

WISHLAND



RÈGLES DU JEU



BIENVENUE À

WISHLAND



Wishland est un jeu de stratégie pour 1 à 4 joueurs d'une durée de 75 minutes.

OBJECTIF DU JEU

Dans Wishland, chaque joueur se met dans la peau d'un homme d'affaires qui construit un parc d'attractions. Les joueurs doivent construire des attractions et des restaurants, employer des acteurs et des mascottes, et ouvrir des hôtels pour gagner des crédits et des points de victoire.

A la fin de la partie, le joueur qui a le plus de points de victoire gagne.

TABLE DES MATIÈRES

Matériel	3
Plateau	4
Symboles	5
Composition des Cartes	6
Préparation du Jeu	7
Déroulement de la partie	8
Détail des Cartes	10
Fin de la partie	17
Décompte Final	18
Mode Solo	22
Crédits	23
Résumé de la Manche et Symboles	24



Plateau



4 Pions Points de Victoire
(1 de chaque couleur)



40 Travailleurs
(10 de chaque couleur)



4 Pions Joueur
(1 de chaque couleur)



24 Cartes Attraction



24 Cartes Restaurant



24 Cartes Hôtel



24 Cartes Acteur



24 Cartes Mascotte



20 Cartes Guichet



12 Cartes Entrepreneur



4 cartes de référence



1 Pion Manche



4 Pions Bonheur
(1 de chaque couleur)



1 Pion Tour



4 Pions Visiteur
(1 de chaque couleur)



20 x 1 Crédit



12 x 3 Crédits



10 x 5 Crédits



Pion Premier Joueur



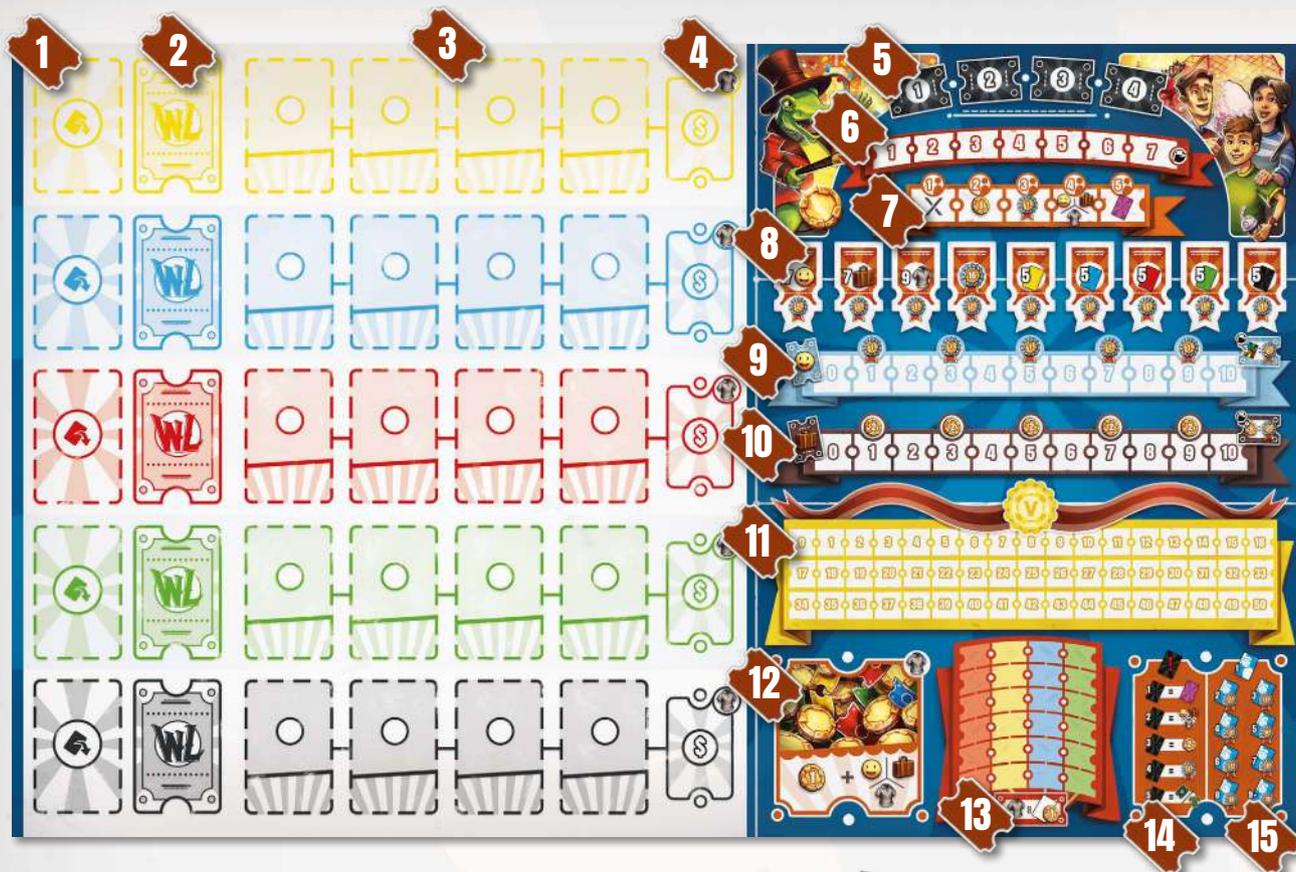
10 Pions Réussite



15 Tuiles Réussite



règles du jeu



1 Défausses

Les cartes du Marché qui sont face visible et qui n'ont pas été achetées sont défaussées dans cette colonne à la fin de chaque Manche.

2 Pioches

Dans cette colonne, les paquets de cartes sont placés face cachée sur leur couleur respective.

3 Marché

Toutes les cartes mises en vente se placent face visible sur ces 4 colonnes.

4 Cases Travailleurs

Les joueurs placent leurs Travailleurs sur les cases de cette colonne pour acheter les cartes de la rangée du Marché correspondante.

5 Compteur de Tour



6 Compteur de Manche



7 Compteur d'Ordre du Tour



8 Réussites

Il y a 9 Réussites standard sur le plateau, qui peuvent être demandées pour gagner 1 Point de Victoire. Voir Page 9, Réussites.



Il y a aussi 15 Tuiles Réussite optionnelles, qui permettent d'ajouter une variante au jeu. Voir Page 16, Tuiles Réussite.

9 Compteur de Bonheur



Le joueur obtient 1 Point de Victoire à chaque fois qu'il atteint un numéro impair sur le Compteur de Bonheur.



Si le joueur atteint 10 sur le Compteur de Bonheur, il obtient une récompense lors du Décompte Final. Voir Page 21, Bonheur.

10 Compteur de Visiteurs



Le joueur obtient 2 Crédits à chaque fois qu'il atteint un numéro impair sur le Compteur de Visiteurs. Si le joueur atteint 10 sur le Compteur de Visiteurs, il obtient une récompense lors du Décompte Final. Voir Page 21, Visiteurs.

11 Compteur de Points de Victoire



Chaque joueur y comptabilise son score en utilisant son Pion Points de Victoire.

12 Case Publicité

Le joueur obtient immédiatement 1 Crédit en plaçant ses Travailleurs sur cette case. En plus, il peut choisir entre 1 Point de Bonheur, 1 Visiteur ou 1 Travailleur.

13 Réserve de Travailleurs

Pendant la préparation du jeu, 6 Travailleurs bonus de la couleur de chaque joueur sont placés dans la Réserve de Travailleurs. Quand les joueurs gagnent un nouveau Travailleur, ils prennent 1 Travailleur de leur couleur dans la Réserve de Travailleurs. Si un joueur obtient ses 6 Travailleurs bonus, la capacité suivante est débloquée:



Après avoir placé le nombre de Travailleurs requis pour acheter une carte, le joueur peut ajouter jusqu'à 3 Travailleurs bonus maximum pour réduire le coût de la carte de 1 Crédit par Travailleur bonus placé.



14 Bonus des Cartes Mascotte

En jouant les Cartes Mascotte noires, le joueur obtient les récompenses suivantes, qui apparaissent sur le plateau:

1^{ère} Carte Mascotte: Récompense Immédiate: 1 Carte Guichet.

2^{ème} Carte Mascotte: Récompense Immédiate: Le joueur peut choisir entre 1 Point de Bonheur, 1 Visiteur ou 1 Travailleur.

3^{ème} Carte Mascotte: Récompense Immédiate: 2 Crédits en plus.

4^{ème} Carte Mascotte: Récompense Immédiate: 1 Point de Victoire.

5^{ème} Carte Mascotte: Récompense de Fin de Partie: 1 ou 2 types de Symboles Spectacle. Vous gagnez 2 types de Symboles Spectacle si vous possédez la **Carte Entrepreneur #8**.

15 Bonus des Symboles Spectacle

Pendant le Décompte Final, le joueur obtient les Points de Victoire bonus indiqués ici, s'il possède 2 types de Symboles Spectacle ou plus sur les Cartes Acteur bleues.

SYMBOLES



Bonheur



Visiteurs



Travailleurs: Meeples de Travailleurs



Crédits: Le nombre de Crédits que le joueur paie ou obtient.



Points de Victoire: Le nombre de Points de Victoire que le joueur gagne.



Carte: Les Cartes et leur couleur.



Bonus des Cartes Mascotte



Compteur de Bonheur



Compteur de Visiteurs



Réserve de Travailleurs



Réussites: Réussites disposées sur le plateau.



Case Publicité: La Case Publicité qui apparaît sur le plateau.



Symbole de Catégorie: Symboles de Catégorie sur les cartes.

Symboles Attraction



Symboles Restaurant



Symboles Acteur



Symboles Hôtel



Bonus des Symboles Spectacle

Symboles Spectacle



COMPOSITION DES CARTES

1 Coût

Le nombre de Crédits que tu dois payer pour acheter cette carte.

2 Symbole de Catégorie

Les Symboles de Catégorie s'utilisent quand on compte les Bonus des Cartes Mascotte à la fin de la partie.

3 Couleur

Elle permet de distinguer les 7 types de carte:

- Jaune = Cartes Attraction** **Rouge = Cartes Restaurant**
- Bleu = Cartes Acteur** **Vert = Cartes Hôtel**
- Noir = Cartes Mascotte** **Violet = Cartes Guichet**
- Orange = Cartes Entrepreneur**

4 Récompense

Les Récompenses désignent ce que le joueur gagne en jouant la carte. Il en existe de 4 sortes:



- Les **Récompenses Immédiates** ont un seul effet, juste après avoir joué la carte.
- Les **Récompenses Prolongées** ont un effet continu, à partir du moment où la carte est jouée.
- Les **Récompenses de Revenus** ont un effet pendant la Phase de Revenus.
- Les **Récompenses de Fin de Partie** donnent des bonus à la fin du jeu.

TYPES DE CARTES

Cartes Guichet

Les Cartes Guichet violettes déterminent le nombre de cartes de chaque couleur qu'un joueur peut avoir dans sa zone de jeu. C'est ce que l'on appelle la « Limite de Cartes » d'un joueur. Voir Page 10, Limite de Cartes.



Cartes Acteur

Le joueur obtient des Points de Bonheur, des Visiteurs ou des Travailleurs en jouant une Carte Acteur bleue. Ces Cartes possèdent également des Symboles Spectacle en bas à droite, qui donnent des bonus à la fin de la partie. Voir Page 19, Symboles Spectacle.



Cartes Attraction

Le joueur obtient des Points de Victoire en jouant une Carte Attraction jaune. Les Cartes Attraction déterminent elles aussi la Limite de Cartes d'un joueur. Voir Page 10, Limite de Cartes.



Cartes Mascotte

En jouant les Cartes Mascotte noires, le joueur gagne les bonus figurant en bas à droite du plateau de jeu. Voir Page 5, Bonus des Cartes Mascotte. Les Cartes Mascotte donnent également des Points de Victoire en plus à la fin de la partie.



Cartes Hôtel

Les Cartes Hôtel vertes procurent des Récompenses uniques qui aident le joueur à déterminer sa stratégie.



Cartes Restaurant

En jouant une Carte Restaurant rouge, le joueur obtient des Visiteurs en plus, des bonus lors de la Phase de Revenus ou immédiatement des Crédits en plus, en contrepartie d'une pénalité de Points de Victoire à la fin de la partie.

Vous pouvez utiliser ces cartes pour vous sortir de situations difficiles!



Cartes Entrepreneur

Les Cartes Entrepreneur oranges sont optionnelles et peuvent être ajoutées pour apporter une variante au jeu. Ces cartes donnent divers avantages aux joueurs.





PRÉPARATION DU JEU

Placer le plateau sur la table et suivre les étapes suivantes:

- 1 Mélanger séparément les Cartes Attraction jaunes, les Cartes Restaurant rouges, les Cartes Acteur bleues, les Cartes Hôtel vertes et les Cartes Mascotte noires. Sur chaque ligne de l'Étalage de Cartes, placer 4 cartes face visible dans le Marché, en prenant soin que la couleur du dos de la carte soit la même que la couleur de la ligne. Mettre le reste des cartes de chaque tas face cachée sur la Case de Pioche de leur couleur respective.
- 2 Chaque joueur choisit sa couleur et place son Pion Bonheur, son Pion Visiteurs et son Pion Points de Victoire au départ de chaque Compteur.
- 3 Les joueurs placent 6 de leurs Travailleurs dans la Réserve de Travailleurs. Chaque joueur garde ses 4 Travailleurs restants.
- 4 Mettre le Pion Tour et le Pion Manche sur la première case des Compteurs correspondants.
- 5 Déterminer qui sera le premier joueur et lui donner le Pion Premier Joueur. Le premier joueur peut être la dernière personne à avoir visité un parc d'attractions, mais vous pouvez le désigner en utilisant la méthode de votre choix.
- 6 Placer les Crédits sur le plateau pour former la Réserve de Crédits.
- 7 Chaque joueur place son Pion Joueur sur sa zone de jeu.
- 8 Chaque joueur prend 1 Carte Guichet et la place face visible sur sa zone de jeu. Placer le reste des Cartes Guichet face cachée à côté du plateau.

CARTES ET CARTES OPTIONNELLES

Une fois que le jeu est prêt, les joueurs peuvent utiliser s'ils le souhaitent les Cartes Entrepreneur et les Tuiles Réussite optionnelles. Les deux options peuvent s'ajouter au jeu séparément ou simultanément, pour que les joueurs puissent relever de nouveaux défis. **Ces options sont recommandées aux joueurs expérimentés, même si certains joueurs peuvent préférer les utiliser directement. Tout dépend de vous !**

Les Cartes Entrepreneur apportent aux joueurs de nouveaux bonus, tandis que les Tuiles Réussite apportent plus de diversité aux Réussites qui figurent sur le plateau de jeu.



Pour jouer avec les Cartes Entrepreneur, distribuer à chaque joueur 2 Cartes Entrepreneur au hasard. Sans les montrer, le joueur choisit 1 carte et défausse l'autre. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur carte, ils dévoilent tous en même temps la Carte Entrepreneur qu'ils ont choisie, en la plaçant face visible dans leur zone de jeu. **Pour plus de détails sur les symboles des Cartes Entrepreneur, se référer à la Page 14.**

Pour jouer les Tuiles Réussite, piocher 9 Tuiles au hasard et les placer sur les Cases Réussite figurant sur le plateau. Ensuite, remettre dans la boîte de jeu les Tuiles vierges. A la place de ces Tuiles vierges, utiliser les Réussites figurant sur ces cases du plateau.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

MANCHES

1 Choisir l'Ordre du Tour

Le jeu se déroule en 7 Manches. Chaque joueur joue 4 Tours par Manche. Au début de chaque Manche, le Premier Joueur place son Pion de Joueur sur une case vide du Compteur d'Ordre du Tour de son choix et demande sa Récompense. Continuer dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chacun des joueurs ait placé son Pion Joueur et ait demandé sa récompense. Les récompenses sont les suivantes:



Case 1: Vous n'obtenez aucune Récompense si vous choisissez d'être le premier.

Case 2: Récompense immédiate: 1 Crédit.

Case 3: Récompense immédiate: 1 Point de Victoire.

Case 4: Récompense immédiate: Le joueur peut choisir entre 1 Point de Bonheur, 1 Visiteur ou 1 Travailleur.

Case 5 : Récompense immédiate: 1 Carte Guichet.

Le Compteur d'Ordre du Tour indique l'Ordre du Tour pour chaque joueur pour le reste de la Manche, sachant que le joueur situé sur la case la plus à gauche joue en premier.

2 Phase de Revenus

En suivant l'Ordre du Tour, chaque joueur effectue les deux étapes suivantes:

- Il obtient 5 Crédits de la Réserve de Crédits.
- Il active les Bonus de Cartes qui augmentent ses Revenus.



3 Tour

En suivant l'ordre du Tour, chaque joueur effectue une action. La Manche se termine quand tous les joueurs ont terminé leurs 4 Tours.

ACTIONS

Chaque joueur doit choisir 1 des 2 Actions standard pour compléter son Tour :

1 Action 1: Placer, Acheter et Jouer

Placer: D'abord placer des Travailleurs dans l'une des cases suivantes:

- La Case Publicité pour gagner 1 Crédit, ainsi que la possibilité de choisir entre 1 Point de Bonheur, 1 Visiteur ou 1 Travailleur.
- L'une des 5 Cases Travailleurs à côté du Marché pour acheter l'une des cartes de cette ligne plus tard.



Quand la Case Travailleurs ou la Case Publicité sont vides, le joueur y place 1 Travailleur.

S'il y a déjà des Travailleurs sur une case, le joueur doit placer 1 Travailleur standard plus 1 Travailleur additionnel pour chaque Groupe de Travailleurs de n'importe quelle couleur qui se trouve sur cette case. Si le joueur place plusieurs Travailleurs, il doit réunir en un seul Groupe tous les Travailleurs qu'il utilise pour réaliser cette Action, en les séparant des autres Groupes joués au cours d'autres Actions.



Dans cet exemple, le joueur rouge veut placer des Travailleurs sur la Case Travailleurs de la ligne Acteur se trouvant sur le Marché. Dans cette case, il y a 2 Groupes de Travailleurs, l'un formé par 1 Travailleur vert et l'autre par 2 Travailleurs rouges. Le joueur rouge doit alors placer 3 Travailleurs dans cette case. Ces règles s'appliquent aussi bien aux Cases Travailleurs qu'à la Case Publicité.

Acheter: Ensuite, le joueur achète 1 des cartes disponibles dans la ligne où il a placé son (ou ses) Travailleur(s).

Jouer: Il joue la carte dans sa zone de jeu et demande, s'il y en a, les Récompenses Immédiates.

2 Action 2: Récupérer des Travailleurs

Le joueur récupère tous les travailleurs qu'il a utilisés. Il pourra les utiliser à nouveau au cours du prochain tour.

RÉUSSITES ★

Pendant ce Tour, le joueur peut demander une Réussite après avoir rempli les prérequis d'une Case Réussite ou une Tuile de Réussite. Pour chaque Réussite, le joueur obtient 1 Point de Victoire. Demander une Réussite ne coûte pas d'Action et il est possible de recevoir plusieurs Réussites au cours du même tour si les prérequis ont été remplis. Cependant, chaque Réussite ne peut se demander qu'une seule fois par partie. Après avoir gagné une Réussite, placer un Pion Réussite sur la Case ou sur la Tuile Réussite.



Les Cases Réussite apparaissant sur le plateau requièrent les prérequis suivants :

- #1 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a atteint 7 sur le Compteur de Bonheur.
- #2 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a atteint 7 sur le Compteur de Visiteurs.
- #3 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a 9 Travailleurs ou plus sous ses ordres. Il doit prendre des Travailleurs de la Réserve pour pouvoir atteindre un total de 9. Les Travailleurs obtenus avec la Carte Entrepreneur #9 peuvent être inclus dans le décompte.
- #4 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a atteint 15 sur le Compteur de Points de Victoire.
- #5 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a 5 Cartes Attraction jaunes dans sa zone de jeu.
- #6 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a 5 Cartes Acteur bleues dans sa zone de jeu.
- #7 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a 5 Cartes Restaurant rouges dans sa zone de jeu.
- #8 – Un joueur peut demander cette réussite pendant son Tour s'il a 5 Cartes Hôtel vertes dans sa zone de jeu.
- #9 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a 5 Cartes Mascotte noires dans sa zone de jeu.

LIMITE DE CARTES

Les Cartes Guichet violettes et les Cartes Attraction jaunes déterminent la Limite de Cartes d'un joueur. **Un joueur ne peut jamais dépasser sa Limite de Cartes.**

Chaque Carte Guichet ou Attraction permet au joueur d'avoir au maximum 1 carte de chaque couleur.



1 Au début de la partie, chaque joueur reçoit 1 Carte Guichet.

2 Si le joueur a une Carte Guichet, sa Limite de Carte est de 1, ce qui lui permet d'avoir :

- 1 Carte Restaurant
- 1 Carte Acteur
- 1 Carte Mascotte
- 1 Carte Hôtel

3 Si le joueur a une Limite de Cartes de 1, il ne peut pas acheter plus de Cartes de Restaurant, Acteur, Mascotte ou Hôtel, jusqu'à ce qu'il obtienne une 2^{ème} Carte Guichet ou une Carte Attraction.



4 Dans cet exemple, quand le joueur obtient une Carte Attraction, sa Limite de Cartes augmente pour atteindre 2, ce qui lui permet d'avoir :

- 2 Cartes Restaurant
- 2 Cartes Acteur
- 2 Cartes Mascotte
- 2 Cartes Hôtel

Plus tard dans la partie, si ce joueur acquiert une 2^{ème} Carte Guichet ou une 2^{ème} Carte Attraction, sa limite de Cartes élève à 3, et ainsi de suite.

DESCRIPTION DES CARTES

Cartes Restaurant

Il y a 3 types de Cartes Restaurant rouges:

- Les Cartes qui augmentent les Revenus d'un joueur pendant la Phase de Revenus.
- Les Cartes qui donnent des Visiteurs immédiatement **et** qui augmentent les Revenus du joueur pendant la Phase de Revenus.
- Les Cartes qui donnent 4 Crédits de plus en les jouant, mais qui enlèvent 1 Point de Victoire lors du Décompte Final.



Cartes Acteur

Les Cartes Acteur bleues permettent de gagner des Points de Bonheur, des Visiteurs ou des Travailleurs. Chaque Carte Acteur possède également 1 Symbole Spectacle en bas à droite.

Les Symboles Spectacle donnent des Récompenses lors du Décompte Final. **Voir Page 19.**



Cartes Mascotte

Pour chacune des 5 premières Cartes Mascotte noires posées par le joueur, ce dernier obtient les bonus indiqués en bas à droite du plateau de jeu. Les Cartes Mascotte donnent aussi des Points de Victoire en plus, en fonction des Symboles de Catégorie qu'elles possèdent :



Plus un joueur a de Symboles de Catégorie identiques à ceux qui apparaissent sur ses Cartes Mascotte, plus il gagne de Points de Victoire à la fin de la partie. **Voir Page 19.**



Cartes Hôtel

Les Cartes Hôtel vertes donnent des bonus uniques qui aident le joueur à déterminer sa stratégie.

Si une carte affiche plusieurs bonus, le joueur gagne l'intégralité des bonus qui apparaissent sur la carte.



#1:
Récompense immédiate: Vous gagnez 6 Points de Victoire.



#2:
Récompense immédiate: Vous gagnez 3 Crédits.



#3:
Récompense immédiate: Vous gagnez 1 Point de Bonheur, 1 Visiteur et 1 Travailleur.



#4:
Récompense immédiate: Vous gagnez 2 Cartes Guichet.



#5:
Récompense de Fin de Partie: En fonction du nombre total de cartes Guichet que vous avez jouées, vous gagnez le nombre de Points de Victoire indiqué sur la carte.



#6:
Récompense immédiate: Vous gagnez 1 Point de Victoire en achetant cette carte.
Récompense de Fin de Partie: Vous gagnez 1 Point de Victoire pour chacun des objectifs suivants que vous avez atteint (*maximum 3 Points de Victoire*):

- Avoir obtenu 10 sur le Compteur de Bonheur
- Avoir obtenu 10 sur le Compteur de Visiteurs
- Avoir pris vos 6 Travailleurs de la Réserve de Travailleurs



#7:
Récompense de Fin de Partie: Vous gagnez 1 Point de Victoire si vous avez 3 Symboles de Catégorie différents sur des cartes de même couleur. Vous obtenez cette récompense pour chaque couleur de cartes. Ex: si vous avez les 3 Symboles de Catégorie Restaurant vous gagnez 1 Point de Victoire.

DÉTAIL DES CARTES



#8:
Récompense de Fin de Partie:
 Si vous l'achetez, vous pouvez jouer 1 carte de n'importe quelle Pioche ou de n'importe quelle Défausse du Marché.



#9:
Récompense de Fin de Partie:
 Cette carte compte comme 1 type de Symbole Spectacle en plus, qui peut être utilisé lors du Décompte Final. Voir Page 19.



#10:
Récompense de Fin de Partie:
 Vous pouvez aussi compter les Symboles de Catégorie qui apparaissent sur les Cartes Mascotte elles-mêmes quand vous calculez les points de vos cartes Mascotte à la fin de la partie. Voir Page 19.



#11:
Récompense de Fin de Partie:
 En fonction du nombre total de Symboles de Catégorie apparaissant sur toutes les cartes que vous avez jouées, vous gagnez le nombre de Points de Victoire indiqué.



#12:
Récompense de Fin de Partie:
 Après avoir compté les points de vos Symboles Spectacle à la fin de la partie, vous gagnez 1 Point de Victoire pour chaque Symbole Spectacle que vous n'avez pas pu inclure dans le décompte standard. Cela s'applique à tous les Symboles Spectacle que vous avez en dou ble. Voir l'exemple Page 20.



#13:
Récompense prolongée:
 Chaque fois que vous placez des Travailleurs sur la Case Publicité, vous pouvez récupérer tous vos Travailleurs à la fin de votre tour sans utiliser une action.



#14:
Récompense prolongée: Vous gagnez 1 Crédit en plus chaque fois que vous jouez une Carte Restaurant.
Récompense de Fin de Partie: Les Cartes Restaurant ne vous enlèvent pas 1 Point de Victoire lors du Décompte Final.



#15:
Récompense prolongée: Chaque fois que vous obtenez des Points de Bonheur, des Visiteurs ou des Travailleurs, vous pouvez choisir l'une de ces 3 ressources: Points de Bonheur, Visiteurs ou Travailleurs.
 Ex: si vous gagnez 3 Travailleurs, vous pouvez choisir de recevoir 1 Point de Bonheur et 2 Visiteurs à la place.



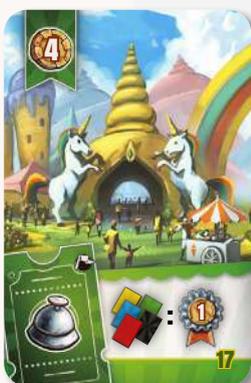
#16:

Récompense prolongée: Vous pouvez payer 3 Crédits pour récupérer tous vos Travailleurs sans utiliser d'action. Vous pouvez en plus utiliser une action standard pendant ce tour. Vous pouvez utiliser cette action et votre action standard dans l'ordre que vous préférez.



#20:

Récompense prolongée: Chaque fois que vous demandez une Réussite, vous pouvez choisir entre 1 Point de Bonheur, 1 Visiteur ou 1 Travailleur.



#17:

Récompense de Fin de Partie: Pour chaque lot de 1 carte jaune, 1 carte bleue, 1 carte rouge, 1 carte verte et 1 carte noire, vous gagnez 1 Point de Victoire. Il n'y a pas de nombre maximum de Points de Victoire que vous puissiez obtenir avec cette carte.



#21:

Pénalité de Revenus: Vous gagnez 2 Crédits en moins pendant la Phase de Revenus. **Récompense prolongée:** Chaque fois que vous jouez une autre Carte Hôtel, vous gagnez 1 Point de Victoire. Vous ne bénéficiez pas de ce bonus au moment où vous jouez cette carte.



#18:

Récompense prolongée: Chaque fois que vous jouez une Carte Acteur, vous pouvez choisir entre 1 Point de Bonheur, 1 Visiteur ou 1 Travailleur.



#22:

Récompense prolongée: Chaque fois que vous jouez une carte qui coûte 5 Crédits ou plus, vous pouvez choisir entre 1 Point de Bonheur, 1 Visiteur ou 1 Travailleur.



#19:

Récompense prolongée: Chaque fois que vous achetez une carte, vous pouvez payer 2 Crédits de plus pour gagner 1 Point de Victoire. Ce bonus peut s'utiliser une fois pour chaque carte achetée. Vous ne pouvez pas l'activer au moment où vous jouez cette carte.



#23:

Pénalité de Revenus: Vous obtenez 1 Crédit en plus au cours de la Phase de Revenus pour chaque Carte Restaurant que vous avez jouée.



#24:

Récompense prolongée:

Vous pouvez ignorer la règle de Limite de Cartes de toutes les cartes pendant le reste de la partie.



#2:

Récompense prolongée 1: Vous payez 2 Crédits en moins lorsque vous achetez la 1^{ère} carte de chaque couleur.

Récompense prolongée 2: Vous payez 2 Crédits en moins lorsque vous achetez la 5^{ème} carte de chaque couleur. Lorsque vous achetez des cartes qui coûtent 0 Crédit, vous n'obtenez pas 2 Crédits de la Réserve de Crédits.

CARTES ENTREPRENEUR OPTIONNELLES

Les Cartes Entrepreneur donnent au joueur les bonus ci-dessous. Si une carte affiche plusieurs bonus, le joueur gagne l'intégralité des bonus qui apparaissent sur la carte.



#1:

Récompense prolongée 1:

Après avoir joué la 1^{ère} carte de chaque couleur que vous n'avez pas encore jouée, vous obtenez 1 Crédit.

Récompense prolongée 2:

Chaque fois que vous jouez la 3^{ème} carte d'une couleur, choisissez l'une des options suivantes:

- Avancer d'une case sur le Compteur de Bonheur
- Avancer d'une case sur le Compteur de Visiteurs
- Recevoir 1 Travailleur

Récompense prolongée 3:

Chaque fois que vous jouez la 5^{ème} carte de chaque couleur, vous obtenez 1 Point de Victoire.

Les Cartes Guichet comptent aussi pour obtenir les Récompenses ci-dessus.



#3:

Récompense lors de la Préparation du Jeu : Pendant la Préparation du Jeu, prenez une Tuile Réussite au hasard et posez-la à côté de cette Carte Entrepreneur dans votre zone de jeu. Cette Réussite ne peut être demandée qu'après avoir rempli ses prérequis. Aucun autre joueur ne peut demander cette Réussite. Si vous piochez une Tuile vierge, reprenez-en une jusqu'à ce que vous en piochiez une qui ne le soit pas.

Récompense prolongée 1:

Chaque fois qu'un joueur demande une Réussite, vous gagnez 1 Crédit.

Récompense prolongée 2:

Chaque fois que vous demandez une Réussite, choisissez l'une des options suivantes :

- Avancer d'une case sur le Compteur de Bonheur.
- Avancer d'une case sur le Compteur de Visiteurs.
- Recevoir 1 Travailleur



#4:

Récompense prolongée:

Multipliez par deux toutes les Récompenses Immédiates que vous obtenez sur le Compteur de Bonheur.

Récompense de Fin de Partie:

Multipliez par deux toutes les Récompenses de Fin de Partie que vous obtenez sur le Compteur de Bonheur.



#5:

Récompense prolongée:

Multipliez par deux toutes les Récompenses Immédiates sur le Compteur de Visiteurs que vous obtenez.

Récompense de Fin de Partie:

Multipliez par deux toutes les Récompenses de Fin de Partie sur le Compteur de Visiteurs que vous obtenez.



#6:

Récompense prolongée 1: Chaque fois que vous jouez une Carte Restaurant, choisissez l'une des options suivantes :

- Avancer d'une case sur le Compteur de Bonheur
- Avancer d'une case sur le Compteur de Visiteurs
- Recevoir 1 Travailleur

Récompense prolongée 2: Vous payez 1 Crédit en moins lorsque vous achetez une Carte Restaurant.

Récompense Prolongée 3:

Ignorez les règles de Limite de Cartes avec les Cartes Restaurant.

#7:

Récompense prolongée 1: Chaque fois que vous jouez une Carte Hôtel, choisissez l'une des options suivantes :



- Avancer d'une case sur le Compteur de Bonheur
- Avancer d'une case sur le Compteur de Visiteurs
- Recevoir 1 Travailleur

Récompense prolongée 2: Vous payez 1 Crédit en moins lorsque vous achetez une Carte Hôtel

Récompense prolongée 3:

Ignorez les règles de Limite de Cartes avec les Cartes Hôtel.



#8:

Récompense prolongée 1: Vous payez 1 Crédit en moins lorsque vous achetez une Carte Mascotte

Récompense prolongée 2:

Vous obtenez une double récompense en jouant une Carte Mascotte. Ex: avec votre 1^{ère} Carte Mascotte, vous gagnez 2 Cartes Guichet au lieu d'une.



#9:

Récompense immédiate: Lors de la 1^{ère} Phase de Revenus seulement, vous recevez:

- 2 Travailleurs
- 3 Crédits
- 1 Point de Victoire
- 2 Cartes Guichet



#10:

Récompense prolongée:

Vous gagnez 1 Crédit à chaque fois que vous jouez une Carte qui n'est pas une Carte Mascotte et qui possède un Symbole de Catégorie n'apparaissant sur aucune des cartes de votre zone de jeu. Si vous avez la Carte Hôtel #10, vous gagnez également 1 Crédit à chaque fois que vous jouez une Carte Mascotte qui possède un Symbole de Catégorie n'apparaissant sur aucune des cartes de votre zone de jeu.

Récompense de Fin de Partie:

Vous obtenez 2 Points de Victoire pendant le Décompte Final si vous avez réussi à réunir les 12 Symboles de Catégorie.



#11:

Récompense de Fin de Partie :

Vous obtenez 1 Point de Victoire pour chaque carte qui n'est pas une Carte Mascotte et qui possède le Symbole de Catégorie le plus présent parmi les cartes que vous avez jouées. Si vous avez la **Carte Hôtel #10**, vous pouvez inclure dans le décompte les Symboles de Catégorie des Cartes Mascotte que vous avez jouées.



#12:

Récompense de Revenus 1:

Si vous avez joué 2 Cartes Restaurant ou plus, vous obtenez 1 Crédit en plus lors de chaque nouvelle Phase de Revenus.

Récompense de Revenus 2:

Si vous avez joué 4 Cartes Restaurant ou plus, vous pouvez choisir entre 1 Point de Bonheur, 1 Visiteur ou 1 Travailleur lors de chaque nouvelle Phase de Revenus.

Quand vous obtenez cette Récompense, vous continuez de recevoir la Récompense de Revenus 1 de cette carte.

Récompense de Revenus 3:

Si vous avez joué 6 Cartes Restaurant ou plus, vous obtenez 1 Point de Victoire lors de chaque nouvelle Phase de Revenus.

Lorsque vous obtenez cette Récompense, vous continuez de recevoir les Récompenses de Revenus 1 et 2 de cette carte.

TUILES DE RÉUSSITE OPTIONNELLES

A la différence des Réussites qui se trouvent sur le plateau, les Tuiles de Réussite procurent les bonus suivants:



#1 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a atteint 5 ou plus sur le Compteur de Bonheur et 5 ou plus sur le Compteur de Visiteurs.



#2 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a réuni au moins 7 cartes de la même couleur. Les Cartes Guichet sont prises en compte pour cette Réussite.



#3 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il atteint 10 sur le Compteur de Bonheur ou 10 sur le Compteur de Visiteurs.



#4 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a réuni 3 cartes de chaque couleur. Les Cartes Guichet et les Cartes Entrepreneur ne sont pas prises en compte pour cette Réussite.



#5 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a réuni 5 Symboles de Catégorie identiques ou plus.



#6 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a réuni 10 Symboles de Catégorie différents. Il y a 12 Symboles de Catégorie en tout dans le jeu.



#7 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a joué 15 Cartes. Les Cartes Entrepreneur ne sont pas prises en compte dans cette Réussite. Les Cartes Guichet sont prises en compte dans cette Réussite.



#8 – Un joueur peut demander cette Réussite s'il gagne 12 Crédits ou plus lors de la phase de Revenus. Cela inclut les 5 Crédits obtenus de la Réserve de Crédits pendant la Phase de Revenus. Le joueur n'a pas besoin d'attendre la Phase de Revenus pour demander cette Réussite.



#9 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a 20 Crédits ou plus dans sa zone de jeu.



#10 – Un joueur peut demander cette Réussite pendant son Tour s'il a joué 3 cartes ou plus d'une valeur de 6 ou plus.



Les Tuiles #11 à #15 sont vierges.



Si la Manche 7 n'est pas encore terminée, effectuer l'étape 2 suivante:

2 Prenez toutes les cartes du Marché face visible qui n'ont pas été achetées et placez-les face visible sur leurs Défausses respectives.

3 Si la Manche 6 se termine, mélangez toutes les Défausses et replacez-les sur leurs Pioches respectives.

4 Tirez les 4 premières cartes de chaque Pioche et placez-les sur leurs cases respectives dans le Marché.

On ne place pas de nouvelles cartes sur les cases vides du Marché à la fin de chaque Tour. On place de nouvelles cartes uniquement à la fin de chaque Manche, en remplaçant toutes les cartes du Marché à la fois.

5 Avancez le Pion Manche d'une case vers la droite.



6 Enfin, le Pion Premier Joueur est donné au joueur situé à gauche du premier joueur.



La Manche suivante commence!

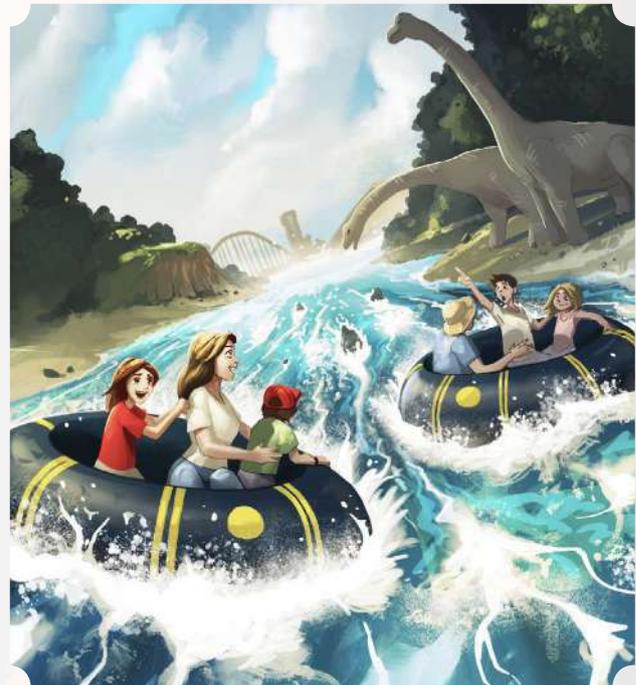
FIN DE LA PARTIE

FINIR UNE MANCHE

Contrairement à d'autres jeux de placement de travailleurs, à Wishland les joueurs ne récupèrent pas leurs Travailleurs à la fin de chaque Manche. Pour ce faire, ils doivent utiliser une action ou le pouvoir d'une carte.

Chaque fois que le dernier joueur finit son Tour, il avance le Pion Tour d'une case sur le Compteur de Tour, sur la parti e supérieure du plateau, et il commence un nouveau Tour. Si le Compteur de Toure atteint la case 4, la Manche prend fin. Par la suite:

1 Si la Manche 7 prend fin, la partie se termine et le Décompte Final commence. **Voir page 18.**



DÉCOMPTE FINAL



DÉCOMPTE FINAL

CARTES ENTREPRENEUR

Si les Cartes Entrepreneur n'ont pas été utilisées au cours de la partie, passer directement au Décompte des Cartes Hôtel. Si les Cartes Entrepreneur ont été utilisées, chaque joueur doit les prendre en compte dès maintenant, de la manière suivante:

Le joueur vérifie les Récompenses de Fin de Partie de ses Cartes Entrepreneur. Pour obtenir de l'aide au sujet

des Symboles des Cartes Entrepreneur, voir page 14. En fonction des effets des Récompenses de Fin de Partie des Cartes Entrepreneur, le joueur devra mettre de côté la carte et compter les points lors du décompte de la section correspondante.

Par exemple, le joueur a la **Carte Entrepreneur #4**: il devra la compter pendant le décompte des Points de Bonheur.



Cartes Hôtel

Chaque joueur vérifie les Récompenses de Fin de Partie de ses Cartes Hôtel. Pour obtenir de l'aide au sujet des Symboles des Cartes Hôtel, voir page 11.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur a 4 Cartes Hôtel avec des Récompenses de Fin de Partie.

L'effet de chaque carte se résout indépendamment, de la manière suivante:

- Toujours résoudre en premier la **Carte Hôtel #8**, puisqu'elle permet d'acheter et de jouer 1 carte bonus de n'importe quelle pioche ou défausse de l'Étalage de Cartes.

Le joueur n'a pas besoin de placer des Travailleurs pour pouvoir acheter la carte en question.

S'il choisit une Carte Restaurant du Marché face visible, il paie son coût en Crédits et il l'ajoute sur sa zone de jeu. Il comptera cette nouvelle carte en même temps que les autres Cartes Restaurant. Voir Page 21, **Cartes Restaurant**.

S'il avait choisi d'acheter une Carte Hôtel, il aurait dû la compter immédiatement. S'il avait choisi n'importe quel autre type de carte, il aurait dû la compter pendant le décompte des points du type de carte en question.



- La **Carte Hôtel #10** donne une Carte Mascotte en plus. Le joueur met cette carte de côté pour le moment. Elle se comptera en même temps que les autres Cartes Mascotte. **Voir le décompte des Cartes Mascotte ci-dessous.**
- La **Carte Hôtel #12** donne un Symbole Spectacle en plus. Le joueur met cette carte de côté pour le

moment. Elle se comptera en même temps que les autres Symboles Spectacle. **Voir le décompte des Symboles Spectacle ci-dessous.**

- A présent, la **Carte Hôtel #17** se résout. Si le joueur a 3 lots composés de 1 Carte Attraction, 1 Carte Restaurant, 1 Carte Hôtel et 1 Carte Mascotte, il obtient 3 Points de Victoire. S'il a 4 lots, il obtient 4 Points de Victoire, et ainsi de suite.

Cartes Mascotte

Lors de cette étape, chaque joueur réunit les Symboles de Catégorie des Cartes Mascotte et des autres cartes qui ne sont pas des Cartes Mascotte. Dans cet exemple, le joueur passe en revue ses Cartes Mascotte et identifie les Symboles de Catégorie de chaque carte.

- Il a 1 🍷, 1 🍔 et 2 🍷.
- Ensuite, le joueur compte toutes les Cartes qui ne sont pas des cartes Mascotte et qui comportent le Symbole 🍷. Le joueur en a 3 de ce type.
- Après, le joueur compte toutes les Cartes qui ne sont pas des Cartes Mascotte et qui comportent le symbole 🍔. Le joueur en a 2 de ce type.
- Enfin, le joueur compte les cartes qui ne sont pas des Cartes Mascotte et qui ont le Symbole 🍷. Il les compte deux fois puisqu'il a 2 Cartes Mascotte avec ce Symbole de Catégorie. Le joueur a 2 symboles 🍷 dans ses cartes qui ne sont pas des Cartes Mascotte. Il les compte deux fois et obtient donc 4.

Les cartes dont les Symboles de Catégorie ne coïncident pas avec celui d'une Carte Mascotte ne sont pas comptées.

Après avoir calculé le score total, diviser le résultat par deux et arrondir au nombre inférieur. Le résultat équivaut

Symboles Spectacle

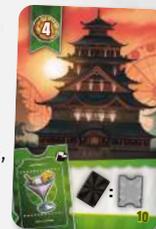
Il y a en tout 11 types de Symboles Spectacle dans le jeu. 8 d'entre eux se trouvent en bas à droite des Cartes Acteur.



au nombre de Points de Victoire que reçoit le joueur. Dans l'exemple, le joueur possède en tout 9 Symboles qui vont ensemble, 3 🍷, 2 🍔 et 4 🍷. Il divise 9 par deux et arrondit au nombre inférieur. Il obtient un total de 4 Points de Victoire.

Bonus de la Carte Hôtel #10

La **Carte Hôtel #10** permet au joueur de compter aussi les Symboles de Catégorie des Cartes Mascotte elles-mêmes. Dans l'exemple, le joueur compterait les points de la manière suivante :



- Il a 3 🍷, 2 🍔 et 4 🍷 sur les cartes qui ne sont pas des Cartes Mascotte.
- Il a 1 🍷, 1 🍔 et 4 🍷 sur les Cartes Mascotte.

Les Symboles 🍷 se multiplient par deux dans les deux cas, puisque le joueur a 2 Cartes Mascotte avec ce Symbole.

Maintenant, il a en tout 15 Symboles de Catégorie. Il divise ce nombre par deux et arrondit au chiffre inférieur, pour obtenir 7 Points de Victoire.

Il y a aussi 3 types de Symboles Spectacle qui se gagnent en obtenant 5 Cartes Mascotte ou plus, ou par le biais de certaines Cartes Hôtel et Entrepreneur.



DÉCOMPTE FINAL



Avant de commencer à compter les points des Symboles Spectacle, le joueur doit compter combien de types de Symboles Spectacle différents il possède sur ses Cartes Acteur.



- Dans l'exemple, le joueur a 1 🎩, 1 🎩 et 2 🎩. Ce qui lui fait un total de 3 types de Symboles Spectacle différents. On ne compte que 1 🎩 puisque le second symbole est en double.

- Ensuite, on compare ce chiffre avec le référentiel des Bonus de Symboles Spectacle, en bas à droite du plateau, pour déterminer combien de Points de Victoire sont obtenus. Dans l'exemple, le joueur détient 3 types de Symboles Spectacle, il obtient donc 2 Points de Victoire!



Types de Symboles Spectacle bonus

Il est possible d'obtenir plus de Points de Victoire avec les Symboles Spectacle de la manière suivante:

- 1 La **Carte Hôtel #9** compte comme 1 type de Symbole Spectacle en plus.



- Dans l'exemple, le joueur ajouterait 1 type de Symbole Spectacle en plus des 3 qu'il avait déjà, pour obtenir un total de 4. Cela lui donne 3 Points de Victoire.

- 2 Le joueur obtient 1 des 2 types de Symboles Spectacle bonus apparaissant en bas à droite du plateau de jeu s'il joue 5 Cartes Mascotte ou plus au cours de la partie.

- Si l'on ajoutait ce Symbole à notre exemple, le joueur aurait alors 5 types de Symboles Spectacle, obtenant ainsi 5 Points de Victoire!



- 3 La **Carte Entrepreneur #8** double toutes les Récompenses obtenues en jouant des Cartes Mascotte. Cela signifie que, si vous avez joué 5 Cartes Mascotte pendant la partie, vous gagnez 2 types de Symboles Spectacle différents au lieu de 1!



- Si on appliquait la **Carte Entrepreneur #8** à l'exemple, le joueur obtiendrait un type de Symbole Spectacle en plus, ce qui lui donnerait un total de 6, pour gagner 7 Points de Victoire!

- 4 La **Carte Hôtel #12** permet au joueur d'obtenir plus de Points de Victoire avec les Symboles Spectacle!



- Après avoir compté les points des Symboles Spectacle, le joueur peut utiliser cette carte pour obtenir 1 Point de Victoire pour chaque Symbole Spectacle en double qui n'a pas été compté.

- Dans l'exemple, le joueur a un deuxième 🎩 qui n'a pas été considéré comme un type différent, mais qui lui donne à présent 1 Point de Victoire!

BONHEUR

Si un joueur atteint 10 sur le Compteur de Bonheur, il obtient la récompense suivante:



Récompense de Fin de Partie: Vous obtenez 1 Point de Victoire pour chaque lot de 5 cartes de la même couleur ou plus. Chaque joueur ne peut obtenir qu'un point par couleur.

Si vous avez la **Carte Entrepreneur #4**, pour chaque lot de 5 cartes, vous obtenez 2 Points de Victoire au lieu de 1.



- Dans cet exemple, le joueur a 5 Cartes Restaurant et obtient donc 2 Points de Victoire.

VISITEURS

Si un joueur atteint 10 sur le Compteur de Visiteurs, il obtient la récompense suivante:



Récompense de Fin de Partie: Vous obtenez 1 Point de Victoire pour chaque lot de 5 Crédits que vous auriez obtenus s'il y avait eu une nouvelle Phase de Revenus, en arrondissant au nombre inférieur. Le joueur ne gagne pas les Crédits qui se calculent lors de cette étape.



- Dans cet exemple, le joueur additionne ses 5 Crédits standard et les 5 Crédits additionnels qu'il gagne grâce à ses 3 Cartes Restaurant. Ses 2 autres Cartes Restaurant procurent des récompenses différentes et n'augmentent pas ses revenus.

A la place, il reçoit des Points de Victoire, en fonction des Revenus qu'il aurait obtenu. C'est de cette manière que se mesure le succès de votre Wishland à la fin de la partie.

N'oubliez pas de compter les 5 Crédits standard qui s'obtiennent normalement au cours de la Phase de Revenus.

- Il obtient 2 Points de Victoire

Si vous avez la **Carte Entrepreneur #5**, pour chaque lot de 5 Crédits, vous obtenez 2 Points de Victoire au lieu de 1.



- Si l'on appliquait cette carte à notre exemple, le joueur obtiendrait 4 Points de Victoire.

CARTES RESTAURANT

Le joueur perd des Points de Victoire en fonction des pénalités des Cartes Restaurant qu'il détient.

- Dans cet exemple, le joueur a 2 Cartes Restaurant avec des pénalités. Il perd donc 2 Points de Victoire.



QUI EST LE GAGNANT?

Après le Décompte Final, le joueur qui a le plus de Points de Victoire gagne! En cas d'égalité, le joueur qui est le plus à droite sur le Compteur d'Ordre du Tour gagne!



OBJECTIF

En Mode Solo, vous devez gagner le plus de Points de Victoire possible pendant 7 Manches. Essayez de battre votre record dans les parties suivantes. Le Mode Solo se joue en utilisant les mêmes règles que le mode multijoueur, en appliquant les exceptions suivantes qui modifient la manière de jouer les cartes que vous avez en main.

PREPARATION DU JEU

Étalage de Cartes

Au lieu de mélanger séparément les Cartes Attraction, Acteur, Restaurant, Hôtel et Mascotte, les mélanger toutes ensemble pour former une seule Pioche du Marché.



Ne pas mélanger les Cartes Guichet à cette pile de cartes.

Mettre la pile sur la Case de Pioche Mascotte, dans la ligne du bas de l'Étalage de Cartes. En Mode Solo, la ligne Mascotte représente l'intégralité du Marché et le reste des lignes ne s'utilise pas.



Assurez-vous d'avoir bien mélangé la Pioche du Marché avant de commencer la partie.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Compteur d'Ordre du Tour

En Mode Solo, de la même manière que dans les parties multijoueur, il y a 4 Tours par Manche. Au début de chaque Manche, placez votre Pion Joueur sur la case du Compteur d'Ordre du Tour de votre choix. Demandez alors la récompense de la case en question.

Actions Gratuites

À n'importe quel moment du Tour, vous pouvez choisir de réaliser une action gratuite en déplaçant votre Pion de Joueur d'une case vers la droite sur le Compteur d'Ordre du Tour. Chaque fois que vous effectuez cette action, vous n'obtenez pas la récompense de cette case mais, à la place, vous pouvez tirer la première carte de la Pioche du Marché. Vous pouvez refaire cette action gratuite jusqu'à ce que vous atteigniez la 5^{ème} case du Compteur d'Ordre du Tour. Cela signifie que, si vous choisissez de commencer une Manche sur la première case du Compteur d'Ordre du Tour, vous pouvez prendre maximum 4 cartes en plus lors de cette Manche.



Vous pouvez piocher toutes ces cartes supplémentaires pendant un seul Tour ou au cours de plusieurs Tours.

Tours du Joueur

De la même manière que dans les parties multijoueur, vous pouvez choisir entre acheter de nouvelles cartes de la Pioche du Marché ou récupérer tous vos Travailleurs. Cependant, vous ne pouvez pas jouer les cartes juste après les avoir achetées. Gardez les cartes achetées en main et jouez-les plus tard.

D'abord, effectuez l'une des 2 actions standard suivantes:

Récupérer des Travailleurs

Si vous choisissez de récupérer vos Travailleurs, votre tour se termine après les avoir tous récupérés. Vous pouvez utiliser les Travailleurs que vous avez récupérés lors du tour suivant.



Acheter des Cartes

Si vous choisissez d'acheter de nouvelles cartes de la Pioche du Marché:

- 1 Placez un de vos Travailleurs sur la Case Travailleurs de la ligne Mascotte de l'Étalage de Cartes.
- 2 Tirez la première carte de la Pioche du Marché et gardez-la en main.
- 3 Au moment où vous piochez de nouvelles cartes, vous ne payez pas de Crédits.

Après avoir tiré votre première carte de la Pioche du Marché, lors du même Tour, vous pouvez effectuer l'une des 3 actions suivantes:

Piocher une autre carte

Utiliser un Travailleur pour tirer une autre carte de la Pioche du Marché et la garder en main. Vous pouvez refaire cette action jusqu'à ce que vous n'ayez plus de Travailleurs. Les Travailleurs utilisés dans cette action se placent sur la Case Travailleurs de la ligne Mascotte de l'Étalage de Cartes.

Jouer 1 carte de votre main

Jouez 1 carte que vous avez en main dans votre zone de jeu en payant sa valeur en Crédits. Après avoir joué une carte de votre main, jetez dans la Défausse de la ligne Mascotte le reste des cartes que vous avez en main.

N'oubliez pas de respecter la Limite de Cartes.

Activer la Case Publicité

Activez la Case Publicité de la même manière que vous le feriez en mode multijoueur, et jetez toutes les cartes que vous avez en main dans la Défausse de la ligne Mascotte.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

A la fin de la Manche 7, la partie se termine et le Décompte Final s'effectue de la même manière qu'en mode multijoueur. Félicitations!

Maintenant vous avez pu tester vos compétences pour diriger un parc d'attractions! Arriverez-vous à battre votre record lors de la partie suivante?



CRÉDITS



Publié par Lost Games



Création du jeu: Carlos Michán

Design graphique: Philipp Ach

Illustrations: Fran Fdez & Philipp Ach

Traduction française: Alice Prada

Le créateur du jeu souhaiterait remercier les personnes suivantes de l'avoir soutenu et d'avoir testé le jeu:

Bárbara Mata, Daniel Morales, Enrique Holguín, Alfredo Michán, Adela Amado, Jaime Navas, Léa Dallier, José Antonio Picos, Jorge Gómez, Joni Rúa, Daniel Rosa, Fran Fdez, Soí Núñez, Adrián Selma y Alberto García.



RÉSUMÉ DE LA MANCHE

1 Choisir l'Ordre du Tour

Le jeu se déroule en 7 Manches. Chaque joueur joue 4 Tours par Manche. Chaque Manche commence avec le Premier Joueur qui place son Pion Joueur sur la case du Compteur d'Ordre du Tour de son choix et demande sa Récompense. Continuer dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chacun des joueurs ait placé son Pion Joueur et ait demandé sa récompense. Les récompenses sont les suivantes:

Case 1: Récompense Immédiate: Il n'y a pas de récompense.

Case 2: Récompense Immédiate: Vous gagnez 1 Crédit.

Case 3: Récompense Immédiate: Vous gagnez 1 Point de Victoire.

Case 4: Récompense Immédiate: Vous pouvez choisir entre 1 Point de Bonheur, 1 Visiteur ou 1 Travailleur.

Case 5: Récompense Immédiate: Vous gagnez 1 Carte Guichet.

2 Phase de Revenus

En suivant l'Ordre du Tour, chaque joueur obtient 5 Crédits et active les bonus qui font augmenter ses revenus.

3 Tours

En suivant l'Ordre du Tour, chaque joueur effectue 1 Action, jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué 4 Tours et, par conséquent, que la Manche se termine.



4 Actions

Pendant son Tour, chaque joueur choisit l'une des 2 Actions suivantes:

Placer ses Travailleurs



Récupérer ses Travailleurs



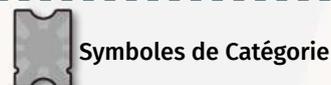
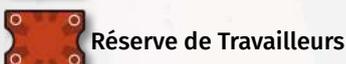
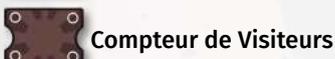
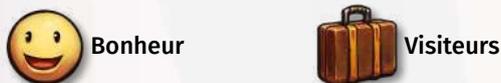
5 Finir une Manche

Chaque fois que le dernier joueur finit son Tour, il avance le Pion Tour d'une case sur le Compteur de Tours, en haut du plateau, et un nouveau Tour commence. Si le Compteur de Tours se trouve sur la case 4, la Manche se termine.

Voir page 17.



SYMBOLES



Symboles Attraction



Symboles Restaurant



Symboles Acteur



Symboles Hôtel



Symboles Spectacle

