



SCREAM MACHINE

Un jeu pour 3 à 6 joueurs
Durée du jeu de 30 à 45 minutes

Le succès d'un parc d'attraction ne dépend que du nombre de visiteurs qui passent le tourniquet d'entrée. Mais

chaque visiteur a ses envies et toutes les attractions ne plaisent pas à tout le monde. Dans « Scream Machine », votre travail est d'attirer le plus de visiteurs : vous devrez donc construire des attractions variées en essayant d'obtenir le juste équilibre entre les types d'attractions pour attirer le plus de visiteurs possibles. Amusez-vous bien, et assurez-vous que vos visiteurs s'amuse aussi !

Matériel

- 32 cartes « Visiteur » (4 cartes de 8 familles) :
Roller Coaster Lover, Water Ride Lover, Kiddie Rider, Gourmand, Family Rider, Thrill Seeker, Nostalgia Seeker, Cheapskate
- 84 cartes « Attraction » (4 cartes de 21 sortes appartenant à 7 familles, d'une valeur de 1, 3 ou 5 dans chaque famille)
- 1 carte de 1er joueur.
- 3 cartes « aide de jeu ».
- 1 piste de score.
- 6 pions (1 de chaque couleur)

But du jeu

Le but est d'être le joueur dont le parc d'attractions a attiré le plus de visiteurs durant la partie.

Préparation

Les cartes « Visiteurs » sont mélangées et posées en une pile face cachées sur le plan de jeu.

Les cartes « attraction » sont mélangées et on en distribue 5 à chaque joueur. Ces cartes représentent les attractions que le joueur est en train de développer et n'appartiennent donc qu'au joueur qui les a en mains. Les cartes restantes sont posées en une pile face cachée sur le plan de jeu.

La piste de score, qui indique le nombre de visiteurs que chaque parc a accueilli, est placée au centre de la table. Chaque joueur prend le pion de la couleur qu'il désire et le place sur la case « 0 » de la piste de score.

Les cartes « aide de jeu » sont placées de telle sorte que chaque joueur puisse en avoir lecture aisément durant la partie.

La carte 1er joueur est donnée à un joueur choisi comme bon vous semble.

Ouvrir son Parc d'Attractions

Avant que le jeu débute véritablement, chaque joueur doit installer son parc d'attractions en utilisant 4 actions pour construire les attractions de sa main.

Chaque joueur choisit simultanément la (ou les) carte(s) qui formera (-ont) leur parc, sachant que :

- La construction d'une attraction de valeur 5 coûte 3 actions.

- La construction d'une attraction de valeur 3 coûte 2 actions.
- La construction d'une attraction de valeur 1 coûte 1 action.

Une fois que chaque joueur a fait son choix, on pose simultanément la ou les cartes choisies face visible devant soi.

Les joueurs qui n'ont utilisé que 3 actions pour construire leur parc utiliseront leur dernière action pour faire la publicité de leur parc, ce qui leur apportera leur 1er visiteur. Leur pion est alors avancé sur la case 1 de la piste de score

Préparation d'une manche

Avant la première manche (et avant la première manche seulement), 7 cartes « attraction » sont piochées et posées face visible en une ligne : ces cartes représentent l'offre actuelle des constructeurs d'attractions.

Avant chaque manche, des cartes « Visiteur » sont piochées :

- 5 cartes « Visiteur » sont placées face visible sous la ligne des 7 cartes « attractions » : il s'agit des « visiteurs nationaux ».
- 2 cartes « Visiteur » sont placées entre chaque paire de joueur, l'une face cachée, l'autre face visible : il s'agit des « Visiteurs locaux ».

S'il reste des cartes « Visiteur » de la manche précédente, de nouvelles cartes « visiteur » seront ajoutées à celles déjà posées, comme décrit précédemment. Ex : Si une carte « visiteur local » n'a pas été remportée lors de la manche précédente à cause d'une égalité, cette carte reste en place et on ajoute à cet endroit 2 autres cartes « visiteur » : une face cachée et une face visible.

Effectuer une manche

Durant une manche, chaque joueur aura droit à 4 actions, en commençant par le 1er joueur et en continuant dans le sens horaire.

La plupart des actions seront utilisées pour construire des attractions, soit à partir de la main du joueur, soit parmi les cartes présentées par les constructeurs, en utilisant le même principe que pour la phase préparatoire d'installation de son parc d'attraction. Si un joueur construit une des 7 attractions présentées par les constructeurs, on ne repioche pas de carte « attraction » pour la remplacer avant la fin du tour du joueur actif.

S'il n'y a plus de carte dans la pioche des cartes « attraction », on mélange les cartes « attraction » qui ont été défaussées ce qui constituera une nouvelle pioche.

En plus de la construction d'attraction, chaque joueur a 5 options supplémentaires possibles. Chacune coûte une action, et chacune ne peut être réalisée qu'une seule fois pendant son tour. Ces 5 options sont :

1. **Faire la publicité de son parc** : cette action rapporte un visiteur supplémentaire. Le pion du joueur actif est donc avancé d'une case sur la piste de score.
2. **Enquêter sur les tendances locales** : cette action permet de regarder secrètement les cartes faces cachées qui se trouve de chaque côté du joueur actif.
3. **Commencer le développement d'une nouvelle attraction** : cette action permet de piocher une carte de la pioche des cartes « attraction » et de l'ajouter à sa main.
4. **Détruire une de ses attractions** : Une de ses cartes « attraction » déjà posée peut être ôtée et placée dans la pile de défausse.

5. **Demander des nouveautés aux constructeurs** : cette action permet de retirer 2 cartes « attraction » de la ligne des cartes « attraction » proposées par les constructeurs, et de les remplacer immédiatement par 2 nouvelles cartes « attraction ».

Un joueur n'est pas obligé d'utiliser ses 4 actions ; il peut passer 1, 2, 3 voire ses 4 actions s'il le souhaite. Chaque action non-utilisée est définitivement perdue et ne peut donc pas être conservée pour une manche ultérieure.

Fin d'une manche

Après que chaque joueur a effectué son tour de jeu, on retourne les cartes « visiteur locaux » qui étaient face cachée, et tous les visiteurs décident dans quel parc ils souhaitent entrer.

- Les « visiteurs nationaux » iront dans le parc ayant la plus grande valeur dans le même symbole qu'eux. En cas d'égalité, ils n'entrent nulle part et restent en jeu pour le prochain tour.
- Les « visiteurs locaux » iront aussi dans le parc ayant la plus grande valeur dans le même symbole qu'eux, en considérant seulement les parcs des 2 joueurs adjacents.
- **Exception** : Les cartes « visiteur Cheapskate », avec le symbole « \$ », se comportent différemment. Ils entreront dans le parc dont l'entrée est la moins chère. Le prix du ticket d'entrée est égal à la valeur totale de votre parc (il faut faire la somme des valeurs de toutes les attractions).

Chaque joueur avance son pion du nombre de « visiteurs » obtenus ce tour-ci. Chaque carte « visiteur » utilisée retourne dans la pile correspondante. La pile de carte « visiteur » sera alors mélangée en préparation de la prochaine manche. La carte « 1er joueur » est donnée au joueur suivant dans le sens horaire.

Fin du jeu

Le jeu se termine après un nombre fixé de manches :

- à 3 joueurs, 6 manches sont jouées.
- à 4 joueurs, 4 manches sont jouées.
- à 5 joueurs, 5 manches sont jouées.
- à 6 joueurs, 6 manches sont jouées.

Le vainqueur est le joueur qui aura accueilli le plus de « visiteurs » dans son parc, c'est à dire dont le pion se trouve le plus avancé sur la piste de score. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur dont le parc contient les attractions les plus variées, c'est à dire dont les cartes « attractions » ont le plus de symboles différents (de 1 à 7).



SCREAM MACHINE

Variante pour 2 joueurs

Voici les changements à opérer par rapport à la règle pour 3 à 6 joueurs.

Préparation

Les cartes « visiteurs Cheapskate » sont ôtées du tas de cartes « visiteur ».

Le reste s'effectue comme la règle de base.

Ouvrir son Parc d'Attractions

Aucun changement par rapport à la règle de base.

Effectuer une manche

Aucun changement par rapport à la règle de base à proprement parler, mais l'action « Détruire une de ses attractions » est maintenant inutile puisqu'il n'y a plus de visiteurs « Cheapskate ».

Fin d'une manche

Aucun changement par rapport à la règle de base.

Fin du jeu

Le jeu se termine après 6 manches.

Le reste est semblable à la règle de base.

Traduction française : Bertrand DAGUISE

Mise en page : LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>