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.

MAT

52 carte
en bl

4 car
de sco
rec

MIS

1 Pre
cen

2 Pos

3 Pre
pos

Rer
vou
de s
cor

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*)

buleux et
à la tête

er,
aissez
es.
ts.

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.*

4 Mél
cac
5 Enf
Rangez
ne serc

4

CON
EN RÉ
MY PAR
monde
sa main
la pers
son par
La part
les 9 ca
calculé
rempor

ark - FR localization - Rulebook.indd 2 13-04-26 14:30:2

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.

rk - FR localization - Rulebook.indd 3 13-04-26 14:30:2

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).*

rk - FR localization - Rulebook.indd 4 13-04-26 14:30:2

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).

ark - FR localization - Rulebook.indd 5 13-04-26 14:30:2

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.

Côté bleu :

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

ark - FR localization - Rulebook.indd 6 13-04-26 14:30:2

à jouer,

ouleur

uleur

bleu :

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.

rk - FR localization - Rulebook.indd 7 13-04-26 14:30:2

DÉROULEMENT D'UN TOUR

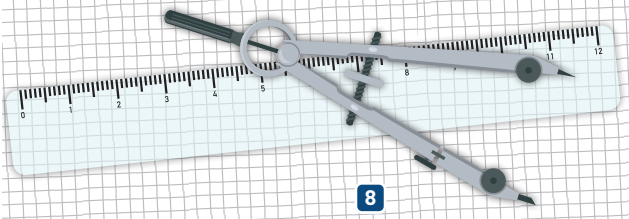
Chacun des 9 tours de jeu est constitué des 4 étapes suivantes, qui doivent être effectuées dans l'ordre :

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
  form
  Plan.

- Qu'ell
  caché
  adjac
  moins

- La va
  crois
  all
  coli
  Les c
  de va
  conce
  peuv
  comp

  ATTE
  basse
  comm
  le pla
  la fin

- Toute
  différ
  et ne

rk - FR localization - Rulebook.indd 8 13-04-26 14:30:2

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.

rk - FR localization - Rulebook.indd 9 13-04-26 14:30:2

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.

rk - FR localization - Rulebook.indd 10 13-04-26 14:30:2

4. Passer les cartes Parc restantes

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.

FIN DE PARTIE ET SCORE

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.

EXEMPLE DE CALCUL DES SCORES

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 ( ).

Iggy obti

rk - FR localization - Rulebook.indd 11 13-04-26 14:30:2

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.

ark - FR localization - Rulebook.indd 12 13-04-26 14:30:2

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 4-5.

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.

rk - FR localization - Rulebook.indd 13 13-04-26 14:30:2

4–5

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

vos
e et

portant

artie de

t au
ns

au
ns

il

de

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 Móstoles (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

rk - FR localization - Rulebook.indd 14 13-04-26 14:30:3