

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 (Saône-et-Loire), 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



ADLUNG LAND

Auteur : Silvano Sorrentino

Jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Durée 30-45 minutes

Contenu

1 carte de départ « ADLUNG PLAZA »

58 attractions

1 carte « flèche »

6 cartes de risque (tableau récapitulatif au verso des cartes « Travaux »)

Les règles du jeu

Idée du Jeu:

Depuis 20 ans, on agrandit le parc de loisirs ADLUNGLAND. Différents investisseurs y travaillent et conçoivent les attractions les plus extraordinaires pour attirer encore plus de visiteurs. Celui qui arrivera à construire les attractions les plus captivantes deviendra le nouveau vice-président du parc. On donnera son nom à une nouvelle place magnifique.

But du jeu

En construisant des attractions, on doit toujours surveiller les coûts, payer les assurances et peser les risques. Les attractions voisines ont une influence les unes sur les autres, si bien qu'il n'est pas si facile de trouver le bon terrain à bâtir pour gagner le plus d'argent possible.

Préparatifs:

- Préparez une feuille de papier et un crayon.
- Placez la carte « **ADLUNG PLAZA** » au milieu de la table, face visible. De là, vous étendrez le parc de loisirs dans toutes les directions.
- Placez les 6 **cartes de risque** sur une rangée au bord de la table, dans l'ordre de votre choix.
- Mélangez les 58 **attractions** et distribuez-en 3 à chaque joueur. Prenez-les en main de manière à en voir la face « **info** ». Celle-ci indique notamment les coûts et les recettes, tandis que la face « **parc** » représente une attraction du parc de loisirs. Formez une pile avec les cartes restantes et placez-la sur la table, face « **parc** » visible. Ensuite, piochez les 3 premières cartes de la pile et placez-les sur une rangée à côté de la pile, face « **info** » visible.
- Placez la carte « flèche » de l'autre côté de la pile (orientation de la flèche vers l'« Adlung Plaza »).

Les cartes d'attractions et leur signification

Face « parc » :

Une face des cartes représente une attraction du parc de loisirs (manège, terrain, boutique, etc.). En outre, des symboles indiquent les **risques** : attente (horloge), maintenance (clé anglaise) et peur (hurleur).

Face « info » :

La partie supérieure de la carte (rectangle rouge) indique les coûts à payer quand on construit cette attraction.

Au milieu, les symboles de risques de la face « parc » sont répétés.

La partie inférieure de la carte (rectangle vert) indique les recettes qu'on récolte après avoir construit cette attraction.

Déroulement de la partie

- Le dernier des participants à être allé dans un parc d'attractions commence la partie. Il prend le crayon et la feuille de papier et note toutes les recettes (points de victoire) accumulées par les joueurs lors de la partie.
- Quand c'est au tour d'un joueur, il dispose de 2 actions, Il peut choisir comme action :
 - soit de se procurer une carte ;
 - soit de construire une attraction qu'il a en main.
- **Se procurer une carte** : quand un joueur se procure une carte, il prend la dernière carte de la rangée des 3 cartes visibles qui se trouvent à côté de la pile. Ensuite, il décale les deux cartes restantes vers l'extérieur et pioche une nouvelle carte qu'il place à côté de la pile, de manière à ce qu'il y en ait de nouveau 3. On ne peut exécuter cette action que si on a moins de 7 cartes en main.
- Construire une attraction quand un joueur construit une attraction, il doit suivre les étapes suivantes dans l'ordre indiqué :
 - 1) Le joueur choisit un terrain sur lequel il veut bâtir. La carte « flèche » indique la direction de la construction : on peut construire son attraction directement à côté de chaque carte d'attraction qui se trouve déjà sur la table et dont le bord qui se trouve dans la direction de la flèche est libre. Si la flèche est dirigée vers la gauche, par exemple, on ne peut placer sa carte que du côté gauche des cartes, s'il est libre.
 - 2) Si un joueur veut influencer la direction de la construction avant de construire, il place l'une de ses cartes en dessous de la pile, face cachée, et tourne la carte « flèche » de 90° en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Il peut répéter cette procédure plusieurs fois (c'est-à-dire écarter 2 cartes et tourner la flèche de 180°, par exemple).

- 3) Le joueur paie les coûts indiqués dans le rectangle rouge de l'attraction qu'il veut construire. Ensuite, il place l'attraction sur le terrain à bâtir qu'il a choisi, face « info » visible. Si un joueur ne peut pas réunir l'argent nécessaire, il ne doit pas construire cette attraction.
- 4) Pour chaque risque (attente, maintenance et peur), on additionne les symboles correspondants **de cette carte et des cartes directement avoisinantes horizontalement ou verticalement**. Si la somme des symboles d'un risque eut de 4 ou plus, le joueur prend la carte de risque correspondante sur la table ou, le cas échéant, à un autre joueur. Il place cette carte devant lui sur la table, face visible. Il se peut qu'un joueur reçoive plusieurs cartes de risque pour la construction d'une attraction.
- 5) Ensuite, le joueur reçoit les recettes indiquées dans le rectangle vert de la carte.
- 6) Maintenant, il retourne la carte de manière à ce qu'on voie la face « parc » et la nouvelle attraction.
- 7) À la fin, le joueur tourne la carte « flèche » de 90° en suivant le sens des aiguilles d'une montre

À la fin de son tour, le joueur ne doit jamais avoir plus de 7 cartes en main. Le cas échéant, il doit écarter les cartes en trop (celles de son choix).

Les symboles et les cartes de risque

Note : vous trouverez des tableaux récapitulatifs au verso des cartes de risque « Travaux ».

Symboles des coûts dans le rectangle rouge :

- **Écarter une carte** : pour chaque carte représentée, tu dois écarter une carte de ta main au choix (prendre en compte le risque « Maintenance », le cas échéant).
- **Assurance** : pour chaque carte représentée dans l'enveloppe, tu dois donner une carte de ta main au choix à n'importe quel autre joueur (prendre en compte le risque « Peur », le cas échéant). Si tu dois donner plusieurs cartes à la fois, tu les donnes toutes au même joueur.
- **Travaux** : pour chacun de ces symboles, tu dois prendre une carte de risque « Travaux ».

Symboles des recettes dans le rectangle vert

- **Argent** : on note immédiatement le nombre de millions que tu viens de gagner. À la fin de la partie, l'argent compte comme points de victoire (prendre en compte le risque « Attente », le cas échéant),
- **Compensation pour risque** : pour **chaque** symbole de risque **correspondant** sur les attractions verticalement et horizontalement avoisinantes, on note immédiatement les millions correspondants que tu gagnes comme points de victoire (prendre en compte le risque « Attente », le cas échéant). Les symboles de l'attraction que tu viens de construire ne comptent **pas**.

- **Recevoir une carte** : pour chaque cuite représentée, tu peux prendre une carte en respectant les règles de l'action « Se procurer une carte ».
- **Recevoir un remboursement de l'assurance** : un Joueur de ton choix te donne la carte qui veut de sa main pour chaque carte représentée dans l'enveloppe. Si tu reçois plusieurs cartes à la fois, elles doivent toutes provenir du même joueur. Si ce joueur n'a pas suffisamment de cartes en main, tu en reçois moins.
- **Réduction du risque** : tu peux écarter une carte de risque de ton choix (que tu places de nouveau sur la table). Dans ce cas, il n'est pas possible d'écarter une carte de risque « Travaux ».

Les cartes de risque et leurs effets

Note : quand, en construisant une attraction, on reçoit une carte de risque, celle-ci n'affecte pas les coûts et recettes de cette attraction-là, mais seulement ceux des projets de construction futurs.

- **Attente** très longue : pendant l'action « Construire une attraction », le risque n'est encouru que si le symbole des recettes « Argent » ou « Compensation pour risque » est indiqué sur la carte. Dans ce cas, on déduit 1 million de la somme totale que tu viens de gagner. Tu gardes la carte de risque.
- Fermeture pour cause de **maintenance** : pendant l'action « Construire une attraction », le risque n'est encouru que si le symbole de coûts « Écarter une carte » est indiqué sur la carte. Dans ce cas, tu dois écarter une carte supplémentaire. Tu gardes la carte de risque.
- Attraction qui fait **peur** : pendant l'action « Construire une attraction », le risque n'est encouru que si le symbole de coûts « Assurance » est indiqué sur la carte. Dans ce cas, tu dois donner une carte supplémentaire au joueur de ton choix. Tu gardes la carte de risque.
- Fermeture pour cause de **travaux** : si tu possèdes l'une de ces cartes, tu dois passer ton prochain tour. Ensuite, tu écarteras la carte (que tu places de nouveau sur la table). Pour chaque carte « Travaux » supplémentaire, tu dois passer un autre tour.

Fin de la partie:

La phase finale commence au moment où la dernière carte de la pile est retournée.

- Mélangez la défausse elle sert de nouvelle pioche.
- Le Joueur qui a provoqué la fin de la partie termine ses deux actions, s'il ne l'a pas encore fait.
- Maintenant, **chaque** joueur joue un dernier tour (deux actions).

Exception: dans le cas du symbole « Assurance », on ne donne pas les cartes à un autre joueur, mais on les place sur une nouvelle défausse.

- Le joueur qui a obtenu le plus de millions a gagné et devient le nouveau vice-président d'Adlungland.