



Des manèges qui décoiffent, des restaurants fabuleux et des boutiques de souvenirs à gogo : vous voilà à la tête de votre parc d'attractions !

BUT DU JEU

Construisez le meilleur parc possible ! Pour y arriver, choisissez soigneusement les cartes à poser et ne laissez pas vos adversaires s'emparer des plus intéressantes. Posez 9 cartes et tentez d'accumuler le plus de points.

1

MAT



52 cartes
en bl



4 car
de sco
rect

MIS

1 Pre
cen

2 Pos

3 Pre
pos

Ren
vou
de s
cors

MATÉRIEL



52 cartes Parc (de valeurs de 1 à 13 en bleu, jaune, rouge et violet)



4 cartes Plan recto verso



4 cartes de score variable recto verso



1 carte de score de base



84 pièces



8 cartes Bonus (voir Variante - cartes Bonus)

MISE EN PLACE

- 1 Prenez une carte Plan au hasard et posez-la au centre de la table (peu importe la face visible).
- 2 Posez la carte de score de base à proximité.
- 3 Prenez une carte de score variable au hasard et posez-la également à proximité, côté vert visible.

Remarque : Une fois que tout le monde connaît le jeu, vous pouvez choisir de jouer avec le côté bleu des cartes de score variable. Le défi offert par le jeu est alors plus corsé.

2

- 4 Mélangez les cartes.
- 5 Enfoncez les cartes dans le plateau. Rangez-les par couleur. Elles ne seront pas utilisées.

4

COM

EN RÉ

MY PARC est un jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs. Le monde est divisé en 9 zones. La personne qui a le plus de points à la fin du jeu remporte la partie.

4 Mélangez les 52 cartes Parc et distribuez-en 10, face cachée, à chaque personne.

5 Enfin, tout le monde reçoit 15 pièces.

Rangez les cartes et pièces restantes dans la boîte : elles ne seront pas utilisées dans cette partie.



COMMENT JOUER ?

EN RÉSUMÉ

MY PARK est un jeu de *draft*. Cela signifie que tout le monde va jouer simultanément en choisissant une carte de sa main à chaque tour, puis passer les cartes restantes à la personne à sa gauche. La carte choisie est placée dans son parc personnel, selon les règles de pose (voir p.9).

La partie se poursuit jusqu'à ce que tout le monde ait posé les 9 cartes constituant son parc. Les scores sont alors calculés. La personne qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

3

APE

CARTES

Ce sont des cartes de couleur. Ces cartes ont une valeur et une couleur variable.

Valeur (1 à 13)

Remarque : une carte est utile pour ainsi que son score.

Symbole

Pour les symboles 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 11x, 12x, 13x, 14x, 15x, 16x, 17x, 18x, 19x, 20x, 21x, 22x, 23x, 24x, 25x, 26x, 27x, 28x, 29x, 30x, 31x, 32x, 33x, 34x, 35x, 36x, 37x, 38x, 39x, 40x, 41x, 42x, 43x, 44x, 45x, 46x, 47x, 48x, 49x, 50x, 51x, 52x, 53x, 54x, 55x, 56x, 57x, 58x, 59x, 60x, 61x, 62x, 63x, 64x, 65x, 66x, 67x, 68x, 69x, 70x, 71x, 72x, 73x, 74x, 75x, 76x, 77x, 78x, 79x, 80x, 81x, 82x, 83x, 84x, 85x, 86x, 87x, 88x, 89x, 90x, 91x, 92x, 93x, 94x, 95x, 96x, 97x, 98x, 99x, 100x, 101x, 102x, 103x, 104x, 105x, 106x, 107x, 108x, 109x, 110x, 111x, 112x, 113x, 114x, 115x, 116x, 117x, 118x, 119x, 120x, 121x, 122x, 123x, 124x, 125x, 126x, 127x, 128x, 129x, 130x, 131x, 132x, 133x, 134x, 135x, 136x, 137x, 138x, 139x, 140x, 141x, 142x, 143x, 144x, 145x, 146x, 147x, 148x, 149x, 150x, 151x, 152x, 153x, 154x, 155x, 156x, 157x, 158x, 159x, 160x, 161x, 162x, 163x, 164x, 165x, 166x, 167x, 168x, 169x, 170x, 171x, 172x, 173x, 174x, 175x, 176x, 177x, 178x, 179x, 180x, 181x, 182x, 183x, 184x, 185x, 186x, 187x, 188x, 189x, 190x, 191x, 192x, 193x, 194x, 195x, 196x, 197x, 198x, 199x, 200x, 201x, 202x, 203x, 204x, 205x, 206x, 207x, 208x, 209x, 210x, 211x, 212x, 213x, 214x, 215x, 216x, 217x, 218x, 219x, 220x, 221x, 222x, 223x, 224x, 225x, 226x, 227x, 228x, 229x, 230x, 231x, 232x, 233x, 234x, 235x, 236x, 237x, 238x, 239x, 240x, 241x, 242x, 243x, 244x, 245x, 246x, 247x, 248x, 249x, 250x, 251x, 252x, 253x, 254x, 255x, 256x, 257x, 258x, 259x, 260x, 261x, 262x, 263x, 264x, 265x, 266x, 267x, 268x, 269x, 270x, 271x, 272x, 273x, 274x, 275x, 276x, 277x, 278x, 279x, 280x, 281x, 282x, 283x, 284x, 285x, 286x, 287x, 288x, 289x, 290x, 291x, 292x, 293x, 294x, 295x, 296x, 297x, 298x, 299x, 300x, 301x, 302x, 303x, 304x, 305x, 306x, 307x, 308x, 309x, 310x, 311x, 312x, 313x, 314x, 315x, 316x, 317x, 318x, 319x, 320x, 321x, 322x, 323x, 324x, 325x, 326x, 327x, 328x, 329x, 330x, 331x, 332x, 333x, 334x, 335x, 336x, 337x, 338x, 339x, 340x, 341x, 342x, 343x, 344x, 345x, 346x, 347x, 348x, 349x, 350x, 351x, 352x, 353x, 354x, 355x, 356x, 357x, 358x, 359x, 360x, 361x, 362x, 363x, 364x, 365x, 366x, 367x, 368x, 369x, 370x, 371x, 372x, 373x, 374x, 375x, 376x, 377x, 378x, 379x, 380x, 381x, 382x, 383x, 384x, 385x, 386x, 387x, 388x, 389x, 390x, 391x, 392x, 393x, 394x, 395x, 396x, 397x, 398x, 399x, 400x, 401x, 402x, 403x, 404x, 405x, 406x, 407x, 408x, 409x, 410x, 411x, 412x, 413x, 414x, 415x, 416x, 417x, 418x, 419x, 420x, 421x, 422x, 423x, 424x, 425x, 426x, 427x, 428x, 429x, 430x, 431x, 432x, 433x, 434x, 435x, 436x, 437x, 438x, 439x, 440x, 441x, 442x, 443x, 444x, 445x, 446x, 447x, 448x, 449x, 450x, 451x, 452x, 453x, 454x, 455x, 456x, 457x, 458x, 459x, 460x, 461x, 462x, 463x, 464x, 465x, 466x, 467x, 468x, 469x, 470x, 471x, 472x, 473x, 474x, 475x, 476x, 477x, 478x, 479x, 480x, 481x, 482x, 483x, 484x, 485x, 486x, 487x, 488x, 489x, 490x, 491x, 492x, 493x, 494x, 495x, 496x, 497x, 498x, 499x, 500x, 501x, 502x, 503x, 504x, 505x, 506x, 507x, 508x, 509x, 510x, 511x, 512x, 513x, 514x, 515x, 516x, 517x, 518x, 519x, 520x, 521x, 522x, 523x, 524x, 525x, 526x, 527x, 528x, 529x, 530x, 531x, 532x, 533x, 534x, 535x, 536x, 537x, 538x, 539x, 540x, 541x, 542x, 543x, 544x, 545x, 546x, 547x, 548x, 549x, 550x, 551x, 552x, 553x, 554x, 555x, 556x, 557x, 558x, 559x, 560x, 561x, 562x, 563x, 564x, 565x, 566x, 567x, 568x, 569x, 570x, 571x, 572x, 573x, 574x, 575x, 576x, 577x, 578x, 579x, 580x, 581x, 582x, 583x, 584x, 585x, 586x, 587x, 588x, 589x, 590x, 591x, 592x, 593x, 594x, 595x, 596x, 597x, 598x, 599x, 600x, 601x, 602x, 603x, 604x, 605x, 606x, 607x, 608x, 609x, 610x, 611x, 612x, 613x, 614x, 615x, 616x, 617x, 618x, 619x, 620x, 621x, 622x, 623x, 624x, 625x, 626x, 627x, 628x, 629x, 630x, 631x, 632x, 633x, 634x, 635x, 636x, 637x, 638x, 639x, 640x, 641x, 642x, 643x, 644x, 645x, 646x, 647x, 648x, 649x, 650x, 651x, 652x, 653x, 654x, 655x, 656x, 657x, 658x, 659x, 660x, 661x, 662x, 663x, 664x, 665x, 666x, 667x, 668x, 669x, 670x, 671x, 672x, 673x, 674x, 675x, 676x, 677x, 678x, 679x, 680x, 681x, 682x, 683x, 684x, 685x, 686x, 687x, 688x, 689x, 690x, 691x, 692x, 693x, 694x, 695x, 696x, 697x, 698x, 699x, 700x, 701x, 702x, 703x, 704x, 705x, 706x, 707x, 708x, 709x, 710x, 711x, 712x, 713x, 714x, 715x, 716x, 717x, 718x, 719x, 720x, 721x, 722x, 723x, 724x, 725x, 726x, 727x, 728x, 729x, 730x, 731x, 732x, 733x, 734x, 735x, 736x, 737x, 738x, 739x, 740x, 741x, 742x, 743x, 744x, 745x, 746x, 747x, 748x, 749x, 750x, 751x, 752x, 753x, 754x, 755x, 756x, 757x, 758x, 759x, 760x, 761x, 762x, 763x, 764x, 765x, 766x, 767x, 768x, 769x, 770x, 771x, 772x, 773x, 774x, 775x, 776x, 777x, 778x, 779x, 780x, 781x, 782x, 783x, 784x, 785x, 786x, 787x, 788x, 789x, 790x, 791x, 792x, 793x, 794x, 795x, 796x, 797x, 798x, 799x, 800x, 801x, 802x, 803x, 804x, 805x, 806x, 807x, 808x, 809x, 810x, 811x, 812x, 813x, 814x, 815x, 816x, 817x, 818x, 819x, 820x, 821x, 822x, 823x, 824x, 825x, 826x, 827x, 828x, 829x, 830x, 831x, 832x, 833x, 834x, 835x, 836x, 837x, 838x, 839x, 840x, 841x, 842x, 843x, 844x, 845x, 846x, 847x, 848x, 849x, 850x, 851x, 852x, 853x, 854x, 855x, 856x, 857x, 858x, 859x, 860x, 861x, 862x, 863x, 864x, 865x, 866x, 867x, 868x, 869x, 870x, 871x, 872x, 873x, 874x, 875x, 876x, 877x, 878x, 879x, 880x, 881x, 882x, 883x, 884x, 885x, 886x, 887x, 888x, 889x, 890x, 891x, 892x, 893x, 894x, 895x, 896x, 897x, 898x, 899x, 900x, 901x, 902x, 903x, 904x, 905x, 906x, 907x, 908x, 909x, 910x, 911x, 912x, 913x, 914x, 915x, 916x, 917x, 918x, 919x, 920x, 921x, 922x, 923x, 924x, 925x, 926x, 927x, 928x, 929x, 930x, 931x, 932x, 933x, 934x, 935x, 936x, 937x, 938x, 939x, 940x, 941x, 942x, 943x, 944x, 945x, 946x, 947x, 948x, 949x, 950x, 951x, 952x, 953x, 954x, 955x, 956x, 957x, 958x, 959x, 960x, 961x, 962x, 963x, 964x, 965x, 966x, 967x, 968x, 969x, 970x, 971x, 972x, 973x, 974x, 975x, 976x, 977x, 978x, 979x, 980x, 981x, 982x, 983x, 984x, 985x, 986x, 987x, 988x, 989x, 990x, 991x, 992x, 993x, 994x, 995x, 996x, 997x, 998x, 999x, 1000x, 1001x, 1002x, 1003x, 1004x, 1005x, 1006x, 1007x, 1008x, 1009x, 1010x, 1011x, 1012x, 1013x, 1014x, 1015x, 1016x, 1017x, 1018x, 1019x, 1020x, 1021x, 1022x, 1023x, 1024x, 1025x, 1026x, 1027x, 1028x, 1029x, 1030x, 1031x, 1032x, 1033x, 1034x, 1035x, 1036x, 1037x, 1038x, 1039x, 1040x, 1041x, 1042x, 1043x, 1044x, 1045x, 1046x, 1047x, 1048x, 1049x, 1050x, 1051x, 1052x, 1053x, 1054x, 1055x, 1056x, 1057x, 1058x, 1059x, 1060x, 1061x, 1062x, 1063x, 1064x, 1065x, 1066x, 1067x, 1068x, 1069x, 1070x, 1071x, 1072x, 1073x, 1074x, 1075x, 1076x, 1077x, 1078x, 1079x, 1080x, 1081x, 1082x, 1083x, 1084x, 1085x, 1086x, 1087x, 1088x, 1089x, 1090x, 1091x, 1092x, 1093x, 1094x, 1095x, 1096x, 1097x, 1098x, 1099x, 1100x, 1101x, 1102x, 1103x, 1104x, 1105x, 1106x, 1107x, 1108x, 1109x, 1110x, 1111x, 1112x, 1113x, 1114x, 1115x, 1116x, 1117x, 1118x, 1119x, 1120x, 1121x, 1122x, 1123x, 1124x, 1125x, 1126x, 1127x, 1128x, 1129x, 1130x, 1131x, 1132x, 1133x, 1134x, 1135x, 1136x, 1137x, 1138x, 1139x, 1140x, 1141x, 1142x, 1143x, 1144x, 1145x, 1146x, 1147x, 1148x, 1149x, 1150x, 1151x, 1152x, 1153x, 1154x, 1155x, 1156x, 1157x, 1158x, 1159x, 1160x, 1161x, 1162x, 1163x, 1164x, 1165x, 1166x, 1167x, 1168x, 1169x, 1170x, 1171x, 1172x, 1173x, 1174x, 1175x, 1176x, 1177x, 1178x, 1179x, 1180x, 1181x, 1182x, 1183x, 1184x, 1185x, 1186x, 1187x, 1188x, 1189x, 1190x, 1191x, 1192x, 1193x, 1194x, 1195x, 1196x, 1197x, 1198x, 1199x, 1200x, 1201x, 1202x, 1203x, 1204x, 1205x, 1206x, 1207x, 1208x, 1209x, 1210x, 1211x, 1212x, 1213x, 1214x, 1215x, 1216x, 1217x, 1218x, 1219x, 1220x, 1221x, 1222x, 1223x, 1224x, 1225x, 1226x, 1227x, 1228x, 1229x, 1230x, 1231x, 1232x, 1233x, 1234x, 1235x, 1236x, 1237x, 1238x, 1239x, 1240x, 1241x, 1242x, 1243x, 1244x, 1245x, 1246x, 1247x, 1248x, 1249x, 1250x, 1251x, 1252x, 1253x, 1254x, 1255x, 1256x, 1257x, 1258x, 1259x, 1260x, 1261x, 1262x, 1263x, 1264x, 1265x, 1266x, 1267x, 1268x, 1269x, 1270x, 1271x, 1272x, 1273x, 1274x, 1275x, 1276x, 1277x, 1278x, 1279x, 1280x, 1281x, 1282x, 1283x, 1284x, 1285x, 1286x, 1287x, 1288x, 1289x, 1290x, 1291x, 1292x, 1293x, 1294x, 1295x, 1296x, 1297x, 1298x, 1299x, 1300x, 1301x, 1302x, 1303x, 1304x, 1305x, 1306x, 1307x, 1308x, 1309x, 1310x, 1311x, 1312x, 1313x, 1314x, 1315x, 1316x, 1317x, 1318x, 1319x, 1320x, 1321x, 1322x, 1323x, 1324x, 1325x, 1326x, 1327x, 1328x, 1329x, 1330x, 1331x, 1332x, 1333x, 1334x, 1335x, 1336x, 1337x, 1338x, 1339x, 1340x, 1341x, 1342x, 1343x, 1344x, 1345x, 1346x, 1347x, 1348x, 1349x, 1350x, 1351x, 1352x, 1353x, 1354x, 1355x, 1356x, 1357x, 1358x, 1359x, 1360x, 1361x, 1362x, 1363x, 1364x, 1365x, 1366x, 1367x, 1368x, 1369x, 1370x, 1371x, 1372x, 1373x, 1374x, 1375x, 1376x, 1377x, 1378x, 1379x, 1380x, 1381x, 1382x, 1383x, 1384x, 1385x, 1386x, 1387x, 1388x, 1389x, 1390x, 1391x, 1392x, 1393x, 1394x, 1395x, 1396x, 1397x, 1398x, 1399x, 1400x, 1401x, 1402x, 1403x, 1404x, 1405x, 1406x, 1407x, 1408x, 1409x, 1410x, 1411x, 1412x, 1413x, 1414x, 1415x, 1416x, 1417x, 1418x, 1419x, 1420x, 1421x, 1422x, 1423x, 1424x, 1425x, 1426x, 1427x, 1428x, 1429x, 1430x, 1431x, 1432x, 1433x, 1434x, 1435x, 1436x, 1437x, 1438x, 1439x, 1440x, 1441x, 1442x, 1443x, 1444x, 1445x, 1446x, 1447x, 1448x, 1449x, 1450x, 1451x, 1452x, 1453x, 1454x, 1455x, 1456x, 1457x, 1458x, 1459x, 1460x, 1461x, 1462x, 1463x, 1464x, 1465x, 1466x, 1467x, 1468x, 1469x, 1470x, 1471x, 1472x, 1473x, 1474x, 1475x, 1476x, 1477x, 1478x, 1479x, 1480x, 1481x, 1482x, 1483x, 1484x, 1485x, 1486x, 1487x, 1488x, 1489x, 1490x, 1491x, 1492x, 1493x, 1494x, 1495x, 1496x, 1497x, 1498x, 1499x, 1500x, 1501x, 1502x, 1503x, 1504x, 1505x, 1506x, 1507x, 1508x, 1509x, 1510x, 1511x, 1512x, 1513x, 1514x, 1515x, 1516x, 1517x, 1518x, 1519x, 1520x, 1521x, 1522x, 1523x, 1524x, 1525x, 1526x, 1527x, 1528x, 1529x, 1530x, 1531x, 1532x, 1533x, 1534x, 1535x, 1536x, 1537x, 1538x, 1539x, 1540x, 1541x, 1542x, 1543x, 1544x, 1545x, 1546x, 1547x, 1548x, 1549x, 1550x, 1551x, 1552x, 1553x, 1554x, 1555x, 1556x, 1557x, 1558x, 1559x, 1560x, 1561x, 1562x, 1563x, 1564x, 1565x, 1566x, 1567x, 1568x, 1569x, 1570x, 1571x, 1572x, 1573x, 1574x, 1575x, 1576x, 1577x, 1578x, 1579x, 1580x, 1581x, 1582x, 1583x, 1584x, 1585x, 1586x, 1587x, 1588x, 1589x, 1590x, 1591x, 1592x, 1593x, 1594x, 1595x, 1596x, 1597x, 1598x, 1599x, 1600x, 1601x, 1602x, 1603x, 1604x, 1605x, 1606x, 1607x, 1608x, 1609x, 1610x, 1611x, 1612x, 1613x, 1614x, 1615x, 1616x, 1617x, 1618x, 1619x, 1620x, 1621x, 1622x, 1623x, 1624x, 1625x, 1626x, 1627x, 1628x, 1629x, 1630x, 1631x, 1632x, 1633x, 1634x, 1635x, 1636x, 1637x, 1638x, 1639x, 1640x, 1641x, 1642x, 1643x, 1644x, 1645x, 1646x, 1647x, 1648x, 1649x, 1650x, 1651x, 1652x, 1653x, 1654x, 1655x, 1656x, 1657x, 1658x, 1659x, 1660x, 1661x, 1662x, 1663x, 1664x, 1665x, 1666x, 1667x, 1668x, 1669x, 1670x, 1671x, 1672x, 1673x, 1674x, 1675x, 1676x, 1677x, 1678x, 1679x, 1680x, 1681x, 1682x, 1683x, 1684x, 1685x, 1686x, 1687x, 1688x, 1689x, 1690x, 1691x, 1692x, 1693x, 1694x, 1695x, 1696x, 1697x, 1698x, 1699x, 1700x, 1701x, 1702x, 1703x, 1704x, 1705x, 1706x, 1707x, 1708x, 1709x, 1710x, 1711x, 1712x, 1713x, 1714x, 1715x, 1716x, 1717x, 1718x, 1719x, 1720x, 1721x, 1722x, 1723x, 1724x, 1725x, 1726x, 1727x, 1728x, 1729x, 1730x, 1731x, 1732x, 1733x, 1734x, 1735x, 1736x, 1737x, 1738x, 1739x, 1740x, 1741x, 1742x, 1743x, 1744x, 1745x, 1746x, 1747x, 1748x, 1749x, 1750x, 1751x, 1752x, 1753x, 1754x, 1755x, 1756x, 1757x, 1758x, 1759x, 1760x, 1761x, 1762x, 1763x, 1764x, 1765x, 1766x, 1767x, 1768x, 1769x, 1770x, 1771x, 1772x, 1773x, 1774x, 1775x, 1776x, 1777x, 1778x, 1779x, 1780x, 1781x, 1782x, 1783x, 1784x, 1785x, 1786x, 1787x, 1788x, 1789x, 1790x, 1791x, 1792x, 1793x, 1794x, 1795x, 1796x, 1797x, 1798x, 1799x, 1800x, 1801x, 1802x, 1803x, 1804x, 1805x, 1806x, 1807x,

APERÇU DES CARTES

CARTES PARC

Ce sont les cartes que vous allez *drafter*, et à partir desquelles vous allez bâtir votre parc.
Ces cartes existent en 4 couleurs (**bleu**, **jaune**, **rouge** et **violet**). Ces couleurs sont utilisées pour le scoring variable.

Valeur de la carte

(1 à 13 dans chaque couleur)

Remarque : La valeur des cartes est utile pour les règles de pose (voir p.9) ainsi que pour certaines cartes de score.

Prix de la carte

(1 à 3 pièces)

Remarque : Tout le monde reçoit 15 pièces en début de partie. Il est ensuite impossible de gagner des pièces.



Pouvoir de boutique

(Voir p.10)

Symbole de la carte

Pour chaque couleur de carte, on retrouve les symboles suivants : 6× , 2× , 2× , 2× , 1× 

Remarque : En fin de partie, chaque symbole différent dans votre parc vous rapporte 1 point (voir Carte de score de base, p.5).

CARTES

La carte
que doit
fois ter

Cette
bas d

CARTES

La carte
partie.
fin du je



1 point
(notez

CARTES PLAN

La carte Plan montre la forme que doivent avoir les parcs une fois terminés, à la fin de la partie.

Cette ligne indique où se trouve le bas du parc pour tout le monde.



CARTE DE SCORE DE BASE

La carte de score de base est utilisée lors de chaque partie. Elle indique comment gagner des points 🌟 à la fin du jeu :



5/3/1 points pour maximum
0/1/2 cartes posées face cachée
dans le parc (voir p.8).

1 point par ticket dans le parc.

1 point par lot de 2 pièces restantes.

1 point par symbole différent présent dans le parc
(notez que le ticket ne compte pas comme un symbole).

CARTES

Ces cartes
choisies

Côté



2 points
Les ca

La/Le
le plus
rempo
dans l
Les pe
deuxiè
cartes
les po
plus g

2 points
ces co
Les ca
d'être

CARTES DE SCORE VARIABLE

Ces cartes sont recto verso. Avant de commencer à jouer, choisissez quel côté utiliser.

Côté vert :



2 points par carte de cette couleur dans votre parc.

1 point par carte de cette couleur dans votre parc.

2 points par paire de cartes de ces couleurs. Les cartes n'ont pas besoin d'être adjacentes.

La/Les personne(s) qui possède(nt) le plus de cartes de cette couleur remporte(nt) les points indiqués dans la plus grande étoile. La/Les personne(s) qui possède(nt) le deuxième plus grand nombre de cartes de cette couleur remporte(nt) les points indiqués dans la deuxième plus grande étoile, et ainsi de suite.

2 points par paire de cartes de ces couleurs. Les cartes n'ont pas besoin d'être adjacentes.

Côté bleu :



La partie
score va



consi
sur plu
rapport



constit
sur plu
rapport



constit
grand n



La partie inférieure de chaque côté bleu des cartes de score variable est différente :



4 points par collection de **cartes Parc des 4 couleurs différentes**. Les cartes n'ont pas besoin d'être adjacentes.



2 points par carte **de même couleur dans une suite de valeurs consécutives**. Une suite doit être constituée d'au moins **3 cartes** qui peuvent se trouver **sur plusieurs rangées**. Seule la plus longue suite rapporte des points.



1 point par carte **dans une suite de valeurs consécutives, peu importe leur couleur**. Une suite doit être constituée d'au moins **3 cartes** qui peuvent se trouver **sur plusieurs rangées**. Seule la plus longue suite rapporte des points.



1 point par carte **dans un groupe de cartes de même couleur adjacentes orthogonalement**. Un groupe doit être constitué d'au moins **3 cartes**. Seul le groupe le plus grand rapporte des points.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chacun des 9 tours de jeu est constitué des 4 étapes suivantes, qui doivent être effectuées dans l'ordre :

1. Choisir une carte Parc et la poser face à soi.

Simultanément, tout le monde choisit une carte Parc de sa main et la pose face cachée devant soi.

Remarque : Faites votre choix en tenant compte de différents facteurs : la carte Plan, les cartes de score, les cartes Bonus, le reste des cartes dans votre main, votre réserve de pièces, votre parc et celui de vos adversaires...

2. Placer la carte choisie dans son parc

Une fois que tout le monde a choisi une carte de sa main, ces cartes sont révélées. Payez en défaussant le nombre de pièces indiqué. Placez ensuite votre carte dans votre parc en respectant les règles de pose.

Il peut aussi arriver que vous deviez placer votre carte **face cachée** dans votre parc. Cela arrive si vous n'avez pas les moyens de payer ou si vous n'êtes pas en mesure de respecter les règles de pose.

RÈGL

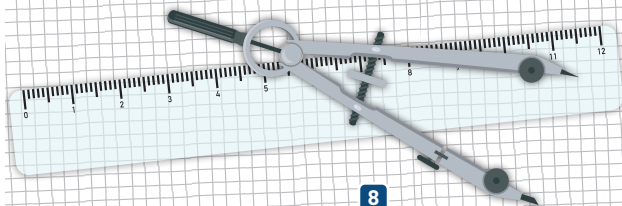
- Qu'ell
caché
posée
forme
Plan.

- Qu'ell
caché
adjac
moins

- La va
crois
alla
coin
Les c
de va
conce
peuve
comp

ATTE
basse
comm
le pla
la fin

- Toute
diffé
et ne



RÈGLES DE POSE

- Qu'elles soient face visible ou face cachée, les cartes doivent être posées de manière à respecter la **forme** représentée sur la carte Plan.
- Qu'elles soient face visible ou face cachée, les cartes doivent être **adjacentes orthogonalement** à au moins une autre carte.
- La valeur des cartes doit être **croissante dans une direction allant du coin supérieur gauche au coin inférieur droit**.
Les cartes face cachée n'ont pas de valeur : elles ne sont donc pas concernées par cette règle et peuvent être posées sans en tenir compte.



ATTENTION : Vous pouvez poser des cartes de valeur basse tard dans la partie. Autrement dit, vous pouvez commencer votre construction où vous le souhaitez sur le plan, du moment que la forme imposée soit respectée à la fin du 9ème tour de jeu.

- Toutes les cartes d'un parc doivent être de valeurs différentes. Les cartes face cachée n'ont pas de valeur et ne sont donc pas concernées.

3. Appl

Lorsq
visibl
la per



2*

habitu



les res



advers

Remar
d'une
cette r
Si plus
de jeu
en pri

3. Appliquer les pouvoirs des boutiques

Lorsqu'une carte avec le symbole  est jouée face visible, le pouvoir de la boutique **peut** être appliqué par la personne qui a posé la carte :



Immédiatement et pour le reste de la partie, le sens du tour de jeu change. Vous passez donc désormais les cartes dans le sens inverse.



Tout le monde doit choisir une autre carte de sa main avant de faire passer les cartes, la payer puis la poser en respectant les règles habituelles.



La personne qui a posé la carte peut échanger une carte déjà placée dans son parc avec une carte actuellement dans sa main, en respectant les règles de pose. La carte posée ne doit pas être payée.



La personne qui a posé la carte peut échanger une carte déjà placée dans son parc avec une carte **de même valeur** posée dans un parc adverse. Il n'y a aucune compensation en pièces.

Remarque : Si un pouvoir de boutique amène à la pose d'une autre carte boutique dans un parc, le pouvoir de cette nouvelle boutique peut être déclenché. Si plusieurs pouvoirs sont activés dans le même tour de jeu, c'est la carte avec la plus haute valeur qui agit en priorité.

4. Pas

Une fois appliqué, le pouvoir ne peut être appliqué qu'une seule fois par tour de jeu.

FIN

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué leur tour. La carte de victoire est remise au joueur qui a le plus de points sur la carte de victoire. Additionnez les points de la carte de victoire et les points de la carte de victoire. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de points sur la carte de victoire l'emporte.

EXEMPLE

Pour savoir comment jouer, consultez le guide de jeu.



Une fois les cartes placées et les éventuels pouvoirs appliqués, les cartes Parc qui restent en main (celles qui n'ont pas été choisies) sont passées à la personne suivante.

La partie se termine lorsque tout le monde a posé la 9ème carte de son parc. La carte restante n'est pas jouée et est remise dans la boîte avant le calcul des scores. Prenez de quoi noter **les scores**, compte tenu des critères figurant sur la **carte de score de base** et sur la **carte de score variable**.

Additionnez les scores obtenus pour chaque critère : la personne qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la personne concernée avec le moins de cartes face cachée l'emporte. Si l'égalité persiste, la personne concernée avec le plus de pièces l'emporte. Et si l'égalité n'est toujours pas levée, la victoire est partagée.

Pour son parc, Iggy obtient les points suivants :



3 points parce qu'il n'a qu'une carte face cachée dans son parc.

1 point pour 1 symbole ticket.

0 point, parce qu'il n'a plus de pièces.

4 points pour les 4 symboles différents
(   ).



lggy obtie

rs
es
onne

a 9ème
et est
nez de
rant
e

: la
partie.
e, la
e. Et si
agée.

te face

èces.
érents



4 points pour ses 2 cartes jaunes.

3 points pour ses 3 cartes violettes.

2 points pour 1 paire de cartes bleues
et rouges.

Iggy obtient donc un total de 17 points.

12

VAR

Les car
parties
posez-l

Si vous
l'icône

Les car
la façon



VARIANTE - CARTES BONUS

Les cartes Bonus apporte encore plus de variété à vos parties. Tirez-en deux au hasard en début de partie et posez-les près des cartes de score.

Si vous jouez à moins de 4, retirez d'abord les cartes portant l'icône .

Les cartes Bonus rapportent des points en fin de partie de la façon suivante :



3 points pour chaque personne ayant au moins 4 cartes de valeurs paires dans son parc.



3 points pour chaque personne ayant au moins 5 cartes de valeurs impaires dans son parc.



3 points pour chaque personne à qui il reste le plus de pièces.



3 pour chaque personne avec le plus de symboles  dans son parc.



3 points
symbol



3 points pour chaque personne avec le plus de symbole indiqué dans son parc.

Distribué par Blackrock Games

ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton | France
www.blackrockgames.fr

Auteur : Eugeni Castaño | Illustrateur : Miguel Ramos

Édition : Rico Gadola

Sous licence Mercurio Distribuciones.

C/ Venus, 2 Nave 31, 28936 Mástoles (Madrid)

www.mercurio.com.es

© 2022 Mercurio Distribuciones. Tous droits réservés.

© Game Factory 2025

Un jeu Game Factory

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nuremberg

www.carletto.de | info@carletto.de

www.gamefactory-games.com

