# LHOMY LANDY

## Début de la

Chaque joueur jette les
important commence la

1) Vous êtes sur la case
blancs.

2) Déplacez votre person
suivant le sens des aigui

3) La case sur laquelle v
(Voir la rubrique « LES C

4) Chaque fois que vous
Lhomyland », vous recev

5) Quand votre tour est
droite.

# partie :

deux dés blancs, le joueur avec le total le plus
partie.

« Entrée de Lhomyland », vous lancez les deux dés

nnage d'autant de cases que le total des dés, en
lles d'une montre.

ous vous arrêtez indique l'action à effectuer.
ASES »).

passez ou vous arrêtez sur la case « Entrée de
vez 1 heure.

terminé, passez les dés au joueur situé à votre

# Durée de la partie

Lhomyland est à vous pour 10 heures seulement !

- 2 billets : 30min,
- 5 billets : 1 heure
- 2 billets : 2 heures

Profitez de chaque instant car quand le temps se
revoir...

# Vous avez besoin de te

Si vous n'avez plus aucune heure restante, deux o

1) Arrêter de jouer et conserver toutes vos attrac
que les autres joueurs ne vous dépassent pas.

2) Sacrifier une ou plusieurs attractions réussies
chaque attraction annulée vous rapporte 1 heure.

ra écoulé, il faudra dire au

## mps :

ptions s'offrent à vous :

ctions réussies, en espérant

pour récupérer du temps :

# LES CASES

## ATTRACTION

Piochez une carte défi du dessus du paquet, appliquez ses instructions, puis remettez-la face cachée sous la pile. La carte indique si vous réussissez l'attraction, si vous échouez, ou si vous obtenez une seconde chance (voir « Cartes défis »). En cas de réussite, récupérez un jeton « 1 » par attraction validée. Dès que vous en cumulez cinq, échangez-les contre un jeton « 5 ».

## BOUTIQUE / RESTAURANT / HÔTEL

Vous êtes envoyé à la boutique, au restaurant ou à l'hôtel en tirant une carte +/– ou en vous arrêtant sur la case correspondante. Si vous passez par « Entrée de Lhomyland » pour vous y rendre, vous ne récupérez pas l'heure. Votre tour prend fin et trois options s'offrent à vous :

a) Perdre 1 heure et rejouer normalement au tour suivant.

b) Utiliser une carte «Tout va bien ! Il s'agit simplement d'une visite » pour éviter toute pénalité, remettez-la ensuite sous la pile et rejouer normalement au tour suivant.

c) Attendre deux tours avant de rejouer.

### GAIN OU PERTE D'HEURES

En vous arrêtant sur les cases « Gain de 30 minutes », « Gain de 1 heure » ou « Perte de 2 heures », vous gagnez ou perdez le temps indiqué.

### PAUSE

La case « Pause » n'a aucun effet sur votre jeu. Aucun gain, aucune perte : profitez simplement de ce moment de répit avant votre prochain tour.

### CAGNOTTE

En vous arrêtant sur cette case, déposez dans la cagnotte commune le nombre d'heures indiqué. Ces heures s'accumulent au fil du jeu et ne peuvent être récupérées que d'une seule façon : vous arrêter sur la case « Gain de la cagnotte » pour en récupérer l'intégralité. La cagnotte commune se trouve au milieu du plateau.

### FIL D'ATTENTE

Le parc est très fréquenté et l'attente est inévitable. En vous arrêtant sur la case « Fil d'attente », vous perdez 1 heure de votre temps. Pensez à conserver votre jeton VIP pour vous en protéger !

### VIP

En vous arrêtant sur la case « VIP », vous recevez le jeton VIP et êtes immédiatement protégé contre les cases « Fil d'attente ». Tant que vous le possédez, vous ne perdez aucune heure. Vous le cédez dès qu'un autre joueur s'arrête sur la case VIP.

### + / -

Piochez la carte du dessus, appliquez son effet, puis remettez-la face cachée sous la pile. Deux exceptions : la carte « Tout va bien ! Il s'agit simplement d'une visite » peut être conservée et utilisée quand vous le souhaitez. La carte « Mon attraction » vous permet de choisir une attraction et d'y placer un jeton orange pour indiquer votre propriété.

# CARTES D

Si le joueur remporte la sec
est validée, dans le cas con

### CHIFFRE CACHÉ

Un joueur choisi par le joueur en second
pense à un chiffre entre 1 et 100 inclus.
en seconde chance dispose d'une seule
pour le deviner en posant jusqu'à 5 ques
(exemple : "Est-ce que le chiffre est su
50 ?"). Il peut proposer sa réponse à tou
: s'il trouve le bon chiffre, l'attraction e

### MIME

Un joueur choisi par le joueur en second
réalise un mime. Le joueur en seconde
être le premier à le deviner pour valider
l'attraction. Les autres joueurs tentent
avant lui pour l'en empêcher.

# ÉFIS

conde chance en gagnant le défi, l'attraction
traire, elle est définitivement perdue.

e chance,
Le joueur
tentative
tions.
périeur à
ut moment
st validée.

e chance,
chance doit
r
de deviner

## ÉQUATIONS

Un joueur choisi par le joueur en seconde chance, énonce un calcul simple (exemple : 5+3 = ?). Le joueur en seconde chance doit être le premier à répondre correctement pour valider l'attraction. Les autres joueurs tentent de répondre avant lui pour l'en empêcher.

## COULEURS

Un joueur choisi par le joueur en seconde chance, énonce une couleur. Le joueur en seconde chance doit être le premier à toucher un objet de cette couleur pour valider l'attraction. Les autres joueurs tentent de le faire avant lui pour l'en empêcher.

---

# COMMENT GAGNER

Le joueur ayant validé le plus d'attractions remporte la partie. Cel
lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur, ses heures restantes sont
attractions supplémentaires (1 heure = 1 attraction).

Pour maximiser vos chances, enchaînez un maximum d'attraction
de temps inutilement dans Lhomyland.

ATTRACTIO
TOBOGGAN
+ / −

le–ci s'arrête
converties en

ns sans perdre

# LHOMY LANDY

2 à 6 joueurs · à partir de 8 ans

ON
GAIN
CAGNOTTE