



## Contents:

- 1 set of game rules
- 66 tiles
- 1 first player token
- 1 score track
- 5 score counters (blue, pink, green, yellow, orange)

## Introduction

Imaginary animals are waiting for your help to build their park. Be the dexterous one who will collect the most wanted animals of the park.

## Object of the Game

As guides working at the Fantastic Park, you want to organize it in the best manner before your groups of visitors arrive. Be careful when selecting a spot for the animals! The last tile in your hand will indicate which animal or group of animals you want to view most, and therefore will give you most points.

## Set-up

- ✦ Place the box in the following way:



- ✦ Each player Draws :
  - 5 tiles for 2 players
  - 4 tiles for 3 to 5 players
- ✦ Keep your tiles in your hands or place them facedown on the table. Leave the remaining tiles aside in the box for use in the next rounds. Set the score track on at the edge of the table. The eldest player starts by taking the First Player Token and placing places it in front of her/him.

## Round of the Game

The game is played clockwise. If you are First Player, you choose one of your tiles and place it at the center of the table. The next player will choose a tile as well and connect it to the first one. In the following rounds, players will take turns to connect their tiles following the placement rules below until only one tile remains in front of them.

## Placement Rules:

- ✦ All tiles being placed after the first one must have at least one side adjacent to another tile or overlap 2 tiles.
- ✦ All tiles must be placed flat and aligned correctly with adjacent tiles or tiles underneath. It is not possible to have half a tile in the air.
- ✦ One tile cannot cover another entirely. It should always overlap 2 tiles or rest on the table.



When all players have only one remaining tile, they uncover it. As a player and a guide, you take your group of visitors on a tour of Fantastic Park. That last tile shows their favourite animals.

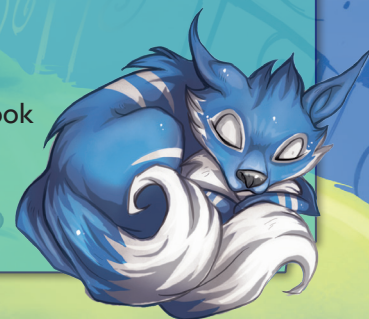
## Count:

That last tile will indicate your points. You will have to find in the park the animal(s) shown on your tile.

**Spot the largest group** of each animal on your tile and count 1 point per animal orthogonally connected (not diagonally).

## Points:

- ✦ If your tile shows 2 distinct animals, look for the largest group of each animal and count your points.



✦ If it shows 2 identical animals, look for the largest group of that animal, count yours points and double them.

✦ If it also shows an animal no other player has coveted, double your score for this animal only.

### All players:

Set your counter on the square showing your point count.

Leave the park at the center of the table.

Keep your last tile and complete your hand from the tiles in the stockpile.

As a former first player you give your token to the player on your left.

A new round can start and the park keeps extending.

### End of game

The game is over when there are not enough tiles for the next round.

2 players - 8 rounds - no tiles remain

3 players - 6 rounds - 9 tiles remain

4 players - 5 rounds - 2 tiles remain

5 players - 4 rounds - 1 tile remains

The player who gets the most points after all the rounds wins the game.

### Example: end of the 2nd round with 4 players

Lisa, as a First player, adds one of her last 2 tiles to the park.

Vincent, Anthony and Charles in turns place one of their last 2 tiles in the park.

Each player's last tile is then revealed. And players proceed to counting their points.

1° Lisa has turned over a blue and green tile. In the park, the largest blue animals group has 4 of those, and the largest green animals group has 6 ( $4+6=10$ ). She can therefore move her score counter forward 10 squares on the score track.

2° Vincent has turned over a double yellow tile. In the park, the largest group of yellow animals counts 6 of those. As his tile is a double one, he can double his 6 total score ( $6 \times 2=12$ ). He then moves his counter forward 12 squares.

3° Anthony has turned over a green and pink tile. In the park, the largest green animals group has 5 of those, and the largest pink animals group has 4. He should score 10 points, but as the only player with pink, he can double his score on pink animals

( $6+(4 \times 2)=14$ ). He then moves forward 14 squares on the score track.

4° Charles has turned over a yellow and blue tile. In the park, the largest blue animals group counts 4 of those, and the largest yellow animals group 6 ( $4+6=10$ ). He moves forward 10 squares on the score track.

Anthony scored the most points on this round, but who will win the game in the end?

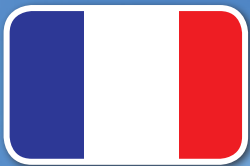


Brett J. Gilbert



Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



## Matériel de jeu :

- 1 règle du jeu
- 66 tuiles
- 1 jeton premier joueur
- 1 piste de score
- 5 guides en bois (bleu, rose, vert, jaune, orange)

## Introduction

Des animaux fantastiques n'attendent que votre aide pour construire leur parc. Soyez malin et regroupez au mieux les animaux que les visiteurs veulent voir.

## But du jeu

Vous êtes guide à Fantastic Park et vous tentez de l'organiser avant l'arrivée de votre groupe de visiteurs. Choisissez bien l'emplacement des animaux ! La dernière tuile qui vous restera en main définira le ou les groupes d'animaux que vos visiteurs souhaitent le plus voir et qui vous feront gagner des points.

## Mise en place

- ✦ Placez la boîte de jeu de la manière suivante :



- ✦ Prenez chacun au hasard :
  - 5 tuiles à 2 joueurs,
  - 4 tuiles à 3, 4 et 5 joueurs.
- ✦ Gardez vos tuiles en main ou posez-les face cachée sur la table.

Laissez les autres tuiles dans la boîte que vous placez sur un bord de la table.

Elles serviront pour les autres manches.

Placez la piste de score au bord de la table. Choisissez un guide en bois et placez-le sur la case départ.

Le joueur le plus âgé commence. Il prend le jeton 1er joueur et le place devant lui.

## Tour de jeu

On joue dans le sens horaire.

Le premier joueur choisit une de ses tuiles et la pose au centre de la table.

Le joueur suivant choisit à son tour une tuile et vient la connecter à la première (voir "Règles de pose"). Les tours suivants, les joueurs continuent de positionner leurs tuiles à tour de rôle en respectant les règles de pose qui suivent jusqu'à ce qu'ils n'aient plus qu'une seule tuile en main devant eux.

## Règles de pose :

- ✦ Toutes les tuiles venant après la première doivent être adjacentes à une autre tuile par au moins 1 côté ou superposer 2 tuiles.
- ✦ Toutes les tuiles doivent être posées à plat et être alignées correctement avec les tuiles adjacentes et/ou en dessous d'elles. Il est interdit d'avoir une moitié de tuile dans le vide.
- ✦ Une tuile ne peut jamais être placée directement sur une autre entièrement. Elle doit toujours être à cheval sur 2 tuiles ou posée sur la table.



Lorsque tous les joueurs n'ont plus qu'une tuile en main, ils la révèlent. Chaque joueur en tant que guide part en excursion avec son groupe de visiteurs dans Fantastic Park, cette tuile représente leurs animaux préférés.

## Décompte :

La dernière tuile va déterminer vos points. Regardez le ou les animaux que vous avez



sur votre tuile et retrouvez-les dans le parc. Repérez le plus grand groupe pour chaque animal que vous avez et comptez 1 point par animal connecté orthogonalement (pas en diagonal).

### Les points :

- ✦ Si vous avez 2 animaux différents sur votre tuile, cherchez le plus gros groupe pour chaque animal et comptez vos points.
- ✦ Si vous avez 2 animaux identiques en couleur, cherchez le plus gros groupe pour cet animal et comptez vos points puis doublez le total.
- ✦ Si vous avez un animal qu'aucun autre joueur n'a convoité, doublez votre score pour cet animal uniquement.

Déplacez vos guides respectifs sur la case correspondant à votre total de points.

Laissez le parc au centre de la table.

Gardez votre dernière tuile et complétez votre main en prenant dans la réserve d'origine.

Le premier joueur donne son jeton au joueur placé à sa gauche.

Une nouvelle manche peut commencer, l'agrandissement du parc se poursuit.

## Fin du Jeu

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus assez de tuiles pour jouer la manche suivante.

- 2 joueurs - 8 manches - ne reste aucune tuile
- 3 joueurs - 6 manches - reste 9 tuiles
- 4 joueurs - 5 manches - reste 2 tuiles
- 5 joueurs - 4 manches - reste 1 tuile

Le joueur qui a cumulé le plus de points sur toutes les manches gagne la partie.

### Exemple : fin de la seconde manche à 4 joueurs

Lisa qui a le jeton 1<sup>er</sup> joueur ajoute au parc au centre de la table l'une de ses 2 dernières tuiles.

Vincent, Anthony et Charles placent chacun à leur tour l'une de leurs 2 dernières tuiles dans le parc.

La dernière tuile de chaque joueur est ensuite révélée. Les joueurs procèdent au décompte.

1° Lisa a retourné une tuile bleue et verte. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux bleus en contient 4 et le plus grand groupe d'animaux verts en contient 6 ( $4+6=10$ ). Elle avance son pion de 10 cases sur la piste de score.

2° Vincent a retourné une tuile jaune double. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux jaunes en contient 6. Comme il a une tuile

double il multiplie par 2 son score total de 6 ( $6 \times 2 = 12$ ). Il avance donc son pion de 12 cases sur la piste de score.

3° Anthony a retourné une tuile verte et rose. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux verts en contient 6 et le plus grand groupe d'animaux roses en contient 4. Il devrait marquer 10 points, mais comme il est le seul joueur à avoir du rose, il multiplie par 2 le total d'animaux roses comptés ( $6+(4 \times 2) = 14$ ). Il avance son pion de 14 cases sur la piste de score.

4° Charles a retourné une tuile jaune et bleue. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux bleus en contient 4 et le plus grand groupe d'animaux jaunes en contient 6 ( $4+6=10$ ). Il avance son guide de 10 cases sur la piste de score.

Sur cette manche c'est Anthony qui a marqué le plus de points, mais qui sera le vainqueur en fin de partie ?



Brett J. Gilbert



Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



## Componentes:

- 66 fichas
- 5 marcadores de puntos
- 1 marcador de primer jugador (azul, rosa, verde, amarillo, naranja)
- 1 marcador de puntuación
- Reglas

## Introducción

El Zoo de Animales Fantásticos está en pleno proceso de construcción. Sé el guía que coloque los animales favoritos de los visitantes y ganarás de la partida.

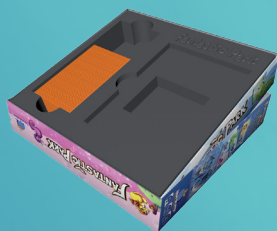
## Objetivo del juego

Como guías del Zoo de Animales Fantásticos vuestro objetivo es organizarlos de manera que los visitantes puedan ver el máximo número de sus animales favoritos.

Así que cuando decidáis dónde colocáis cada animal tened en cuenta que la última ficha de vuestra mano indicará qué animales son los preferidos por el público y serán los que os den puntos para ganar la partida.

## Preparación

- ✦ Colocad la caja tal como muestra la ilustración :



- ✦ Cada jugador coge:
  - 5 fichas en partidas de 2 jugadores
  - 4 fichas en partidas de 3 a 5 jugadores
- ✦ Cada jugador guarda sus fichas en su mano o las deja boca abajo en la mesa sin dejar que las vean los demás.

El resto de fichas se dejan en la caja para utilizarse en las rondas siguientes.

Se coloca el marcador de puntuación en la mesa con las fichas de cada jugador en el punto de inicio.

El jugador de mayor edad coge el marcador de primer jugador y lo coloca delante de él.

## ¿Cómo se juega?

El turno pasa en el sentido de las agujas del reloj.

El primer jugador escoge una de sus fichas y la coloca en el centro de la mesa.

Después, el siguiente jugador escoge una de las suyas y la conecta con la que se acaba de jugar.

Se van jugando fichas por turno conectándolas con las ya jugadas según marcan las reglas de colocación de fichas hasta que sólo queda una ficha delante de cada jugador.

### Reglas de colocación:

- ✦ Todas las fichas jugadas después de la primera deben colocarse adyacentes como mínimo a otra ficha o sobre dos fichas.
- ✦ Todas las fichas deben colocarse planas y alineadas correctamente con las fichas adyacentes o con aquellas a las que cubren. No se permite colocar fichas de manera que tengan la mitad en el aire sin ninguna otra ficha debajo.
- ✦ Una ficha no puede cubrir a otra por completo. Si se juega una ficha encima de las ya colocadas siempre debe tapar la mitad de otras dos jugadas previamente.

Cuando todos los jugadores han jugado hasta quedarse con una única ficha en la mano, todos la muestran.



Entonces los jugadores pasan a ser guías del parque que llevan a un grupo de visitantes a recorrer el Zoo de Animales Fantásticos. La ficha que se hayan quedado en la mano indicará cuáles son los animales favoritos de su grupo.



## Recuento de puntos:

Al final del turno, cada jugador muestra la ficha que se ha quedado en la mano y busca los animales entre las fichas jugadas. Cada jugador contará un punto por cada animal que se encuentre en el grupo más grande de ese tipo de animal que haya en la mesa. Los grupos están formados por los animales del mismo tipo conectados entre sí en vertical u horizontal (no en diagonal).

- ✦ Si la ficha de un jugador muestra dos animales diferentes, el jugador suma los dos grupos de animales más numerosos de cada uno.
- ✦ Si la ficha muestra dos animales idénticos, el jugador puntúa el grupo más numeroso de ese animal multiplicado por dos.
- ✦ Si además la ficha muestra un animal que no ha puntuado o va a puntuar ningún otro jugador en esa ronda, se doblan los puntos obtenidos por ese animal en concreto.

Una vez hecho el recuento todos los jugadores mueven su ficha en el marcador según los puntos obtenidos y cogen de la caja las fichas necesarias para tener las mismas que al principio del turno incluyendo la que han conservado. Entonces el marcador de primer jugador pasa al jugador de la izquierda y se empieza una nueva ronda en la que se continuará expandiendo el parque con nuevas fichas.

## Final del juego

El juego acaba cuando no quedan suficientes fichas en la caja para jugar un nuevo turno.

- 2 jugadores – 8 rondas – no quedan fichas en la bolsa.
- 3 jugadores – 6 rondas – quedan 9 fichas en la bolsa.
- 4 jugadores – 5 rondas – quedan 2 fichas en la bolsa.
- 5 jugadores – 4 rondas – queda 1 ficha en la bolsa.

El jugador que haya conseguido más puntos acabadas las rondas, gana la partida.

### Ejemplo – final de 2º turno con 4 jugadores.

Lisa, como primera jugadora, añade una de sus dos últimas fichas al zoo del centro de la mesa.

Vicente, Antonio y Carlos por turno, añaden después también una de sus dos últimas fichas.

Entonces, cada jugador muestra la ficha que se ha quedado y se cuentan puntos.

1. Lisa ha tiene una ficha azul y verde. En el zoo el grupo de animales azules más grande es de 4 y el grupo de animales verdes tiene 6 por lo que gana 10 puntos ( $6+4=10$ ) y mueve su contador 10 espacios.

2. Vicente se ha quedado con una ficha amarilla doble. En el zoo, el grupo más grande de animales amarillos tiene 6. Como su ficha es doble, multiplica por dos ese número y consigue 12 puntos ( $6 \times 2 = 12$ ). Para indicarlo, desplaza 12 espacios su peón sobre el marcador.

3. Antonio ha mostrado una ficha verde y rosa. En el parque el grupo más grande de animales verdes era de 6 y el de animales rosas es de 4. Él debería puntuar 10 puntos pero como es el único jugador que puntúa animales rosas, dobla la puntuación que le dan y obtiene 14 ( $6 + (4 \times 2) = 14$ ). A continuación, mueve su ficha 14 espacios en el marcador.

4. Carlos tiene una ficha amarilla y azul. En el parque el grupo más grande de animales azules es de 4 y el de amarillos es de 6, así que consigue 10 puntos ( $4+6$ ) y mueve su peón el mismo número de espacios.

Antonio es quien ha conseguido más puntos en esta ronda, pero ¿quién ganará el juego al final?



Brett J. Gilbert

Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido bajo licencia de Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Hecho en China. Diseñado en Francia. [www.blueorangegames.e](http://www.blueorangegames.e)



## Spielmaterial:

- 1 Spielregel
- 66 Plättchen
- 1 Startspielerstein
- 1 Punkteleiste
- 5 Ranger aus Holz (blau, rosa, grün, gelb, orange)

## Einführung

Helft den Fantastischen Tieren, ihren Tierpark zu bauen. Seid clever und bringt die Tiere zusammen, die die Besucher am liebsten sehen wollen.

## Ziel des Spiels

Als Ranger im Fantastic Park versucht ihr, alles für eure Besuchergruppe vorzubereiten. Sucht einen guten Platz für eure Tiere aus! Das letzte Plättchen, das ihr in der Hand haltet, entscheidet darüber, welche Tiere eure Besucher am liebsten sehen wollen – und welche euch Punkte bringen.

## Vorbereitung

- ✦ Platziert die Spielschachtel wie auf dem Bild zu sehen :



- ✦ Jeder Spieler zieht :
  - 5 Plättchen bei 2 Spielern,
  - 4 Plättchen bei 3, 4 oder 5 Spielern.
- ✦ Haltet eure Plättchen auf der Hand oder legt sie verdeckt auf den Tisch

Lasst die übrigen Plättchen zum Nachziehen in der Schachtel. Ihr braucht sie in den folgenden Durchgängen.

Legt die Punkteleiste an den Tischrand. Sucht euch jeder eine Ranger-Figur aus und stellt sie auf das Startfeld der Punkteleiste. Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt den Startspielerstein und legt ihn vor sich.

## Spielrunde

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der erste Spieler wählt eines seiner Plättchen und legt es in die Mitte des Tisches.

Der nächste Spieler wählt nun eines seiner Plättchen und legt es an das erste an.

In den folgenden Zügen setzen die Spieler weiter ihre Plättchen gemäß folgender Anlegeregeln, bis sie nur noch ein Plättchen vor sich haben.

## Anlegeregeln:

- ✦ Alle Plättchen, die nach dem ersten gelegt werden, müssen an mindestens einer Seite an ein anderes Plättchen angrenzen (Bild) oder zwei Plättchen überdecken.
- ✦ Alle Plättchen müssen flach ausgelegt werden und sich nach den angrenzenden oder darunter liegenden Plättchen ausrichten. Es ist verboten, einen Teil oder eine Hälfte des Plättchens ins Leere ragen zu lassen.
- ✦ Ein Plättchen darf niemals ein anderes komplett überdecken. Es muss entweder zwei Plättchen gleichermaßen überdecken oder auf dem Tisch liegen.



Sobald alle Spieler nur noch ein Plättchen auf der Hand haben, decken sie es auf. Jeder Spieler bricht dann als Ranger mit seiner Besuchergruppe in den Fantastic Park auf: Das aufgedeckte Plättchen zeigt die Tiere, die deine Gruppe sehen will.

## Auszählung:

Das letzte Plättchen entscheidet über eure Punkte. Findet im Park das Tier oder die Tiere auf eurem Plättchen.

Sucht die größte Gruppe jedes eurer Tiere und zählt 1 Punkt für jedes Tier, das seitlich anliegt (nicht diagonal).



## Die Punkte:

- ✦ Wenn ihr zwei verschiedene Tiere auf eurem Plättchen habt, sucht die größte Gruppe für jedes Tier und zählt die Punkte
- ✦ Wenn ihr zwei gleiche Tiere habt, sucht die größte Gruppe dieses Tieres, zählt die Punkte und verdoppelt sie.
- ✦ Wenn ihr ein Tier habt, das kein anderer Spieler ausgelegt hat, verdoppelt ihr eure Punkte für dieses Tier.

Setzt eure Ranger auf der Punkteleiste auf das Feld, das euren aktuellen Punktestand anzeigt.

Lasst den Tierpark in der Tischmitte stehen.

Behaltet euer letztes Plättchen und füllt euren Vorrat aus der Reserve auf.

Der Startspieler gibt seinen Startspielerstein an den Spieler zu seiner Linken weiter.

Ein neuer Durchgang beginnt, der Tierpark wird größer.

## Ende des Spiels

Die Partie endet, wenn es nicht mehr genug Plättchen für einen weiteren Durchgang gibt.

- 2 Spieler – 8 Runden – kein Plättchen übrig
- 3 Spieler – 6 Runden – 9 Plättchen übrig
- 4 Spieler – 5 Runden – 2 Plättchen übrig
- 5 Spieler – 4 Runden – 1 Plättchen übrig

Der Spieler, der aus allen Runden zusammen die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

### Beispiel: Ende der zweiten Runde mit 4 Spielern

Lisa, die den Startspielerstein hat, legt an den Tierpark in der Mitte eines ihrer verbliebenen zwei Plättchen an.

Vincent, Anthony und Charles legen jeder in ihrem Zug eines ihrer verbliebenen beiden Plättchen an den Tierpark an.

Das letzte Plättchen jedes Spielers wird aufgedeckt. Die Spieler machen sich an die Auszählung.

1° Lisa hat ein Plättchen mit blau und grün aufgedeckt. Die größte blaue Gruppe im Tierpark besteht aus vier Tieren, die größte grüne Gruppe aus sechs Tieren. ( $4+6=10$ ). Sie rückt ihren Spielstein auf der Punkteleiste zehn Felder vor.

2° Vincent hat ein Plättchen mit doppelt gelb aufgedeckt. Die größte gelbe Gruppe im Tierpark besteht aus sechs Tieren. Weil er ein

doppeltes Plättchen hat, multipliziert er seine sechs Punkte mit 2 ( $6 \times 2 = 12$ ). So rückt er 12 Punkte auf der Punkteleiste vor.

3° Anthony hat ein Plättchen mit grün und rosa aufgedeckt. Die größte grüne Gruppe hat sechs Tiere und die größte rosa Gruppe hat vier Tiere. Eigentlich kann er sich 10 Punkte gutschreiben, aber weil er als einziger Spieler rosa gesammelt hat, kann er die Punkte der rosa Tiere verdoppeln ( $6 + (4 \times 2) = 14$ ). Er zieht seine Figur auf der Punkteleiste 14 Felder vorwärts.

4° Charles hat ein gelbes und blaues Plättchen aufgedeckt. Die größte blaue Gruppe besteht aus vier Tieren, die größte gelbe Gruppe aus sechs Tieren. Also darf sein Ranger zehn Felder auf der Punkteleiste vorwärts gehen.

In dieser Runde hat Anthony die meisten Punkte erzielt – aber wer wird am Ende der Partie Sieger sein?



 Brett J. Gilbert  
 Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park eund Blue Orange sind Warenzeichen von Blue Orange. Das Spiel wird veröffentlicht und vertrieben in Lizenz durch Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. In China hergestellt. In Frankreich gestaltet. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





## Contenuto:

- 1 regolamento
- 66 tessere
- 1 gettone "primo giocatore"
- 1 segnapunti
- 5 sagome "guida" in legno (blu, rosa, verde, giallo, arancione)

## Introduzione

Animali fantastici attendono soltanto il tuo aiuto per costruire il loro parco. Dovrai giocare d'astuzia e raggruppare nel miglior modo gli animali che i visitatori vogliono vedere.

## Scopo del gioco

Tu sei una guida del Fantastic Park e cercherai di organizzarlo al meglio prima dell'arrivo del tuo gruppo di visitatori. Dovrai scegliere bene il posizionamento degli animali! L'ultima tessera che ti resterà in mano indicherà il gruppo o i gruppi di animali che i tuoi visitatori desiderano sicuramente vedere e che ti faranno guadagnare dei punti.

## Preparazione

- ✦ Prepara la scatola nel modo seguente:



- ✦ Ogni giocatore pesca:
  - 5 tessere per 2 giocatori
  - 4 tessere da 3 a 5 giocatori.
- ✦ Tieni le tue tessere in mano o mettile davanti a te sul tavolo coperte.

Lascia le tessere rimanenti nella scatola per i prossimi turni.

Piazza il segnapunti al lato del tavolo. Ogni giocatore sceglie una guida e la mette sulla casella iniziale del segnapunti.

Il giocatore più vecchio inizia mettendo davanti a sé il gettone "primo giocatore".

## Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in senso orario.

Se sei il primo giocatore, scegli una delle tue tessere e mettila al centro del tavolo.

Il giocatore successivo sceglie una tessera e la unisce alla prima.

Nelle mani successive, i giocatori a turno mettono in campo le proprie tessere seguendo le regole di piazzamento indicate in seguito fino a quando avranno solo una tessera davanti a sé.

## Regole di Piazzamento :

- ✦ Tutte le tessere giocate dopo la prima devono essere collegate almeno per un lato a un'altra tessera o devono sovrapporsi a altre due tessere.
- ✦ Tutte le tessere devono essere giocate piatte e allineate correttamente con le tessere adiacenti o di fianco o sopra di esse. Non è possibile avere metà tessera "nel vuoto".
- ✦ Una tessera non può coprirne un'altra completamente. Deve sempre essere sovrapposta a due tessere diverse, o giocata direttamente sul tavolo.



Quando tutti i giocatori hanno solo una tessera rimanente, la rivelano.

I giocatori sono guide che portano il proprio gruppo di visitatori nel Fantastic Park; l'ultima tessera indica i loro animali preferiti.

## Conteggio dei Punti:

L'ultima tessera rivelata indica i tuoi punti. Dovrai trovare nel parco gli animali mostrati dalla tua tessera. Trova il gruppo più grande di ogni animale sulla tua tessera e conta 1 punto per ogni animale di quel tipo connesso ortogonalmente (non in diagonale).



## Punti:

- ✦ Se la tua tessera mostra due animali diversi, cerca il gruppo più grande di ognuno dei due animali e conta i tuoi punti.
- ✦ Se mostra due animali identici, cerca il gruppo più grande di quell'animale, conta i tuoi punti e raddoppiali.
- ✦ Se mostra un animale che nessun altro giocatore ha sulla sua tessera, raddoppia i tuoi punti solo per quell'animale

Tutti i giocatori:

Spostate le vostre guide sulle caselle relative al vostro punteggio.

Lasciate il parco al centro del tavolo.

Tenete la vostra ultima tessera e pescate tessere nella riserva per completare la vostra mano.

Il primo giocatore passa il gettone al giocatore alla sua sinistra.

Inizia un nuovo turno, e il parco si ingrandisce.

## Fine della partita

La partita finisce quando non ci sono abbastanza tessere per iniziare il turno successivo.

2 giocatori - 8 turni – nessuna tessera rimanente

3 giocatori - 6 turni - 9 tessere rimanenti

4 giocatori - 5 turni - 2 tessere rimanenti

5 giocatori - 4 turni - 1 tessera rimanente

Il giocatore con il punteggio totale più alto alla fine di tutti i turni vince la partita.

### Esempio : fine del secondo turno con 4 giocatori

Lisa, la prima giocatrice, gioca una delle sue due ultime tessere del parco al centro del tavolo.

Vincent, Anthony e Charles a turno giocano una delle loro due ultime tessere.

L'ultima tessera di tutti i giocatori viene rivelata. Tutti i giocatori contano i punti.

1° Lisa ha rivelato una tessera blu e verde. Nel parco, il gruppo più grande di animali blu è di 4 animali, e quello verde è di 6 ( $4+6=10$ ). Muove quindi la propria guida avanti di 10 caselle sul segnapunti.

2° Vincent ha rivelato una tessera con doppio giallo. Nel parco, il gruppo più grande di animali gialli ne ha 6. Visto che la sua tessera è doppia, raddoppia il suo totale di 6 ( $6 \times 2 = 12$ ) e muove la sua guida avanti di 12 caselle.


3° Anthony ha rivelato una tessera verde e rosa. Nel parco, il gruppo più grande di animali verdi ne ha 5, e quello rosa 4. Dovrebbe fare 10 punti, ma visto che è l'unico giocatore con il rosa, raddoppia il suo punteggio rosa ( $6+(4 \times 2)=14$ ), muovendo la guida in avanti di 14 caselle.

4° Charles ha rivelato una tessera gialla e blu. Nel parco, il gruppo più grande di animali blu è di 4, e quello giallo di 6 ( $4+6=10$ ), e muove la sua guida avanti di 10 caselle

Anthony ha guadagnato più punti in questo turno, ma chi vincerà alla fine della partita?



 Brett J. Gilbert

 Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Gioco pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Ideato in Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



## Conteúdo :

- Regras de jogo
- 66 peças
- 1 contador de pontuação
- 5 marcadores de pontuação (azul, rosa, verde, amarelo, laranja)

## Introdução

Animais imaginários estão à tua espera para construírem o seu parque. Sê o mais perspicaz e junta os animais mais procurados pelos visitantes do parque.

## Objetivo do jogo

És um guia a trabalhar no Fantastic Park e vais tentar organizar o parque da melhor forma antes que chegue o teu grupo de visitantes. Tem cuidado ao escolher um lugar para os animais! A última peça na tua mão indicará que animal ou grupo de animais queres que os teus visitantes vejam mais e, com isto, te deem mais pontos.

## Preparação

- ✦ Coloca a caixa da seguinte forma:



- ✦ Cada jogador retira à sorte:
  - 5 peças em partidas com 2 jogadores
  - 4 peças em partidas de 3 a 5 jogadores
- ✦ Mantém as peças nas tuas mãos ou coloca-as na mesa viradas para baixo.

Deixa as restantes peças de lado, na reserva, para usar nas rondas seguintes.

Coloca o contador de pontuação no limite da mesa. Cada jogador escolhe um marcador de pontuação e coloca-o no ponto inicial do contador de pontuação.

O jogador mais velho começa por retirar o marcador de primeiro jogador e coloca-o à sua frente.

## Turno de jogo

O jogo é jogado no sentido dos ponteiros do relógio.

Se fores o primeiro jogador, escolhe uma das tuas peças e coloca-a no centro da mesa.

O jogador seguinte escolherá igualmente uma peça e coloca-a junto da primeira peça.

Nos turnos seguintes os jogadores continuam a colocar as peças à vez seguindo as regras até que só reste uma peça à sua frente.

### Regras de Colocação:

- ✦ Todas as peças colocadas depois da primeira deverão ter pelo menos um lado adjacente a outra peça ou sobreposta a duas peças.
- ✦ Todas as peças deverão ser colocadas de forma plana e alinhadas corretamente com as peças adjacentes ou com as peças que estão por baixo. Não é permitido colocar parte duma peça suspensa no ar.
- ✦ Uma peça não pode cobrir inteiramente outra peça. Deverá ser colocada em cima de duas peças ou ficar na mesa.



Quando todos os jogadores tiverem apenas uma peça na mão, essa é revelada.

Como jogador e guia, tu levarás o teu grupo de visitantes numa visita guiada pelo Fantastic Park. A última peça mostra os seus animais favoritos



## Contagem:

A última peça determinará os teus pontos.

Terás que encontrar no parque o animal ou animais representados na tua peça.

Deteta o maior grupo de cada animal que tenhas representado e conta 1 ponto por cada animal ligado ortogonalmente (e não na diagonal).

## Pontos:

- ✦ Se a tua peça mostrar 2 animais distintos, procura o maior grupo de cada animal e conta os teus pontos.
- ✦ Se mostrar 2 animais idênticos, procura o maior grupo desse animal, conta os pontos e duplica-os.
- ✦ Se mostrar um animal que mais nenhum jogador tenha, duplica a tua pontuação apenas para esse animal.

Deixa o teu marcador no quadrado correspondente à tua pontuação.

Deixa o parque no centro da mesa.

Mantém a tua última peça e completa a tua mão com peças da reserva.

Como foste o primeiro jogador, terás que passar o marcador de primeiro jogador ao jogador à tua esquerda.

Começa uma nova ronda para que o parque continue a expandir-se.

## Fim de jogo

O jogo termina quando já não houver peças suficientes para a próxima ronda

- 2 jogadores - 8 rondas – não resta qualquer peça
- 3 jogadores - 6 rondas – restam 9 peças
- 4 jogadores - 5 rondas – restam 2 peças
- 5 jogadores - 4 rondas – resta uma peça

Ganha o jogo aquele que tiver mais pontos no final de todas as rondas.

### Exemplo: fim da segunda ronda com 4 jogadores

Lisa, enquanto primeiro jogador, acrescenta uma das suas duas últimas peças ao parque, no centro da mesa.

O Vicente, o António e o Carlos colocam à vez uma das suas duas últimas peças no parque.

Cada jogador revela então a sua última peça. Posteriormente, os jogadores contam os seus pontos.

1° A Lisa virou uma peça azul e verde. No parque, o maior grupo de

animais azuis tem 4 animais e o maior grupo de animais verdes tem 6 ( $4+6=10$ ). Ela pode, por isso, mover o seu marcador para a frente 10 quadrados no contador de pontuação.

2° O Vicente virou uma peça com dois amarelos. No parque, o maior grupo de animais amarelos tem 6. Como a sua peça é a dobrar, ele pode multiplicar o seu resultado de 6 por 2 ( $6 \times 2=12$ ). A seguir, ele move o seu marcador 12 quadrados no contador de pontuação.

3° O António virou uma peça verde e rosa. No parque, o maior grupo de animais verdes tem 6 e o maior grupo de animais rosa tem 4. Ele deveria contabilizar 10 pontos contudo, como ele foi o único jogador com a cor rosa, vai poder dobrar a sua pontuação respeitante aos animais dessa cor ( $6+(4 \times 2)=14$ ). Com isto, ele move o seu marcador 14 quadrados no contador de pontuação.

4° O Carlos virou uma peça amarela e azul. No parque, o maior grupo de animais azuis tem 4 e o maior grupo de animais amarelos tem 6 ( $4+6=10$ ). Ele move então o seu marcador 10 quadrados no contador de pontuação.

O António teve mais pontos nesta ronda, mas quem irá ganhar o jogo no final?



Brett J. Gilbert



Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park e Blue Orange são marcas registadas pela Blue Orange. Jogo publicado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabricado na China. Concebido em França. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



## Spelmateriaal :

- 1 spelregel
- 66 tegels
- 1 eerste speler penning
- 1 scorebord
- 5 houten gidsen (blauw, roze, groen, geel, oranje)

### Inleiding

Fantastische dieren hebben je hulp nodig om hun park te bouwen. Wees slim en breng de dieren die de bezoekers willen zien zo goed mogelijk samen.

### Doel van het spel

Je bent gids in Fantastic Park en je tracht de rondleiding van je volgende groep bezoekers zo goed mogelijk te organiseren. Kies de locatie van de dieren heel zorgvuldig! De laatste tegel die in je hand overblijft, zal bepalen welke dieren of groepen dieren je bezoekers het liefst willen zien en je daardoor ook punten opleveren.

### Vorbereiding

- ✦ Plaats de doos als volgt:



- ✦ Elke speler neemt willekeurig:
  - 5 tegels in geval van 2 spelers,
  - 4 tegels in geval van 3, 4 of 5 spelers.
- ✦ Hou je tegels in de hand of leg ze op de tafel met de zichtbare zijde onderaan.

Laat de andere tegels in de doos aan de rand van de tafel. Ze zullen in de volgende spelrondes van pas komen.

Plaats het scorebord op de rand van de tafel. Kies elk een gids en plaats hem op de startpositie.

De oudste speler begint. Hij neemt de eerste speler penning die hij voor zich plaatst.

### Spelronde

Het spel verloopt klokgewijs.

De eerste speler kiest één van zijn tegels en legt hem in het midden van de tafel.

De volgende speler kiest op zijn beurt een tegel en sluit die dan aan bij de eerste.

Gedurende de volgende rondes blijven de spelers hun tegels om beurten plaatsen, met respect van de onderstaande plaatsingsregels uiteraard, en dit totdat ze nog slechts één tegel overhouden.

### Plaatsingsregels:

- ✦ Al de tegels die na de eerste tegel gelegd worden moeten hetzij met tenminste één zijde tegen een andere tegel, hetzij bovenop twee 2 tegels gelegd worden.
- ✦ Alle tegels moeten plat gelegd worden en correct aangesloten worden op de aangrenzende tegels en / of op de onderliggende tegels. Het is verboden een tegel neer te leggen zodat de helft op niets komt te liggen.
- ✦ Een tegel mag nooit volledig op een andere geplaatst worden. Hij moet altijd 2 tegels overlappen of op de tafel gelegd worden.



Zodra alle spelers nog slechts een tegel in de hand hebben, tonen ze die. Elke speler gaat dan als gids op stap binnen Fantastic park met zijn groep bezoekers, en deze tegel stelt hun favoriete dieren voor.

### Optelling:

De laatste tegel zal uw punten bepalen. Kijk naar het dier of de dieren die op uw tegel afgebeeld staan en vind ze in het park terug. Zoek naar de grootste groep voor elk



dier dat op je tegel staat, en tel 1 punt per dier dat orthogonaal aangesloten / in contact is (niet diagonaal).

### De punten:

- ✦ Als je 2 verschillende dieren op je tegel hebt, zoek dan naar de grootste groep voor elk van de dieren en tel je punten op.
- ✦ Als je twee identieke dieren hebt, zoek dan naar de grootste groep van deze dieren, tel je punten op en verdubbel daarna het totaal.
- ✦ Als je een dier hebt dat geen enkele andere speler heeft begeerd, verdubbel dan je score, maar dan wel enkel voor dit dier.

Elke speler plaatst zijn gids op het vak dat overeenstemt met zijn totaal aantal punten.

Laat het park in het midden van de tafel.

Behoud je laatste tegel en vervul je hand door tegels uit de reserve te nemen.

De eerste speler geeft zijn penning aan de speler die links van hem zit.

Een nieuwe spelronde kan beginnen, de uitbreiding van het park wordt verdergezet.

### Einde van het spel

Het spel eindigt als er niet genoeg tegels meer zijn om de volgende ronde te spelen.

- 2 spelers - 8 spelrondes – geen enkele tegel meer
- 3 spelers - 6 spelrondes – er blijven 9 tegels over
- 4 spelers - 5 spelrondes - er blijven 2 tegels over
- 5 spelers - 4 spelrondes - er blijft 1 tegel over

De speler die het hoogste aantal punten heeft bijeengesprokkeld wint het spel.

#### Voorbeeld: einde van de tweede ronde met 4 spelers

Lisa die de eerste speler penning bezit, voegt een van haar laatste twee tegels toe aan het park dat zich in het midden van de tafel bevindt.

Vincent, Anthony en Charles plaatsen elk op hun beurt een van hun laatste 2 tegels in het park.

De laatste tegel van elke speler wordt daarna aan de anderen getoond. De spelers beginnen hun punten op te tellen.

1° Lisa heeft een blauwe en groene tegel omgedraaid. Binnen het park bestaat de grootste groep blauwe dieren uit 4 exemplaren en de grootste groep groene dieren omvat er 6 ( $4 + 6 = 10$ ). Ze verplaatst haar pion (gids) met 10 vakjes op het scorebord.

2° Vincent heeft een dubbele gele tegel omgedraaid. Binnen het park bestaat de grootste groep gele dieren uit 6 exemplaren. Gezien hij een dubbele tegel heeft, vermenigvuldigt hij zijn totale score van 6 met 2 ( $6 \times 2 = 12$ ). Hij verplaatst dus zijn pion met 12 vakjes op het scorebord.

3° Anthony heeft een groene en roze tegel omgedraaid. Binnen het park bestaat de grootste groep groene dieren uit 6 exemplaren en de grootste groep roze dieren omvat er 4. Hij zou dus 10 punten moeten scoren, maar aangezien hij de enige speler is met roze dieren, vermenigvuldigt hij het totaal van de opgetelde roze dieren met 2 ( $6 + (4 \times 2) = 14$ ). Hij verplaatst zijn pion met 14 vakjes op het scorebord.

4° Charles heeft een gele en blauwe tegel omgedraaid. Binnen het park bestaat de grootste groep blauwe dieren uit 4 exemplaren en de grootste groep gele dieren omvat er 6 ( $4 + 6 = 10$ ). Hij verplaatst zijn pion met 10 vakjes op het scorebord.

In deze spelronde heeft Anthony het hoogste aantal punten gescoord, maar wie zal aan het einde van het spel de winnaar zijn?



 Brett J. Gilbert  
 Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange. Spel uitgegeven en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Geproduceerd in China. Uitgegeven in Frankrijk.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



## Компоненты

- 1 правила игры
- 66 прямоугольных тайлов
- 1 жетон первого игрока
- 1 счётчик очков
- 5 деревянных фишек игроков (синяя, розовая, зелёная, жёлтая, оранжевая)

Невероятные животные нуждаются в вашей помощи — скорее постройте парк! Перехитрите своих соперников и соберите в группы животных, популярных у посетителей.

### Цель игры

Ваша задача — привести парк в порядок перед приходом посетителей. С умом располагайте животных! На последнем тайле у вас в руке изображено животное (или животные), которое пользуется наибольшим спросом у посетителей и принесёт вам победные очки!

### Подготовка к игре

- ✦ Расположите коробку, как показано на рисунке:



- ✦ Каждый игрок берёт:
  - 5 тайлов при игре с 2 участниками,
  - 4 тайла при игре с 3, 4 или 5 участниками.
- ✦ Игроки либо кладут свои тайлы лицевой стороной вниз на стол перед собой, либо держат их в руке, не показывая соперникам.

Оставшиеся тайлы отложите в сторону — они понадобятся вам в следующих раундах.

С краю стола положите счётчик очков. Каждый игрок выбирает фишку игрока и помещает её на начальную отметку на счётчике очков.

Игру начинает самый старший участник. Он берёт жетон первого игрока и кладёт его перед собой.

### Ход игры

Ход передаётся по часовой стрелке. Первый игрок выбирает один из своих тайлов и кладёт его в центр стола. Второй игрок присоединяет один из своих тайлов к уже

выложенному. Далее игроки по очереди выкладывают тайлы в соответствии с правилами размещения, пока у всех игроков в руке не останется только один тайл.

### Правила размещения тайлов:

- ✦ Все выложенные тайлы должны либо присоединиться хотя бы одной стороной к другому тайлу, либо лежать поперёк 2 других тайлов.
  - ✦ Все тайлы выкладываются плашмя и должны лежать ровно относительно прилегающих к ним тайлов или тайлов под ними. Половина тайла не может свисать над столом.
  - ✦ Выложенный сверху тайл не может полностью закрывать другой тайл. Он может лежать только поперёк 2 тайлов.
- Как только у всех игроков в руке остаётся только один тайл, они показывают его остальным. Теперь каждый игрок проводит экскурсию для посетителей парка. На последнем тайле игрока изображены животные, наиболее популярные у посетителей.



### Подсчёт очков:

Количество очков, которое получит игрок, зависит от последнего тайла у него в руке.

Найдите в парке животных, изображённых на последнем тайле у вас в руке.

Найдите самую большую группу каждого из этих животных: вы получаете по 1 очку за каждое животное в этой группе, присоединённое под прямым углом (не по диагонали).



## Очки:

✦ Если на вашем последнем тайле изображено 2 разных животных, найдите самую большую группу каждого из этих животных и подсчитайте очки.

✦ Если на вашем последнем тайле изображено 2 одинаковых животных, найдите самую большую группу этого животного, подсчитайте очки и умножьте получившуюся сумму на 2.

Если на вашем последнем тайле изображено животное, которого нет на последнем тайле ни у одного из ваших соперников, умножьте на 2 только количество очков, полученное за самую большую группу этого животного.

## Конец раунда:

Переместите свою фишку игрока на столько делений на счётчике очков, сколько очков вы получили.

Оставьте выложенные в центре стола тайлы, как есть.

Оставьте свой последний тайл себе и доберите в руку нужное количество тайлов из запаса.

Первый игрок отдаёт жетон первого игрока своему соседу слева.

Начинается новый раунд. Игроки продолжают строить парк.

## Конец игры

Игра завершается, как только в запасе остаётся меньше тайлов, чем нужно для очередного раунда.

2 участника – 8 раундов – в конце игры не остаётся ни одного тайла

3 участника – 6 раундов – в конце игры остаётся 9 тайлов

4 участника – 5 раундов – в конце игры остаётся 2 тайлов

5 участников – 4 раунда – в конце игры остаётся 1 тайл

Игрок, получивший наибольшее количество очков по итогам всех раундов, становится победителем.

*Пример: Конец второго раунда в игре с 4 участниками*

Перед Настей лежит жетон первого игрока. Она добавляет к парку в центре стола один из двух своих тайлов.

Егор, Андрей и Никита добавляют к парку по одному из своих двух последних тайлов.

Все игроки показывают остальным свой последний тайл и переходят к подсчёту очков.

1° У Насти в руке остался тайл с синим и зелёным животным. Самая большая группа синих животных в парке состоит из 4 животных, а самая большая группа зелёных животных — из 6 ( $4+6=10$ ). Настя передвигает свою фишку на 10 делений на счётчике очков.

2° У Егора в руке остался тайл с двумя жёлтыми животными. Самая большая группа жёлтых животных в парке состоит из 6 животных. Так на тайле изображено два одинаковых животных, Егор получает в 2 раза больше очков ( $6 \times 2 = 12$ ). Он передвигает свою фишку на 12 делений на счётчике очков.

3° У Андрея в руке остался тайл с зелёным и розовым животными. Самая большая группа зелёных животных в парке состоит из 6 животных, а самая большая группа розовых животных — из 4. Андрей должен был получить 10 очков, но так как розовое животное попало только ему, он получает в 2 раза больше очков за самую большую группу животных этого цвета ( $6 + (4 \times 2) = 14$ ). Андрей передвигает свою фишку на 14 делений на счётчике очков.

4° У Никиты в руке остался тайл с жёлтым и синим животным. Самая большая группа синих животных в парке состоит из 4 животных, а самая большая группа жёлтых животных — из 6 ( $4+6=10$ ). Никита передвигает свою фишку на 10 делений на счётчике очков.

В этом раунде Андрей набрал больше всех очков, но кто окажется победителем в конце игры?



Бретт Гилберт



Бенедикт Аммар

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park и Blue Orange – зарегистрированные марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции.  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)