



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Tiny Park



Un jeu de dés passionnant pour 2 à 4 enfants de 5 à 99 ans.

Auteur : Marco Teubner

Illustration : Esther Diana

Durée du jeu : env. 10 minutes

Tu construis un nouveau parc d'attractions sur un terrain libre. Mais pourquoi des ouvriers s'activent-ils juste à côté de ton terrain ? Mince, tu découvres que tes concurrents y érigent aussi leur parc d'attractions ! En plus de planifier le bon emplacement de chaque attraction, il faudra un peu de chance aux dés et savoir prendre des risques pour disposer parfaitement ses attractions sur le terrain à bâtir. S'il n'y reste plus aucun espace vide, ton parc peut être le premier à ouvrir !

FRANÇAIS



Contenu du jeu

- 4 terrains à bâtir
- 48 tuiles d'attractions (six formes différentes)
- 5 dés
- 1 feuille d'autocollants
- 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Disposer les autocollants sur les cinq dés. Chaque dé doit comporter chacun des 6 symboles différents. La répartition des autocollants sur la feuille vous indique sur quels dés ils doivent être placés. En cas d'erreur, six autocollants de rechange sont disponibles.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend un terrain à bâtir et le place devant lui. Lorsque vous jouez à deux ou trois joueurs, les terrains à bâtir supplémentaires sont remis dans la boîte.

En fonction de leurs formes, trie et formez six piles avec les tuiles d'attractions, puis disposez-les au milieu de la table.

Préparez les cinq dés.

FRANÇAIS



Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui est allé en dernier sur des montagnes russes commence et lance tous les dés.

Compare tes dés avec les tuiles d'attractions disponibles en haut

des piles au milieu de la table. Chaque tuile représente jusqu'à trois attractions de diverses tailles. Pour obtenir une tuile, tes dés doivent indiquer le même nombre de symboles correspondants.



Règles importantes pour lancer les dés :

- Pendant ton tour, tu peux lancer les dés jusqu'à trois fois au maximum.
- Tu commences toujours par lancer les cinq dés.
- Les deuxième et troisième fois, tu décides quels dés tu souhaites jeter à nouveau.
- Après chaque lancer de dés, mets de côté ceux que tu veux conserver.
- Lors du troisième lancer de dés, tu peux également jeter à nouveau ceux que tu avais déjà mis de côté.
- Si tu as déjà gagné une précieuse tuile d'attractions après le premier ou le deuxième lancer de dés, tu n'es pas obligé de continuer et peux terminer ton tour immédiatement.
- Au plus tard après le troisième lancer de dés, tu peux prendre une tuile d'attractions si tes dés indiquent les symboles nécessaires.
- Si tu n'as pas obtenu les symboles nécessaires pour obtenir une tuile d'attractions, tu ne peux malheureusement pas en prendre.

Dispose ensuite la tuile d'attractions sur ton terrain à construire.

Règles à respecter lors du placement :

- Tu peux tourner la tuile sur le terrain dans la direction de ton choix.
- Tu dois toujours déposer la tuile d'attractions en respectant le marquage des cases du terrain.
- Tu n'as pas le droit de déposer une tuile sur d'autres tuiles ou en dépassant le bord du terrain.
- Une fois déposée, une tuile ne peut plus être déplacée.
- Si tu n'as plus assez de place pour une attraction, tu ne peux pas la prendre.

FRANÇAIS



Puis, c'est au tour du joueur suivant qui lance les dés.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a disposé des attractions sur tous les espaces de son terrain. Il gagne et devient alors le meilleur gérant de parc d'attractions de tous les temps ! Il a pu ouvrir le sien en premier !

Conseil :

Le jeu devient plus facile lorsque les tuiles déjà posées peuvent être déplacées.