **peux** construire directement depuis le marché ; il n'est pas nécessaire que la carte voulue soit dans votre main.

ATTRACTION PHARE : vous pouvez construire votre attraction phare comme une attraction normale, en utilisant une action *Construire* et en payant le coût requis. Les pièces déposées par les investisseurs réduisent d'autant le prix que vous devez payer.

Vous ne pouvez pas utiliser cet argent pour autre chose. Si vous ne construisez pas votre attraction phare avant la fin de la partie, les investisseurs récupèrent leur argent : vous défaussez alors ces pièces, qui ne compteront pas pour le décompte final.

Action : Piocher

Choisissez comment résoudre cette action :

- **PRENDRE 1 AU MARCHÉ** : choisissez une carte du marché et prenez-la en main, puis complétez le marché. Prendre une carte est gratuit, c'est la construction qui est payante.
- **PIOCHER 2 / GARDER 1** : prenez 2 cartes de la pioche Objectif ou 2 cartes de la pioche Parc et conservez-en 1 (ou aucune). C'est le meilleur moyen de récupérer des objectifs.
- **DÉFAUSSER 1 / PIOCHER 5 / CHOISIR 1** : défaussez une carte Parc de votre main et piochez 5 cartes dans la pioche Parc. Conservez 1 carte et défaussez le reste.

IMPORTANT : vous n'êtes pas obligé de conserver un objectif si vous utilisez l'action *Piocher 2 / Garder 1*. En revanche, si vous conservez un objectif, vous ne pourrez plus le rendre ensuite. Choisissez bien !

COMPLÉTER LES PIOCHES : si la pioche Parc ou Objectif s'épuise, y compris au beau milieu d'une action, mélangez immédiatement la défausse correspondante pour reformer une pioche.



JEU RAPIDE : si le joueur précédent pioche des cartes et que votre tour ne dépend pas de ce qu'il choisit de garder, vous pouvez jouer votre tour sans l'attendre afin de diminuer le temps d'attente entre chaque tour.

Action : Menue monnaie

Cette action vous permet de récupérer les pièces tombées des poches de vos visiteurs. Récupérez 1 pièce pour chacune de vos attractions.



Action : Démolir

Cette action, bien que rare, vous permet de détruire quelque chose dans votre parc, par exemple une attraction ou amélioration qui vous empêche de réaliser un objectif.

Une action *Démolir* vous permet de détruire une seule carte Parc ou Attraction phare. Cependant, si vous détruisez une attraction, toutes ses améliorations sont automatiquement détruites.

Les cartes Parc ainsi détruites sont défaussées. Les cartes Attraction phare détruites sont retirées du jeu.

Aucun remboursement ne vous est accordé.

3. Étape Visiteurs



Cette étape est simultanée. Tous les joueurs calculent les revenus que rapportent les visiteurs de leur parc.

Les étoiles de votre parc indiquent le nombre de personnes **qui veulent le visiter**. Ces personnes deviennent des **visiteurs** une fois qu'ils ont acheté leur ticket et passé la porte. Ils peuvent même dépenser quelques pièces supplémentaires sur place.

Pour déterminer vos revenus :

1. Comptez vos étoiles

Faites le total des chiffres inscrits dans chacune des étoiles de l'ensemble des cartes de votre parc : attractions, améliorations, personnel – et porte, naturellement.



Gagnez autant de pièces que ce total.

2. Comptez vos symboles Ticket

Certains membres du personnel (marqués du symbole ci-contre) augmentent vos revenus.



Gagnez des pièces en fonction des capacités de votre personnel.

3. Touchez l'argent des investisseurs

À chaque manche, si vous n'avez pas encore construit votre attraction phare, vous pouvez faire des promesses alléchantes à vos investisseurs.

Gagnez 5 pièces à placer sur votre carte Attraction phare.

Le total augmente donc à chaque manche. Vous pouvez utiliser ces pièces pour réduire le montant à payer lorsque vous construisez votre attraction phare. Après quatre manches, vous pouvez même la construire gratuitement ! Vous avez alors atteint le maximum d'investissement possible : les investisseurs ne verseront pas plus de 20 pièces, et ces pièces ne peuvent pas être utilisées pour autre chose.



4. Étape Entretien



Résolvez cette étape comme suit, dans l'ordre :

1. Défaussez **toutes** les cartes du marché et reconstituez-le immédiatement.
2. Si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez des cartes pour revenir à 5 cartes. Les cartes Objectif et les cartes Attraction phare ne comptent pas dans cette limite – elles doivent être conservées face cachée sur la table.
3. Le premier joueur passe son marqueur à son voisin de gauche.

S'il reste des cartes dans la pioche Ville, une nouvelle manche s'engage. Si la pioche Ville est vide, la partie est terminée : passez au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL



Faites la somme des scores de chaque joueur sur le bloc-notes prévu à cet effet, ou laissez l'application gratuite faire le travail à votre place :

www.funfair-game.com/scoring

Vous pouvez aussi récupérer l'application en flashant le QR code.

Taille de l'attraction

Marquez les points de chaque attraction séparément en comptant le nombre total d'icônes qui apparaissent dans son ruban : celles de l'attraction et de toutes ses améliorations (intégrées ou non).

Référez-vous au tableau ci-contre pour connaître votre score.

Les membres du personnel et la porte ne marquent aucun point ici : seules les attractions et leurs améliorations doivent être prises en compte.

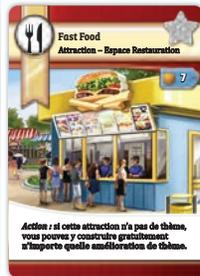
Nombre d'icônes : 6



Nombre d'icônes : 4



Nombre d'icônes : 1



Icônes	Points
1	5
2	8
3	12
4	16
5	20
6	25
7	31
8	38
9	46
10	55
11	65
12	76
13	88
14	101
15	115
16	130
17	146

Objectifs

Révélez vos cartes Objectif et vérifiez que vous les avez bien remplies. Pour chaque carte réussie (si votre parc comporte bien les Éléments requis), marquez les points indiqués. Pour chaque carte non réussie, perdez 10 points.

Si votre parc remplit les critères de la partie supérieure d'une carte, vous pouvez **aussi** revendiquer les points de la section bonus, à condition d'en remplir les critères. Cette section n'inflige aucune pénalité en cas d'échec.



Pièces

Marquez 1 point par paire de pièces en votre possession.



Personnel

Chaque membre du personnel rapporte les points indiqués sur sa carte.

Les *Animateurs* et *Animatrices* marquent des points en fonction du nombre d'icônes de leur thème présents dans votre parc.



Par exemple, l'*Animatrice Pirate* marque 3 points par icône Pirate de votre parc. En travaillant dans le parc ci-contre, qui affiche 2 icônes Pirate (une dans l'amélioration intégrée au *Navire Balançoire* et une autre liée au *Grand huit*), elle marquerait 6 points.

Récompense

Si votre parc correspond aux critères de la carte Récompense, vous marquez ces points.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la récompense, tous marquent les points indiqués.



Égalités

S'il y a égalité à l'issue du décompte final, le joueur qui possède le plus grand nombre d'étoiles dans son parc, puis qui a réussi le plus grand nombre d'objectifs, l'emporte. S'il y a encore égalité, le joueur le plus riche l'emporte. Si cela ne suffit pas à départager les ex-aequos... rejouez une partie !

ICONOGRAPHIE

TYPES D'ATTRACTION



Manège à sensations



Manège de loisir



Théâtre



Espace Restauration



Chapiteau

TYPES D'AMÉLIORATION



Extension



Service



Qualité



Thème Fantastique



Thème Jungle



Thème Pirate



Thème Robot

AUTRES ICÔNES



Étoiles : rapportent autant de revenus que leur valeur



Coût de construction



Points de victoire



Impossible d'ajouter une amélioration à cette attraction



Membre du personnel

ASTUCES STRATÉGIQUES

- **ÉTOILES** : c'est en ayant suffisamment d'argent que vous construirez le meilleur parc. Posez rapidement des étoiles pour augmenter vos revenus et réalisez des combinaisons pour faire des économies. Les cartes sans étoile peuvent attendre.
- **EFFICACITÉ** : n'oubliez pas que vous pouvez construire directement depuis le marché. Gardez les cartes que vous avez en main pour plus tard.
- **VARIÉTÉ** : il existe bien des façons de marquer plus de points – construire de grandes attractions, recruter du personnel qualifié, réussir des objectifs, remporter la récompense...
- **ACTIONS** : vous allez jouer une vingtaine d'actions en tout. Faites en sorte que toutes soient efficaces.
- **ATTRACTION PHARE** : votre attraction phare est de moins en moins chère au fil des manches, mais les actions supplémentaires qu'elle vous rapporte peuvent être extrêmement rentables. À vous de juger quand il est intéressant de la construire.

Crédits

Auteur : Joel Finch

Développement : Kim Brebach

Illustrations : Mr Cuddington
(David Forest et Lina Cossette)

Règles du jeu : Joel Finch

Traduction : Antoine Prono (Transludis)

Relecture : Séranne Piazzi

Testeurs :

Adam Kitching, Adam May, Alex Finch, Alina Stelling, Amanda Goldsmith, Amanda Myers, Amy Munsil, Ben Nelson, Brad Dilley, Brandon Gilmore, Brooke Long, Cayt Mirra, Chad Pethybridge, Chantelle Simms, Chris Antony, Cole Feeser, Conro Norock, Daniel Brites, David Parizot, Dennis Berwick, Edward Palmer, Evie Halliday, Francois Valente, Gayle Richardson, Geoff Thompson, Geoff Watson, Ivan Kanner, Jacob Johannsen, Jaime Lawrence, Jason Byass, Jason Gieske, Jeff Darran, Jen Wagner, Jenelle Wagner, Josh Wilson, Joshua Lawrence, Juan Rizos, Justin Chia, Karl Lange, Kate Finch, Kate Norris, Kenny Sabir, Kevin Sieg, Kim Brebach, Kimberley Duncan, Kohen Taylor, Kris Morris,

Lauric Tan, Levy Daelman, Liana Taylor, Lina Cossette, Lisa Hamilton, Lizzy Funkhouser, Martin Biesheuvel, Martin Egan, Marty Mirra, Matt Freitas, Max Vigne, Michael Joss, Michael Ross, Mike Norris, Mikey D, Missy Freeman, Nathan Everett, Paddy Boylan, Paige Pitt, Paul Long, Pete Wrigley, Rachel Darran, Rachel Lancaster-Wilson, Ralph Dik, Ray Jablonskis, Richard Ashen, Robert Gasio, Robert Hogan, Scott Hunstad, Sebastian Granade, Sebastian Welsh, Shannon Taylor, Steve Dee, Stu Brown, Sylvie Duncan Brebach, Thomas Skowron, Tim Crawford, Tim Munsil, Tom Cox, Tom Wuyts, Torsten Stelling, Uri Shomroni, Vincent Deloso, William Hamilton, Xavier Duncan Brebach, Zachery Goldsmith.

Artistes

Découvrez le travail de Mr Cuddington :

www.mrcuddington.com



Application Funfair

(en anglais)

www.funfair-game.com/scoring



www.goodgamespublishing.com
www.funfair-game.com

www.luckyduckgames.com/fr
info@luckyduckgames.com

Tous droits réservés. Toute reproduction du contenu de ce livret, même partielle, est interdite sans autorisation écrite.