

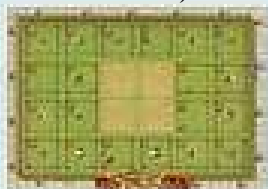
CONEY ISLAND

Il y a encore tant à faire pour devenir le plus grand et le plus diversifié parc d'attractions du monde ! Dieu merci, nos quatre familles ont un revenu petit, mais régulier. Cela devrait suffire pour recruter quelques artistes afin d'apporter la vie au tranquille et si vide secteur dans le but d'obtenir de la considération plus rapidement et un revenu supplémentaire. Bientôt l'argent supplémentaire vous aidera à obtenir une faveur ou deux. Un peu d'argent active des merveilles : Le policier est plus aimable avec vous et vous pouvez recruter un travailleur immigré quand votre assistant est trop occupé sur les chantiers. Et qui ne voudrait pas une aide du promoteur ou du journaliste ? Nous sommes ici pour obtenir le plus de considération ! C'est pourquoi nos familles doivent même coopérer de temps en temps, ces grandes attractions ne se construisent pas elles-mêmes ! En dépit de la concurrence pour le plus de considération, la coopération fonctionne vraiment, la direction de notre clan d'artistes y veille. Bien, à la fin ce sont les grandes attractions qui impressionnent et les journaux qui parlent de manière dithyrambique de notre parc...

COMPOSANTS

1 sac opaque

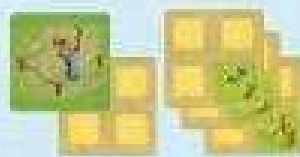
1 plateau de jeu (24 chantiers)



4 plateaux individuels de joueurs



12 tuiles chantiers



7x 3 parcelles constructibles et 5x 4 parcelles constructibles

5 tuiles personnages



10 tuiles grandes attractions



(2x taille 1, 3x taille deux, 3x taille trois, et 2x taille quatre)

36 tuiles artistes



3 par couleur de joueur et forme (soit en tout 9 par couleur)

20 tuiles journaux



10 par couleur, rose et blanc

20 tuiles thunes



24 matériaux de construction



12 par couleur (rouge/blanc)

4 jetons de score



1 jeton de premier joueur



Toutes nos excuses pour chaque composant manquant ou endommagé. Pour tout remplacement, contactez svp notre département ventes à help@heidelberger-spieleverlag.de

PREPARATION DE LA PARTIE

Préparation pour une partie à 4 joueurs :

1. Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table.
2. Triez les **tuiles grandes attractions** par taille. Pour chaque taille, empilez les tuiles les unes sur les autres dans l'ordre de leurs points de considération pré-imprimés. Mettez la tuile avec le plus grand nombre de considération sur sa pile. Le côté avec les points de considération de chaque tuile doit être face visible.
3. Triez les **tuiles journaux** par couleur, puis mélangez chaque paquet face cachée et formez une pile. Placez la pile de tuiles roses sur la pile de tuiles blanches. Placez la pile résultante à côté du plateau de jeu.
4. Placez les **tuiles thunes** et **personnages** (côté personnage face visible) à côté du plateau de jeu. Les tuiles thunes forment la banque.
5. Mélangez les 12 **tuiles chantiers** face cachée et formez une pile à côté du plateau de jeu. Prenez les 4 tuiles du dessus de la pile et placez-les aléatoirement sur les 4 chantiers vides au milieu du plateau de jeu.
6. Déterminez un premier joueur. C'est le joueur qui n'a pas été dans un parc d'attractions depuis le plus longtemps. Mettez les matériaux de construction dans le sac. Donnez le **sac** et le **jeton de premier joueur** (un chapeau haut de forme noir) au premier joueur.

Donnez à chaque joueur :

Un **plateau individuel de joueur**



Les **9 tuiles artistes** de la couleur de son plateau de joueur. Chaque joueur place alors ces tuiles sur les 3 voitures de son plateau en ignorant les illustrations sur les tuiles mais en faisant correspondre les formes imprimées. La case (sans forme) la plus à gauche de chaque voiture reste vide.



Un **jeton de score** qui montrera ses points de considération pendant la partie. Empilez les jetons de score de tous les joueurs sur la case 5 de la piste de score.



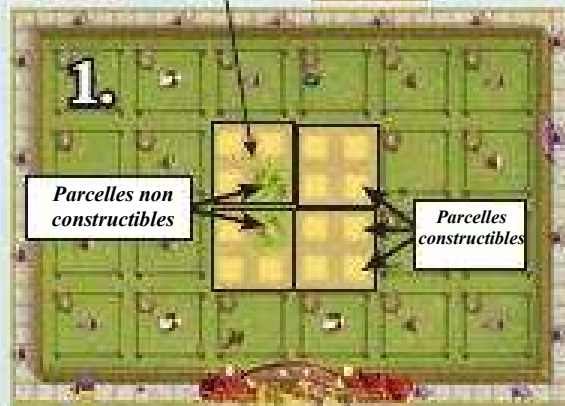
2 Tuiles thunes



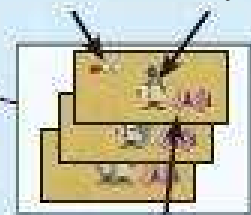
1 matériau de construction pioché au hasard dans le sac.



Plateau de joueur dans une partie à 3/4 joueurs



Coûts de construction Nombre de joueurs



Points de considération



Plateau de joueur dans une partie à 2 joueurs

Modifications pour une partie à 3 joueurs :

Retirez 1 tuile journal de chaque couleur de la partie. De plus, retirez 1 tuile chantier avec 4 parcelles constructibles de la partie. Remettez le matériel de la couleur de joueur inutile dans la boîte.

Modifications pour une partie à 2 joueurs :

Retirez 2 tuiles journaux de chaque couleur de la partie. De plus, retirez 2 tuiles chantiers avec 4 parcelles constructibles de la partie. Les deux joueurs prennent chacun un plateau de joueur et les tuiles artistes de 2 couleurs. Au lieu de placer 9 tuiles d'une couleur sur son plateau de joueur, chaque joueur place 5 tuiles d'une couleur et 4 tuiles de l'autre couleur, alternant les couleurs en plaçant les tuiles mais faisant toujours correspondre les formes. Les tuiles artistes en surplus sont retirées de la partie.

Les autres modifications pour une partie à 2 joueurs seront spécifiquement mentionnées dans les règles.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur commence la partie. Chaque joueur joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit remplie. Quand cela se produit, terminez le tour de table afin que chaque joueur ait eu le même nombre de tours. Le joueur avec le plus grand nombre de points de considération gagne la partie.

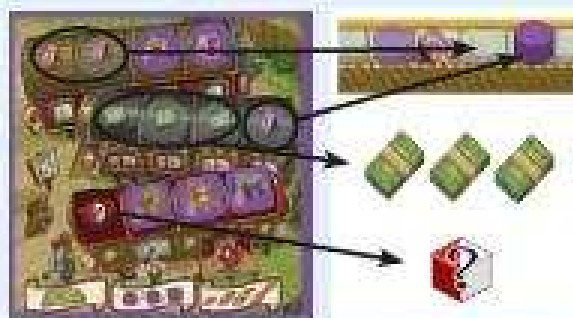
Un tour de joueur se compose des deux phases suivantes :

1. Phase revenu

2. Phase actions

Aucun joueur ne peut intervertir ces phases ! Il doit d'abord terminer la phase revenu avant d'effectuer sa première action.

Exemple de phase revenu



PHASE REVENU :

Pendant cette phase, le joueur actif reçoit le revenu des voitures de son plateau de joueur. Chaque case voiture vide indique le revenu que le joueur obtient. Comme la case la plus à gauche de chaque voiture est vide au début de la partie, chaque joueur percevra toujours un revenu.

La **voiture du haut** fournit 1 point de considération par case vide. Pour chacune des cases correspondantes, déplacez immédiatement le jeton de score du joueur actif d'une case en avant sur la piste de score.

Chacune des trois premières cases de la **voiture du milieu** fournit 1 tuile thunes. Le joueur actif reçoit 1 tuile thunes de la banque par tuile thunes visible sur sa voiture du milieu. La dernière case de la voiture du milieu fournit un autre point de considération. Si cette case est vide, déplacez immédiatement le jeton de score du joueur actif d'une case en avant sur la piste de score.

Chacune des trois premières cases de la **voiture du bas** fournit 1 matériau de construction. La première case montre un point d'interrogation. Ceci indique que le joueur actif pioche au hasard un matériau de construction dans le sac. Pour chacune des deux cases suivantes vides, le joueur actif peut choisir un matériau de construction et le piocher du sac (si les deux sont vides, il peut choisir 2 matériaux de construction identiques ou différents). Si la dernière case de la voiture du bas est vide, le joueur actif peut effectuer une action supplémentaire pendant la phase action. (En règle générale, chaque action ne peut être effectuée qu'une fois pendant la phase action. Voir le chapitre Phase action).

Remarque : Indépendamment de ceci, un joueur peut recevoir des points de considération additionnels dans la phase de revenu si certaines conditions sont réunies (voir 'Revenu supplémentaire' dans le chapitre 'Phase action').

IMPORTANT : Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 tuiles thunes ou plus de 5 matériaux de construction à tout moment de la partie (règle de limitation). Une 6ème tuile thunes n'est jamais prise. Quand un joueur reçoit des matériaux de construction, il les prend d'abord comme d'habitude puis ramène leur nombre à 5 en remettant les matériaux de construction excessifs dans le sac. Comme rappel, la règle de limitation est imprimée sur le plateau individuel de joueur.



PHASE ACTION :



correspondantes. Il y a une tuile personnage pour chaque action mineure.

Dans cette phase, un joueur peut effectuer n'importe laquelle des 3 actions principales imprimées en bas de son plateau individuel de joueur. En plus, il peut effectuer jusqu'à 5 actions mineures s'il possède les tuiles personnages

Important : Chacune des 8 actions ne peut être effectuée qu'une fois par phase action.

Le joueur actif peut effectuer les actions principales et mineures dans n'importe quel ordre. Il peut également ignorer toutes ces actions et n'effectuer que la phase revenu pendant son tour.

LES ACTIONS PRINCIPALES



1. Placer une tuile chantier

Le joueur actif prend une tuile chantier du dessus de la pile et la retourne face visible. Il place alors la tuile sur un chantier vide du plateau de jeu adjacente (orthogonalement) à une autre tuile chantier déjà placée.



Ensuite, il paye 1 ou 2 tuiles thunes à la banque en fonction du prix imprimé sur le chantier où il a placé la tuile. Les chantiers les plus chers fournissent un des bonus suivants au joueur actif :



Il reçoit immédiatement 2 ou 3 points de considération (déplacez le jeton de score en conséquence).



Il pioche au hasard dans le sac un matériau de construction (souvenez-vous de la règle de limitation !) qui peut être utilisé pendant la phase action en cours.



Il pioche dans le sac un matériau de construction de son choix (souvenez-vous de la règle de limitation !) qui peut être utilisé pendant la phase action en cours.



Il effectue une action une fois de plus pendant la phase action en cours (s'il a déjà effectué cette action) ou effectue une action deux fois (s'il n'a pas encore effectué cette action).

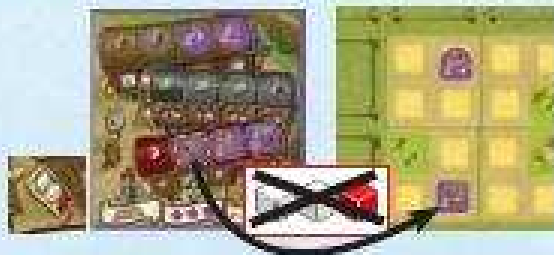
Un joueur peut ne pas effectuer cette action s'il n'a pas les fonds suffisants pour placer une tuile chantier sur le plateau de jeu.



2. Placer une tuile artiste

Le joueur actif prend **UNE** tuile artiste de son plateau individuel de joueur et la place sur une parcelle vide d'une tuile chantier du plateau de jeu. Le joueur peut choisir la voiture de laquelle il prend la tuile artiste mais il doit toujours prendre celle **la plus à gauche** de cette voiture.

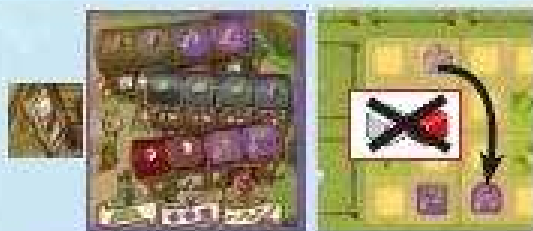
Il doit également payer les coûts de construction en fonction du prix imprimé du côté gauche de la voiture (remettez les matériaux de construction dans le sac). Les tuiles artistes sur la voiture du haut coûtent chacune 1 matériau de construction rouge, celles sur la voiture du milieu 1 rouge et 1 blanc et celles sur la voiture du bas 1 rouge et 2 blancs. En raison des différentes formes des tuiles artistes, les joueurs peuvent toujours savoir de quelle voiture elles ont été prises.



Plus de tuiles artistes sur une voiture :

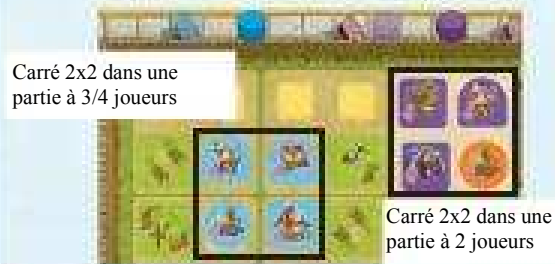
Si chaque tuile d'une voiture est placée sur le plateau de jeu, le joueur actif peut repayer le coût de construction puis prendre une de ses propres tuiles artistes (de cette forme) du plateau de jeu et la placer sur une autre parcelle vide.

Les tuiles artistes peuvent être placées sur n'importe quelle parcelle vide indépendamment des autres tuiles artistes déjà placées sur le plateau de jeu. **Cependant, vous ne pouvez jamais utiliser l'herbe** (ni tuiles artistes ni tuiles grandes attraction). Ce **ne sont pas** des parcelles constructibles.



Revenu supplémentaire :

Quand un joueur parvient à placer 4 de ses tuiles artistes dans un carré 2x2 (enjambant une, deux ou quatre tuiles chantiers), il marque **immédiatement** 2 points de considération (déplacer son jeton de score en conséquence). D'ailleurs, ce joueur reçoit 2 points de considération supplémentaires pendant **chacune des phases de revenu suivantes** tant que ce carré persiste. Dès que n'importe lequel des artistes formant le carré est recouvert, ce joueur ne recevra plus de points supplémentaires de considération pour ce carré pendant la phase de revenu.



Remarque : Un joueur peut scorer plus d'un carré de ce type tant qu'ils ne se recouvrent pas.

Dans une partie à 2 joueurs : Un joueur peut scorer les carrés qui contiennent ses deux couleurs.

Partie plus facile : Les débutants peuvent ignorer la règle du revenu supplémentaire.



3. Placer une tuile grande attraction

Le joueur actif prend la tuile grande attraction du dessus d'une des quatre piles. Il paye alors les coûts de construction en fonction de la taille de la tuile prise (remettez les matériaux de construction dans le sac) :

Taille un : 2 matériaux de construction rouges



Taille deux : 1 matériau de construction rouge et 2 blancs



Taille trois : 2 matériaux de construction rouges et 2 blancs



Taille quatre : 2 matériaux de construction rouges et 3 blancs



Il place alors la tuile prise (horizontalement ou verticalement) sur des tuiles artistes déjà placées sur le plateau de jeu. Il peut recouvrir ses propres tuiles ou des tuiles des adversaires (il peut également juste recouvrir des tuiles des adversaires). La tuile grande attraction ne peut pas être placée sur des parcelles vides (c'est-à-dire qu'une tuile grande attraction de taille trois doit exactement recouvrir trois tuiles artistes). Les nombres sur les tuiles grandes d'attraction indiquent combien de différentes couleurs de joueur doivent ou peuvent être impliquées :



1 : Cette tuile ne peut être placée que sur des tuiles artistes d'une seule couleur.



1+ : Cette tuile doit être placée sur une ou plusieurs couleurs (jusqu'à 4 en fonction de la taille de la tuile grande attraction).



2 : Cette tuile doit être placée sur exactement deux couleurs.



2+ : Cette tuile doit être placée sur au moins deux couleurs (jusqu'à 4 en fonction de la taille de la tuile grande attraction).

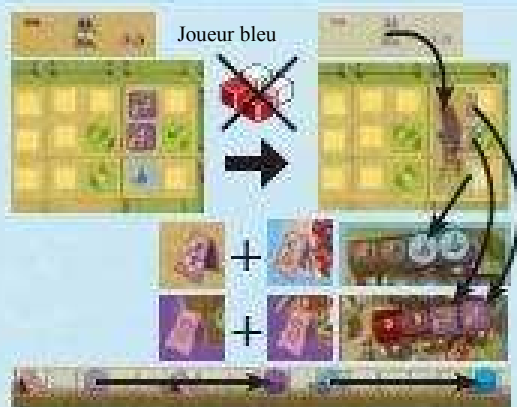
Remarque : Les personnes dans l'illustration sur la tuile grande attraction reflètent ces conditions : Les personnes dessinées en gras indiquent la quantité minimum de couleurs impliquées et celles en filigrane indiquent combien de couleurs peuvent être impliquées.

Dans une partie à 2 joueurs : Les nombres se rapportent aux couleurs requises pour être impliquées. Par exemple, une tuile grande attraction avec un '2' imprimé doit être placée au-dessus de tuiles artistes de deux couleurs (qui peuvent appartenir au même joueur).

Ensuite, les joueurs reçoivent des points de considération :

Le joueur actif reçoit un nombre de points de considération égal à la valeur imprimée du côté gauche du signe correspondant de la tuile grande attraction. Chaque joueur dont au moins une tuile artiste a été recouverte reçoit pour chaque artiste autant de points de considération que la valeur imprimée sur la tuile artiste recouverte (le point d'interrogation du côté droit du signe correspondant de la tuile grande attraction vous le rappelle). Ce nombre est égal au nombre de matériaux de construction payés pour cette tuile.

Finalement, chaque joueur reprend ses tuiles artistes recouvertes du plateau de jeu et les replace sur son plateau individuel de joueur. Chacune de ces tuiles doit être placée sur la case vide la plus à droite de la voiture adéquate (c'est-à-dire correspondante à la forme).



Dans une partie à 2 joueurs : Les joueurs n'ont pas besoin d'alterner les couleurs quand ils replacent les tuiles artistes sur leurs plateaux individuels de joueurs.

Après qu'une tuile grande attraction a été placée, le revenu de quelques joueurs sera diminué !

Finalement, retournez la tuile grande attraction, ainsi vous pouvez voir son illustration.

LES ACTIONS MINEURES :

Afin d'effectuer une action mineure, le joueur actif doit posséder la tuile personnage correspondante. En payant 2 tuiles thunes à la banque, le joueur actif peut acheter n'importe quelle tuile personnage sur la table (s'il la prend à un autre joueur, ce joueur ne recevra aucune compensation). **L'achat d'une tuile personnage NE compte PAS comme une action !** Le joueur actif peut utiliser l'action le tour où il a acheté la tuile. Une fois achetée, une tuile personnage reste devant le joueur jusqu'à ce qu'un autre joueur l'achète sur son tour. Jusqu'à ce que cela se produise, le joueur qui la possède peut effectuer l'action correspondante sans repayer 2 tuiles thunes.

Remarque : En raison de la règle de limitation, un joueur ne peut pas acheter plus de deux tuiles personnages pendant un même tour. Cependant, il peut posséder toutes les tuiles personnages s'il les a achetées sur plusieurs tours.

Remarque : Normalement, les actions mineures ne peuvent pas être effectuées plus d'une fois par tour. Comme rappel, vous pouvez retourner la tuile personnage après l'avoir utilisée.

4. Travailleur immigré :

Payez 1 tuile thunes à la banque pour piocher un matériau de construction au hasard dans le sac.



5. Officier de police :

Perdez 1 point de considération (déplacer le jeton de score en conséquence) pour piocher un matériau de construction au hasard dans le sac.



6. Patron :

Echangez 1 matériau de construction contre une autre. Remettez 1 matériau de construction dans le sac et piochez 1 matériau de construction de l'autre couleur.



**7. Promoteur :**

Payez 1 tuile thunes à la banque pour recevoir 2 points de considération (déplacer le jeton de score en conséquence).

**8. Journaliste :**

Payez 1 matériau de construction (remettez-le dans le sac) pour prendre la tuile journal du dessus de la pile. Chaque tuile journal vaut de 1 à 3 points de considération à la fin de la partie.

Rappel :

Vous pouvez effectuer les actions principales et mineures dans n'importe quel ordre.

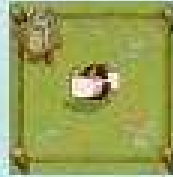
REPETER UNE ACTION

Normalement, chaque action ne peut être effectuée qu'une fois par phase action. Cependant, ce symbole vous permet d'effectuer une action une autre fois.

Il y a trois façons d'obtenir cet avantage:



1. Quand la dernière case de la voiture du bas du plateau individuel d'un joueur devient visible et tant qu'elle est toujours visible pendant la phase revenu, ce joueur peut effectuer n'importe quelle action principale ou mineure une plus de fois pendant son tour.



2. Quand il place une tuile chantier sur un chantier avec ce symbole, le joueur actif peut effectuer n'importe quelle action principale ou mineure une fois de plus pendant la phase action en cours (s'il a déjà effectué cette action) ou effectuer une action deux fois (s'il n'a pas encore effectué cette action).



3. Pendant son tour, un joueur peut retirer de la partie n'importe laquelle de ses tuiles journaux pour effectuer n'importe quelle action principale ou mineure une fois de plus. Ceci ne peut être exécuté qu'une fois par tour, mais vous pouvez le faire avec une tuile journal acquise pendant le même tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand une ou plusieurs des conditions suivantes sont remplies à la fin du tour d'un joueur :



1. Un joueur a obtenu au moins 60 points de considération (indépendamment du fait qu'il garde ces points ou retombe en-dessous).

2. Il ne reste qu'une pile de tuiles grandes attractions (indépendamment du nombre de tuiles restantes dans cette pile : Il ne reste par exemple que la pile de tuiles grandes attractions de taille trois).

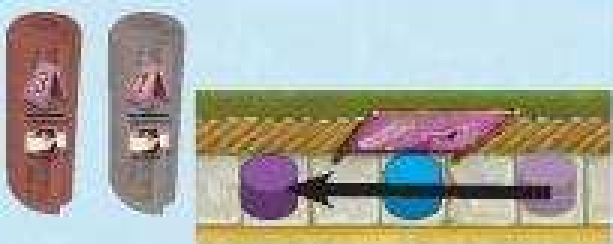
3. La pile de tuiles journaux est vide.

4. Toutes les tuiles chantiers ont été placées sur le plateau de jeu et il ne reste que 12/10/8 parcelles constructibles à 2/3/4 joueurs. Terminez le tour de table en cours. Le joueur à droite du premier joueur (celui qui possède le jeton de premier joueur) joue le dernier tour afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. (La partie se termine immédiatement si une des conditions de fin de partie est remplie à la fin du tour du joueur à droite du premier joueur).

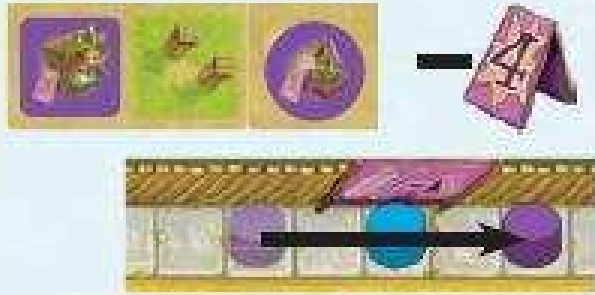
Ensuite, il y a un décompte final.

DECOMPTE FINAL

A la fin de la partie, chaque joueur peut recevoir ou perdre des points de considération additionnels à ceux reçus pendant la partie :

**Journaux :**

Chaque joueur retourne ses tuiles journaux et ajoute les valeurs imprimées de points de considération (1 à 3 points par tuile). Déplacez les jetons de score en conséquence.



Tuiles artistes sur le plateau de jeu :

Chaque joueur perd 2 points de considération pour chacune de ses tuiles artistes restantes sur le plateau de jeu. (Les valeurs imprimées de points de considération sur ces tuiles n'ont plus aucune importance).

Dans une partie à 2 joueurs : Chaque joueur perd des points pour chacune de ses deux couleurs.

Le joueur avec le plus de points de considération gagne la partie (des scores de plus de 80 points sont peu communs mais bienvenus). Départagez les égalités en comptant pour chaque joueur parmi les ex-æquo le nombre de tuiles thunes restantes plus les matériaux de construction (celui qui a le plus gagne). S'il y a encore égalité, les joueurs encore impliqués partagent la victoire.

REGLES FACILEMENT OUBLIEES / ASTUCES POUR UNE PARTIE PLUS FACILE

- Vous pouvez souhaiter passer le sac au joueur actif, ainsi vous pouvez voir à qui c'est de jouer.
- Ne mélangez pas les phases revenu et action !
- Aucun joueur ne peut jamais avoir plus de 5 tuiles thunes ou plus de 5 matériaux de construction !
- Normalement, une action ne peut être effectuée qu'une fois par tour.
- Vous pouvez effectuer les actions dans absolument n'importe quel ordre.
- Vous pouvez vous débarrasser d'une tuile journal pour effectuer une action déjà effectuée un fois de plus.
- Retournez une tuile personnage après avoir effectué son action mineure.
- Un joueur ne reçoit jamais aucune compensation quand il perd une tuile personnage.
- Vous pouvez déplacer une tuile artiste sur le plateau si
 - a) toutes les tuiles de cette forme sont déjà placées et
 - b) vous repayez son coût de construction.
- La formation d'un carré de vos propres tuiles artistes vaut 2 points de considération maintenant et dans chaque phase de revenu future tant que le carré persiste.
- Vérifiez combien de couleurs doivent être impliquées quand vous placez des tuiles grandes attractions.
- L'orientation des artistes et des tuiles grandes attractions sont sans importance sur le plateau.
- Le sac contient les matériaux de construction, pas les tuiles thunes.
- Quand vous utilisez le patron, vous pouvez prétendre qu'un de vos matériaux de construction est de l'autre couleur.
- Il y a 24 chantiers sur le plateau, mais seulement 12 tuiles chantiers. Seulement la moitié du plateau de jeu sera utilisée.

TRUCS ET ASTUCES DES TESTEURS :

Comme dans nos précédents jeux, il y a beaucoup de manières d'influencer le jeu : De votre propre tactique ou stratégie à l'interaction des joueurs pour influencer la fin de la partie. Pour tous ceux qui ne souhaitent pas explorer le jeu seuls, nous avons rassemblé quelques trucs et astuces pour une partie réussie. Si vous voulez explorer ces chemins par vous-même, ne lisez pas ce qui suit.

Chacune des trois options de revenu fournit sa propre stratégie :

- **Voiture du haut** : Marquez beaucoup de points de considération tôt. En même temps, forcez la fin de partie. L'action promoteur et la formation de carrés sur le plateau soutiennent cette stratégie.
- **Voiture du milieu** : Gagner des thunes pour utiliser efficacement les actions mineures : Gagnez des points de considération avec les actions Promoteur et Journaliste, ou des matériaux de construction avec les actions Travailleur immigré et Officier de police. En même temps, vous déniez ces derniers à vos adversaires. Récupérez les bonus pour placer des tuiles chantiers. En même temps, influencez l'ajout des parcelles constructibles.
- **Voiture du bas** : Utilisez les matériaux de construction pour placer beaucoup de vos propres tuiles artistes. En même temps, Construisez les grandes attractions. En conséquence, récupérez plus de revenu et de points de considération supplémentaires en recouvrant vos propres tuiles artistes.

En échangeant ces stratégies et en optimisant les actions mineures et les bonus, vous pouvez encore augmenter vos chances de succès.

Une autre stratégie gagnante est de récupérer beaucoup de tuiles journaux (vous pouvez marquer beaucoup de points de considération avec ces derniers). Remarquez que la moitié supérieure de la pile est remplie de tuiles de valeur 2 ou 3 points de considération, la moitié inférieure ne fournit que 1 ou 2 points par tuile. Cependant, au début de la partie, vous pouvez souhaiter utiliser vos ressources pour placer des tuiles artistes sur le plateau plutôt qu'acheter des journaux ... D'autre part, vous prenez l'influence sur la fin de partie et pouvez effectuer des actions deux fois pendant votre tour.

Faites attention en jouant vos tuiles artistes. Souhaitez-vous les laisser seules, c'est-à-dire pour avoir un revenu régulier, les utiliser pour former des carrés ou recouvrir vos propres tuiles ? Ou préférez-vous plutôt que d'autres recouvrent vos tuiles pour gagner des points supplémentaires de considération en dehors de votre tour ? Gardez ceci à l'esprit : 7 des 12 tuiles chantiers possèdent une parcelle d'herbe qui n'est pas constructible.

Le nombre de couleurs requis pour placer des tuiles grandes attractions augmente quand vous allez vers le fond d'une pile : Au début de la partie, vous pouvez recouvrir vos propres tuiles artistes pour gagner beaucoup de points de considération (en même temps vous perdez du revenu !) ou les tuiles de vos adversaires pour diminuer leurs revenus. Cependant, vers la fin de la partie, vous aurez nécessairement besoin des autres joueurs autour de vous pour construire les grandes attractions. Si tout va bien, vos tuiles ne seront pas isolées des autres couleurs à ce moment-là...

Faites attention quand vous placez les tuiles grandes attractions. Certaines tuiles habilement placées peuvent rendre impossible de recouvrir certaines tuiles artistes, générant ainsi des points négatifs à la fin de la partie.

De plus, la synchronisation joue un rôle important pendant la partie quand vous placez sur le plateau des tuiles artistes dont vous voulez vous débarrasser plus tard vers la fin de la partie pour éviter de perdre des points. L'élimination d'une tuile trop tôt, de ce fait, réduit votre revenu et peut gêner vos autres progrès mais manquer l'heure de la retirer résulte en une perte de points de considération.

En conclusion, gardez toujours un œil sur vos adversaires ! Ils ne peuvent pas jouer dans leurs coins à moins que vous les laissiez !

IMPRESSIONS, REMERCIEMENTS ET SALUTATIONS

Argentum voudrait remercier ses nombreux testeurs pleins de cœur, particulièrement **Markus Rosner, Sabine Detsch, Detlef et Kerstin Jakob, Dirk et Kai, Maxime et Claire Bierbach, le Cliquenabend-Team et tous les joueurs du Heidelberg Burgevent.**

Remerciements spéciaux à **Thomas et Daniela Reh pour les sessions de test innombrables, les discussions, les idées et les yeux circonspects pendant le processus de conception de Coney Island.**

Nous voudrions en particulier remercier **Grzegorz Kobiela** pour la traduction en anglais des règles.



Concernant l'auteur, Michael Schacht

Ce cycliste passionné, mélomane et auteur de jeu à plein temps vit à Frankfurt/Main. Avec plus de 200 publications, son plus grand succès a été de gagner le Spiel des Jahres 2007. Avec des moyens simples, il parvient à fournir un maximum d'amusement et d'excitation. La publication d'un de ses jeux signifie rarement la fin de son développement. Au contraire, sur sa page d'accueil www.michaelschacht.net, il offre des ajouts et des extensions à ses jeux.

Auteur : **Michael Schacht**

Illustration et mise en page : **Dennis Lohausen**

Réalisation: **Klaus Ottmaier**

Traduction en français : **Didier Duchon**

Pour les critiques, les suggestions ou les questions au sujet de ce jeu, nous contacter à spiele@argentum-verlag.de

© 2011 Argentum Verlag
Brabannerstraße 55, 50672 Köln
www.argentum-verlag.de

Distribué par :
Heidelberger Spielverlag www.heidelbaer.de