



THEME PARK MANIA

RÈGLES DU JEU



But de jeu

Les joueurs construisent ensemble le **plus grand parc d'attractions de tous les temps**. Au cours de la première phase du jeu, les joueurs fixent le tracé du parc avec des allées et des voies ferrées. Chaque joueur est payé par la banque pour sa contribution.

Avec l'argent gagné, les joueurs **achètent et construisent leurs propres attractions et infrastructures**. Pour construire et exploiter les attractions, les joueurs doivent engager des employés. Ils peuvent également engager des employés supplémentaires pour compléter leur équipe.

Selon le scénario, un total de 12 ou 16 attractions est construit. **Lorsque 4 attractions sont construites, le parc ouvre ses portes**. Les joueurs peuvent maintenant se rendre sur les attractions.

Le premier joueur à avoir visité toutes les attractions met directement fin à la partie. **Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie**.

Préparation du jeu et éléments par joueur

Placez tous les éléments comme indiqué dans l'exemple de la page de droite. **Chaque joueur** reçoit des **mini meeples**, des **guichets** et les éléments suivants :



Visiteur principal



5 x \$1



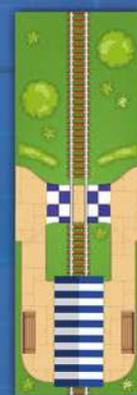
Tuile Allée



5 cartes Déplacement



Tuile Voies ferrées



Gare ferroviaire

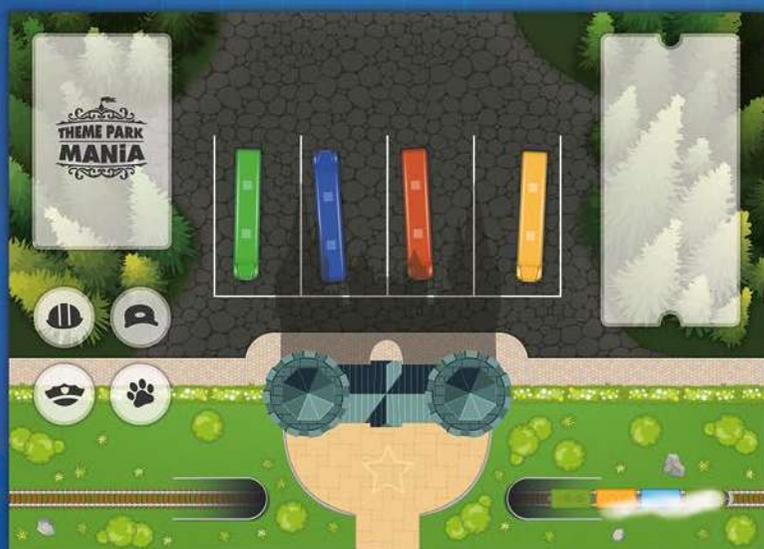
Première partie ?

Apprenez les bases du jeu et découvrez comment construire des allées, des attractions et des infrastructures. Apprenez également à marquer des points de victoire.

Jouez avec 12 attractions et utilisez la tuile de départ sans rails. Laissez les tuiles de Voies ferrées et les gares dans la boîte.

10 + 11 Comment **connecter les tuiles**

Contenu de la boîte



Tuile de départ



Carte

71x



Attraction

16x



Infrastructure

64x



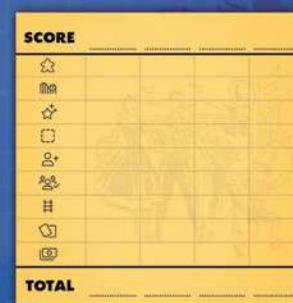
Employé

16x



Tuile Allée

50x



Bloc de feuilles de score



Ticket scénario

2x



Tuile Voies ferrées

11x



Gare ferroviaire

4x



Jeton



Pion



Visiteur principal

4x



Mini meeple

64x



Guichet

32x



Argent 1\$

48x



Argent 5\$

35x



Argent 10\$

14x



Tuile Allée

5x



Tuile Voies ferrées

5x



Voies ferrées (fin)

5x



Affaissement



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x



Dysfonctionnement

5x

Mise en place du jeu

Choisissez une tuile de départ et un Ticket scénario (12 ou 16 attractions).

12 ou 16 attractions

Le nombre d'attractions détermine principalement la durée de la partie. Celle-ci varie de 45 à 150 minutes.

Vous jouez avec 12 attractions ? Retirez de la pile 4 attractions au hasard et les 8 infrastructures correspondantes.

12 ATTRACTIONS

Mini meeples et guichets par joueur :

2 joueurs

45 - 60 minutes

12x  7x 

3 joueurs

60 - 90 minutes

12x  5x 

4 joueurs

90 - 120 minutes

12x  4x 

16 ATTRACTIONS

Mini meeples et guichets par joueur :

2 joueurs

60 - 75 minutes

16x  9x 

3 joueurs

90 - 120 minutes ⓘ

16x  6x 

4 joueurs

120 - 150 minutes ⓘ

16x  5x 

Distribuer les cartes

Séparez les cartes Déplacement à bordure blanche des autres cartes. **Mélangez les cartes Déplacement et distribuez 5 cartes face cachée à chaque joueur.**

Regroupez les cartes Déplacement restantes avec les autres cartes. **Mélangez-les à nouveau et placez la pile face cachée sur la tuile de départ.**

Les cartes deviennent actives pendant la **phase 2** du jeu, une fois que le parc a été ouvert.

6 + 7

Comment jouer les cartes

Tuile de départ

Placez la tuile de départ sur le côté gauche ou droit de la table.

Attractions

Placez les attractions (12 ou 16 tuiles) au hasard et face cachée à côté de la tuile de départ.

Infrastructures

Placez les tuiles infrastructure au hasard, réparties en 6 piles, à côté de la tuile de départ.

Ticket scénario

Placez le Ticket scénario sur la tuile de départ.

Placez également le pion sur le point de départ avec 0 attraction.

Mini meeples

Placez 12 ou 16 mini meeples de chaque joueur devant l'entrée du parc.

Visiteur principal

Placez le visiteur principal de chaque joueur sur l'étoile de la tuile de départ.

Cartes

Placez les cartes Déplacement et cartes Action face cachée sur la tuile de départ.

Employés

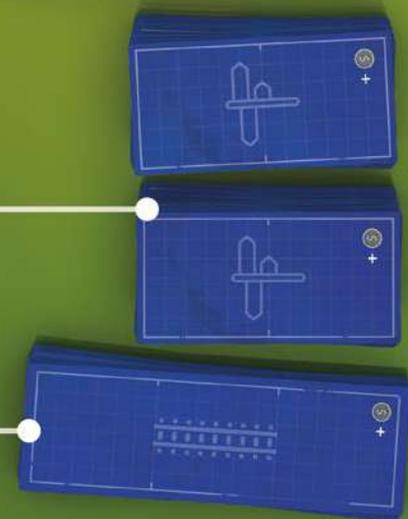
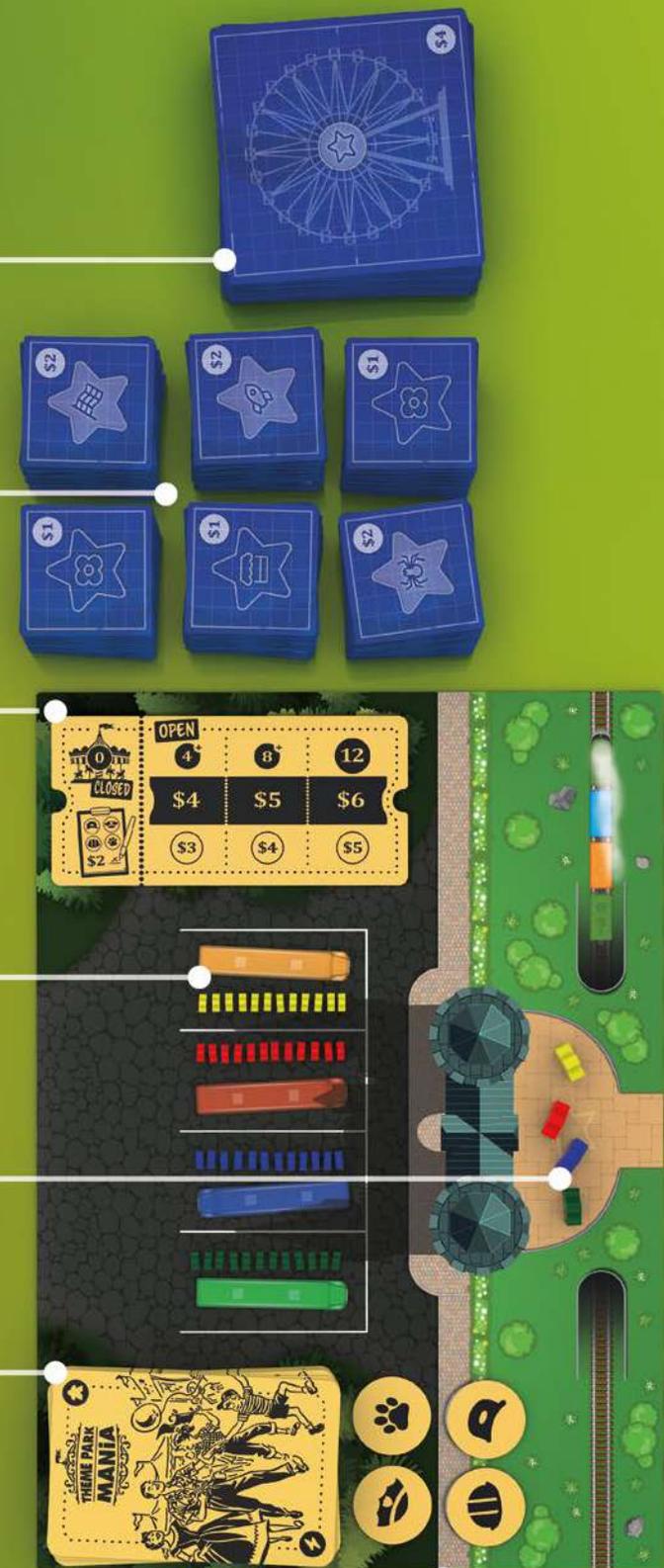
Placez les tuiles d'employés, classées par type, face cachée sur les cercles correspondants.

Tuiles Allée

Placez les tuiles Allée au hasard, réparties en deux piles, à côté de la tuile de départ.

Tuiles Voies ferrées

Placez les tuiles Voies ferrées à côté des tuiles de route.



PHASE 1 - CONSTRUIRE ensemble un parc à thème

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire et **réalisent une des 5 actions suivantes** à chaque tour pendant la première phase.

Choisissez le joueur qui contrôle la banque. Le joueur ayant la carte Déplacement la plus basse devient le premier à jouer.

1 Construire 1 ou 2 allées

Construisez 1 ou 2 tuiles Allée et recevez un paiement pour chaque tuile Allée de la banque. Connectez la ou les tuile(s) Allée à un segment d'allée existant et créez des zones pour les attractions et les infrastructures.

Vous recevez la même récompense pour la pose de la petite tuile Allée (voir page 8).

Récompense de la banque :

2 ou 3 joueurs :



4 joueurs :



2 Construire 1 ou 2 Voies ferrées

Construisez 1 ou 2 tuiles Voies ferrées et recevez un paiement pour chaque tuile Voies ferrées de la banque. Connectez la (les) tuile(s) de voies à des voies existantes. Vous recevez la même récompense pour la pose de la petite tuile de Voies ferrées (voir page 8).

Un joueur peut également connecter la gare pendant le même tour.

Récompense de la banque :

2 ou 3 joueurs :



4 joueurs :



3 Engager un employé

Il existe 4 types d'employés. Chaque joueur peut engager 1 employé par tour. Les joueurs ne peuvent engager qu'un seul employé par type. Chaque employé rapporte 1 point de victoire.

Vous avez besoin d'un **mécanicien** pour construire les attractions et les infrastructures. Lorsque le parc d'attractions est ouvert, vous avez également besoin d'un **Opérateur** pour faire fonctionner vos attractions.

Payez à la banque le prix d'un employé et placez l'employé devant vous.



Mécanicien
Nécessaire



Opérateur
Nécessaire



Sécurité
Facultatif



Mascotte
Facultatif

Remarque : le prix des employés augmente au cours de la partie.

4 Construire 1 attraction + 1 infrastructure

Achetez la première attraction de la pile et achetez également une infrastructure. Vous pouvez regarder le thème de l'attraction avant de choisir l'infrastructure à acheter avec.

Payez le prix total à la banque

Vous payez toujours 4\$ pour l'attraction + 1\$ ou 2\$ pour l'infrastructure.

Connectez la grande tuile Attraction à une tuile Allée et assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace libre pour l'infrastructure, en pensant aux extensions futures.

Placez un guichet de votre couleur sur l'attraction et faites en sorte que l'attraction soit accessible par l'allée.



5 Construire 1 ou 2 infrastructures

Achetez 1 ou 2 infrastructures et payez la banque. Connectez les infrastructures à votre (vos) zone(s) d'attraction pour en augmenter le tarif. Il existe 2 types de tuiles infrastructure :



Infrastructure générique (1\$)

Il existe différents types de tuiles, comme indiqué sur le plan.



Restaurant



Jeu



Décor*



Boutique



Toilettes



Mascotte

* Une tuile de décor n'a pas d'effet sur le prix de l'attraction.



Infrastructure à thème (2\$)

L'icône du plan indique quelle attraction correspond à l'infrastructure. Chaque infrastructure correspondant au thème de l'attraction rapporte 1 point de victoire à la fin de la partie.

Consultez la page 9 pour obtenir la liste de toutes les icônes et de tous les thèmes.

PHASE 2 - La GRANDE inauguration

Lorsque 4 attractions sont construites, le parc ouvre ses portes. **Une 6e action est maintenant disponible** : les joueurs peuvent également jouer des cartes Déplacement pour visiter le parc.

6 Jouer des cartes pour visiter les attractions

Jouez une carte Déplacement de votre main pour déplacer votre visiteur principal sur le plateau de jeu afin de visiter les attractions.

6 + 7 Comment jouer les cartes et quel type de cartes

Visitez une attraction en entrant par le guichet correspondant et placez votre visiteur principal sur la tuile Attraction. **Placez également un de vos mini meeple sur l'attraction pour indiquer que vous l'avez visitée.**

Lorsque vous placez un mini meeple sur une attraction, **récupérez le droit d'entrée à la banque.** Vous ne pouvez placer qu'un seul mini meeple par attraction.

Payez le tarif de l'attraction à son propriétaire. Si vous êtes le propriétaire de cette attraction, vous n'avez pas besoin de payer un autre joueur et vous gardez le droit d'entrée.

Remarque : chaque joueur doit engager un Opérateur. **Sans Opérateur, les joueurs ne peuvent pas recevoir de visiteurs dans leurs attractions.**

Droit d'entrée

Si vous visitez une attraction, vous percevez le droit d'entrée auprès de la banque, comme indiqué sur le Ticket scénario.

Cependant, vous devez également payer le prix du tarif au propriétaire de l'attraction.

Payer le tarif

Le tarif de l'attraction dépend du nombre d'infrastructures dans la zone de l'attraction.

Consultez l'exemple de calcul ci-contre pour déterminer le tarif de l'attraction.

Déplacer le pion

La progression de la partie est suivie à l'aide du pion sur le Ticket scénario.



A Nombre d'attractions

Le nombre d'attractions détermine le prix d'entrée du parc et le prix pour engager des employés.

Déplacez le pion en fonction du nombre d'attractions construites.

B Droit d'entrée

Dès que 4 attractions ont été construites, un joueur perçoit un droit d'entrée de 4\$ à la banque pour visiter une attraction.

À partir de 8 attractions, le joueur reçoit 5\$.
Avec 12 attractions, un joueur reçoit 6\$.

C Prix des employés

Tant que le parc n'est pas ouvert, un joueur paie 2\$ pour engager un employé.

À partir de 4 attractions, le joueur paie 3\$ pour engager un employé. À partir de 8 attractions, il paie 4\$ et à partir de 12 attractions, il paie 5\$.

Calculer le tarif de l'attraction

Sur chaque attraction et chaque infrastructure, il y a un ticket qui indique une valeur. La valeur totale de l'attraction et de toutes les infrastructures connectées détermine le tarif de l'attraction.

$$+ \$2 + + \$1 + + \$1 = \$4$$

Calculez la valeur de l'attraction et des infrastructures pour déterminer le tarif de l'attraction.



Cartes Déplacement et cartes ACTION

Avec les cartes Déplacement, vous pouvez déplacer votre visiteur principal sur le plateau de jeu pour visiter des attractions. À la fin de votre tour, complétez votre main jusqu'à 5 cartes provenant de la pile. Vous avez pioché une carte ⚡ Action ? Réalisez immédiatement cette action.

Parcourir le parc, visiter les attractions

Jouez une carte Déplacement de votre main et **déplacez votre visiteur principal du nombre de cases indiqué sur la carte**, en direction de l'attraction que vous souhaitez visiter.

Vous entrez dans l'attraction par le guichet, ce qui compte également pour une case. Le nombre de cases restant est perdu dès que votre visiteur principal est placé sur la tuile de l'attraction.

Placez un mini meeple sur l'attraction. Récupérez le droit d'entrée à la banque, payez le prix du tarif de l'attraction et marquez 1 point de victoire. **Lors de votre prochain tour, vous pourrez quitter l'attraction en jouant une carte Déplacement.**

Plusieurs cartes Déplacement

Si vous vous retrouvez exactement sur une case de carte, jouez immédiatement une carte Déplacement de votre main. Ceci s'applique également lorsque vous vous retrouvez sur une case de carte en utilisant une carte Déplacement spéciale.



Compléter votre main jusqu'à 5 cartes

À la fin de votre tour, complétez votre main avec des cartes de la pile pour en avoir 5 en main.

Avez-vous pioché une carte ⚡ Action ?

Cette action doit être réalisée immédiatement. Les autres types de cartes sont ajoutés à votre main et peuvent être joués lors de votre prochain tour. Continuez à prendre des cartes dans la pile jusqu'à ce que vous ayez 5 cartes en main. Il est possible que vous piochiez plusieurs cartes Action et que vous deviez les réaliser immédiatement.

Il n'y a plus de cartes disponibles dans la pile ? Mélangez la défausse et placez-la sur la tuile de départ comme nouvelle pile.

Exceptions

Vous piochez une carte ⚡ Action qui ne peut pas être réalisée immédiatement ? Placez-la sur la pile de défausse et prenez une autre carte de la pile.

Vous n'avez pas une seule carte jouable en main ? Placez toutes les cartes de votre main sur la pile de défausse et refaites votre main avec 5 cartes de la pile. Les cartes Déplacement ne peuvent être jouées qu'à votre prochain tour. Les cartes Action doivent être jouées immédiatement.

👤 Cartes DÉPLACEMENT

Les cartes Déplacement standard sont reconnaissables à leur bordure blanche et leur valeur varie de 1 à 10.

Sur certaines cartes Déplacement, il n'y a pas de chiffre, mais l'icône d'un dé. Avec cette carte, vous pouvez choisir de vous déplacer de 1, 2 ou 3 cases sur le plateau de jeu.



⚡ Cartes ACTION

Si vous piochez une carte ⚡ Action, vous réalisez cette action immédiatement.

Les cartes Action affectent directement un joueur ou le plateau de jeu lui-même.

Certaines cartes Action comptent pour un point de victoire supplémentaire si vous avez également engagé le type d'employé indiqué sur la carte.



⚡ Cartes DÉFENSE

Avec une carte Défense, vous pouvez repousser une fois une carte ⚡ Action.

Vous pouvez également utiliser une carte Défense pour supprimer le « dysfonctionnement de l'attraction » ou le « Affaissement ».

Une carte Défense compte pour 1 point de victoire après utilisation.



ÉVÉNEMENTS spéciaux

Diverses cartes Action déclenchent des événements spéciaux sur le plateau de jeu.

Cartes spéciales DÉPLACEMENT

Avec une carte spéciale Déplacement, vous déplacez votre visiteur principal directement vers un endroit spécifique du plateau de jeu.

Déplacez votre visiteur principal vers un restaurant, un magasin ou une salle de jeu de votre choix, comme indiqué sur la carte. Vous pouvez aussi courir jusqu'aux toilettes les plus proches.

Remarque : un Affaissement n'empêche pas un joueur de déplacer son visiteur principal vers cet endroit.



Dysfonctionnement de l'attraction

Si vous piochez une carte ⚡ Action où vous devez choisir l'attraction qui présente un « dysfonctionnement », **placez ou déplacez le marqueur sur l'attraction de votre choix.**



Une attraction en panne ne peut pas être visitée. S'il y a un ou plusieurs visiteurs principaux sur la tuile Attraction, ils ne peuvent pas quitter l'attraction. Il n'est pas non plus possible d'agrandir l'attraction avec des infrastructures ou des décors.

En payant 1\$ à la banque, n'importe quel joueur avec un mécanicien peut déplacer le marqueur vers une autre attraction. Note : cette action compte pour 1 tour, vous ne pouvez donc pas réaliser d'autres actions.

Le marqueur ne peut pas être déplacé pendant 1 tour de jeu, sauf dans les cas suivants :

- Si un joueur pioche une carte Action « dysfonctionnement de l'attraction » pendant ce tour, le marqueur doit être déplacé vers une autre attraction.
- Si un joueur joue immédiatement une carte Défense lors du même tour pour repousser l'action, le marqueur sera alors retiré du plateau de jeu.

Construire ou voyager GRATUITEMENT

Le jeu contient plusieurs cartes qui vous permettent de placer gratuitement une tuile d'infrastructure ou de décor.

Il y a également une carte qui vous permet de voyager gratuitement en train, ce qui vous permet de passer par plusieurs gares.



Affaissement

Si vous piochez une carte ⚡ Action qui crée un « Affaissement », **placez ou déplacez le marqueur sur un carrefour en T ou une intersection de votre choix.**



Les joueurs ne peuvent pas franchir un Affaissement avec leur visiteur principal.

En payant 1\$ à la banque, n'importe quel joueur disposant d'un mécanicien peut retirer le marqueur du plateau de jeu. Remarque : cette action compte pour 1 tour, vous ne pouvez donc pas réaliser d'autres actions.

Le marqueur ne peut pas être déplacé pendant 1 tour de jeu, sauf dans les cas suivants :

- Si un joueur tire une carte Action « Affaissement » pendant ce tour, le marqueur doit être déplacé vers un autre carrefour en T ou une autre intersection.
- Si un joueur joue immédiatement une carte Défense au cours du même tour pour repousser l'action, le marqueur sera alors retiré du plateau de jeu.

ÉVÉNEMENTS spéciaux

Diverses cartes ⚡ Action déclenchent des événements spéciaux sur le plateau de jeu.

Dysfonctionnement d'une attraction

Placez le marqueur de dysfonctionnement sur une attraction de votre choix.

Affaissement

Placez la tuile spéciale Affaissement sur un carrefour en T ou une intersection.



TUILES spéciales

Chaque joueur reçoit initialement une tuile gare, une petite tuile Voies ferrées et une petite tuile Allée.
Il y a également 2 tuiles spéciales.

Connecter la gare

Si vous placez des tuiles Voies ferrées, vous pouvez également relier votre gare dans le même tour (sans récompense).

Il doit y avoir au moins une tuile Voies ferrées entre deux gares.



La tuile gare est à double face et peut être connectée avec le passage à niveau à gauche, à droite ou au milieu.

Placez votre mascotte

Sur cette infrastructure spéciale, vous pouvez placer votre mascotte pour gagner de l'argent supplémentaire avec votre attraction.

Le prix de votre attraction n'augmentera que si vous placez également votre mascotte sur cette tuile.

Vous pouvez acheter et placer plusieurs infrastructures pour mascottes, mais déplacer votre mascotte vers une autre infrastructure vous coûtera 1 tour.



Petite tuile Voies ferrées

Chaque joueur dispose d'une petite tuile Voies ferrées double face.

Les mêmes règles s'appliquent que pour la connexion des tuiles Voies ferrées normales.



Fermer les Voies ferrées

Lorsque chaque joueur a construit une gare, toutes les Voies ferrées sont fermées avec les tuiles de fin de voies.

À partir de ce moment, il n'est plus possible de construire des Voies ferrées.



Petite Tuile Allée

Chaque joueur dispose d'une petite tuile Allée double côté.

Les mêmes règles s'appliquent que pour la connexion des tuiles Allée normales.

Cette tuile est très pratique pour relier votre passage à niveau ou pour compléter une zone d'attraction.



Train et passage à niveau

Règles pour voyager en train et pour franchir un passage à niveau.

Voyager en train

Si vous souhaitez voyager en train, rendez-vous dans une gare avec votre visiteur principal.

Marchez avec votre visiteur principal jusqu'à ce que vous atteigniez une gare. Le nombre de cases restant est perdu dès que votre visiteur principal est placé sur la tuile gare.

Au cours du même tour, vous pouvez déplacer votre visiteur principal vers n'importe quelle gare de l'itinéraire.

Payez 1 \$ pour chaque gare de votre itinéraire au joueur approprié, y compris la gare de départ et la gare d'arrivée.

Au tour suivant, vous pouvez poursuivre votre route à partir de votre nouvel emplacement.

Traverser la voie ferrée

Vous voulez traverser un passage à niveau ? Payez 1 \$ au propriétaire du passage à niveau.

Vous pouvez également attendre 1 tour au passage à niveau pour le traverser gratuitement à votre prochain tour.

Si vous êtes propriétaire du passage à niveau, vous pouvez toujours le traverser gratuitement.

Bon à savoir

Que signifient toutes les icônes d'attraction et que se passe-t-il en cas d'égalité ?

Consultez également la liste des conseils stratégiques pour marquer des points de victoire.

Thèmes des attractions

Le jeu contient 16 attractions avec un thème unique. Chaque attraction a deux infrastructures correspondantes. Vous pouvez reconnaître les attractions et les infrastructures correspondantes grâce aux icônes suivantes :

 Flocon de neige Artic Slide	 Baguette magique Flying Teacups	 Tour du château Enchanted Castle	 Goutte d'eau Creatures of the Deep
 Pirate Pirate Treasure	 Palmier Jungle Adventure	 Piscine Summer Splash	 Chapeau de cow-boy Dynamite Express
 Grande roue Ferris Go Wild	 Araignée Spooky Spiders	 Ka (force) Red Dragon	 Hache Virtual Vikings
 Fusée Mission Space	 Pyramide Pyramid Escape	 Drapeau de course Track Attack	 Cœur Tunnel of Love

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsqu'un des joueurs a visité toutes les attractions. Sur chaque attraction, il doit y avoir un mini meeple de la couleur de ce joueur.

Le joueur qui a le plus de points de victoire est le vainqueur de la partie.

 10 Comment compter les points de victoire

CONSEILS Stratégiques

- **Au cours de la première phase, travaillez ensemble à la construction des allées et des Voies ferrées.** Pendant ce temps, pensez à connecter votre gare. N'oubliez pas que vous disposez d'une petite tuile route et d'une petite tuile Voies ferrées dans votre pile.
- **Engagez des employés en temps voulu.** Au début de la partie, les employés sont moins chers à engager.
- **Concentrez-vous sur les infrastructures et les zones d'attractions.** Si vous connectez une attraction au plateau de jeu, assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace libre pour de futures extensions. Vous pouvez également fermer une zone avec des routes ou des tuiles décor. Une zone d'attraction achevée vous rapporte 2 points de victoire.
- **N'augmentez pas trop le prix de vos tarifs d'attraction.** Si le tarif de votre attraction est supérieur au prix d'entrée du parc, les autres joueurs ne viendront probablement pas visiter votre attraction de sitôt.
- **Planifiez votre itinéraire !** Réfléchissez à un itinéraire stratégique pour visiter les attractions, mais n'attendez pas trop longtemps pour vous mettre en route.

En cas d'ÉGALITÉ

En cas d'égalité, **les joueurs respectifs jouent un dernier tour rapide : le premier joueur à revenir sur la tuile de départ gagne la partie.**

Les joueurs ne peuvent utiliser que des cartes Déplacement avec un bord blanc et doivent retirer toutes les cartes restantes de leur main.

Les joueurs complètent leur main à partir de la pile jusqu'à 5 cartes Déplacement.

La partie se poursuit dans l'ordre normal.

CRÉDITS

Conception graphique et développement
Gertjan Ekkel

Co-conception et développement
Susan Ekkel-Rauhé

Conseiller ludique
Matthijs Löwik

Traduction française
Stéphane Athimon

Relecture des règles Françaises
Natacha Athimon-Constant, Thierry Vareillaud

MARQUER et COMPTER les points de victoire

Les joueurs peuvent marquer des points de victoire de plusieurs façons.

À la fin de la partie, tous les joueurs comptent ensemble les points de victoire.

Construire attractions



Marquez 1 point de victoire pour chaque attraction que vous construisez.

À la fin de la partie, comptez le nombre d'attractions avec un guichet de votre couleur.

Visiter des attractions



Marquez 1 point de victoire pour chaque attraction visitée.

À la fin de la partie, comptez le nombre de mini meeple de votre couleur sur les attractions.

Infrastructures



Marquez 1 point de victoire pour une infrastructure à thème correspondant dans la zone de l'attraction.

Ajoutez des infrastructures à thème correspondant à la zone de votre attraction pour marquer des points de victoire supplémentaires.



Zones complétées



Marquez 2 points de victoire pour chaque zone d'attraction achevée.

Une zone achevée est entièrement entourée de tuiles Allée et/ou de tuiles décor.



Employés



Marquez 1 point de victoire par type d'employé dans votre équipe.

Si vous disposez des 4 types d'employés, vous marquez 1 point de victoire supplémentaire.

Cartes Action



Vous pouvez conserver certaines cartes Action si vous avez rempli les conditions.

Ces cartes Action comptent pour 1 point de victoire par carte.

L'argent compte



Chaque tranche de 10\$ rapporte 1 point de victoire.

Par exemple :

Si vous avez 34\$ en liquide, vous marquez 3 points de victoire.



Compter le score par joueur

Notez le score par joueur sur le bloc de score et comptez le nombre total de points de victoire.

Le joueur qui a le plus de points de victoire est le vainqueur de la partie.

12 Exemple de bloc de feuilles de score

Égalité ?

Si plusieurs joueurs ont le score le plus élevé, les joueurs concernés jouent une manche finale rapide.

9 En cas d'égalité

Connecter les tuiles

Toutes les règles de base de la pose et de la connexion des tuiles.

La bonne manière

Fermer les voies

Lorsque chaque joueur a construit une gare, toutes les Voies ferrées sont fermées avec les tuiles de fin de voies.

Bravo !

Les zones d'attraction cochées sont bien posées et peuvent encore être agrandies ou complétées.

Zone complétée

Une zone complétée est complètement entourée de tuiles Allée et/ou décor et compte pour 2 points de victoire.

Mauvaise manière

1 Impasses

Ne créez pas d'impasses en bloquant le passage avec des tuiles Voies ferrées ou d'autres tuiles. Les tuiles Voies ferrées ont la priorité sur les tuiles Allée.

2 Infrastructures

Les infrastructures doivent toujours être connectées à une attraction ou à une autre tuile d'infrastructure à l'intérieur d'une zone d'attraction.

3 Guichets

Un guichet doit toujours être placé sur une tuile Attraction et connecté à une allée.

Les guichets ne peuvent pas être placés directement en face les uns des autres.

4 Zones d'attraction

Plusieurs attractions ne peuvent pas être fusionnées en une seule zone. Utilisez les tuiles Décor pour remplir les espaces vides et garder les zones d'attraction séparées.



WINNERS
MINIA
THEME PARK

WINNERS
VIKINGS

WINNERS
ENCHANTED
CASTLE

WINNERS
SPOOKY
SPIDERS

WINNERS
JUNGLE
ADVENTURE

WINNERS
FERRIS
GO WILD

WINNERS
DYNAMITE

WINNERS
TRACK
ATTACK

WINNERS
MISSION
SPACE

WINNERS
PIRATE
TREASURE

WINNERS
PYRAMID
ESCAPE

WINNERS
CREATURES
OF THE DEEP

WINNERS
SUMMER
SPLASH

WINNERS
VIKINGS

Vue d'ensemble des ACTIONS - Le jeu en bref

Les joueurs réalisent à tour de rôle **1 des 5 actions** et travaillent ensemble à l'aménagement du parc. Dès que 4 attractions sont construites, le parc ouvre ses portes. À partir de maintenant, les joueurs peuvent également réaliser une **6e action** : visiter les attractions.

1 Construire des Allées

Construisez 1 ou 2 allées et faites-vous payer par la banque pour chaque tuile Allée. Reliez les tuiles Allée à une allée existante.

Récompense : 2/3 + 4 +

2 Construire des Voies ferrées

Construisez 1 ou 2 tuiles Voies ferrées et faites-vous payer par la banque pour chaque tuile Voies ferrées. Vous pouvez également connecter votre gare dans le même tour.

Récompense : 2/3 + 4 +

3 Engager un employé

Engagez un employé et payez le prix à la banque. Consultez le Ticket scénario pour connaître le prix réel.

4 Attraction + infrastructure

Achetez une attraction + une infrastructure et payez le prix à la banque. Connectez les éléments au plateau de jeu.

5 Construire infrastructures

Achetez 1 ou 2 infrastructures et payez le prix à la banque. Connectez les éléments au plateau de jeu.

6 Visiter des attractions

Jouez une carte Déplacement de votre main pour déplacer votre visiteur principal afin de visiter des attractions.

Visitez une attraction en passant par le guichet correspondant et placez votre visiteur principal + 1 mini meeples sur l'attraction.

Vous recevez le droit d'entrée de la banque et payez le tarif de l'attraction.

À la fin de votre tour, complétez votre main avec des cartes de la pile et jusqu'à avoir 5 cartes en main.

Vous avez pioché une carte Action ?

Cette action doit être réalisée immédiatement. Les autres types de cartes sont ajoutés à votre main et peuvent être joués lors de votre prochain tour.

Fin de la partie

Le premier joueur à avoir visité toutes les attractions met directement fin à la partie.

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

FEUILLE DE SCORE

Mike Ava Oliver Jade

Nombre de mini meeples	14	15	16	13
Total des attractions construites	4	3	4	5
• Infrastructures correspondant	2	4	8	7
• Zones d'attractions terminées	1	0	2	1
Total des membres de l'équipe	4	4	4	4
• Bonus pour tous les membres	1	1	1	1
Gare connectée	1	1	1	-
Autres points de victoire	-	2	1	2
Bonus de l'argent	4	3	5	4
TOTAL	31	33	42	37

Fou furieux 50+

Créateur 40+

Novice 30+

Débutant 20+

0

Livret de règles en ligne

Pour plus d'informations et un tutoriel du jeu en ligne, rendez-vous sur themeparkmania.com



Tutoriel vidéo ?
Scannez le QR code !

Publié par :

Meeple Master Coöperatie U.A.

Conception et site web par :

Brand New Web

