

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

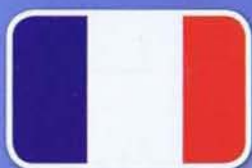
<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





## Matériel de jeu :

- 1 règle du jeu
- 66 tuiles
- 1 jeton premier joueur
- 1 piste de score
- 5 guides en bois (bleu, rose, vert, jaune, orange)

### Introduction

Des animaux fantastiques n'attendent que votre aide pour construire leur parc. Soyez malin et regroupez au mieux les animaux que les visiteurs veulent voir.

### But du jeu

Vous êtes guide à Fantastic Park et vous tentez de l'organiser avant l'arrivée de votre groupe de visiteurs. Choisissez bien l'emplacement des animaux ! La dernière tuile qui vous restera en main définira le ou les groupes d'animaux que vos visiteurs souhaitent le plus voir et qui vous feront gagner des points.

### Mise en place

- ✦ Placez la boîte de jeu de la manière suivante :



- ✦ Prenez chacun au hasard :
  - 5 tuiles à 2 joueurs,
  - 4 tuiles à 3, 4 et 5 joueurs.
- ✦ Gardez vos tuiles en main ou posez-les face cachée sur la table.

Laissez les autres tuiles dans la boîte que vous placez sur un bord de la table.

Elles serviront pour les autres manches.

Placez la piste de score au bord de la table. Choisissez un guide en bois et placez-le sur la case départ.

Le joueur le plus âgé commence. Il prend le jeton 1er joueur et le place devant lui.

### Tour de jeu

On joue dans le sens horaire.

Le premier joueur choisit une de ses tuiles et la pose au centre de la table.

Le joueur suivant choisit à son tour une tuile et vient la connecter à la première (voir "Règles de pose"). Les tours suivants, les joueurs continuent de positionner leurs tuiles à tour de rôle en respectant les règles de pose qui suivent jusqu'à ce qu'ils n'aient plus qu'une seule tuile en main devant eux.

### Règles de pose :

- ✦ Toutes les tuiles venant après la première doivent être adjacentes à une autre tuile par au moins 1 côté ou superposer 2 tuiles.
- ✦ Toutes les tuiles doivent être posées à plat et être alignées correctement avec les tuiles adjacentes et/ou en dessous d'elles. Il est interdit d'avoir une moitié de tuile dans le vide.
- ✦ Une tuile ne peut jamais être placée directement sur une autre entièrement. Elle doit toujours être à cheval sur 2 tuiles ou posée sur la table.



Lorsque tous les joueurs n'ont plus qu'une tuile en main, ils la révèlent. Chaque joueur en tant que guide part en excursion avec son groupe de visiteurs dans Fantastic Park, cette tuile représente leurs animaux préférés.

### Décompte :

La dernière tuile va déterminer vos points. Regardez le ou les animaux que vous avez



sur votre tuile et retrouvez-les dans le parc. Repérez le plus grand groupe pour chaque animal que vous avez et comptez 1 point par animal connecté orthogonalement (pas en diagonal).

### Les points :

- + Si vous avez 2 animaux différents sur votre tuile, cherchez le plus gros groupe pour chaque animal et comptez vos points.
- + Si vous avez 2 animaux identiques en couleur, cherchez le plus gros groupe pour cet animal et comptez vos points puis doublez le total.
- + Si vous avez un animal qu'aucun autre joueur n'a convoité, doublez votre score pour cet animal uniquement.

Déplacez vos guides respectifs sur la case correspondant à votre total de points.

Laissez le parc au centre de la table.

Gardez votre dernière tuile et complétez votre main en prenant dans la réserve d'origine.

Le premier joueur donne son jeton au joueur placé à sa gauche. Une nouvelle manche peut commencer, l'agrandissement du parc se poursuit.

### Fin du jeu

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus assez de tuiles pour jouer la manche suivante.

- 2 joueurs - 8 manches - ne reste aucune tuile
- 3 joueurs - 6 manches - reste 11 tuiles
- 4 joueurs - 5 manches - reste 6 tuiles
- 5 joueurs - 4 manches - reste 1 tuile

Le joueur qui a cumulé le plus de points sur toutes les manches gagne la partie.

#### Exemple : fin de la seconde manche à 4 joueurs

Lisa qui a le jeton 1<sup>er</sup> joueur ajoute au parc au centre de la table l'une de ses 2 dernières tuiles.

Vincent, Anthony et Charles placent chacun à leur tour l'une de leurs 2 dernières tuiles dans le parc.

La dernière tuile de chaque joueur est ensuite révélée. Les joueurs procèdent au décompte.

1° Lisa a retourné une tuile bleue et verte. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux bleus en contient 4 et le plus grand groupe d'animaux verts en contient 6 ( $4+6=10$ ). Elle avance son pion de 10 cases sur la piste de score.



2° Vincent a retourné une tuile jaune double. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux jaunes en contient 6. Comme il a une tuile

double il multiplie par 2 son score total de 6 ( $6 \times 2 = 12$ ). Il avance donc son pion de 12 cases sur la piste de score.

3° Anthony a retourné une tuile verte et rose. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux verts en contient 6 et le plus grand groupe d'animaux roses en contient 4. Il devrait marquer 10 points, mais comme il est le seul joueur à avoir du rose, il multiplie par 2 le total d'animaux roses comptés ( $6+(4 \times 2) = 14$ ). Il avance son pion de 14 cases sur la piste de score.

4° Charles a retourné une tuile jaune et bleue. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux bleus en contient 4 et le plus grand groupe d'animaux jaunes en contient 6 ( $4+6=10$ ). Il avance son guide de 10 cases sur la piste de score. Sur cette manche c'est Anthony qui a marqué le plus de points, mais qui sera le vainqueur en fin de partie ?



 Brett J. Gilbert  
 Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)