



STEAMPARK

LORENZO SILVA, LORENZO TUCCI SORRENTINO & AURELIANO BUONFINO



RÈGLES DU JEU

STEAMPARK

LORÉNZO SILVA, LORÉNZO TIZZI SCARLETTINO & ARABELLA BERTINO

Dans la joyeuse ville de Robobourg se déroule chaque année une fête foraine tellement incroyable que toute la population n'attend qu'une seule chose : que l'année passe au plus vite pour que recommencent ces 6 jours merveilleux.

Pendant toute l'année, les **robots** de Robobourg travaillent sans relâche dans la pénombre d'usines malodorantes. Alors, quand la fête commence, ils n'ont plus qu'une idée en tête : se défouler ! Pour cela, ils n'hésiteront pas à dépenser tout l'argent qu'ils ont âprement gagné à force d'huile de coude. Pour satisfaire les envies des habitants (ou, soyons honnête, pour se remplir les poches autant que possible...) de nombreux forains viennent chaque année à Robobourg présenter les attractions les plus divertissantes.

Vous êtes le propriétaire d'un de ces fantastiques parcs d'attractions à vapeur, communément appelés Steam Park. La municipalité de Robobourg vous a attribué un grand terrain vague sur lequel vous allez construire **les plus gigantesques Attractions** afin d'attirer un maximum de Visiteurs. Mais attention, on ne plaisante pas avec l'environnement à Robobourg : lorsque vous repartirez, il faudra rendre le terrain aussi propre qu'il l'était à votre arrivée. Pour ne pas devoir payer une amende (qui peut être très salée !), il va donc falloir **nettoyer les Saletés** produites par vos Attractions à vapeur et leurs Visiteurs. Mais n'oubliez pas de garder en tête votre unique objectif : **gagner plus d'argent que vos concurrents** !

Les règles de **Steam Park** sont faciles à apprendre. Deux niveaux de difficulté vous sont proposés : un mode simplifié pour les débutants et un mode plus stratégique pour les joueurs prêts à relever un défi encore plus excitant.

Dans ce jeu, vous allez devoir bâtir votre propre Parc d'attractions afin qu'il devienne le plus grand et le plus rentable de la région. En construisant une à une des **Attractions en trois dimensions** (illustrées avec talent et poésie par Marie Cardouat), vous allez voir votre Parc grandir peu à peu sous vos yeux.

Choisissez votre stratégie ! Attirer des Visiteurs, construire des Toilettes pour garder le niveau de Saleté sous contrôle, agrandir votre Parc... quelles que soient vos décisions, prenez-les rapidement : moins vous perdrez de temps en planification, plus vous en aurez pour nettoyer votre Parc. Une chose est sûre : pour gagner à Steam Park, être le meilleur ne suffit pas... il faudra aussi être le plus rapide !

CONTENU DU JEU



18 Attractions (3 tailles d'Attraction par couleur)



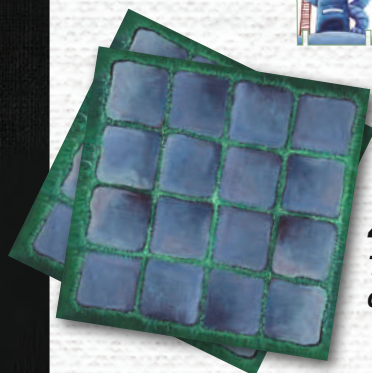
6 Grandes Attractions
(avec 3 Emplacements
Visiteurs)



6 Moyennes Attractions
(avec 2 Emplacements
Visiteurs)



6 Petites Attractions
(avec 1 Emplacement
Visiteurs)

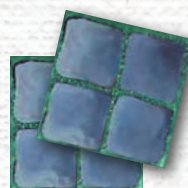


4 tuiles
Terrain de
départ

42 Visiteurs
(7 Visiteurs
dans chacune
des 6 couleurs)



20 Stands
(4 Stands dans chacun
des 5 types existants)



20 tuiles
Extension
de Terrain



4 tuiles Ordre du Tour
(tuile Dernier joueur)



34 cartes Bonus



1 compteur de
Tour de jeu

1 plateau Tour de jeu / Saletés



4 plateaux Cochon

24 dés
(6 par joueur)



4 Aides de jeu

1 sac en coton



68 billets
(28 x 1 Danari,
9 x 5 Danari,
27 x 10 Danari
et 4 x 50 Danari)

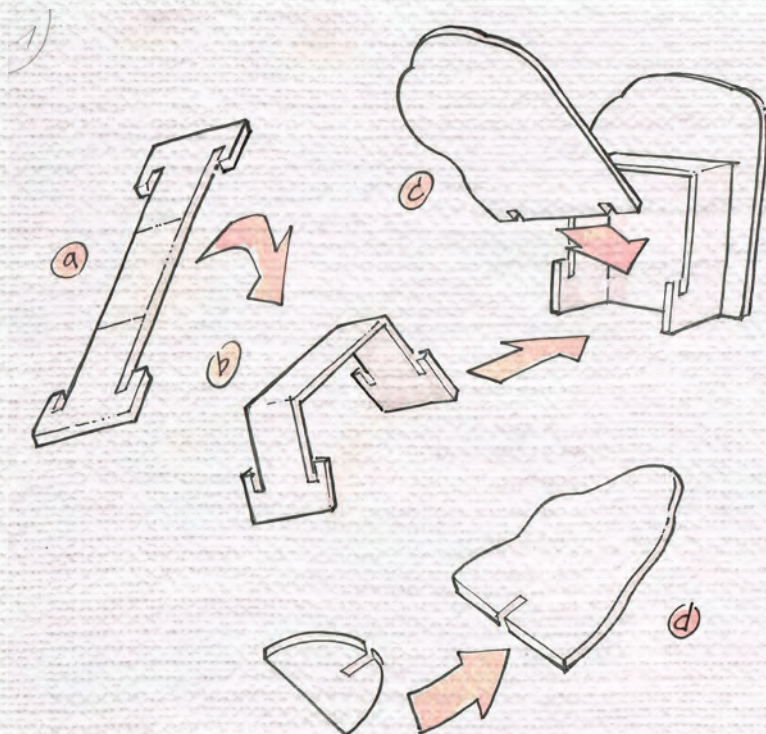


50 marqueurs
Saleté



AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Avant de commencer à jouer, prenez le temps d'assembler les composants du jeu. Détachez tous les éléments des planches cartonnées. Faites-le calmement et avec soin. Nous déclinons toute responsabilité vis-à-vis des éventuels accidents qui pourraient intervenir si vous n'arrivez pas à contenir votre excitation.



Chaque Attraction est composée de **3 éléments**, marqués d'une même lettre : une structure centrale pliable et deux façades latérales. Assemblez-les comme illustré ci-contre, vous n'avez pas besoin de colle. La connaissance de l'alphabet et une coordination élémentaire œil / mains est cependant nécessaire. Vous devriez y arriver... non ?

Les Stands sont encore plus simples à assembler : ils sont uniquement composés de **deux éléments** (nous ne voudrions pas que vous soyez trop fatigués avant même de jouer !). L'un des éléments représente le Stand lui-même, l'autre constitue sa base (en forme de colline). Assemblez-les comme illustré ci-contre.

La boîte est suffisamment grande pour pouvoir y ranger les Attractions, vous n'aurez pas besoin de les démonter après chaque partie.

RÈGLES SIMPLIFIÉES POUR LES DÉBUTANTS

Steam Park est un jeu relativement simple, mais si vous ne vous sentez pas prêts (ou pas assez courageux) pour découvrir le jeu dans toute sa splendeur, nous avons pensé à vous. Nous avons imaginé une version simplifiée des règles que nous avons appelée : "*Steam Park pour les Nuls*". Elle est présentée page 12, mais pour la comprendre vous devrez tout de même lire toutes les autres pages (à l'exception de la section "Capacités Spéciales des Stands").

Vous trouverez dans ce livret des petits paragraphes intitulés "**Règles évidentes et ennuyeuses**". Si vous êtes impatient de jouer, vous pouvez lire très rapidement ces quelques lignes, voire ne pas les lire du tout... Vous aurez assimilé les principales règles du jeu, sans vous encombrer des exceptions et autres cas spécifiques.

MISE EN PLACE

1. Classez les billets par valeur et formez une **Banque** à côté de l'aire de jeu.



2. Regroupez tous les marqueurs Saleté pour former la **réserve de Saletés**.

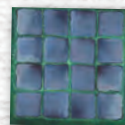


3. Séparez les Visiteurs par couleur et formez ainsi la **réserve de Visiteurs**.



4. Mélangez les cartes Bonus pour former, évidemment, la **pioche de cartes Bonus** (face cachée).

5. Empilez les tuiles Extension de Terrain.



6. Prenez 1 Visiteur de chaque couleur (soit 6 en tout) et placez-les dans le Sac. Posez le Sac sur la table, à portée de tous les joueurs.

7. Placez le compteur de Tour de jeu sur la première case du plateau Tour de jeu.



9. Disposez les Attractions sur la table en les classant par couleur et par taille.

10. Placez les Stands sur la table, classés par type.

11. Chaque joueur reçoit un jeu de 6 dés, 1 plateau Terrain de départ et un plateau Cochon.

12. Chaque joueur pioche 6 cartes Bonus, en conserve 3 de son choix et défausse les autres. Les cartes défaussées sont re-mélangées dans la pioche.

REMARQUE : Dans Steam Park, vous allez devoir lancer et relancer vos dés pour obtenir le plus vite possible la "meilleure" combinaison. Il est donc nécessaire de garder devant vous suffisamment de place pour pouvoir lancer les dés et placer votre plateau Cochon. Nous vous conseillons de disposer votre Parc d'attraction sur le côté, à votre gauche ou à votre droite, pour éviter que vous ne le détruisiez en lançant frénétiquement vos dés. Le centre de la table doit, lui aussi, être facilement accessible : les tuiles Ordre du Tour y seront disposées en s'assurant que tous les joueurs puissent les atteindre rapidement et sans rencontrer d'obstacles. Tous les autres composants sont placés près d'un ou plusieurs joueurs chargés de leur distribution (le joueur qui tient la Banque doit s'acquitter de cette tâche avec honnêteté : le but de ce jeu n'est pas de vous fâcher avec vos amis ni de déclencher des disputes familiales !).



LA PARTIE

Une partie de Steam Park se déroule en **6 tours de jeu**. Chaque tour est divisé en **4 Phases** : Phase de **lancer des dés**, Phase de **saleté**, Phase d'**action** et Phase de **revenu**. A l'issue de la Phase de revenu du sixième tour de jeu, la partie prend fin. Le joueur le plus riche l'emporte. Vous gagnez de l'argent pour chaque Visiteur présent dans votre Parc à la fin de chaque tour et pour les cartes Bonus que vous jouez.

PHASE DE LANCER DES DÉS

Chaque joueur prend en main ses 6 dés. L'un d'entre vous lance le compte-à-rebours (3, 2, 1, partez !) à l'issue duquel tous les joueurs, **en même temps**, lancent leurs dés et regardent les résultats obtenus.

REMARQUE : Certains joueurs machiavéliques vont certainement essayer de lancer un compte-à-rebours ultra rapide pour mettre la pression sur leurs adversaires. Nous ne pouvons bien entendu cautionner de telles pratiques et un tel manque de fair-play. Mais quand nous regardons faire ces petits chenapans, nous ne pouvons masquer le léger sourire qui se dessine sur nos visages sévères. "La survie du plus apte", vous connaissez ? Le monde est une jungle, surtout celui des fêtes foraines !

Après chaque lancer de dés, vous pouvez placer **un (ou plusieurs) dé(s)** sur votre plateau Cochon pour le (ou les) conserver, et / ou **relancer n'importe quel nombre de dés** dont le résultat ne vous convient pas. Un dé placé sur votre plateau Cochon **ne peut plus être relancé** jusqu'à la fin du tour. Lorsque vous décidez de relancer, vous devez relancer **tous** les dés qui ne sont pas sur votre plateau Cochon.

Lorsque vous êtes satisfaits du résultat obtenu et que **tous** vos dés sont placés sur votre plateau Cochon, **dépêchez-vous** de prendre la première tuile Ordre du Tour encore **disponible** au centre de la table (la tuile de plus faible valeur parmi celles laissées par vos adversaires).

Les tuiles Ordre du Tour déterminent l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer lors de la Phase d'action. Lorsque toutes les tuiles ont été récupérées **sauf la dernière**, le dernier joueur restant a le droit de relancer les dés qui lui restent encore trois fois. Après ces **trois lancers**, il doit en accepter le résultat, placer tous ses dés sur son plateau Cochon et prendre la dernière tuile Ordre du Tour.



EXEMPLE : Jimmy lance ses 6 dés et obtient 3 faces vierges, 1  et 2 . Il place rapidement le dé  sur son plateau Cochon. Comme il n'a pas besoin de  ce tour, il reprend en main les 5 dés restants et les relance. Il obtient 2 , 1 , 1  et une face vierge. Jimmy place les 2  et le  sur son plateau Cochon. Comme il n'a pas besoin de , il relance les deux dés restants, pour essayer d'obtenir 2 , mais la chance n'est pas de son côté. Il lance et relance les deux dés pour obtenir ce qu'il désire, mais Linda est plus rapide que lui : elle récupère la tuile Premier joueur sous son nez. Jimmy a juste le temps de saisir la tuile Deuxième joueur avant Manuel, lequel se dépêche ensuite de récupérer la première tuile encore disponible, celle du Troisième joueur. Comme tous les autres joueurs ont récupéré une tuile Ordre du Tour, Ivan ne peut plus effectuer que trois derniers lancers. Il sera dans tous les cas le Dernier joueur du tour.

Règles évidentes et ennuyeuses : Lorsque vous placez un dé de la table sur votre plateau Cochon, vous ne pouvez pas en changer le résultat. Si un dé placé sur le plateau Cochon est retourné **par accident ou par inadvertance**, vous ne pouvez pas le repositionner sur sa face d'origine. En d'autres termes, un dé placé sur le plateau Cochon ne peut plus être touché jusqu'à la Phase d'action. Si, par "accident", vous changez "par inadvertance" le résultat d'un dé, sachez que vous êtes un vilain tricheur et qu'un tel état d'esprit ne nous inspire rien d'autre que de la pitié.

Autres règles ennuyeuses : Plusieurs joueurs vont parfois essayer de se saisir simultanément de la même tuile Ordre du Tour. La plupart du temps, il sera facile de déterminer qui est arrivé en premier (par exemple : le joueur qui a glissé sa main en dessous de celles de ses adversaires). S'il est difficile de prendre une décision, les tuiles Ordre du Tour sont réparties au hasard entre les joueurs concernés (vous pouvez aussi départager les joueurs d'une autre façon de votre choix).

EXEMPLE : Jimmy se jette sur la première tuile Ordre du Tour disponible... c'est la tuile Premier joueur ! Il pense s'en saisir tranquillement, mais Linda et Manuel ont été aussi rapides que lui et leurs mains s'emmêlent. Manuel remarque qu'au lieu de s'emparer de la tuile c'est le doigt de Jimmy qu'il a attrapé. Avec noblesse, il montre tout son fair-play en se contentant de la tuile Deuxième joueur, qu'il récupère. Départager Jimmy et Linda n'est pas simple. Les tuiles Ordre du Tour sont donc réparties au hasard entre ces deux joueurs obstinés. Et c'est Linda qui récupère la première tuile ! Pauvre Jimmy, il sera Troisième... Le fair-play a payé, n'est-ce pas Manuel ? Pendant ce temps, Ivan s'acharne désespérément à relancer ses deux derniers dés en quête de balais... il sera dans tous les cas, et une nouvelle fois, le dernier.

Lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs dés sur leur plateau Cochon et récupéré une tuile Ordre du Tour, vous pouvez passer à la Phase de saleté. Non, non, vous n'aurez pas à salir votre salon, c'est promis !

PHASE DE SALETÉ

Pour chaque symbole  présent sur les dés de votre plateau Cochon, prenez **1 marqueur Saleté** de la réserve et placez-le près de votre Parc. Ce sera votre **Poubelle**.

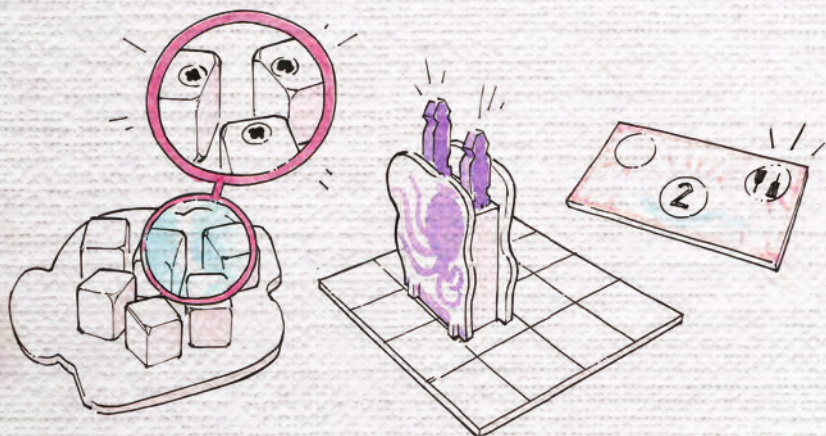
Ensuite, prenez **1 marqueur Saleté** de la réserve pour **chaque Visiteur** présent dans votre Parc. N'oubliez pas cette étape !

Appliquez enfin les bonus / malus inscrits sur vos tuiles Ordre du Tour : le **Dernier joueur** reçoit **2 marqueurs Saleté**. Rien ne se passe pour le **Troisième joueur**. Le **Deuxième joueur** peut **défausser jusqu'à 2 marqueurs Saleté** de sa Poubelle. Le **Premier joueur** voit sa rapidité récompensée : il peut **défausser jusqu'à 4 marqueurs Saleté**. Réfléchir vite et avoir de bons réflexes, ça paie, nous vous avons prévenus !



EXEMPLE : Les dés que Manuel a placés sur son plateau Cochon sont les suivants : 3 , 2  et 1 . Il a récupéré la tuile Deuxième joueur et 2 Visiteurs se trouvent dans son Parc. Comme 3 symboles  sont présents sur ses dés, il prend 3 marqueurs Saleté. Il prend 2 autres marqueurs Saleté puisqu'il a 2 Visiteurs dans son Parc, ce qui fait un total de 5 marqueurs Saleté. Il peut en défausser 2 puisqu'il a récupéré la tuile Deuxième joueur. Il ajoute donc 3 marqueurs Saleté dans sa Poubelle.

REMARQUE POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS : dans une partie à 2 joueurs, les bonus / malus des tuiles Ordre du Tour peuvent faire une sacrée différence entre les joueurs (entre la tuile Premier joueur et la tuile Dernier joueur). Pour vos premières parties à 2 joueurs, ou lorsque vous jouez avec un débutant, nous vous conseillons de remplacer la tuile Premier joueur par la tuile Deuxième joueur et ainsi atténuer cet écart.





PHASE D'ACTION

Dans l'Ordre du Tour, chaque joueur dépense tous les dés de son plateau Cochon pour effectuer des actions. Les actions que vous pouvez réaliser sont déterminées par le résultat de vos dés. Les symboles sur les dés sont des "ressources" qui vous permettent de réaliser une ou plusieurs actions. Pour effectuer une action, retirez le (ou les) dé(s) correspondant(s) de votre plateau Cochon, et mettez-le(s) de côté. Vous ne pourrez plus les utiliser de nouveau pendant ce tour de jeu.

6 actions sont possibles : Construire des Attractions, Construire des Stands, Attirer des Visiteurs, Nettoyer la Saleté, Jouer des cartes Bonus et Agrandir votre Parc. Chaque action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour de jeu. Vous pouvez réaliser vos actions **dans l'ordre que vous voulez**.

> CONSTRUIRE DES ATTRACTIONS : Vous pouvez construire une ou plusieurs Attractions en dépensant les  à votre disposition. Le coût d'une Attraction est d'1  pour chacun des Emplacements Visiteurs qu'elle propose. Pour vous aider, le coût de construction est inscrit sur le côté de l'Attraction.

Important : Au cours d'un même tour de jeu, vous **ne pouvez pas** construire plus d'une Attraction de chaque taille.

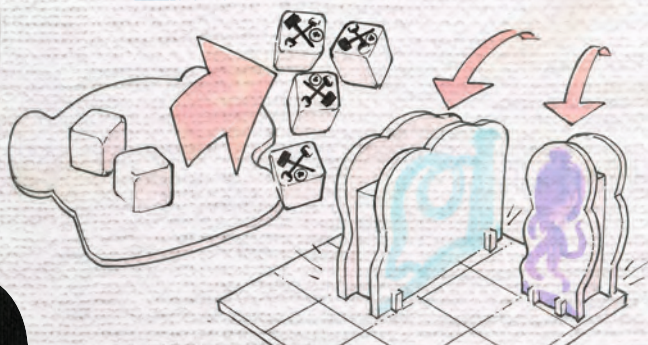
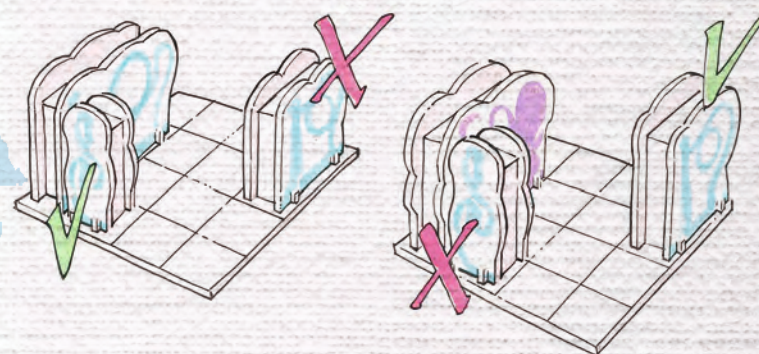
Règles évidentes et ennuyeuses : Prenez la (ou les) Attraction(s) choisie(s) parmi celles encore disponibles sur la table. Placez-la (ou les) dans votre Parc. En fonction de sa taille, une Attraction occupe une ou plusieurs cases de votre Parc. Les Petites Attractions ne prennent qu'1 seule case, les Moyennes Attractions occupent 2 cases et les Grandes Attractions s'étendent sur 3 cases. Vous devez placer les Attractions exactement sur les cases qu'elles occupent. Il n'est pas possible de les placer en diagonale ni de les faire chevaucher les traits délimitant les cases de votre tuile Terrain (cette règle peut vous paraître évidente et intuitive, mais vous n'avez pas idée du nombre de fois où on nous pose la question. Vous n'avez pas idée). La base de vos Attractions doit être entièrement positionnée sur votre Terrain (mais une Attraction peut être placée à la fois sur la tuile Terrain de départ et sur une tuile Extension de Terrain).

REMARQUE : Une fois qu'une Attraction est construite, elle ne peut plus être déplacée jusqu'à la fin de la partie (les Steam Parks sont ouverts 24h/24. Et avez-vous déjà vu un manège se déplacer d'un coin à l'autre d'un parc d'attraction pendant les heures d'ouverture au public ?).

RÈGLES DE CONSTRUCTION

Lorsque vous construisez une Attraction, elle ne peut pas toucher (même par un angle) un Stand ou une autre Attraction de couleur différente déjà en place.

Si la couleur des Attractions est la même, c'est l'inverse : elles doivent être connectées (pas en diagonale) par une et une seule case (un et un seul bord de connexion). Deux Attractions connectées forment 1 seule Attraction jusqu'à la fin de la partie (avez-vous déjà vu un manège se couper en deux alors qu'il y a encore des enfants dans les wagonnets ?)



EXEMPLE : Ivan a réussi un bel exploit en obtenant 4  pour ce tour de jeu. Il choisit évidemment l'action Construire une Attraction. Il construit une Grande Attraction Bleue (3 Emplacements Visiteurs) qui lui coûte 3  et une Petite Attraction Violette (1 Emplacement Visiteur) qui lui coûte 1 . Ivan n'aurait pas pu construire 2 Moyennes Attractions (2 Places pour les Visiteurs) puisqu'il est interdit de construire 2 Attractions de taille identique dans un même tour de jeu.

> **CONSTRUIRE DES STANDS** : Vous pouvez construire un ou plusieurs Stands en dépensant les  à votre disposition. Chaque Stand coûte 1 .

Chaque type de Stand possède une Capacité Spéciale (voir page 11 la liste complète de ces Capacités Spéciales).

Important : Au cours d'un même tour de jeu, vous **ne pouvez pas** construire plus d'un Stand de chaque type.

REMARQUE : Une fois qu'un Stand est construit, vous ne pouvez plus le déplacer jusqu'à la fin de la partie.

RÈGLES DE CONSTRUCTION

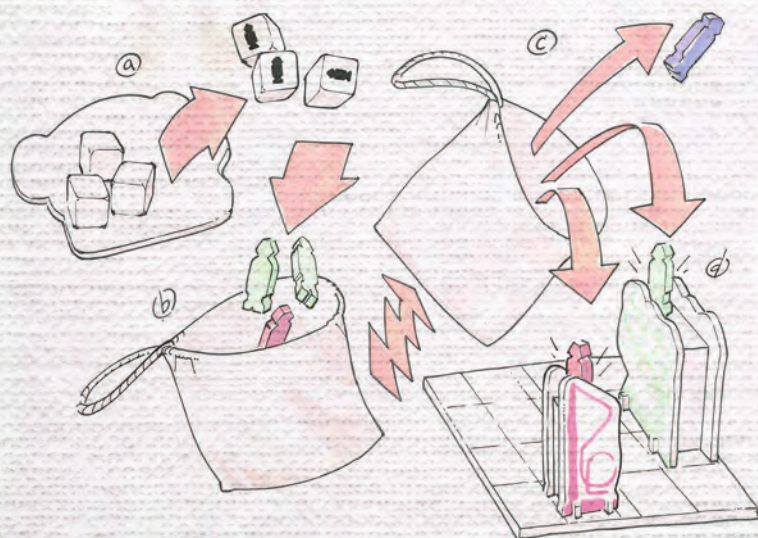
Lorsque vous construisez un Stand, il ne peut pas toucher (même par un angle) une Attraction ou un autre Stand de type différent déjà en place. Si les Stands sont de même type, ils *doivent* être connectés.

> **ATTIRER DES VISITEURS** : C'est un peu pour ça que vous êtes là, amuser les joyeux et innocents Robobourgeois en soulageant au passage leurs portefeuilles, en toute légitimité. Mais construire un Parc somptueux ne suffit pas, il faut aussi réussir à attirer un maximum de monde ! Cette action est la plus importante : pour gagner, il va falloir faire le plein de Visiteurs.

Pour chaque  dépensé, prenez 1 Visiteur de votre choix dans la réserve et placez-le dans le Sac. Remuez le Sac et piochez **un nombre équivalent** de Visiteurs. A la fin de l'action Attirer les Visiteurs, le Sac doit donc toujours contenir 6 Visiteurs.

Pour **chaque Visiteur** pioché, regardez si dans votre Parc se trouve une Attraction de la même couleur que lui et disposant d'un Emplacement Visiteur non occupé. Si c'est le cas, le Visiteur a trouvé l'Attraction dont il rêvait : vous pouvez le placer sur l'Attraction correspondante. Il va visser ses articulations à son siège et y restera jusqu'à **la fin de la partie** ! Il faut savoir que les Robots peuvent faire des tours et des tours d'une même attraction sans jamais se lasser... le seul problème c'est qu'ils ont une fâcheuse tendance à vomir un peu d'huile !

Si le Visiteur ne trouve pas l'Attraction qui lui correspond, il considère que votre Parc est ennuyeux et le quitte sans dépenser le moindre Danari. En tendant l'oreille, vous pourrez même entendre sa petite voix mécanique vous maudire pour votre incompetence. Et franchement, comment lui en vouloir ? Remettez le Visiteur insatisfait dans la réserve (et **non pas dans le Sac** !).



EXEMPLE : (a) Linda dépense 3 . Elle peut donc prendre 3 Visiteurs dans la réserve. Comme sa Petite Attraction Rouge et sa Moyenne Attraction Verte sont complètement vides, elle décide de prendre 2 Visiteurs Verts et 1 Visiteur Rouge. (b) Elle les met dans le Sac (dans lequel se trouvait déjà 6 Visiteurs, et donc désormais 9 Visiteurs en incluant ceux de Linda), et le remue. (c) Elle pioche ensuite dans le Sac autant de Visiteurs que le nombre qu'elle y a placé : c'est-à-dire 3 Visiteurs. Elle pioche 1 Visiteur Violet, 1 Visiteur Rouge et 1 Visiteur Vert. (d) Dans son Parc, Linda peut accueillir le Visiteur Vert et le Visiteur Rouge, mais pas le Visiteur Violet. Linda le remet dans la réserve de Visiteurs. Bonne pioche ! Nous sommes tout de même désolés pour ce pauvre Visiteur Violet, à qui nous transmettons nos pensées les plus Robobourgeoises.



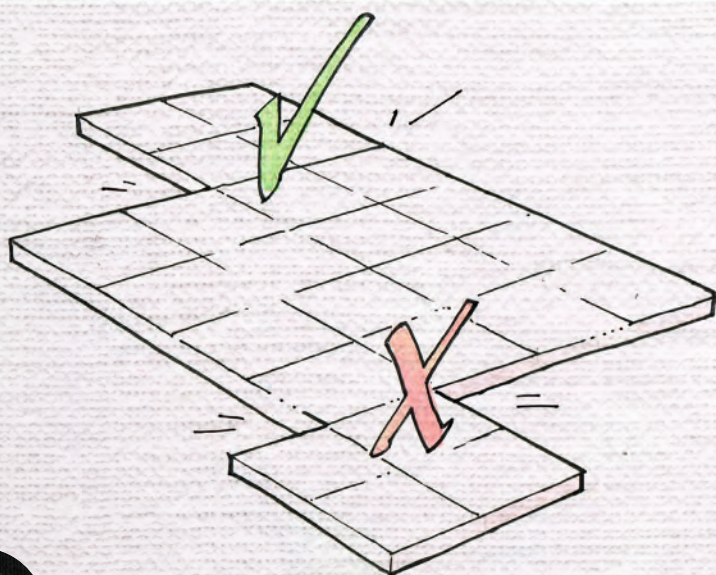
> **NETTOYER LA SALETÉ** : Plutôt courte l'explication de cette action, non ? C'est très simple : pour chaque  dépensé, vous pouvez défausser jusqu'à 2 marqueurs Saleté de votre Poubelle. Les marqueurs sont remis dans leur réserve. Vous ne pouvez pas avoir moins de 0 marqueurs Saleté.

> **JOUER DES CARTES BONUS** : Pour chaque  dépensé, vous pouvez jouer **1 carte Bonus** de votre main et gagner la somme d'argent correspondante. Suivez les indications de la carte pour déterminer la somme que vous gagnez. Prenez l'argent directement dans la Banque, immédiatement après avoir joué la carte Bonus. Il est formellement interdit de jouer deux cartes Bonus identiques lors d'un même tour de jeu.

EXEMPLE : Linda dépense 2  pour jouer 2 cartes Bonus. La première concerne le "Nombre d'Emplacements Bleus dans votre Parc". Linda a construit une Attraction Bleue avec 4 Emplacements Visiteurs (une Grande Attraction Bleue connectée à une Petite Attraction Bleue). La carte Bonus indique que pour 4 Emplacements Bleus, elle gagne 7 Danari. La seconde carte Bonus concerne le "Nombre de Stands d'un même type dans votre Parc". Linda a construit 3 Stands, mais 2 seulement sont d'un même type. La carte Bonus indique que pour 2 Stands de même type, elle gagne 6 Danari. Linda a donc gagné un total de 13 (7+6) Danari.

> **AGRANDIR VOTRE PARC** : En dépensant n'importe lequel de vos symboles (c'est-à-dire un dé non vierge), vous pouvez acheter une **tuile Extension de Terrain** et la connecter à votre Parc. Une nouvelle tuile Extension de Terrain doit avoir au moins 2 de ses cases connectées à votre tuile Terrain de départ et / ou à une autre tuile Extension de Terrain.

REMARQUE : Vous pouvez utiliser n'importe lequel de vos dés pour réaliser l'action Agrandir votre Parc, hormis un dé présentant une face vierge. C'est une sorte d'action Joker : si vous avez mal calculé votre coup et que vous avez des dés dont vous ne savez que faire... hé bien vous pouvez toujours Agrandir votre Parc ! Il sera vide... mais vaste.



Règles évidentes et ennuyeuses : Vous ne pouvez **pas ajouter plus de 2** tuiles Extension de Terrain par tour de jeu. Une tuile Extension de Terrain ajoutée à votre Parc est considérée comme faisant partie de votre Terrain. Une Attraction peut donc être construite à cheval entre deux tuiles Extension de Terrain, ou entre une tuile Extension de Terrain et votre tuile Terrain de départ. Les Attractions et les Stands construits sur les Extensions de Terrain doivent respecter les règles de construction classique.

EXEMPLE : Ivan avait prévu de construire une merveilleuse Grande Attraction Verte, mais il a mal calculé son coup : il n'y a pas assez de place pour elle dans son Parc et il doit tout d'abord agrandir celui-ci. Il pensait dépenser 1  pour jouer une carte Bonus. Il décide finalement d'attendre le prochain tour pour jouer cette carte et dépense le dé pour ajouter une tuile Extension de Terrain. Comme il a désormais suffisamment de place, il peut construire la fameuse Grande Attraction Verte dont il rêvait.

Essayez de réfléchir à l'utilisation que vous comptez faire de vos dés avant que ce ne soit votre tour de jouer la Phase d'action. Cela évitera à vos adversaires de se tourner les pouces pendant votre tour de jeu.



CAPACITÉS SPÉCIALES DES 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.

EXEMPLE : Jimmy pioche 3 Visiteurs dans le Sac, ils sont tous Bleus. Comme il n'a de la place que pour 1 seul Visiteur Bleu (sur sa Petite Attraction Bleue), il devrait normalement remettre les 2 autres Visiteurs dans leur réserve. Mais comme il a construit 2 Postes de Sécurité, il peut décider de remettre les 2 Visiteurs dans le Sac et piocher à nouveau 2 Visiteurs, en espérant avoir plus de chance. Il pioche cette fois-ci 1 Visiteur Rouge et 1 Visiteur Noir. Il peut placer le Visiteur Rouge sur le dernier Emplacement disponible de sa Grande Attraction Rouge, mais comme il n'a pas d'Attraction Noire dans son Parc, le Visiteur Noir retourne dans la réserve de Visiteurs.



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.

EXEMPLE : Linda pioche un Visiteur Jaune, mais son Attraction Jaune est déjà pleine. Comme elle a de la place sur une Attraction Bleue et un Point d'Information, elle place le Visiteur Jaune sur l'Attraction Bleue. Durant la Phase de revenu, elle gagnera 3 Danari pour ce Visiteur (même si le Parc ne lui plaît pas beaucoup...) puis le remettra dans la réserve de Visiteurs.



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.

EXEMPLE : Lassé d'être toujours le dernier joueur, Ivan décide de se dépêcher lors de la Phase de lancer des dés et il réussit enfin à récupérer la tuile Premier joueur ! Mais au début de la Phase d'action, il s'aperçoit qu'il s'est trop précipité : il avait besoin de 2  pour construire une Moyenne Attraction Rose (la dernière disponible !) et c'est malheureusement 2  complètement inutiles pour lui) qu'il a placé par erreur sur son plateau Cochon. Pauvre Ivan, ce jeu n'est vraiment pas fait pour lui... Heureusement, il a construit 2 Casinos : il peut changer les 2  en 2  et construire son Attraction comme prévu.



TOILETTE

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

EXEMPLE : Manuel est en tête, mais sa Poubelle regorge de marqueurs Saleté. L'amende qui risque de lui être infligée à la fin du jeu pourrait être suffisamment élevée pour lui faire perdre la partie. Il essaie donc d'obtenir un maximum de . Il réussit à en obtenir 5 et pourrait donc défausser 10 marqueurs Saleté de sa Poubelle. Comme il a construit 2 Toilettes dans son Parc, 2 de ses  comptent double (ils comptent pour 4  au total). Manuel dispose donc d'un total de 7 (4 + 3)  et peut donc défausser 14 marqueurs Saleté !



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 .

EXEMPLE : Jimmy dispose de nombreux Emplacements Visiteurs disponibles dans les Attractions de son Parc, il voudrait donc attirer un maximum de Visiteurs. Il réussit à obtenir 3  durant la Phase de lancer des dés. Il aurait aimé en obtenir davantage, mais comme il ne voulait pas devenir Dernier joueur il s'est dépêché de placer 1  et 2  sur son plateau Cochon pour récupérer la tuile Troisième joueur. Pour faire bon usage du , il construit un Kiosque Publicitaire ce qui permet à l'un de ses  de compter double. Il choisit ensuite l'action Attirer des Visiteurs et son Kiosque Publicitaire lui permet d'attirer 4 Visiteurs au lieu de 3.

STEAM PARK POUR LES NULS

Dans une partie classique de *Steam Park*, chaque type de Stand possède sa propre Capacité Spéciale (voir page 11 : Construire des Stands). Cela rend la partie plus stratégique et intéressante. Cependant, comme nous ne voulons pas vous causer de surchauffe cérébrale, nous vous proposons d'ignorer ces Capacités Spéciales lors de vos premières parties. (Il vous faudra certainement plus qu'une ou deux parties de *Steam Park* pour en maîtriser les bases, mais que voulez-vous, nous sommes d'incurables optimistes et nous croyons en vous !)

Si vous choisissez de jouer à la version simplifiée de *Steam Park*, les Stands que vous construisez n'ont **pas de Capacités Spéciales**, mais chaque Stand vous rapporte un bonus de **3 Danari** à la fin de la partie.



CRÉDITS

Auteurs : Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino et Aurélien Buonfino

Développement : Cranio Creations snc

Illustrations : Marie Cardouat

Design graphique : Matteo Zanfi

Illustration des exemples : Matteo Cremona

Traduction : Meeplerules.fr

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Testeurs et Remerciements : Heiko Eller, Gabriel Durnerin, Noa Vassalli, Giuliano Acquati, Luca Ricci, Valentina Adduci, Sara Luce Serena, Francesca Corigliano, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Andrea Crespi, Marco Brera, Harald Bilz, Matteo Santus et Jocularis (Albe Pavo), Andrea Achille Vaccaro, Giuseppe Ammendola, Gionata Soletti, Davide Fiorentini, Magda Bteibet, Andrea Marinetti, Paolo Pucci, Michele Pierangeli et Marco Almini, Roberto Pestrin, Alfredo Genovese, Anna Genovese et Ari Emdin (Ghenos Games), Luca Bellini, Luca Borsa, Massimo Bianchini et Luca Cattini (Asterion Press), Roberto Petrillo (Raven Distribution), La Tana dei Goblin, Gioconomicon, Giochi sul nostro Tavolo, Cliquenabend, Tric Trac, Martina Marinoni, Diego 3D, Barbra Bucci, Gianluca Burani, Stefania Fraschetta, Mario Sacchi et Matteo Panara (Post Scriptum), Matteo Boca, Fabio Zanardi, Marco Garavaglia, Renata Costagliola, Fabio Besuzzi, Giovanni Cornara.

© 2013 Cranio Creations

© 2013 IELLO pour la version française

Tous droits réservés

IELLO - 309 BD des Technologies, 54710 LUDRES.

WWW.IELLO.INFO

SUIVEZ-NOUS SUR

