

SUPERSTORE 3000

RÈGLES DU JEU



Année cosmique 2964 : les centres commerciaux ont toujours la cote. Après tout, qu'y a-t-il de mal à vouloir dénicher tout ce dont on rêve dans un immense complexe commercial ? Le hic, c'est qu'il en apparaît partout dans la galaxie et que le Distributeur Automatique de Boutiques 3000™ (DAB 3000) peine à satisfaire la demande.

Alors que buggys, fusées et navettes sont en approche des Zones d'Arrivée Prioritaires (ZAP), c'est aux ingénieurs qu'il incombe de proposer une expérience de shopping adaptée aux clients frénétiques qui débarquent dans les centres commerciaux. Ce joyeux désordre peut accoucher de structures pour le moins biscornues, mais tout le monde s'en moque tant que l'expérience est satisfaisante !

MATÉRIEL

► 96 tuiles Lieu (avec un Billet au dos) réparties en 4 catégories :



► 24 tuiles Boutique d'Alimentation (jaunes)



► 24 tuiles Boutique de Loisirs (bleues)



► 24 tuiles Boutique de Mode (vertes)



► 24 tuiles Entrée (rouges)



► 1 DAB 3000™



► 56 Clients



► 4 tuiles Entrée Principale



► 1 mini plateau ZAP



► 8 tuiles ZAP (4 grises, 4 marron)



► 12 tuiles Argent de Départ (avec un Billet sur chaque face)



► 12 jetons Ballons (3 bleus, 3 verts, 3 jaunes, 3 arc-en-ciel)



► 4 réglettes



► 1 silhouette 1^{er} Joueur

► 14 tuiles Attraction



► 3 Attractions d'une valeur de 4 points



► 4 Attractions d'une valeur de 6 points



► 7 Attractions d'une valeur de 8 points

► 16 cartes Attraction



► 3 roses



► 6 orange



► 7 violettes

BUT DU JEU

Dans *Superstore 3000*, vous incarnez des ingénieurs en herbe qui rivalisent d'habileté pour construire le plus fabuleux centre commercial de tous les temps ! Vous devrez trouver la combinaison idéale de boutiques et d'attractions pour satisfaire les clients qui visiteront votre création.

À la fin, il ne restera que le centre commercial le plus innovant !

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DE LA ZONE COMMUNE

Posez le DAB 3000 **1** au milieu de la table (laissez un peu de place en dessous pour la banque).

Pour les parties à 2 joueurs, utilisez uniquement les Lieux et les Ballons non marqués. Pour les parties à 3 joueurs, ajoutez-y les Lieux et Ballons marqués 3+. Pour les parties à 4 joueurs, tous les Lieux et Ballons sont utilisés (cf. illustration 1). Remettez les éléments de jeu inutilisés dans la boîte (ils ne vous serviront pas de la partie).

Mélanges les Lieux que vous avez gardés et disposez-les face cachée en plusieurs piles au-dessus du DAB 3000 pour former une réserve **2**. Révélez 8 Lieux de cette réserve et posez-les sur les emplacements du DAB 3000 **3**.

Placez le mini plateau ZAP près du DAB 3000 avec les 8 tuiles ZAP **4**.

Prenez au hasard 2 cartes Attraction roses et 3 cartes Attraction violettes. **Pour les parties à 4 joueurs, ajoutez 1 carte Attraction violette.** Remettez les cartes Attraction inutilisées dans la boîte. Choisissez au hasard une face de chacune des cartes sélectionnées (en les jetant en l'air comme vous le feriez avec une pièce de monnaie, par exemple) et posez celles-ci au milieu de la table. **Il s'agit des Attractions Communes de la partie 5.**

Illustration 1



TOUR DE JEU

Le 1^{er} joueur commence. Chacun joue à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'une des deux conditions de fin de partie soit déclenchée (cf. p. 7).

À leur tour, les joueurs doivent effectuer une des deux actions possibles :

CONSTRUIRE



ou

PRENDRE DE L'ARGENT



CONSTRUIRE

Cette action vous permet d'ajouter 1 tuile à votre centre commercial. Il peut s'agir d'un Lieu, d'une Attraction (Commune ou Personnelle) ou d'une ZAP.

Construire un Lieu

Les Lieux sont des Boutiques (**Alimentation**, **Loisirs** ou **Mode**) ou des **Entrées**.



Les Boutiques d'**Alimentation**  regroupent les Restaurants, les Glaciers et les Épiceries.



Les Boutiques de **Loisirs**  regroupent les Salles de Spectacles, les Librairies et les Salles de Sport.



Les Boutiques de **Mode**  regroupent la Décoration Intérieure, l'Habillement et les Salons de Coiffure.



Les **Entrées** sont les tuiles Lieu par lesquelles les Clients en quête de Boutiques précises arrivent dans votre centre commercial.

Le symbole figurant près de la case de chaque Client vous en dira plus sur les envies de ce dernier.

Note : les **Entrées** ne sont pas des Boutiques.

Prenez au choix 1 des 8 tuiles Lieu face visible du DAB 3000. Si vous prenez un Lieu de la rangée du bas, vous n'avez rien à payer. Si vous prenez un Lieu de la 2^e rangée, vous devez payer 1 Billet. Si vous prenez un Lieu de la 3^e rangée, vous devez payer 2 Billets. Enfin, si vous prenez un Lieu de la rangée du haut, vous devez payer 3 Billets. Et comme la vie est bien faite, ces coûts sont rappelés sur le DAB 3000 !

Les Billets utilisés pour acheter des Lieux sont placés sous le DAB 3000 et constituent la banque (qui est vide au début de la partie).

Note : il n'y a pas de différence entre les Billets qui figurent sur les tuiles Argent de Départ et ceux qui figurent au dos des tuiles Lieu.

Placez le Lieu que vous venez de prendre dans votre centre commercial : au-dessus d'une des deux moitiés de votre Entrée Principale, d'une ZAP, d'un autre Lieu, ou d'une Plate-forme d'Attraction (cf. illustration 3, p. 5).

Conseil : pour marquer un maximum de points, vous devrez construire de grands Ensembles de Boutiques. Un Ensemble est un groupe de Boutiques de même catégorie orthogonalement adjacentes. **Deux Boutiques connectées à la même Attraction font partie du même Ensemble.** Reportez-vous à la page 7 pour plus d'informations sur le décompte des points.

Il est interdit de construire un Lieu au niveau 1 ou en l'absence de support (cf. illustration 2).

Note : il est impossible de construire un Lieu s'il recouvre ou chevauche (même un tout petit peu) une tuile (Lieu, Attraction, Entrée Principale ou ZAP) de votre centre commercial.

Si le Lieu que vous venez de construire est une **Entrée**, prenez 2 Clients dans la réserve et posez-les debout sur les cases prévues à cet effet de la tuile.

Enfin, faites glisser les Lieux de votre DAB 3000 de sorte à boucher le trou, puis prenez-en un au hasard dans la réserve pour remplir la colonne.

Note : après avoir ajouté un Lieu à votre centre commercial, il est possible que vous ayez répondu au souhait d'un Client. Dans ce cas, déplacez immédiatement ce Client vers la destination de son choix. Pour plus d'informations sur les déplacements des Clients, reportez-vous à la page 6.

Illustration 2



Construire une Attraction

Une fois les conditions de création d'une Attraction remplies, vous pouvez employer une action pour la construire.

Chaque partie proposera son lot d'Attractions Communes et Personnelles disponibles à la construction. Toutes s'accompagnent d'une condition (indiquée sur leur carte) que vous devez remplir avant de pouvoir les construire. Pour plus d'informations sur ces conditions, reportez-vous à l'Annexe, p. 10.

Pour construire une Attraction, retirez sa carte du jeu (ou révélez-la s'il s'agit de votre Attraction Personnelle) et placez la tuile correspondante dans votre centre commercial.

Les Attractions vous rapporteront 4, 6 ou 8 points chacune à la fin de la partie, alors ne les négligez pas !

Illustration 3



Légende :

A Plate-forme

B Bord

C Base

Les Attractions ont une ou plusieurs Plates-formes capables de recevoir des Lieux et d'autres Attractions, sous réserve que vous respectiez les règles de construction (cf. illustration 3).

La Base d'une Attraction doit être placée sur n'importe quelle tuile, sans que l'Attraction elle-même ne recouvre ou ne chevauche une autre tuile (Lieu, Attraction, Entrée Principale ou ZAP ; cf. illustration 4). De plus, elle ne peut se situer sous le niveau 1 de votre centre commercial.

Une Attraction peut ouvrir de nouvelles colonnes, en bloquer d'autres, et modifier généralement la forme de votre centre commercial. Placez-les judicieusement !

Les Attractions ne gênent pas les déplacements des Clients et ne brisent pas les Ensembles de Boutiques de même catégorie.

Note : nul ne peut vous empêcher de construire votre Attraction Personnelle, mais gardez un œil sur les centres commerciaux adverses, car les autres joueurs pourraient bien construire une Attraction Commune que vous visiez avant vous si vous tardez trop.

Illustration 4



Construire une ZAP

Vous pouvez utiliser votre action pour construire une ZAP grise dès que vous avez au moins 1 Lieu de chaque catégorie (**Alimentation, Loisirs, Mode, Entrée**) dans votre centre commercial, ou une ZAP marron dès que vous avez au moins 2 Lieux de chaque catégorie. **Vous ne pouvez construire que 1 ZAP à votre tour, et votre centre commercial ne peut en abriter que 1 de chaque type (marron et grise).**

Si vous remplissez la condition d'une ZAP et décidez de la construire, choisissez un type valide (rien ne vous empêche de construire la ZAP marron avant la grise si vous en remplissez déjà la condition) et placez-la au niveau 1, adjacente à votre Entrée Principale ou à l'autre ZAP si vous l'avez déjà construite. Vous pouvez désormais construire des Lieux et des Attractions sur cette ZAP. Chaque ZAP affiche le nombre de points qu'elle rapporte à la fin de la partie. La plupart produisent aussi un effet de jeu, comme indiqué dans l'Annexe, p. 11.

Note : après avoir ajouté une ZAP marron à votre centre commercial, peut-être répondez-vous au souhait d'un Client. Si tel est le cas, déplacez immédiatement ce Client vers sa destination. Voir ci-dessous pour plus d'informations sur les déplacements des Clients.

PRENDRE DE L'ARGENT

Vous pouvez prendre des Billets plutôt que de construire.

Pour cela, prenez 1 des Lieux de la rangée du bas du DAB 3000 (et uniquement de cette rangée, comme le rappelle le symbole ) , retournez-le et mettez-le dans votre zone personnelle. Pour chaque Lieu de la même catégorie dans la même colonne, prenez 1 Billet dans la Banque. Si cette dernière n'en contient pas suffisamment, prenez-en autant que possible.

Note : les Lieux devenus des Billets le restent jusqu'à la fin de la partie.

Enfin, faites glisser les Lieux pour boucher le trou dans le DAB 3000 et prenez-en un nouveau au hasard pour combler le sommet de la colonne.

Exemple :

Dans cette situation, si vous décidez de Prendre de l'Argent, vous pouvez, au choix, prendre l'**Entrée** à gauche, que vous retournez pour gagner 1 seul Billet (car il n'y a pas d'autre **Entrée** dans la colonne de gauche), ou prendre la Boutique de **Loisirs** à droite, qui vous offrira un total de 2 Billets puisqu'il y a une autre Boutique de **Loisirs** dans la colonne de droite (la tuile du bas que vous avez choisie et une autre, prise dans la Banque, s'il en reste).



DÉPLACER DES CLIENTS

Chaque joueur commence avec 3 Clients sur son Entrée Principale, sachant que chaque Client souhaite se rendre dans une Boutique précise (comme le rappelle le symbole qui apparaît près de la case de chacun d'entre eux).

Par ailleurs, chaque **Entrée**, ainsi que certaines ZAP, offrent d'autres Clients. Chaque Boutique ne peut accueillir que 1 Client. Il n'est donc pas possible de placer des Clients dans une Boutique déjà occupée (cela ne les empêchera toutefois pas de la traverser).

Pour répondre au souhait d'un Client, votre centre commercial doit comporter une Boutique vide correspondant à son symbole. Le Client peut se déplacer de 3 tuiles au maximum pour rejoindre sa boutique de prédilection. Il peut se déplacer verticalement (vers le haut comme vers le bas) ou horizontalement, mais jamais en diagonale.

Lors du déplacement, les tuiles Attraction traversées ne comptent pas dans la limite des 3 tuiles.

Note : l'Entrée Principale est adjacente aux 2 tuiles du niveau 2 qui sont posées sur elle ainsi qu'aux ZAP posées à côté d'elle. Les Attractions sont adjacentes à toutes les tuiles auxquelles elles sont connectées par une Plate-forme, un Bord ou une Base (cf. illustration 5).

Dès que vous répondez au souhait d'un Client, déplacez ce dernier vers la Boutique en question et **couchez-le**. Quand vous posez une **Entrée**, s'il existe déjà une Boutique vers laquelle vous pouvez déplacer un Client, faites-le sur-le-champ. Si plusieurs Boutiques s'offrent à vous, choisissez celle que vous voulez. Quand vous ajoutez une tuile à votre centre commercial, il peut arriver qu'elle comble un trou et permette ainsi à un Client de rejoindre sa destination. Il vous appartient donc de vérifier tous les chemins chaque fois que vous placez une tuile.

Légende :

- A** Plate-forme
- B** Bord
- C** Base



Un Client couché est un Client satisfait ! Il reste dans la Boutique jusqu'à la fin de la partie.

Conseil : plus vous aurez de Clients satisfaits, plus vous gagnerez de points. Plus d'informations sur le décompte ci-dessous.

Exemple :

LE CLIENT A est dans l'Entrée Principale et veut se rendre dans une **Salle de Spectacles**. Il y en a une à 1 tuile seulement, aussi **A** s'y rend-il aussitôt.

LE CLIENT B est dans l'Entrée Principale et veut se rendre dans un **Salon de Coiffure**. Il y en a un à 2 tuiles de distance, aussi **B** doit-il y aller.

LE CLIENT C qui lui aussi est dans l'Entrée Principale, souhaite rejoindre un **Restaurant**. Mais le seul **Restaurant** du centre commercial étant à 4 tuiles, **C** doit patienter dans l'Entrée Principale.

LE CLIENT D est dans une **Entrée** et veut se rendre chez un **Glacier**. Il y en a un à 3 tuiles (n'oubliez pas que l'Attraction ne compte pas dans le calcul de la distance), aussi **D** doit-il y aller.

LE CLIENT E, qui se trouve lui aussi dans une **Entrée**, souhaite rejoindre une **Salle de Spectacles**, qui ne se situe qu'à 1 tuile. Toutefois, cette Boutique étant déjà occupée, **E** ne peut pas s'y rendre. La **Salle de Spectacles** du niveau 6, qui est à 5 tuiles, est quant à elle trop loin.

LE CLIENT F est placé sur la ZAP marron lorsque cette dernière est ajoutée au centre commercial. Il souhaite se rendre dans une Boutique de **Mode**. Il y en a une à 3 tuiles, **F** s'y rend immédiatement.



FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ

La fin de partie est déclenchée dès qu'une des deux conditions ci-dessous est remplie :

- le dernier Lieu de la réserve est placé sur le DAB 3000 ;
- la dernière Attraction **Commune** est construite.

Jouez jusqu'à la fin du round en cours de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Puis procédez au décompte :

- 1 Retirez tous les Clients insatisfaits (ceux qui sont encore debout) de votre centre commercial. Ils ne valent rien. Ensuite, remettez les Billets inutilisés dans la boîte, car ils ne valent rien eux non plus.
- 2 Les Ballons arc-en-ciel gardés au début de la partie sont distribués aux joueurs comme suit : le jeton Ballons qui rapporte le plus de points est remis au joueur qui a satisfait le plus de Clients, puis poursuivez dans l'ordre décroissant pour attribuer les suivants. En cas d'égalité, le jeton Ballons va au joueur qui a le Client le plus haut (servez-vous des réglettes). Si l'égalité persiste, comparez la position des Clients dans l'ordre décroissant des niveaux des centres commerciaux. Si vous descendez jusqu'au niveau 1 sans pouvoir départager les joueurs, c'est le participant le plus éloigné du 1^{er} joueur qui reçoit le jeton Ballons.
- 3 Chaque joueur compte ensuite le nombre de tuiles que compte son Ensemble bleu le plus grand (les Boutiques de **Loisirs** reliées orthogonalement ou par des Attractions). Après quoi les Ballons bleus que vous avez gardés au début de la partie sont distribués comme suit : le jeton Ballons qui rapporte le plus de points est remis au joueur qui a le plus grand Ensemble bleu dans son centre commercial, puis poursuivez dans l'ordre décroissant pour attribuer les suivants. En cas d'égalité, comparez le nombre de Clients satisfaits dans ces Ensembles. Si l'égalité persiste, le jeton Ballons va au joueur qui a le Client le plus haut dans l'Ensemble (comparez les Clients un par un en descendant les niveaux si besoin), puis au joueur le plus éloigné du 1^{er} joueur si vous ne parvenez pas à départager les égalités en atteignant le bas de l'Ensemble.
- 4 Procédez de même avec les Ensembles jaunes (**Alimentation**).
- 5 Procédez de même avec les Ensembles verts (**Mode**).
- 6 Chaque joueur fait la somme des valeurs figurant sur les Ballons de son centre commercial pour obtenir son score final (il y a aussi des Ballons sur les Attractions et les ZAP). En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a le jeton Ballons arc-en-ciel de plus haute valeur parmi les joueurs à égalité.



EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ DE PARTIE À 3 JOUEURS





Une fois les Clients insatisfaits retirés, les joueurs comptent les Clients restant dans leur centre commercial. Disco arrive 1^{er} avec 12 Clients. Il prend donc les Ballons arc-en-ciel à 10 points. Neon suit avec 11 Clients et prend les Ballons arc-en-ciel à 5 points. Avec 10 Clients, Country finit 3^e et ne gagne pas de points.

Les joueurs passent ensuite au décompte des points des Boutiques de **Loisirs**. Neon arrive 1^{er} avec un ensemble de 7 Boutiques de **Loisirs** et prend donc les Ballons bleus à 8 points. Country est 2^e grâce à son Ensemble de 5 Boutiques de **Loisirs** (l'Attraction ne brise pas l'Ensemble) et récupère les Ballons bleus à 4 points. Enfin, l'Ensemble de **Loisirs** de Disco ne regroupe que 4 Boutiques ; il ne gagne donc rien.



Il est maintenant temps de s'intéresser aux Boutiques d'**Alimentation** ! Country arrive 1^{er} avec un Ensemble de 7 Boutiques d'**Alimentation** (8 points). Disco est 2^e avec un ensemble de 2 Boutiques d'**Alimentation** (4 points). Neon finit bon dernier avec un Ensemble de 1 Boutique d'**Alimentation** et ne gagne rien.



Pour finir, les joueurs passent aux Ensembles de **Mode**. Neon est 1^{er} avec un Ensemble de 5 Boutiques de **Mode** (8 points). Les plus grands Ensembles de **Mode** de Disco et de Country sont chacun constitués de 3 Boutiques de 3 Clients satisfaits. Disco prend le Ballon vert à 4 points, car le Client le plus haut de l'Ensemble se situe au niveau 5, tandis que celui de Country n'est qu'au niveau 4.



Pour ce qui est des ZAP, Disco marque 7 points (5 pour la ZAP grise grâce aux 3 Clients satisfaits des Boutiques de **Mode** au-dessus, et 2 pour la marron) ; Neon marque 5 points (2 pour la ZAP marron et 3 pour la grise) ; et Country marque 5 points lui aussi (2 pour la ZAP marron et 3 pour la grise grâce au Client satisfait au-dessus).

Pour déterminer leur score final, les joueurs n'ont plus qu'à additionner les valeurs de tous leurs Ballons (jetons, Attractions et ZAP) : Disco gagne avec 35 points, suivi de Neon avec 32 points, puis Country avec 31 points.

ANNEXE : ATTRACTIONS ET ZAP

Vous ne pouvez construire une Attraction que lorsque votre centre commercial en remplit les conditions. **La position des Lieux et la présence de Clients (qu'ils soient debout ou couchés) n'importent que si ces conditions en font mention.** Sur chaque carte Attraction figurent des symboles qui vous aideront à vous souvenir des conditions requises. Leur description détaillée apparaît ci-dessous.

ATTRACTIONS PERSONNELLES

Les Attractions Personnelles ont toutes la même forme et valent toutes 6 points, mais vous devrez en remplir les conditions avant de pouvoir les construire.

Night Clubs (Rock and Roll, Disco, Neon et Country)



1 **5+** ➔ 1 Boutique de chaque catégorie (**Alimentation, Loisirs, Mode**) au niveau 5 ou plus

4 ➔ 4 Clients satisfaits dans la même colonne

3 ➔ 3 Clients satisfaits au même niveau

1 **8+** ➔ N'importe quel Lieu au niveau 8 ou plus

3 ➔ 3 Lieux de la même catégorie au même niveau

1 **6+** ➔ 1 Client satisfait au niveau 6 ou plus



ATTRACTIONS COMMUNES

Les Attractions Communes peuvent être construites par tous les joueurs dès lors qu'ils remplissent la condition visible pour cette partie.



Cosmic Bowling

2 ➔ 2 Entrées vides (aucun Client)

1 **6+** ➔ 1 Entrée vide (aucun Client) au niveau 6 ou plus



Comet Cabaret

4 ➔ 4 Entrées

3 ➔ 3 Lieux de la même catégorie alignés diagonalement (ils ne doivent pas nécessairement se toucher)



Escape Room

7 ➔ 7 Billets en votre possession (ne les dépensez pas pour acquérir cette Attraction)



Nebula Zero Grav Jumping

1 **9+** ➔ 1 Lieu de chaque catégorie (**Alimentation, Loisirs, Mode, Entrée**) au niveau 9 ou plus

1 **10+** ➔ 1 Client satisfait dans une Boutique d'**Alimentation** au niveau 10 ou plus



Dino Zoo

4 ➔ 4 Clients satisfaits dans des Boutiques alignées diagonalement (elles ne doivent pas nécessairement se toucher)

1 **10+** ➔ 1 Client satisfait dans une Boutique de **Mode** au niveau 10 ou plus



Monster Battle Arena

6 ➔ 6 Boutiques d'**Alimentation**

5 ➔ 5 Clients satisfaits dans des Boutiques d'**Alimentation**



Dimensional Drive-In



➔ 6 Boutiques de **Loisirs**



➔ 5 Clients satisfaits dans des Boutiques de **Loisirs**

C4



Ghost Mansion



➔ 6 Boutiques de **Mode**



➔ 5 Clients satisfaits dans des Boutiques de **Mode**

C5



Tornado Ride



➔ 4 Lieux de la même catégorie au niveau 5 ou plus



➔ 1 Client satisfait dans une Boutique de **Loisirs** au niveau 10 ou plus

C6



Space Megaquarium



➔ 4 Lieux de chaque catégorie (**Alimentation**, **Loisirs**, **Mode**, **Entrée**)



➔ 3 Clients satisfaits dans des Boutiques de **Loisirs**, 3 Clients satisfaits dans des Boutiques d'**Alimentation** et 3 Clients satisfaits dans des Boutiques de **Mode**

C7

ZAP

Dès que vous avez au moins 1 Lieu de chaque catégorie (**Alimentation**, **Loisirs**, **Mode**, **Entrée**) dans votre centre commercial, vous pouvez construire 1 ZAP grise au choix.



➔ Cette tuile vaut 2 points, plus 1 point par Client satisfait dans une Boutique de la catégorie correspondante dans la même colonne.



➔ Cette tuile vaut 3 points.

Dès que vous avez au moins 2 Lieux de chaque catégorie (**Alimentation**, **Loisirs**, **Mode**, **Entrée**) dans votre centre commercial, vous pouvez construire 1 ZAP marron au choix.



➔ Placez 1 Client sur cette tuile. Celui-ci souhaite se rendre dans n'importe quelle Boutique de la catégorie correspondante. De plus, cette tuile vaut 2 points.



➔ Cette tuile vaut 3 points.



CRÉDITS



AUTEUR : RODRIGO REGO

Plusieurs de mes jeux ont été publiés au Brésil, de même qu'une poignée de titres à l'international, comme *La Forêt de Savernake* et *Là t'abuses !* J'ai toujours aimé créer des jeux de pose de tuiles utilisant des formes autres que les habituels carrés et hexagones. *Superstore 3000* est donc né de mon désir d'utiliser autant de tuiles irrégulières que possible et de mon amour d'enfance pour *SimTower*, le jeu informatique de gestion de tour. La phase de conception a été aussi longue et désordonnée que les centres commerciaux que vous construirez dans ce jeu, et le produit final est aussi gratifiant que le placement parfait de votre dernière tuile ! Je ne remercie jamais assez les personnes suivantes : tous les testeurs qui m'ont aidé à améliorer le jeu, et les SPACE Cowboys pour avoir cru en lui et l'avoir développé jusqu'à la perfection.



ILLUSTRATIONS : RYAN GOLDSBERRY

Je suis illustrateur, animateur, père de cinq enfants et marié à une femme plutôt cool... ce qui veut dire que je ne dors plus correctement depuis une vingtaine d'années. J'ai grandi dans le monde-néon des années 80, avec des héros comme *Musclor* et les *Tortues Ninja*, et des films aussi incroyables que *Les Goonies*. Aujourd'hui, je passe le plus clair de mon temps penché sur un écran lumineux qui me calcine les rétines à essayer de créer quelque chose d'incroyable. Quand ce n'est pas le cas, je pars en vadrouille et je ris avec ma famille.



Superstore 3000 est publié par
Asmodee Group - SPACE Cowboys, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2024 SPACE Cowboys. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Superstore 3000 et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr,
Facebook SpaceCowboysFR, Instagram space_cowboys_officiel et X SpaceCowboys1.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairemesdechets.fr



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE

+ NOTICE

