

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TROOL PARK



RÈGLES

FÉLICITATIONS!

Vous venez de rejoindre la grande famille de forains qui règnent en maîtres sur la **FOIRE DU TROOL!**

Oh la, oh laaa ! Ne vous emballez pas trop... Car si vos visiteurs sont là pour s'amuser, vous, en revanche, allez devoir tout donner ! Vous voulez que votre parc soit le plus visité et le plus apprécié de tous ? Alors, tâchez de choisir vos attractions avec soin ! Et à défaut de faire la pluie et le beau temps, il vous faudra avoir le nez creux pour pressentir la météo à venir...

Car vous n'échapperez pas aux redoutés et redoutables inspecteurs, ceux-là mêmes qui décideront qui, de vous ou de vos concurrents, mérite la palme du meilleur forain !

BUT DU JEU

Le joueur ayant attiré le plus de

VISITEURS



après 8 tours de jeu est déclaré vainqueur.

SOMMAIRE

Félicitations	page 2
Sommaire	page 3
Matériel	pages 4-5
Montage des éléments volume	page 5
Mise en place	pages 6-7
Tour de jeu	page 8
1 Acquérir une attraction	pages 8-10
2 Événement Météo	page 11
3 Inspection	pages 12-14
4 Préparer le tour suivant	page 15
Fin de partie	page 15



MATÉRIEL

La boîte de jeu contient le matériel suivant :



1 plateau central



3 plateaux annexes



42 cartes Attraction



3 jetons Météo



27 cartes Kiosque



9 cartes Inspection



97 jetons Visiteur



3 cartes Attraction fermée



1 Toboggan



4 cartes Tour de jeu

La boîte contient également, pour chacun des 4 joueurs :



1 plateau de joueur



1 roue de sélection



3 meeples de score



1 cylindre de positionnement

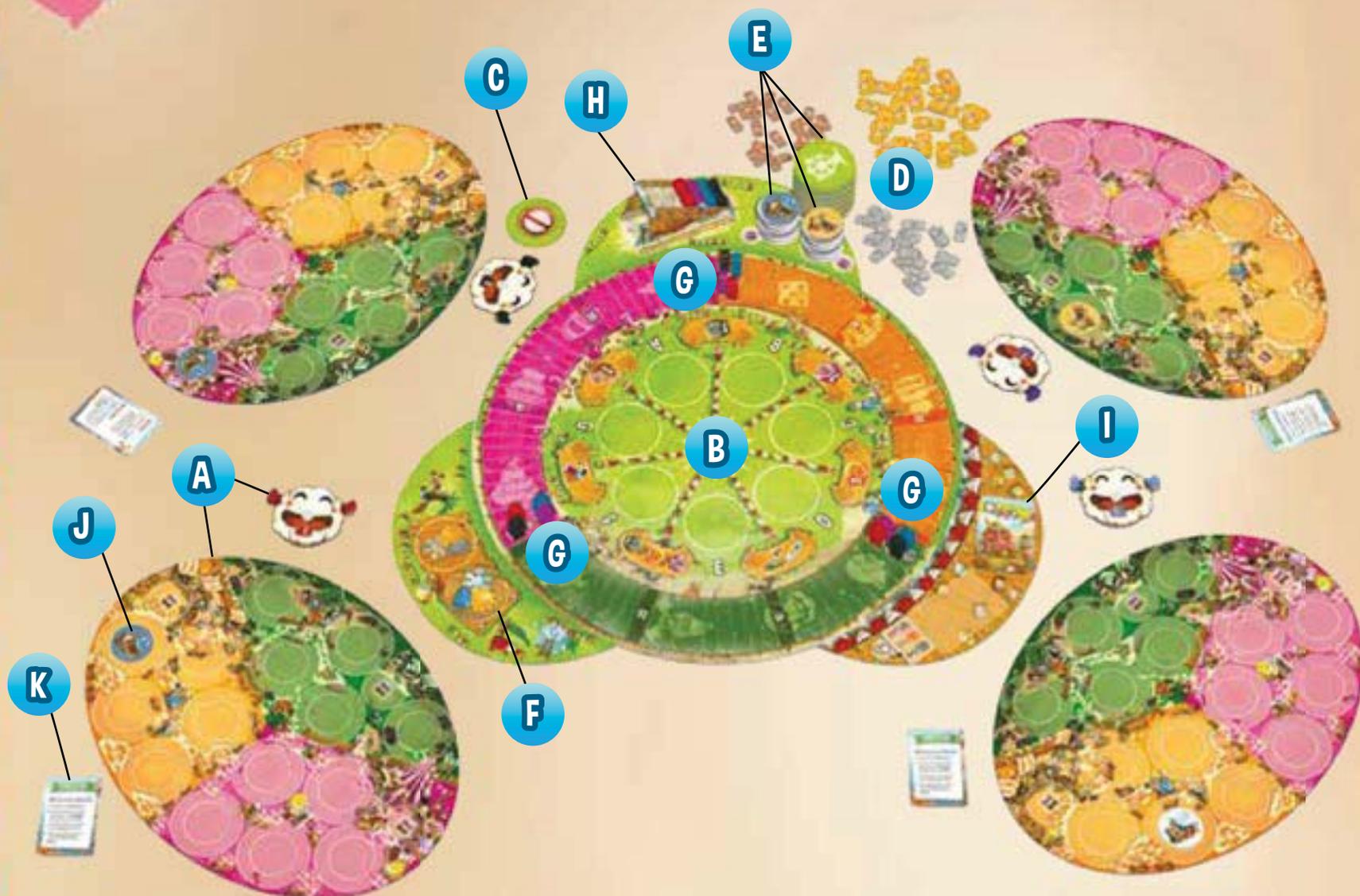
Montage du Toboggan



Montage de la roue



MISE EN PLACE



A plateau de joueur
et roue de sélection

B plateau central
et plateaux annexes

C cartes Attractionfermée

D jetons Visiteur

E cartes Attraction
et Kiosque

F jetons Météo

G meeple sur chaque
case « départ »

H Toboggan

I cartes Inspection

J premier Kiosque

K cartes Tour de Jeu

1. Choix des couleurs

Chaque joueur prend un **plateau de joueur**, puis choisit une couleur parmi les 4 disponibles, et prend la **roue de sélection** qui correspond à cette couleur et les place devant lui **A**.

Chaque joueur prend également les 3 **meeples** et le **cylindre** de sa couleur.

2. Préparation du plateau central

Placez le plateau central au milieu de la table et positionnez les **trois plateaux annexes** autour de celui-ci **B**. En fonction du nombre de joueurs, certains emplacements du plateau central ne sont pas utilisés.

- ★ A **2 joueurs**, on ne joue qu'avec les emplacements A, B, C et D. (les trois autres sont fermés). Condamnez les emplacements fermés avec des **cartes Attraction fermée** **C**.
- ★ A **3 joueurs**, seul l'emplacement F est fermé.
- ★ A **4 joueurs**, tous les emplacements sont joués.

Disposez à côté du plateau central les jetons **VISITEUR**  **D**. Mélangez les **cartes Attraction** et les **Kiosques** et constituez deux pioches sur l'emplacement prévu **E** puis piochez et placez aléatoirement une **Attraction** sur chaque emplacement libre du plateau central. Mélangez et constituez une pioche avec les **jetons Météo** **F**. Chaque joueur place un **meeple** de sa couleur sur chacune des 3 pistes de Thème, sur la case "départ" **G**.

3. Préparation du Toboggan

Placez le **Toboggan** à l'emplacement prévu **H**, puis chaque joueur place son cylindre sur le **Toboggan**, en commençant par le plus jeune puis par ordre croissant d'âge.

4. Préparation du registre des Inspections

Munissez-vous des **9 cartes Inspection**. Le tour auquel chaque **Inspection** a lieu est écrit au dos de la carte. Placez les 3 cartes "**Tour 8**" faces cachées sur l'emplacement des **Inspections**. Mélangez les 3 cartes "**Tours 5/6/7**" et placez-les, faces cachées, au-dessus des précédentes. Mélangez les 3 cartes "**Tours 2/3/4**" et placez-les, faces cachées, au-dessus des précédentes **I**.

5. Première construction

Chaque joueur reçoit un **Kiosque** au hasard et le place sur son **plateau de joueur**, sur n'importe quel emplacement **J** (en commençant par le joueur en bas du **Toboggan** puis en suivant l'ordre de celui-ci).

Pour vos premières parties, il est conseillé que chaque joueur prenne une **carte de rappel de Tour de Jeu** **K**.

LA PARTIE PEUT DÉMARRER!

Thèmes et Inspections

Dans un parc, plusieurs **Thèmes** peuvent coexister : le **FUN** , le **FRISSON**  et la **GOURMANDISE** . À partir du 2^e tour, une **Inspection** aura lieu à la fin de chaque tour. Chaque **Inspection** porte sur un **Thème** différent et influence les visites. Cette inspection est le meilleur moyen d'obtenir des visiteurs, veillez donc à plaire aux inspecteurs !



TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule en plusieurs étapes :

1 Acquérir une Attraction

2 Événement Météo

3 Inspection

4 Préparation du tour suivant

1 Acquérir une Attraction

1_a Choisir une Attraction

Chaque joueur utilise sa **roue de sélection** pour choisir secrètement une **Attraction** qu'il souhaite obtenir, en sélectionnant la lettre correspondant à la position de celle-ci sur le plateau central.

1_b Récupérer une Attraction

Les joueurs révèlent simultanément leurs choix. Chaque joueur, en commençant par le joueur le plus bas dans le **Toboggan**, puis dans l'ordre de celui-ci, prend l'**Attraction** qu'il a choisie... si elle est encore disponible ! En effet, il est possible que l'**Attraction** choisie ait déjà été prise par un autre joueur (à part pour le joueur en bas du **Toboggan**, qui se sert en premier).

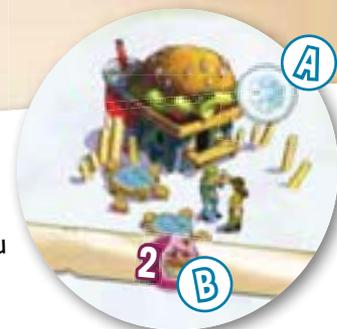
Un joueur dont l'**Attraction** est encore disponible place celle-ci sur un emplacement libre de son **plateau de joueur**, au choix. Il résout ensuite l'effet d'acquisition de l'**Attraction**, situé en bas de la carte (voir *Typologie d'une Attraction*).

Attention : il doit remonter son cylindre en haut du **Toboggan** si au moins un autre joueur avait choisi la même **Attraction** (peu importe son positionnement dans le **Toboggan**).

Typologie d'une Attraction

A Météo

La couleur du sol correspond toujours au type de **Météo**.



B Gain

Lors de l'acquisition d'une **Attraction**, différents effets sont possibles.

2 Progressez de deux points de **Thème** (avancez votre meeple de deux cases sur la piste correspondante, ici en **FUN**).

1 1 Progressez d'un point de **Thème** pour chaque **Attraction** présente sur votre **plateau de joueur** située sur un sol **SABLE** (dans cet exemple, en **FRISSON**). (L'**Attraction** que l'on vient d'acquérir est comptabilisée).

2 2 Recevez deux **VISITEURS** par paire d'**Attractions** situées sur un sol donné (ici **NEIGE**) présentes sur votre **plateau de joueur**. (L'**Attraction** que l'on vient d'acquérir est comptabilisée).

1 2 Progressez de deux points de **Thème** (ici, **FRISSON**) pour chaque trio d'**Attractions** sur des sols différents (**NEIGE**, **PIERRE** et **SABLE**) présentes sur votre **plateau de joueur**. (L'**Attraction** que l'on vient d'acquérir est comptabilisée).

1 1 Recevez un **VISITEUR** par **Kiosque** situé sur votre **plateau de joueur**.

Kiosques

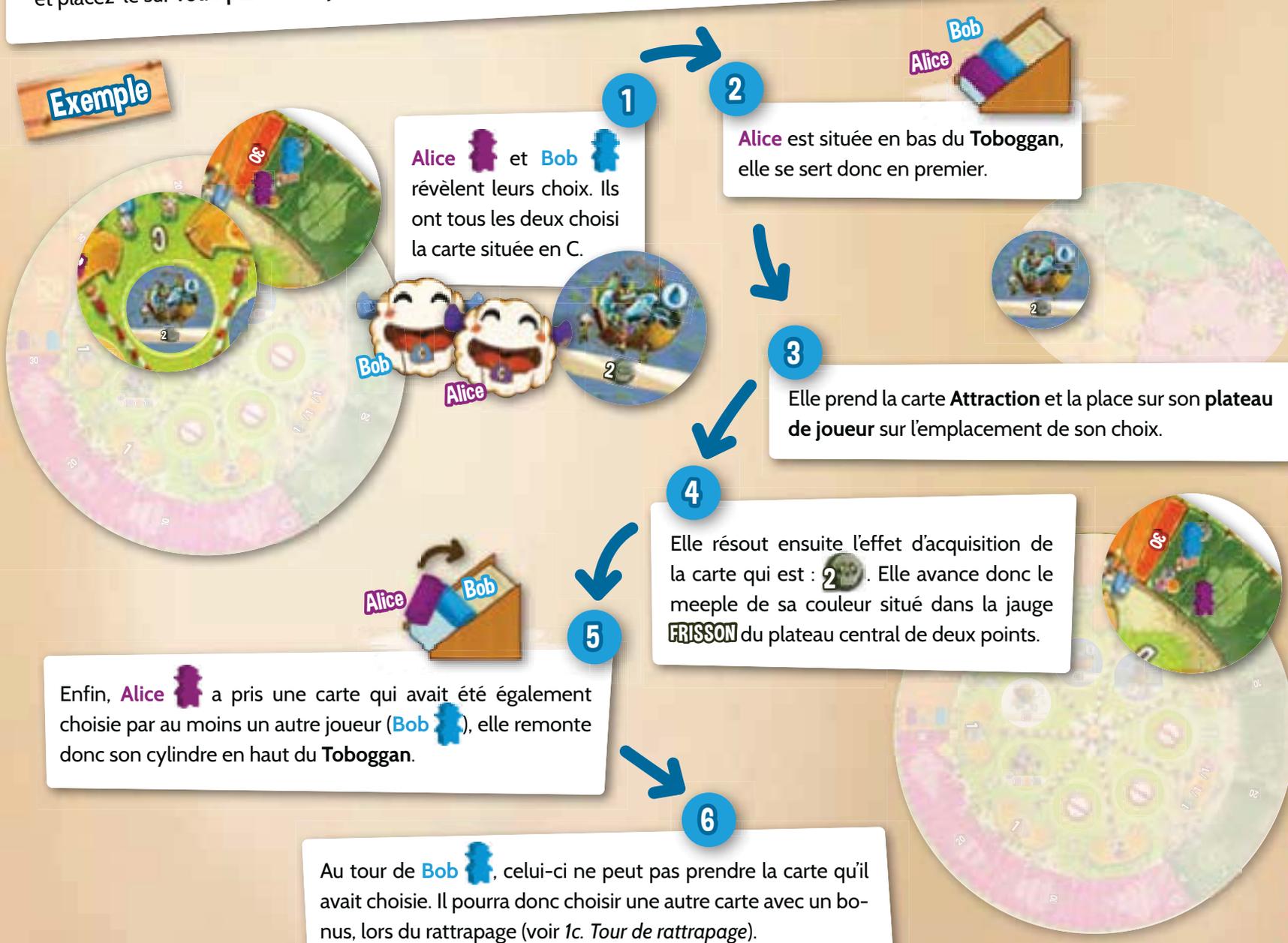
Au début de la partie, chaque joueur a un **Kiosque** sur son plateau. Il est possible d'acquérir d'autres **Kiosques** durant la partie. Un **Kiosque** fonctionne exactement comme une **Attraction** excepté qu'il n'a pas d'effet au moment de son acquisition.

Si, par exemple, Alice résout l'effet d'acquisition suivant   , elle gagne un point de **FRISSON** pour chaque carte **Attraction** sur sol **SABLE ET** pour chaque **Kiosque** sur sol **SABLE** sur son plateau.

Une **Attraction** peut parfois présenter ce symbole .

Dans ce cas, **avant** d'appliquer l'effet d'acquisition de cette **Attraction**, prenez un **Kiosque** de votre choix dans la réserve et placez-le sur votre **plateau de joueur**, sur l'emplacement libre de votre choix.

Exemple



1c Tour de rattrapage

Chaque joueur qui n'a pas réussi à obtenir l'**Attraction** choisie lors de l'étape précédente a droit à un tour de rattrapage durant lequel il pourra acquérir une autre **Attraction**. Chacun de ces joueurs, en commençant par le joueur en bas du **Toboggan** puis en suivant l'ordre de celui-ci, peut acquérir une des **Attractions** encore disponibles sur le plateau central.

En compensation pour ne pas avoir obtenu l'**Attraction** qu'il souhaitait, il bénéficie d'un bonus lié à l'emplacement sur lequel se trouve l'**Attraction** nouvellement choisie (voir encart *Bonus des emplacements*). Il bénéficie immédiatement d'un des deux bonus disponibles de part et d'autre de cet emplacement, puis acquiert la nouvelle **Attraction** comme il l'aurait fait lors de l'étape précédente : il place son **Attraction** sur son **plateau de joueur** et résout son effet.

Exemple



1 Alice a pris une **Attraction** lors de l'étape précédente mais Bob n'a pas pu en prendre. Parmi les **Attractions** encore disponibles sur le plateau central (sur les emplacements A, B et D), Bob prend la carte B. En prenant cette **Attraction**, Bob a le choix entre les bonus 1 et 1.

2

Il choisit le bonus 1. Enfin, il résout l'effet d'acquisition de sa carte qui est 2.

3

Il avance donc les meeples de sa couleur d'un point dans la jauge **FRISSON** et de deux points dans la jauge **GOURMANDISE**.

Bonus des emplacements

1 1 1 Progressez d'un point en **GOURMANDISE**, **FUN**, **FRISSON**.



Vous pouvez choisir un **jeton Météo** dans la défausse et le mélanger à la pile (voir section *Météo*). Si la pile est vide, ce jeton est placé face cachée à l'emplacement de la pile (il forme une nouvelle pile à lui seul).



Placez votre cylindre en bas du **Toboggan**.



1 Recevez un **VISITEUR**.



Progressez d'un point dans le **Thème** de votre choix.



2 Événement Météo

La météo est imprévisible. Si votre parc propose des attractions amusantes quelle que soit la météo, les visiteurs se souviendront de la bonne ambiance et reviendront chez vous.

On pioche le premier jeton de la pile **Météo** et on résout son effet.

Si c'est impossible parce que la pile est vide, on récupère les 3 jetons dans la défausse, on les mélange à nouveau pour reconstituer la pile, puis on pioche le **jeton Météo** pour résoudre son effet.

NOTE : attention, ne reconstituez pas la pile dès qu'elle est vide ! Ne le faites qu'au moment de piocher un **jeton Météo**.

Chaque joueur repère les **Attractions** et les **Kiosques** sur son **plateau de joueur** qui portent le symbole **Météo** du jeton pioché. En fonction du **Thème** sur lequel sont positionnés les **Attractions** et les **Kiosques** présentant ce symbole, les joueurs avancent leurs meeples d'un point dans le **Thème** correspondant sur le plateau central.

Exemple

1

On tire le **jeton Météo NEIGE**.



2

Bob a une **Attraction** et un **Kiosque NEIGE** dans la zone **GOURMANDISE** de son plateau ainsi qu'une **Attraction NEIGE** dans la zone **FRISSON** ; il progresse donc de 2 points dans le **Thème GOURMANDISE** et de 1 point en **FRISSON**.



3

De même, **Alice** progresse de 1 point en **GOURMANDISE** et 1 point en **FUN** (son **Attraction PLUIE** ne lui rapporte pas de point lors de cet événement **Météo**).



3 Inspection

Il n'y a pas d'**Inspection** à la fin du premier tour, mais il y en a une à la fin de chacun des tours suivants. Chaque **Inspection** est annoncée en fin de tour pour le tour suivant (voir section 4. *Préparer le tour suivant*).

Chaque **Inspection** porte sur le classement des joueurs dans un des trois **Thèmes**. Le joueur le mieux classé pour ce **Thème**, c'est-à-dire le plus avancé sur la piste correspondante, reçoit la première récompense présente sur la carte **Inspection**, puis le joueur classé deuxième reçoit la deuxième récompense, etc. Il arrive que les joueurs les moins bien classés n'aient pas de récompense. La plupart des récompenses apportent des **VISITEURS**, et les **Inspections FUN** et **FRISSON** peuvent respectivement rapporter des cartes **Kiosque** et des points de **Thème**.



Gains pour Fun



Gains pour Gourmandise



Gains pour Frisson



Exemple

Classement	Récompense
2/3/4	Smiley face icon
1 ^e	4 cards + 1 purple visitor icon
2 ^e	2 cards + 1 purple visitor icon
3 ^e	1 card + 1 purple visitor icon
4 ^e	1 purple visitor icon



Inspection Fun

Lors d'une **Inspection FUN**, chaque joueur reçoit un **Kiosque** de la réserve. Le joueur le mieux classé en **FUN** choisit une **carte Kiosque** et la place sur un emplacement libre de son plateau. Le deuxième choisit un **Kiosque** de type de sol différent et fait de même. Les troisième et quatrième joueurs prennent une carte du type de sol restant et le placent.

Le joueur classé premier **1^e** reçoit 4 **VISITEURS** et choisit un **Kiosque** parmi ; il choisit et le place sur son plateau.

Le joueur classé deuxième **2^e** reçoit 2 **VISITEURS** et a le choix entre , il choisit et le place sur son plateau.

Les joueurs restants **3^e** **4^e** reçoivent chacun une carte et la placent sur leurs plateaux respectifs, dans l'ordre de leur classement (le troisième reçoit en plus 1 **VISITEUR**).



Inspection Frisson

Lors d'une **Inspection FRISSON**, les joueurs les mieux classés peuvent progresser d'un ou plusieurs points dans un **Thème** de leur choix. Cependant, un **Thème** ne peut pas être choisi deux fois lors d'une même **Inspection**.

Exemple



Le joueur classé premier **1^e** reçoit 4 **VISITEURS** et choisit un **Thème** parmi **GOURMANDISE**, **FUN** et **FRISSON**. Il choisit de gagner 1 point en **GOURMANDISE**.

Le joueur classé deuxième **2^e** reçoit 2 **VISITEURS** et a le choix entre **FUN** et **FRISSON**. Il choisit de gagner 1 point en **FUN**.

Le joueur classé troisième **3^e** reçoit 1 **VISITEUR**. Il n'a pas le choix et gagne 1 point en **FRISSON**.

NOTE: les points de **FRISSON** gagnés lors de l'**Inspection** ne modifient pas le classement établi en début d'**Inspection**.

Égalité lors d'une Inspection

Lorsque plusieurs joueurs ont autant de points de **Thème** lors d'une **Inspection**, leur rang pour cette **Inspection** est déterminé par leur position sur le **Toboggan**. Le joueur le plus bas emporte l'égalité et remonte alors son cylindre tout en haut du **Toboggan**.

Dernier tour

À la fin du 8^e et dernier tour, 3 **Inspections** ont lieu (elles sont toutes les trois révélées à la fin du 7^e tour). Attention, il faut respecter un ordre précis pour résoudre ces **Inspections** : d'abord l'**Inspection FRISSON** (skull icon), puis l'**Inspection FUN** (heart icon), et enfin l'**Inspection GOURMANDISE** (cupcake icon).

Exemple



Exemple

5/6/7			
1°: 5	+2	1/2	1/2
2°: 3	+1	1/4	1/4
3°: 1	+1	1/4	1/4
4°: 1			

Dans une partie à 4 joueurs, l'Inspection **FRISSON** ci-contre a lieu.



1 Sur la piste de **FRISSON**, les joueurs **Alice**, **Oscar** et **Eve** sont à égalité en première position et sont donc départagés par le **Toboggan**.

5		+2		1/2		1/2	
---	--	----	--	-----	--	-----	--

2 **Oscar** est le plus bas, il est donc classé premier pour cette **Inspection**. Il reçoit 5 **VISITEURS** et progresse de 2 points dans le **Thème** de son choix, puis remonte son cylindre dans le **Toboggan**.

3 **Eve** et **Alice** sont encore à égalité pour la deuxième place. **Eve** est plus bas dans le **Toboggan**, elle est donc classée deuxième pour cette **Inspection**. Elle reçoit 3 **VISITEURS** et progresse d'un point dans un **Thème** différent de celui choisi par le joueur **Oscar**, puis remonte son cylindre dans le **Toboggan**.

3		+1		1/4		1/4	
---	--	----	--	-----	--	-----	--

1		+1		1/4		1/4	
---	--	----	--	-----	--	-----	--

4 **Alice** est troisième pour l'**Inspection** (il n'y a plus d'égalité à départager, **Alice** laisse donc son cylindre en bas), elle reçoit 1 **VISITEUR** et progresse d'un point dans le **Thème** restant.

5 Enfin, le joueur **Bob** est quatrième et reçoit 1 **VISITEUR**.

1	
---	--

4 Préparer le tour suivant

1

Piochez de nouvelles **Attractions** et complétez de manière aléatoire les emplacements vides du plateau central.



2

Révélez l'**Inspection** qui aura lieu à la fin du prochain tour.



FIN DE PARTIE

Une fois que les trois **Inspections** du dernier tour ont eu lieu, chaque joueur compte le nombre de **VISITEURS** qu'il a reçus.



Le joueur ayant le plus de **VISITEURS** gagne la partie :
le public a tranché, son parc est le meilleur.

En cas d'égalité, le joueur le plus bas sur le **Toboggan** emporte l'égalité.



CRÉDITS

Auteurs : Christian Martinez et Frédéric Vuagnat

Développement : Matthieu Berthier et Matthis Gaciarz

Illustrateurs : Guillaume Duchemin et Guillaume Pivaut

Graphisme : Justine Levasseur et Romain Libersa

Agence : Forgenext

REMERCIEMENTS

Je remercie ma femme Élise pour son soutien et Christian pour ce beau projet mené ensemble.

Mais également mes nombreux testeurs, notamment les familles Pelletier et Auger, Gregory Oliver, Guillaume et Sandy Mazoyer, Renaud Boudoire.

Merci à Forgenext pour l'accompagnement du projet et à Ankama pour sa confiance.

Frédéric Vuagnat

Je remercie les organisateurs, le jury et le public du festival Ludix 2015 qui a permis à Trool Park d'être remarqué, Gaetan qui, passant par là, a su quoi faire de notre jeu, Fred qui veut encore faire des jeux avec moi, et ma famille et mes amis qui supportent toujours mes rêveries... merci à vous !

Christian Martinez