

# LIVRET DE RÈGLES

# STEAMPARK PLAY DIRTY

## UNE EXTENSION MODULAIRE

Vous vous souvenez certainement de la joyeuse cité de **Robobourg**, n'est-ce pas ? Mais si, rappelez-vous : cet endroit rempli de robots travailleurs qui ne disposent que de six jours de repos par an pour s'amuser ? Où un robot doté d'un soupçon d'**esprit entrepreneurial** peut faire fortune en créant un **parc d'attractions** ? Et bien, les temps changent !

En plus d'ajouter un **cinquième joueur** à vos parties, Steam Park : Play Dirty introduit de nouvelles mécaniques de jeu. Nous avons conçu ces mécaniques de **façon modulaire**, afin que vous puissiez les intégrer au jeu de base **indépendamment les unes**

**des autres**. Si vous n'arrivez pas à gérer toutes ces nouveautés d'un seul coup, ne vous en faites pas. Nous ne vous jugerons pas. Nous serons déçus, mais nous ne vous le dirons jamais. Votre amour-propre est trop important pour nous. Libre à vous d'en intégrer seulement **quelques-unes à la fois**. Toutefois, si vous voulez profiter de cette extension dans toute sa magnificence, nous vous suggérons de **les utiliser toutes** en même temps.

Vous pouvez toujours faire l'impasse sur les paragraphes « **Règles ennuyeuses** », si vous êtes pressés d'essayer le jeu ou si vos petits crânes d'humains ne possèdent pas suffisamment de RAM.

## MATÉRIEL

6 tuiles Directeurs de Parc



20 Stands (4 dans chacun des 5 nouveaux types de stands)

10 tuiles Plan des Stand

Pour le cinquième joueur :

- 1 tuile Terrain de Départ
- 1 plateau Cochon
- 6 dés blancs
- 1 tuile Ordre du Tour



54 billets (de deux valeurs différents)



5 dés Espionnage



7 Visiteurs Radins (en gris)



6 Agrandissements d'Attractions (3 tailles d'Attraction dans chacune des deux couleurs)



PLAY DIRTY

## AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Youpi, de nouvelles structures 3D en carton à assembler... le moment est venu pour une nouvelle session de « À monter soi-même » ! Avouez que cela vous remplit de joie ! Que feriez-vous de vos vies insipides et maussades si nous n'étions pas là ? Nous sommes persuadés de pouvoir compter sur votre mémoire et vos capacités mentales, mais... deux précautions valent mieux qu'une, pas vrai ?! Si vous ne vous souvenez pas comment assembler les Attractions et les Stands, jetez un œil au livre de règles du jeu de base (et plus précisément à la section « **Avant votre première partie** » en page 3).

## PARTIES À 5 JOUEURS

Dans **Steam Park : Play Dirty**, vous aurez toujours l'opportunité d'exploiter ces pauvres et naïfs Robobourgeois (et même plus qu'avant, pour être honnête), mais la compétition est désormais plus féroce que jamais ! Cette extension vous permet de jouer des parties à 5 joueurs.

**MISE EN PLACE** Au début de la partie, le cinquième joueur prend la **série de 6 dés blancs**, le **plateau Cochon** et la **tuile Terrain de Départ** contenus dans cette extension. Ajoutez également la **tuile Ordre du Tour 4ème joueur** contenue dans cette extension à celles du jeu de base afin de placer les tuiles Ordre du Tour en ligne dans le bon ordre.



Dans une partie à 5 joueurs, le jeu **ne dure que 5 tours**, au lieu de 6. Un humain en plus, un tour en moins. Pas compliqué.

Aux dernières nouvelles, les humains ne sont pas encore dotés de la vision à rayons X, donc s'il vous faut une aide visuelle pour vous souvenir de cette information infiniment complexe, vous pouvez recouvrir l'emplacement 6ème tour du Compteur Tour de Jeu avec un élément imperméable à la lumière de la taille adéquate. C'est tellement commode !

2 **PLAY DIRTY**

## VISITEURS RADINS

Les Visiteurs Radins sont des « **Visiteurs Joker** » aux goûts simples : quelle que soit l'Attraction sur laquelle vous les placez, ils seront heureux, mais ils n'ont pas beaucoup d'argent. Ils sont néanmoins très à cheval sur leur hygiène personnelle.



**MISE EN PLACE** Au début de la partie, placez les Visiteurs Radins (gris) dans la **Réserve de Visiteurs** avec les Visiteurs du jeu de base. Toutefois, lorsque vous placez les premiers Visiteurs dans le sac à l'**étape 7 de la Mise en Place**, ne placez pas de Visiteurs Radins dans le sac.

Les Visiteurs Radins s'ajoutent à la **Réserve de Visiteurs** au début de la partie, mais vous ne pouvez les Attirer dans le sac que si au moins une des couleurs de base n'est plus disponible **dans la Réserve de Visiteurs** (il peut rester des Visiteurs de cette couleur dans le sac).

Lorsque vous piochez un Visiteur Radin dans le sac, vous pouvez le placer sur n'importe quelle Attraction, **quelle qu'en soit la couleur**, et il restera à cet endroit **jusqu'à la fin de la partie**, vous rapportant de l'argent à chaque tour. Mais lors de la Phase de Revenu, chaque Visiteur Radin ne vous paie que **2 Danari** (au lieu du prix normal de 3 Danari par Visiteur). De plus, durant la Phase de Saleté, **vous ne recevez pas de marqueur Saleté** pour les Visiteurs Radins présents dans votre parc.

**RÈGLE ENNUYEUSE** Les Visiteurs Radins sont considérés comme ayant **leur propre couleur**, ils ne prennent pas la couleur de l'Attraction sur laquelle ils sont placés (tenez-en compte lorsque vous vérifiez l'effet de certaines cartes Bonus).




# AGRANDISSEMENTS

Il y a un **nouveau type d'Attraction** dans cette extension : les **Agrandissements**.

**MISE EN PLACE** Au début de la partie, placez les 6 Agrandissements d'Attraction sur la table, classés par couleur avec les Attractions du jeu de base.

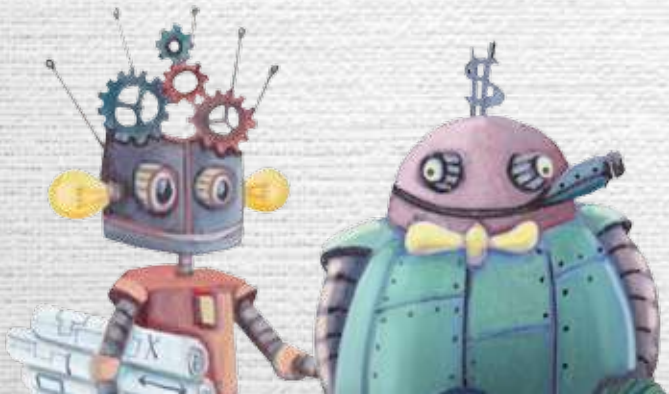


Il y a 3 tailles d'**Agrandissements** et ils coûtent 1  pour chaque emplacement Visiteur qu'ils contiennent, exactement comme les Attractions du jeu de base. Contrairement aux Attractions classiques, **ils ne peuvent pas être construits indépendamment** : ils doivent être **rattachés à une Attraction existante**. De plus, on ne peut rattacher **qu'un seul Agrandissement** à chaque Attraction classique.

Lorsque vous Attirez des Visiteurs durant la phase d'Action, vous pouvez placer des Visiteurs **de n'importe quelle couleur** sur vos Agrandissements.

À la fin de la phase de Revenu :

- tous les Visiteurs situés sur vos Agrandissements ayant une couleur différente de celle de l'Attraction à laquelle l'Agrandissement est rattaché doivent **retourner dans la Réserve** (exactement comme la capacité spéciale du Stand Point d'Information du jeu de base) ;
- les Visiteurs Joker et / ou tous les Visiteurs situés sur vos Agrandissements ayant la même couleur que l'Attraction à laquelle ils sont rattachés resteront en place **jusqu'à la fin de la partie**, comme d'habitude.



Lorsqu'un Agrandissement est **rempli par des Visiteurs ayant la même couleur que l'Attraction à laquelle il est rattaché et / ou par des Visiteurs Joker**, vous subissez une pénalité ponctuelle (voir ci-dessous).

**RÈGLE ÉVIDENTE ET ENNUYEUSE** Une fois rattachés à une Attraction, les Agrandissements sont considérés comme faisant partie de cette Attraction, mais ils sont considérés comme ayant **leur propre couleur** et non la couleur de l'Attraction à laquelle ils sont rattachés (tenez-en compte lorsque vous vérifiez l'effet de certaines cartes Bonus).

## AGRANDISSEMENT DORÉ

Lorsque vous placez un Visiteur sur le dernier emplacement libre d'un Agrandissement Doré, si tous les Visiteurs qui s'y trouvent sont de la même couleur que l'Attraction à laquelle il est rattaché et / ou sont des Visiteurs Joker, vous **perdez immédiatement 2 Danari pour chaque emplacement** de cet Agrandissement Doré.



## AGRANDISSEMENT ROUILLÉ

Lorsque vous placez un Visiteur sur le dernier emplacement libre d'un Agrandissement Rouillé, si tous les Visiteurs qui s'y trouvent sont de la même couleur que l'Attraction à laquelle il est rattaché et / ou sont des Visiteurs Joker, vous **recevez immédiatement 2 marqueurs Saleté pour chaque emplacement** de cet Agrandissement Rouillé.






# DIRECTEURS DE PARC

Jouer avec les tuiles Directeur de Parc crée de nouvelles tactiques de jeu, ajoutant ainsi un peu de piment à chacune de vos parties.





Chaque Directeur de Parc possède une capacité unique qui **modifie certaines règles de base** du jeu pour l'ensemble des joueurs. Cet effet est actif **pendant toute la partie**.

## LA BALAYEUSE

Lorsque vous Nettoyez la Saleté, pour chaque fois que vous dépensez 2 , défaussez la moitié de votre Saleté (arrondie au supérieur). Dépenser un seul  n'a aucun effet.

**NOTE** : Les bonus  gagnés grâce à l'Ordre du Tour fonctionnent normalement.

## LA JOUEUSE

Lorsque vous jouez une carte Bonus, placez-la face cachée sous cette tuile et gagnez immédiatement des  selon le tour : 5  au premier tour, 4  au deuxième tour, etc. À la fin de la partie, révélez toutes les cartes placées sous cette tuile : le (ou les) joueur(s) remplissant au mieux les conditions de chacune des cartes gagne les  indiqués sur la carte en question.

## LA BARATINEUSE

Lorsque vous piochez des Visiteurs de la mauvaise couleur, placez-les sur la tuile Baratineuse et non dans la Réserve de Visiteurs. Lorsque vous Attirez des Visiteurs, pour chaque  dépensé, vous pouvez choisir de prendre un Visiteur directement sur la tuile Baratineuse au lieu d'effectuer l'action normale. Vous recevez immédiatement 1 marqueur Saleté pour chaque Visiteur pris sur la tuile Baratineuse.

## MISE EN PLACE

Au début de la partie, choisissez (ou piochez au hasard) 1 tuile Directeur de Parc et placez-la au centre de la table.



## LE PLANIFICATEUR

Durant la phase de Lancer des Dés, vous ne pouvez lancer les dés qu'une seule fois, et devez les placer ensuite sur votre plateau Cochon **un par un**, en changeant leur résultat si vous le souhaitez.



## L'ARCHITECTE


Vous pouvez construire des Attractions adjacentes à des Stands et / ou à des Attractions différentes, ainsi que des Stands adjacents à d'autres Stands différents.

Lorsque vous achetez une tuile Extension de Terrain, vous recevez immédiatement 2 marqueurs Saleté.

**NOTE** : Chaque Agrandissement d'Attraction ne peut être adjacent qu'à des Attractions d'une seule couleur ; chaque Galerie des Glaces ne peut être adjacente qu'à un seul type de Stands.



## LE BARON

Les joueurs commencent avec 10 . À la fin de la phase de Lancer des Dés, tous les joueurs misent secrètement une somme de Danari de leur choix. Après quoi, ils révèlent leur mise simultanément. Le joueur ayant misé le plus de Danari défausse sa mise,

puis vole 1 dé sur le plateau Cochon du joueur ayant misé la plus petite somme de Danari. Le joueur ayant misé le moins de Danari conserve sa mise. Tous les autres joueurs défaussent la moitié de leur mise (arrondie à l'inférieur). En cas d'égalité, ajoutez « virtuellement » le numéro de votre tuile Ordre du Tour à la somme pour résoudre l'égalité.

# DÉS ESPIONNAGE

Les nouveaux **dés Espionnage** ajoutent un soupçon d'interaction indirecte entre les joueurs pendant la partie. La meilleure façon de les utiliser est d'espionner vos concurrents !

**MISE EN PLACE** Au début de la partie, chaque joueur prend **4** à la banque et **1 dé Espionnage** en plus du matériel habituel.



Chaque joueur dispose d'1 dé Espionnage en plus de sa série de 6 dés normaux (blancs). Pour ceux d'entre vous qui étaient fâchés avec les maths quand ils étaient petits et qui n'ont jamais fait la paix, cela fait **un total de 7 dés**.

Pendant la phase de Lancer des Dés, lancez vos 7 dés. Comme dans le jeu de base, après chaque lancer, vous pouvez placer **autant de dés que vous le souhaitez** sur votre plateau Cochon afin de les conserver, **y compris votre dé Espionnage**. Un dé Espionnage fonctionne comme un dé normal à quelques exceptions près :

- il **ne peut pas** être influencé par l'effet des **Stands** ;
- il **ne peut pas** compter pour atteindre l'objectif d'une **carte Bonus** ;
- pour pouvoir le **conserver** et l'utiliser pendant la **phase d'Action**, vous devez le **payer** !

Utiliser votre dé Espionnage durant la phase d'Action vous coûte **4**, que vous devez **dépenser** (c'est-à-dire : **défausser**) à la **fin de la phase de Lancer des Dés**. Chaque dé **sur le plateau Cochon de votre voisin de droite** indiquant la **même face que votre dé Espionnage** vous octroie toutefois une réduction de **1**. Si vous êtes attentif aux dés que votre adversaire place sur son plateau Cochon, vous pouvez même utiliser votre dé Espionnage gratuitement !

**RÈGLE ENNUYEUSE** Si la face du dé Espionnage montre un **♣**, vous recevrez 1 marqueur Saleté lors de la phase de Saleté. Mais vous pouvez toujours choisir de **ne pas payer pour l'utiliser** et le défausser simplement de votre plateau Cochon. Dans ce cas, vous ne recevrez pas de marqueur Saleté à cause de lui, mais vous **ne pourrez pas non plus l'utiliser** pendant la phase d'Action.

**ENCORE UNE REGLE ENNUYEUSE** Lorsque vous accomplissez l'Action représentée sur votre dé Espionnage, vous pouvez dépenser **les dés normaux (blancs) et le dé Espionnage en même temps**. Vous ne pouvez pas effectuer chaque Action **plus d'une seule fois par tour**, quel que soit le type de dé que vous dépensez pour le faire.

## NOUVEAUX STANDS

Grâce aux **nouveaux Stands**, vous pouvez ajouter plus de variations à vos parties de Steam Park. Les nouvelles **tuiles Plan des Stands** vous permettront de mémoriser plus facilement leurs différentes capacités. Voir en page suivante pour une présentation détaillée des capacités des Stands.



**MISE EN PLACE** Choisissez (ou piochez au hasard) 5 des 10 tuiles Plan des Stands et placez-les sur la table (remettez les autres dans la boîte). Seuls les Stands représentés sur ces 5 tuiles seront disponibles pendant cette partie. Placez ces Stands sur la tuile Plan des Stands correspondante et remettez les autres Stands dans leurs boîtes respectives.



## NOUVEAUX STANDS



**FONTAINE** : Pour chaque Stand Fontaine dans votre Parc, vous pouvez dépenser 2€ à la fin de votre phase d'Action afin de défausser 2 marqueurs Saleté.



**GALERIE DES GLACES** : Vous pouvez construire ce Stand sur une case adjacente à un autre type de Stand. Il copie la capacité de ce type de Stand jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez accoler qu'une seule Galerie des Glaces à chaque type de Stand.



**BUREAU** : Le nombre de cartes Bonus que vous pouvez avoir en main augmente de 1 pour chaque Bureau dans votre Parc. De plus, vous pouvez considérer, pendant la Phase d'action qu'un dé de votre plateau Cochon compte pour 2.



**STAND DE TIR** : Pour chaque Stand de Tir dans votre Parc, vous pouvez relancer 1 dé de votre plateau Cochon durant votre phase d'Action (vous pouvez relancer plusieurs fois le même dé si vous possédez plus d'un Stand de Tir). Pour chaque relance, vous gagnez 1€. Si votre lancer atterrit sur une face vierge, gagnez 2€.

**NOTE** : Vous ne pouvez effectuer chaque Action qu'une seule fois par tour. Par conséquent, si vous relancez un dé et obtenez le symbole d'une Action que vous avez déjà accomplie pendant ce tour, vous ne pouvez pas effectuer une nouvelle fois cette Action.



**INCINÉRATEUR** : Pendant la phase de Revenu, si c'est vous qui possédez le plus de marqueurs Saleté, vous gagnez 2€ pour chaque Stand Incinérateur dans votre Parc. En cas d'égalité, personne ne gagne de€.

## ANCIENS STANDS



**POSTE DE SÉCURITÉ** : Pour chaque Poste de Sécurité dans votre Parc, vous pouvez remettre dans le Sac 1 Visiteur que vous venez de piocher pour en piocher un nouveau.



**POINT D'INFORMATION** : Pour chaque Point d'Information dans votre Parc, vous pouvez placer 1 Visiteur (que vous venez de piocher) sur un Emplacement disponible de l'une de vos Attractions même si elle est de couleur différente. Le Visiteur sera remis dans la réserve de Visiteurs à la fin de la Phase de revenu.



**CASINO** : Pour chaque Casino dans votre Parc, vous pouvez changer le résultat d'un de vos dés de votre plateau Cochon pendant votre tour de jeu.



**TOILETTES** : Pour chaque Toilettes dans votre Parc, vous pouvez considérer, pendant la Phase d'action qu'un dé de votre plateau Cochon compte pour 2.



**KIOSQUE PUBLICITAIRE** : Pour chaque Kiosque Publicitaire dans votre Parc, vous pouvez considérer, pendant la Phase d'action qu'un dé de votre plateau Cochon compte pour 2.

### CRÉDITS

**Auteurs** : Lorenzo Silva et Federico Latini

**Illustrations** : Marie Cardouat

**Conception graphique** : Heiko Günther

**Chefs de projet** : Lorenzo Silva et Federico Spada

**Directeur de production** : Alessandro Pra'

**Règles** : Alessandro Pra' et William Niebling

**Traduction** : Judith Brustlein

**Relecture** : Matthieu Bonin

