

Un jeu de pose de tuiles pour 2 à 4 joueurs  
 À partir de 8 ans, par Phil Walker-Harding  
 Durée de jeu : 30-45 minutes



# BÄREN PARK

## PRINCIPE DU JEU

Tout le monde aime les ours ! Votre mission dans Bärenpark : construire diverses installations pour proposer le plus beau parc animalier de la région. Les animaleries et les enclos rapportent des points, et plus vite vous les construisez, plus l'affaire sera rentable. Vous pouvez même étendre votre terrain en recrutant des ouvriers. La partie se termine lorsqu'un joueur a rempli son parc. Le joueur qui a le plus de points est alors déclaré vainqueur.

## CONTENU



16 sections de parc  
 (dont 4 avec une entrée)

28 animaleries (de valeur 1 à 7), dont



7 ours polaires



7 ours de Gobi\*



7 koalas\*\*



7 pandas

12 enclos (de valeur 6 à 8), dont



3 pandas



3 ours polaires



3 ours de Gobi\*



3 koalas\*\*

52 espaces verts, dont



16 boutiques



10 terrains de jeu



16 cours d'eau



10 toilettes



30 objectifs (pour les joueurs expérimentés)

16 statues d'ours  
 (numérotées de 1 à 16)



dos de la tuile

\* Ours de Gobi est une sous-espèce d'ours brun propre au désert de Gobi.

1 plateau d'approvisionnement (pour les espaces verts, animaleries et enclos)

\*\* C'est vrai, les koalas ne sont pas des ours. Mais bon. C'est mignon un koala.



# MISE EN PLACE

1. Placez le plateau d'approvisionnement au centre de la table. Ce plateau permet de stocker les **espaces verts**, les **animaleries** et les **enclos**.

2. Empilez les **espaces verts** sur les endroits appropriés : utilisez toutes les **toilettes** et tous les **terrains de jeu**, mais ne conservez que **4 boutiques** et **4 cours d'eau** par joueur. Laissez le reste dans la boîte. Le tableau ci-dessous vous rappelle combien d'éléments utiliser en fonction du nombre de joueurs.

Nb de joueurs	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Toilettes	10	10	10
Terrains de jeu	10	10	10
Boutiques	8	12	16
Cours d'eau	8	12	16

3. Sélectionnez les **animaleries** correspondant au nombre de joueurs dans la partie. Cette information est indiquée sur le plateau et sur le tableau ci-dessous. Laissez les animaleries non utilisées dans la boîte. La valeur de chaque animalerie est imprimée sur sa tuile, sur fond blanc.

Nb de joueurs	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Animaleries	2, 4, 6	2, 3, 4, 5, 6	toutes

Empilez les tuiles sur les sections appropriées en fonction de leur forme, et classez-les par ordre décroissant (*la plus forte valeur en haut de la pile, la plus faible en bas*).

**Exemple** : à 2 joueurs, chaque pile est constituée des tuiles suivantes, de haut en bas : 6, 4, 2.



4. Placez les **enclos** sur les emplacements appropriés.

Utilisez toutes les tuiles quel que soit le nombre de joueurs. Leur valeur est indiquée sur fond orange.

5. Placez les **statues d'ours** à côté du plateau de jeu, en ligne, par ordre croissant. Le tableau ci-dessous indique quelles tuiles utiliser en fonction du nombre de joueurs. Laissez le reste dans la boîte. La valeur de chaque statue est indiquée sur fond doré.

Nb de joueurs	☺☺	☺☺☺	☺☺☺☺
Statues d'ours	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	toutes

6. Mélangez les 12 **sections de parc** sans entrée et formez deux piles de 6 tuiles que vous placez à proximité du plateau. Seules les deux tuiles supérieures doivent être visibles.





7. Chaque joueur reçoit au hasard une tuile de section **de parc** avec une entrée. Placez-la devant vous avec l'entrée vers vous. Votre parc commence ici ! Les nationalités indiquées n'ont aucune importance.

8. Le dernier joueur à avoir été au zoo commence (*sinon, déterminez-le au hasard*). Ce joueur reçoit une tuile **toilettes**. Ensuite, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le 2<sup>e</sup> et le 3<sup>e</sup> joueur reçoivent chacun une tuile **terrain de jeu**, et le 4<sup>e</sup> reçoit une tuile boutique. S'il n'y a pas de 4<sup>e</sup> joueur, le 3<sup>e</sup> joueur reçoit une tuile **boutique** au lieu de recevoir une tuile terrain de jeu. Les joueurs conservent leur tuile devant eux pour former leur réserve.



## TOUR DE JEU

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour se divise en trois étapes, expliquées ci-dessous.

### A. Placer une tuile

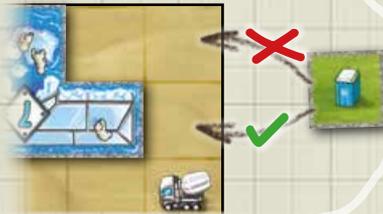
### A. Placer une tuile

### B. Appliquer les icônes

### C. Placer une statue

À votre tour, vous **devez** placer **une seule** tuile de votre réserve dans votre parc. Cette tuile doit être posée selon les règles ci-dessous. Si vous ne pouvez pas poser de tuile, vous devez **passer** (voir *Passer*).

- La tuile **doit** être adjacente orthogonalement à une tuile déjà posée. La première tuile peut bien entendu s'affranchir de cette règle, tant qu'elle respecte les autres.



- La tuile ne doit pas couvrir le trou (entouré d'une barrière rouge et blanche).



- Vous pouvez tourner la tuile dans tous les sens avant de la placer.



- La tuile ne doit pas dépasser du parc. Elle peut par contre s'étendre sur deux sections de parc.



- La tuile ne doit pas recouvrir, même partiellement, une autre tuile.



## Passer

Si vous n'avez pas de tuile dans votre réserve ou que vous ne pouvez pas en placer sur votre parc, vous devez passer. Prenez un espace vert de votre choix (toilettes, terrain de jeu, boutique, cours d'eau) et posez-le dans votre réserve. **Votre tour est maintenant terminé.** Vous ne pourrez placer cette tuile qu'à votre prochain tour. **Vous ne pouvez pas passer si vous pouvez placer une tuile.**

## B. Appliquer Les icônes

Une fois que vous avez posé une tuile, vous devez appliquer les effets du ou des icônes que vous avez recouvert(s) avec celle-ci, dans l'ordre de votre choix. Beaucoup d'icônes rapportent de nouvelles tuiles, que vous prenez alors depuis le plateau d'approvisionnement. Vous pouvez conserver autant de tuiles que vous le voulez dans votre réserve. Si une pile est vide, vous ne pouvez plus prendre de tuiles dans cette pile.



### Brouette (vert)

Prenez un **espace vert** de votre choix (*toilettes, terrain de jeu, boutique, cours d'eau*).



### Bétonnière (blanc)

Prenez une **animalerie** au sommet d'une pile ou un espace vert de votre choix. La valeur de chaque animalerie est inscrite sur fond blanc.



### Pelleuseuse (orange)

Prenez un **enclos** ou une animalerie au sommet d'une pile, ou un espace vert de votre choix. La valeur de chaque enclos est inscrite sur fond orange.



### Ouvriers

Prenez une section de parc au sommet d'une pile. Posez-la immédiatement devant vous en respectant les règles suivantes :

- elle doit être adjacente orthogonalement à une autre section de parc ;
- toutes les icônes du parc doivent être orientées dans le même sens ;
- aucune section ne peut être posée devant l'entrée de votre tuile de départ.

**Important :** vous ne pouvez avoir que **quatre sections de parc** maximum (*en comptant votre tuile de départ*). Vous ne recevez donc pas de nouvelle section de parc lorsque vous recouvrez votre quatrième icône d'ouvriers.

## C. Placer une statue d'ours

Si vous avez complété une section de parc (*que ce soit votre tuile de départ ou non*), vous pouvez y placer une statue d'ours. Une section de parc est complétée si toutes ses cases sont occupées par des tuiles (*sauf le trou*).

Prenez la statue d'ours avec le chiffre le plus élevé et posez-la sur le trou de la section de parc complétée. Si vous complétez plusieurs sections de parc dans le même tour, prenez une statue d'ours par section de parc.

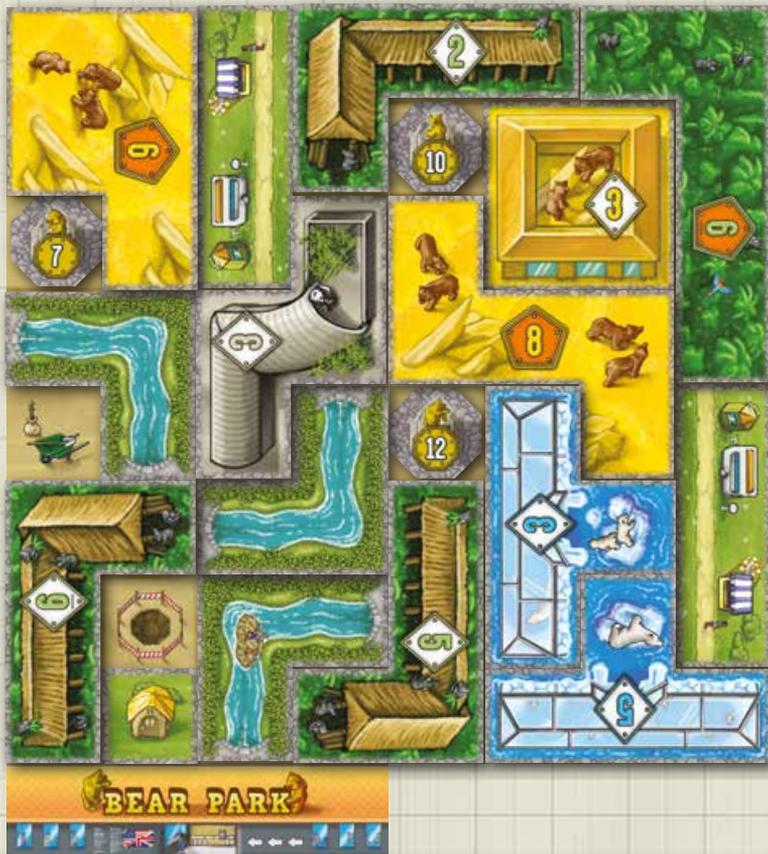
Votre tour est maintenant terminé ; passez la main à votre voisin de gauche.

## FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a complété ses quatre sections de parc, cela déclenche la fin de partie.

Chaque joueur (sauf lui) joue une dernière fois, puis chacun compte ses points.

Chaque joueur marque autant de points que la valeur des tuiles imprimées dans son parc, plus la valeur de ses statues d'ours.



**Exemple :** ce parc (qui n'est pas terminé) vaut 76 points.

Statues d'ours :  $12 + 10 + 7 = 29$  points

Ours de Gobi :  $8 + 6 + 3 = 17$  points

Koalas :  $6 + 6 + 5 + 2 = 19$  points

Ours polaires :  $5 + 3 = 8$  points

Pandas :  $3$  points

76 points

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de points dans sa réserve de tuiles parmi les ex-aequo gagne la partie. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

## MODE EXPERT : OBJECTIFS

Nous recommandons le mode expert aux joueurs expérimentés. Dans ce mode, les joueurs peuvent marquer des points supplémentaires en réussissant des objectifs.

**Mise en place :** choisissez **trois objectifs** parmi les dix (au hasard ou d'un commun accord). Pour commencer, nous vous recommandons de prendre les objectifs des ours polaires, espaces verts et des animaleries.

Chaque objectif se divise en trois tuiles qui rapportent plus ou moins de points. Pour chaque objectif, formez une pile de trois tuiles en les classant par ordre décroissant (avec la tuile de la plus forte valeur en haut).

👤👤 Si vous jouez à deux, retirez la dernière tuile de chaque pile (la plus faible).

Le tour de jeu s'enrichit d'une quatrième étape :

### D. Réussir un objectif

Si vous remplissez les conditions d'un objectif, vous pouvez prendre la première tuile de la pile correspondant à l'objectif atteint. Vous ne pouvez obtenir qu'une seule tuile par pile, même si vous remplissez les conditions plusieurs fois de suite. Vous pouvez remplir plusieurs objectifs par tour.

Lors du calcul du score final, ajoutez la valeur des tuiles objectif obtenues à votre score.

Liste des objectifs :



**Ours polaires** (valeurs : 8, 5, 2)  
Placez trois tuiles d'ours polaires dans votre parc. Ces tuiles n'ont pas besoin d'être adjacentes.



**Ours de Gobi** (valeurs : 8, 5, 2)  
Placez trois tuiles d'ours de Gobi dans votre parc. Ces tuiles n'ont pas besoin d'être adjacentes.



**Koalas** (valeurs : 8, 5, 2)  
Placez trois tuiles de koalas dans votre parc. Ces tuiles n'ont pas besoin d'être adjacentes.



**Pandas** (valeurs : 8, 5, 2)  
Placez trois tuiles de pandas dans votre parc. Ces tuiles n'ont pas besoin d'être adjacentes.



**Espaces verts** (valeurs : 9, 6, 3)  
Formez un groupe de six espaces verts dans votre parc (toilettes, terrains de jeu, boutiques, cours d'eau). Chaque tuile du groupe doit être adjacente orthogonalement à au moins une autre tuile du groupe.



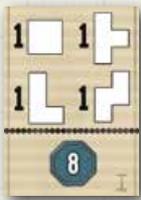
**Boutiques** (valeurs : 9, 6, 3)  
Formez une ligne ou une colonne de trois boutiques adjacentes dans votre parc.



**Cours d'eau** (valeurs : 10, 7, 4)  
Formez un long cours d'eau constitué de trois tuiles adjacentes.



**Enclos** (valeurs : 9, 6, 3)  
Formez un groupe de trois enclos. Chaque tuile du groupe doit être adjacente orthogonalement à au moins une autre tuile du groupe.



**Animaleries** (valeurs : 8, 5, 2)  
Placez au moins une animalerie de chaque type dans votre parc. Ces tuiles n'ont pas besoin d'être adjacentes.



**Deux, c'est mieux** (valeurs : 10, 7, 4)  
Placez au moins deux statues d'ours dans le même tour (complétez deux sections de parc lors du même tour).

## Variante Experts

Lors de votre dernier tour, vous pouvez placer une tuile même si elle recouvre le trou d'une ou plusieurs sections de parc. En revanche, en faisant ceci, vous renoncez à la possibilité de construire une statue d'ours dans la ou les sections de parc concernée(s).

## CREDITS

Designer : Phil Walker-Harding  
Corrections : Grzegorz Kobiela  
Illustrations : atelier198  
Traduction : Antoine Prono  
Relecture : Gersende Cheylan

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs et relecteurs pour leur travail exceptionnel. L'auteur remercie particulièrement Meredith Walker-Harding, Chris Morpew, Tavis Hall, Lauren Attard et Jo Hayes.



© 2018 Funforge s.a.r.l., Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Lookout GmbH. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

Funforge s.a.r.l.  
24 Rue Charlot 75003 Paris

© 2016 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne, Allemagne.  
Tous droits réservés.