

LE GRAND HUIT

LE JOUEUR VA DEVOIR PLACER LE WAGON AU DÉPART DU **GRAND HUIT** ET AJUSTER LA FORCE DE SON LANCER POUR QU'IL RÉUSSISSE À PASSER LE LOOPING ET LE SAUT DE LA MORT.

SI LE WAGON PASSE **LE LOOPING** AINSI QUE **LE SAUT DE LA MORT**, IL REMPORTE 10 **TICKETS D'OR**.

SI LE WAGON PASSE UNIQUEMENT **LE LOOPING**, LE JOUEUR REMPORTE 5 TICKETS D'OR.



LORSQUE LE JOUEUR QUI A COMMENCÉ LA PARTIE PLACE LE CURSEUR SUR 18H, LES ATTRACTIONS DU **FESTI-PARK** FERMENT ET LA PARTIE EST TERMINÉE !
CHAQUE JOUEUR VA ALORS COMPTABILISER LE NOMBRE DE TICKETS D'OR OBTENU.

LE JOUEUR QUI A REMPORTÉ LE PLUS DE TICKETS D'OR REMPORTE LA PARTIE !

RÈGLES DU JEU FESTI-PARK

CONTENU



REF 41331

UN JEU DE SOCIÉTÉ ÉDITÉ ET DÉVELOPPÉ PAR DUJARDIN.
DUJARDIN EST UNE FILIALE DE JUMBODISET.

ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS CAR CONTIENT DES ÉLÉMENTS DE PETITES DIMENSIONS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE INGÉRÉS. FABRIQUÉ EN CHINE. VISUELS NON CONTRACTUELS. COULEURS ET DÉTAILS PEUVENT VARIER PAR RAPPORT AUX MODÈLES PRÉSENTÉS. © 2022 DUJARDIN. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
CONTACT : DUJARDIN, Z. A DU POT AU PIN, ENTREPÔT A4, 33610 CESTAS FRANCE. TÉL : 05 56 72 59 14 - SAV : SAV@DUJARDINGAMES.FR

RETROUVEZ TOUS NOS JEUX SUR WWW.JEUXDUJARDIN.FR



Jumbodiset GROUP

LEALIENS.COM

AGE JOUEURS
7+ 1-6

DUJARDIN jeux

BUT DU JEU

C'EST LA JOURNÉE EXCEPTIONNELLE DU **FESTI' PARK** ! TU AS JUSQU'À 18H POUR RÉALISER LES MINI-JEUX DES STANDS DU PARC D'ATTRACTIONS. RÉCUPÈRE LE PLUS DE TICKETS D'OR POUR REMPORTER LA PARTIE !

À LA FIN DU JEU, LE JOUEUR QUI COMPTABILISE LE PLUS DE TICKETS D'OR REMPORTE LA PARTIE !

PRÉPARATION DU JEU

COLLEZ LES STICKERS DU **GRAND HUIT** ET DU **TOBOGGAN EN FOLIE** SUR LES ATTRACTIONS CORRESPONDANTES.

LE GRAND HUIT

TOBOGGAN EN FOLIE

DISPOSEZ LE PLATEAU PRINCIPAL DU **FESTI'PARK** AU CENTRE DE LA TABLE.

DISPOSEZ LE **FUNAMBULE** ET LE **GRAND HUIT** À CÔTÉ DU PLATEAU.

POSEZ LA **GRANDE ROUE**, LE **MANÈGE**, LE **CHAMBOULE-TOUIT** ET LE **TOBOGGAN** AUX EMPLACEMENTS INDICUÉS SUR LE PLATEAU.



SÉPAREZ LES CARTES "**ÉVÈNEMENTS**", "**CONFISERIES**" ET "**MAISON HANTÉE**" EN DIFFÉRENTES PILES À CÔTÉ DU PLATEAU.

1

DÉROULÉ DU JEU

1. POUR COMMENCER...

CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN PION ET LE PLACE SUR L'ENTRÉE DE SON CHOIX : LE **FESTI'PORT**, LA **FESTI'GARE**, LE **FESTI'PARKING** OU LE **FESTI'HÔTEL**. LE DERNIER JOUEUR À ÊTRE ALLÉ DANS UN PARC D'ATTRACTION COMMENCE LA PARTIE ET TOURNE LA GRANDE ROUE QUI SE TROUVE AU CENTRE DU PLATEAU POUR SE DÉPLACER.

ATTENTION : LE PREMIER JOUEUR À JOUER A UN RÔLE IMPORTANT :



IL EST LE **MAÎTRE DU TEMPS**. LORS DE SON PREMIER TOUR, IL DOIT S'ASSURER QUE L'HORLOGE SOUS LA **GRANDE ROUE** EST POSITIONNÉE SUR 10H. PUIS, LORS DE SES PROCHAINS TOURS, AVANT DE JOUER, IL DEVRA FAIRE AVANCER L'HORLOGE D'UNE HEURE. UNE FOIS QUE L'ENSEMBLE DES JOUEURS ONT TERMINÉ UN TOUR, LE MAÎTRE DU TEMPS DÉPLACE LE CURSEUR DE LA GRANDE ROUE D'UNE HEURE.

2. LES DÉPLACEMENTS



LES DÉPLACEMENTS SE FONT EN TOURNANT LA **GRANDE ROUE**. LE JOUEUR DOIT TOURNER LA ROUE ET AVANCER DU NOMBRE DE CASES DÉSIGNÉ PAR LE CURSEUR ROUGE SOUS LA ROUE.

LES JOUEURS PEUVENT AVANCER LEUR PION DANS N'IMPORTE QUEL SENS MAIS EN CONSERVANT LE MÊME SENS TOUT AU LONG D'UN DÉPLACEMENT.



1, 2, 3...7 : LE JOUEUR AVANCE SON PION DU NOMBRE DE CASES CORRESPONDANT.



LE CHRONOMÈTRE : MINCE ! IL Y A TROP DE QUEUE AUX ATTRACTIONS ! LE JOUEUR PASSE SON TOUR.



LA FUSÉE : QUELLE CHANCE, C'EST LE FAST PASS ! LE JOUEUR SE DÉPLACE SUR LA CASE QU'IL SOUHAITE.



TICKETS D'OR : FORMIDABLE ! LE JOUEUR VIENT DE TROUVER 2 TICKETS D'OR SUR SON CHEMIN ! IL PEUT LES PRENDRE ET RELANCER LA ROUE.

2

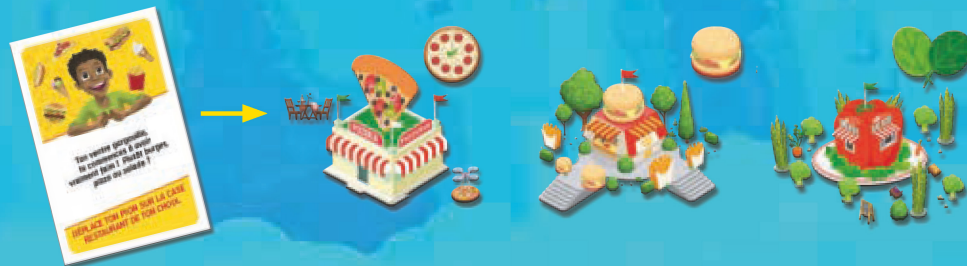


3. LES CASES DU PLATEAU

SI LE JOUEUR DÉPLACE SON PION SUR UNE CASE "HAUT-PARLEUR", IL PIOCHE UNE CARTE "ÉVÈNEMENT" ET RÉALISE L'ACTION INSCRITE SUR LA CARTE.



SI LE JOUEUR PIOCHE UNE CARTE "ÉVÈNEMENT" ET QU'IL LUI EST DEMANDÉ DE SE RENDRE À LA PIZZERIA, AU STAND DE HAMBURGERS OU AU STAND DE SALADES, IL DEVRA SE RENDRE SUR L'UNE DES CASES SUIVANTES CORRESPONDANTES :



SI LE JOUEUR DÉPLACE SON PION SUR UNE CASE VERTE (ENTRÉE D'ATTRACTION), IL PEUT DIRECTEMENT RÉALISER LE MINI-JEU. LE JOUEUR N'EST PAS OBLIGÉ DE FAIRE UN NOMBRE EXACT POUR SE RENDRE SUR UNE CASE VERTE : IL PEUT INTERROMPRE SON DÉPLACEMENT EN COURS EN S'ARRÊTANT SUR UNE CASE VERTE SUR SON CHEMIN.



4. LES ATTRACTIONS FESTI' PARK



MÉLANGEZ LES CARTES DE LA MAISON HANTÉE ET DIPOSEZ-LES FACES CACHÉES PAR PAIRE DE 2. CHAQUE PAIRE CONSTITUE UN ÉTAGE DE LA MAISON HANTÉE. POUR GRAVIR LES ÉTAGES DE LA MAISON HANTÉE, SÉLECTIONNEZ UNE DES 2 CARTES DE L'ÉTAGE DU BAS ET RETOURNEZ-LA. VOUS POURREZ GAGNER DES TICKETS D'OR, TOMBER SUR UN FANTÔME OU DÉCOUVRIR UNE PORTE VIDE. VOUS POUVEZ CONTINUER AINSI DE SUITE EN RETOURNANT L'UNE DES DEUX CARTES DE L'ÉTAGE DU DESSUS. CHAQUE CARTE RETOURNÉE INDIQUANT DES TICKETS D'OR VOUS PERMET DE LES REMPORTEZ. **MAIS ATTENTION,** AU BOUT DE 2 CARTES FANTÔME RETOURNÉES, VOUS PERDEZ TOUS LES TICKETS GAGNÉS AUX ÉTAGES PRÉCÉDENTS.

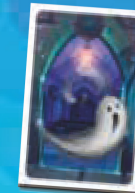
ASTUCE : VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ D'ALLER JUSQU'AU DERNIER ÉTAGE ! À VOUS DE DÉCIDER SI VOUS RETOURNEZ LA PORTE SUIVANTE, AU RISQUE DE TOMBER SUR UN AUTRE FANTÔME. SI VOUS PRENEZ PEUR ET ARRÊTEZ VOTRE CHEMIN, VOUS GAGNEZ LE NOMBRE DE TICKETS D'OR DÉCOUVERTS.



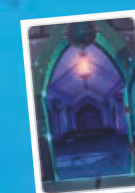
REMPORTEZ 2 TICKETS D'OR PAR NOMBRE DE CARTES TICKETS D'OR RETOURNÉES. **MAIS SI VOUS DÉCOUVREZ 2 FANTÔMES, VOUS PERDEZ TOUS VOS TICKETS.**



+2
TICKETS D'OR !



ATTENTION !
2 CARTES FANTÔMES
RETOURNÉES ET VOUS PERDEZ
LES TICKETS GAGNÉS DANS
LA MAISON HANTÉE !



RIEN
NE SE PASSE...

4

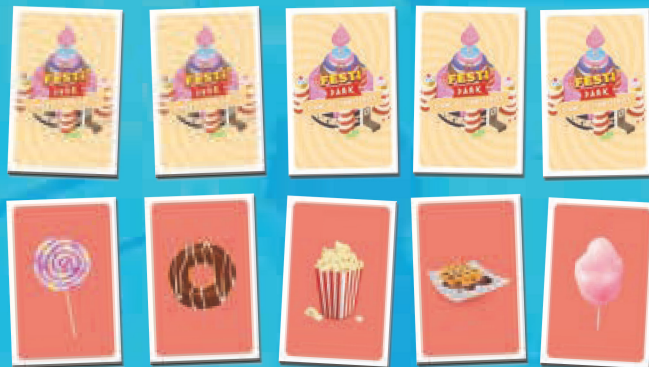
STAND DE CONFISERIES



LE JOUEUR QUI TOMBE SUR CETTE CASE PREND LES **CARTES CONFISERIES ROUGES** ET LE JOUEUR À SA DROITE LES CARTES CONFISERIES JAUNES. LE JOUEUR AVEC LES **CARTES JAUNES** RETOURNE LE SABLIER DE 30 SECONDES ET DISPOSE LES CARTES EN LIGNE FACES VISIBLES.

LE JOUEUR AVEC LES **CARTES ROUGES** DOIT MÉMORISER L'ORDRE PENDANT CES 30 SECONDES. LORSQUE LE TEMPS EST ÉCOULÉ, ON RETOURNE LES **CARTES JAUNES** ET LE JOUEUR DOIT RECRÉER LA MÊME SUITE AVEC LES **CARTES CONFISERIES ROUGES** EN LES PLAÇANT DANS LE BON ORDRE.

IL REMPORTE AUTANT DE **TICKETS D'OR** QUE DE CARTES CORRECTEMENT PLACÉES.



LA VOYANTE



LE JOUEUR À DROITE DE CELUI QUI TOMBE SUR CETTE ATTRACTION DEVIENT **LA VOYANTE**. IL PREND LES CARTES ET LES MÉLANGE. LES CARTES DE LA VOYANTE SONT NUMÉROTÉES DE 1 À 10. LA VOYANTE VA PRENDRE L'UNE DES CARTES ET DEMANDER AU JOUEUR DE PRÉDIRE LE CHIFFRE INSCRIT SUR CETTE CARTE. S'IL A RAISON IL GARDE LA CARTE DEVANT LUI MAIS S'IL A TORT LA VOYANTE MET LA CARTE DE CÔTÉ. ILS REPRODUISENT CETTE ACTION AUTANT DE FOIS QU'IL Y A DE CARTES, SOIT 10 FOIS. LORSQUE LES 10 CARTES SONT PASSÉES, LE JOUEUR GAGNE AUTANT DE **TICKETS D'OR** QU'IL A EU DE BONNES RÉPONSES.

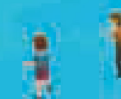
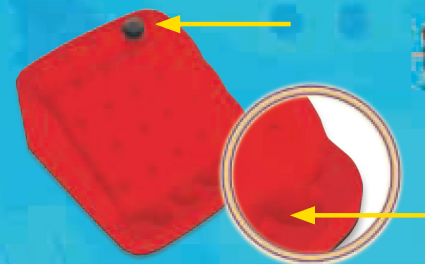
5



LE CHAMBOULE TOUT



DISPOSER LE **CHAMBOULE TOUT** DEVANT SOI ET PLACER LES BOÎTES EN PYRAMIDE. LE JOUEUR VA DEVOIR LANCER LA BILLE ET RENSERER LE PLUS DE BOÎTES POSSIBLES. IL A 2 ESSAIS ET REMPORTE AUTANT DE **TICKETS D'OR** QU'IL A RÉUSSI À FAIRE TOMBER DE BOÎTES LORS DES 2 ESSAIS CUMULÉS. **ATTENTION** : ON NE REPLACE PAS LES BOÎTES APRÈS LE PREMIER ESSAI.



LE TOBOGGAN

LE JOUEUR PREND 3 BILLES ET VA LES DISPOSER L'UNE APRÈS L'AUTRE EN HAUT DU **TOBOGGAN**. ELLES VONT TOMBER ALÉATOIREMENT ET LE JOUEUR REMPORTERA LE NOMBRE DE **TICKETS D'OR** CORRESPONDANT AU CHIFFRE INDICÉ À L'ARRIVÉE DES BILLES.

LE MANÈGE

LE JOUEUR DOIT FAIRE TOURNER **LE MANÈGE** PUIS DÉPOSER LA BILLE DEDANS. IL REMPORTERA LE NOMBRE DE **TICKETS D'OR** CORRESPONDANT AU CHIFFRE SUR LEQUEL LA BILLE S'EST ARRÊTÉE. LE JOUEUR PEUT RÉPÉTER CETTE OPÉRATION 2 FOIS ET GAGNERA LE NOMBRE DE **TICKETS D'OR** OBTENU LORS DES 2 TOURS CUMULÉS.



LE FUNAMBULE

LE JOUEUR VA PLACER **LE FUNAMBULE** EN ÉQUILIBRE SUR LA STRUCTURE ET SE MUNIR DE LA PERCHE. IL VA DEVOIR DÉPLACER **LE FUNAMBULE** SUR TOUTE LA LONGUEUR DE LA BARRE EN LE POUSSANT DÉLICATEMENT AVEC LA PERCHE. S'IL Y PARVIENT SANS LE FAIRE TOMBER IL REMPORTE 10 **TICKETS D'OR** !



6